

УДК 130.2

*Проценко О. Ф., Мельник Е. А.*

## **РИТУАЛ ЯК ОСОБЛИВИЙ РІЗНОВИД ІГРОВОЇ ПОВЕДІНКИ**

*У статті розглянуто проблему ритуалізації поведінки в комунікативному просторі сучасного суспільства. Особливу увагу звернено на розгляд співвідношення гри й ритуалу як феноменів комунікативної культури.*

*Ключові слова: ритуал, гра, комунікативна культура, симулякр.*

*В статье рассматривается проблема ритуализации поведения в коммуникативном пространстве современного общества. Особое внимание уделено рассмотрению соотношения игры и ритуала как феноменов коммуникативной культуры.*

*Ключевые слова: ритуал, игра, коммуникативная культура, симулякр.*

*The article is dedicated to the problem of conduct ritualization in the communicative life of modern society. The special attention is spared consideration of correlation of game and ritual as the phenomena of communicative culture.*

*Keywords: ritual, game, communicative culture, simulyakr.*

У сучасній комунікативній культурі проблема гри, яка є різновидом ритуалу, має аксіологічний й семантичний зміст, а також є засобом самовираження людини, набуває певної актуальності. У філософському розумінні ігрова поведінка може бути осмислена як специфічна форма взаємодії людини зі світом, а також певною мірою розвинена в людині особлива здатність, тобто ігрова культура особистості.

Різноманітні форми ігрового самовираження особистості, ігрові технології різних вікових рівнів, спортивні й театралізовані ігри, ігри спілкування, розваги й відпочинок є характерними для традиційних суспільств, утворюють єдиний простір святково-ігрової культури та вимагають відповідних методів аналізу. Аналізуючи цілісно-системний розвиток форм гри протягом усього життєвого шляху людини, можна стверджувати, що цей процес є поступовим становленням суб'єкта гри, а також особливостей особистого самовираження й розвитку в грі здатностей бути носієм, творцем ігрових стереотипів у низці попередніх і наступних поколінь.

Різноманіття наявних ігрових форм соціальної життєдіяльності сучасного суспільства набуває особливого значення. Для нього характерне поєднання стереотипного й інноваційного, консервативного й творчого, тобто компонентів традиційного, актуального й перспективного в його сучасному стані та розвитку.

Вивчення ігрових форм виявляє взаємозв'язок з ритуалом, у якому учасники програють моделі поведінки згідно зі встановленими нормами. Ці норми передбачають виконання суб'єктом різних соціальних ролей.

Поряд зі специфічними віковими святково-ігровими формами виявляються також перехідно-вікові форми гри зі специфікою статево-вікових позицій, які в різних культурах поступово складаються та закріплюються у вигляді стереотипів поведінки, переваг й оцінок, що забезпечують перехід зі світу дитинства до світу

дорослих. Таким чином, відбувається подолання просторово-часової ізольованості, нехай і умовної, але характерної для кожного віку.

Доцільна та соціальна функції гри в ритуалі трансформувалися в рекреативну функцію в сучасній соціокультурній ситуації. Просторово-часова обумовленість ігрової форми змістилася в галузь профанного, втратила магічний зміст.

Найбільш високий ступінь збереження ритуальної практики спостерігається в тих випадках, коли на колективному рівні проявляється усвідомлене прагнення до збереження культурної ідентичності, коли на рівні колективного суб'єкта життєдіяльності спеціально підтримуються й осмислюються цінності святково-ігрової культури, успадкованої від попередніх поколінь. Цим забезпечується наступність ритуалізованих дій і утверджується самотутність конкретного соціуму [1, с. 221].

Ще одним неабияким явищем сучасної соціокультурної ситуації стає єднання суб'єкта й об'єкта ритуальної практики, здійснюються унікальні взаємопереходи, прямі та зворотні зв'язки, які забезпечують і реалізують взаємини людини й світу.

У цьому плані простір гри з'являється як сфера прояву й розвитку національної, етнічної ідентифікації особистості, тобто охоплює всі віхи життя людини й передбачає розкриття реальної типології індивідуальних, конфесійних й інших історично сформованих особливостей поведінки.

Для українського досвіду культуротворчості характерна зміна провідної ролі календарної святковості на сімейно-особистісну, котра сьогодні є пріоритетною у всіх сучасних ритуальних діях.

Сьогодні чітко спостерігається поворот до іншого сприйняття відносин ритуалу й індивіда. Він ініціюється мінливою значенневою перспективою, що висуває на перший план соціального та культурного світу особистісну модальність ставлення людини до дійсності. Це виявляється в тому, що саме існування суспільного цілого, куди, зокрема, входять ритуали, ставиться в залежність від людських якостей окремих індивідів.

Найважливіше місце у виявленні специфіки феномена «гра» займають філософсько-культурологічні його трактування. До вивчення феномена «гра» зверталися представники різних напрямів – філософії, естетики, етнографії, біології, етології, психології. Початок цим дослідженням поклали у XVIII столітті І. Кант і Ф. Шиллер. Їхньою увагою була відзначена подібність між грою й художньою діяльністю: в обох випадках проявляється людська воля. У цьому розумінні гра виявляється передумовою розвитку культури.

Гра, на думку німецького філософа І. Канта, є розкриттям сутнісних сил людини, реалізація її здібностей і можливостей. Гра (мистецтво) – «це завжди творення за допомогою волі, або свавілля, яке покладає в основу своїх дій розум» [2, с. 176].

І. Кант сформулював важливе естетичне поняття «вільна гра». На його думку, стародавні суспільні ігри часто виконували функцію задобрювання (у греків і римлян) божества стосовно народу й окремих осіб [2, с. 182]. Він також вважав, що будь-яка гра «заохочує почуття здоров'я», підвищує «всю життєдіяльність», освіжає «широсердечну організацію». Вона розвиває товариськість та уяву, без яких неможливе пізнання; вона невимушена. Філософ також визначив її специфічну

особливість – двоїсте існування – одночасно у двох планах – реальному й умовному.

Німецький учений Ф. Шиллер перетворює гру насамперед у категорію філософської антропології. Він визначає гру через заперечення: як «усе те, що не є ні об'єктивно, ні суб'єктивно випадковим, але в той же час не містить у собі ні внутрішнього, ні зовнішнього примусу» [3, с. 300]. Вона є вільною реалізацією всіх творчих сил і здібностей людини. Учений також указує на антропологічну значущість гри: «Людина грає тільки тоді, коли вона у повному значенні слова людина, і вона буває цілком людиною лише тоді, коли грає» [3, с. 301].

На сучасному етапі розвитку культури інтерес до проблеми ігрового елемента обумовлений характерним для гуманітарної думки ХХІ століття, прагненням виявити глибинні дорефлексивні підстави людського існування, пов'язані із властивим лише людині способом переживання реальності.

Аналіз ігрової діяльності відзначений також і в роботах Г. Спенсера, К. Грооса, Ф. Бейтендейк. Англійський філософ Г. Спенсер указував на поширення гри у вищих тварин і на її вправну функцію [4]. Учений стверджує, що ігри людей, у тому числі дітей, є проявом інстинктів, спрямованих на успіх у «боротьбі за існування», вони породжують «ідеальне задоволення» цих інстинктів і здійснюються заради цього задоволення.

Німецький учений і психолог К. Гроос також вважав гру формою вправ, зміцненням і розвитком спадкоємних форм поведінки, специфічно властивою вищим видам тварин і діяльності, що виникає із внутрішньої потреби [5]. К. Гроос дійшов висновку, що в ігровій діяльності проявляється інстинктивна тенденція молоді істоти, яка зростає, до тренування тих здібностей, які необхідні для її майбутньої серйозної діяльності. Указуючи на джерело дитячих ігор, він уважав, що гра є тільки своєрідним проявом різних інстинктів і приваб. Учений уперше запропонував класифікацію дитячих ігор [6].

Голландський зоопсихолог Ф. Бейтендейк, у свою чергу, розкритикував його погляди й указав на те, що інстинктивні форми поведінки не мають потреби у вправлянні. Сам Ф. Бейтендейк відносив гру до категорії орієнтовно-дослідної діяльності, тобто розглядав її як дію з предметом, що має для тварини елемент новизни [7]. Концепцію зв'язку гри з художньою діяльністю знаходимо пізніше й у роботах Е. Фінка, Х.-Г. Гадамера.

Значний внесок у визначення феномену гри зробив німецький філософ Е. Фінк. Він, з одного боку, підкреслює самостійну сутність гри, надає їй субстанціонального значення, з другого, – зазначає, що за допомогою гри людина здатна пізнати буття всіх речей. Отже, гра пронизує все людське життя, і оволодіння ігровою діяльністю суттєво визначає буттєвий склад людини. Е. Фінк указує на походження зі гри найважливіших феноменів культури: культу, міфу, релігії та мистецтва. Всі вони вкорінені в людському бутті, пов'язаному зі грою [8, с. 362]. Гра як значна частина людського буття має онтологічну основу здатності уяви. Екзистенціально-онтологічне трактування гри Е. Фінка суперечить відомій позиції Х.-Г. Гадамера й виводить ігрову здатність зі здатності уяви.

Для Е. Фінка грає людина й тільки людини. На відміну від І. Хейзінга, Е. Фінк

вважає гру найважливішим способом реалізації людської діяльності, яка не є властивою для тваринного світу. Фантазія як спосіб оперування уявленим властива тільки людині. У грі, основою якої є фантазія, людина реалізує високі духовні потенції. Так відбувається піднесення людини над природою й народження культури [9].

Ігри природи (хвиль, світла й тіні й т. ін.), на що посиляється Е. Фінк, не більше ніж метафора, наслідок естетизувального ставлення до світу. Це «ліричний опис тих способів, якими дані нам речі навколишнього світу... Не сама природа грає, оскільки вона є безпосереднім феноменом, а ми самі, по суті своїй гравці, убачаємо в природі ігрові риси...» [10, с. 374]. Ігрове буття особливого роду, воно існує завдяки здатності людини осмислювати світ, тобто наділяти, приписувати зміст речам і подіям. Центральну роль тут відіграє фантазія, уява. Саме тому тварини не можуть грати. Вони не знають ігри фантазії як спілкування з можливостями, вони не грають, відносячи себе до уявленої видимості. Уявлення про ігри тварин, вважає вчений, засновані на суто зовнішній подібності.

У такому розумінні сила гри вбачається в тому, щоб у спрямованій і контрольованій дитячій грі за допомогою ігрового маскараду передбачити майбутнє доросле життя. Ігровий початок і визначає спосіб розуміння буття.

В онтологічному аспекті гра представлена в герменевтичній концепції німецького філософа Х.-Г. Гадамера. У його інтерпретації гра є якоюсь логічною дійсністю, що не виходить із суб'єкта («гравця»), а визначає суб'єкта як гравця. Х.-Г. Гадамер описує спосіб буття гри як саморепрезентацію, «яка, однак, є універсальним аспектом буття природи» [11, с. 152]. Гра має на увазі не поведінку й, тим більше, не щиросердечну конституцію того, хто творить шедеври мистецтва або насолоджується ними, і взагалі не волю суб'єктивності, а спосіб буття самого твору мистецтва. Тобто, за Х.-Г. Гадамером, гра, а не гравець, не гравці є суб'єктами, через тих, хто грає, гра досягає свого втілення. Грає сама гра, втягуючи в себе гравців.

Філософ переносить свої міркування на процес історичного пізнання. Він вважає, що щире розуміння історії аналогічне естетичному спогляданню прекрасного. Тому саме в грі, швидше за все, досягається естетично-незацікавлена насолода, а отже, і пізнання. Таким чином, що ближче наше розуміння до гри, то воно більш справжнє.

Французький екзистенціаліст Ж.-П. Сартр трактує її як форму існування людської волі [12], іспанський філософ Х. Ортега-і-Гассет бачить у ній вищу пристрасть, доступну повною мірою лише еліті [13].

Першу спробу універсалізувати поняття гри зробив голландський історик і філософ Й. Хейзінга. Учений вважав, що будь-яка людська діяльність до самих меж нашого пізнання – гра, яка є основним джерелом і вищим проявом культури, й аналізував її мовою естетичного мислення. Він також стверджував, що гра старіша від культури. Оскільки культура припускає людське співтовариство, то, відповідно до його думки, людство не додало ніякої суттєвої ознаки до загального поняття гри. Для обґрунтування своєї точки зору він посиляється на те, що тварини грають точно так, як і люди. Але при цьому Й. Хейзінга зазначає, що вже у своїх найпростіших формах

гра являє собою «щось більше, ніж суто фізіологічне явище або фізіологічно обумовлену фізичну реакцію. Гра як така переступає межі суто біологічної або, у всякому разі, суто фізичної діяльності. Гра – змістовна функція з багатьма гранями змісту. У грі „підіграє”, бере участь щось таке, яке перевершує безпосереднє прагнення до підтримки життя й вкладає в цю дію певний зміст. Усяка гра щось значить» [14, с. 10]. Гра необхідна людині як біологічна функція, а соціуму гра потрібна в силу змісту, своєї виразної цінності, котрі наявні в ньому.

Голландський історик і філософ культури також був переконаний у тому, що гра скоріше, ніж праця, була формотворчим елементом людської культури. Перш ніж змінити навколишнє середовище, людина зробила це в грі, тобто у власній уяві. Саме людині властиве, захоплюючись грою, створювати культуру. В інших же живих істот цей дар відсутній. У динаміці культури ігровий момент поступово розчиняється, асимілюється сакральною сферою у формах політичного життя, у різних видах мистецтв і т. ін.

Таким чином, у філософських концепціях гри вона або пов'язується зі специфікою людської природи, людського буття, або набуває універсального статусу як аспект буття взагалі. Можна погодитися з положенням Т. А. Апінян про те, що гра є «парадигмою людського існування, позначенням одного з найважливіших механізмів культури й, більше того, символом розгортання космічних сил» [15, с. 116].

Розглянута в онтологічному аспекті гра пов'язана з правом вибору, що залишається за людиною. Гра може бути «прочитана» під різними знаками: позитивними й негативними, представлена з погляду як оптимістичного, так песимістичного для суб'єкта емоційно-значенневого забарвлення. Так, наприклад, в агоністичних іграх, з одного боку, завжди є місце виграшу, з другого, – гра, за великої кількості учасників, передбачає тільки одного переможця. Сама по собі гра нейтральна. І тільки від змісту, яким наділяє її людина, залежить її оцінка. Гра, кажучи словами Г. Гадамера, тільки можливість, що реалізується через дії гравців, уможлиблюючи взаємозміну людини та світу.

На різних стадіях еволюції соціальний за змістом і формою феномен «гра» розвивався протягом усієї людської історії та набув різних якостей й особливого суспільно-культурного змісту. Багато дослідників гри пов'язують її походження з релігійною культурою, наприклад, народні та святкові ігри, що збереглися в духовному житті людей та виникли з язичницьких релігійних обрядів. П. Лавров, російський філософ, соціолог, публіцист, у роботі «Переживання доісторичного періоду» указує на прямий зв'язок забав із релігійною творчістю. Цю точку зору деякою мірою підтримують Й. Хейзінга, А. І. Мазаєв, М. М. Бахтін, Є. І. Добринська та інші вчені.

Так само не викликає сумніву, що багато ігор, особливо народних, обрядових, святкових, виникли з язичницьких релігійних актів. З'ясовуючи онтологічні характеристики гри, це підтверджує Платон, який обожає ігри, вважає їх привілеєм богів. Згідно з його думкою, єдино правильний шлях життя полягав у грі, у співі, у танцях, у відданні належного богам (тобто в грі-ритуалі).

Відомо, що саме ігри в стародавньому світі були осередком суспільного, релігійно-політичного життя. Стародавні греки вірили, що боги не тільки захищають ігри, але й фактично беруть у них участь, саме тому на період Олімпійських ігор установлювалося загальне перемир'я. Саме тому, наприклад, імператори Стародавнього Риму, Китаю особисто відкривали ігри, брали в них особисту участь, розуміючи, що спортивні змагання, військові паради, бої гладіаторів, суперництво у сфері музики й танців демонструють міць держави, авторитет її правителів. Справедливе зауваження Й. Хейзінга про те, що люди стародавніх культур «грають порядок природи», культуру релігії, відбиту в їхній свідомості.

Ігрова практика, на думку багатьох учених, персоніфікувала перехідність життя. Про це пише М. Епштейн [16], який вважає гру явищем проміжним процесом, у якому чергуються протилежні стани і в якому постійна лише сама зміна. На його думку, гра проміжна й у більш глибокому змісті – як прояв неповної досконалості суб'єкта діяльності: «нижчі істоти (амеби) та найвищі (боги) не грають». Однак ми знаємо, що ускладнення знарядь праці витиснуло дітей із трудових процесів, і гра з релігійно-естетичних ритуалів стала власне грою для дітей. Активізація вищих духовних зусиль породила особливу форму самоцінності – освіту. У цьому плані гра стає засобом освіти, залучення до культури, передання знань.

Людська культура значно збільшує функції гри, розширює діапазон її проявів. Гра існує в різних аспектах людського буття – як вид відпочинку, як розрядження життєвої енергії, як тренування перед серйозною справою, як вправління в прийнятті рішень, як реалізація прагнень до змагання й суперництва та підтримання ініціативи.

Й. Хейзінга аналізує головні ознаки гри, об'єднавши їх потім в одному визначенні. У першу чергу гра – вільна діяльність, і це є її безсумнівною ознакою. Гра за примусом, за наказом стає нав'язаною імітацією, втрачає зміст і призначення. Грою займаються у вільний час, оскільки вона не диктується необхідністю й обов'язком, а визначається бажанням, особистим настроєм. Можна вступити в гру, а можна й не вступати в неї, відкласти це заняття на невизначений термін. У повсякденному житті гра виникає як тимчасова перерва, вклинюючись у життя як заняття для відпочинку, створюючи настрій радості. Вона – не утилітарна, оскільки її мета не пов'язана з користю, вигодою, матеріальним інтересом. Іншими словами, вона знаходить зміст і значення завдяки своїй самоцінності. Людина дорожить цим станом, згадуючи насолоду, яку вона пережила під час гри, бажаючи знову отримати ті ж почуття.

Ознакою гри є також те, що вона відокремлюється від повсякденного життя місцем дії та тривалістю, розігрується в певних межах простору. Гра має певні хронологічні межі – вона не може тривати нескінченно. Вона проходить у замкнутому циклі, усередині якого відбувається підйом і спад, зав'язка та фініш. Вступаючи в гру, її розпочинають і, як правило, закінчують. Важливими її ознаками є повторюваність і відтворюваність.

Як уже було сказано, будь-яка гра проходить усередині певного простору, що повинен бути позначений. Це може бути сцена, екран телевізора, комп'ютера, арена цирку, гральний стіл, чарівне коло, храм, судне місце – особливі території, відокремлені від повсякденних, призначені для здійснення ігрового дійства.

Усередині ігрового простору створюється аура власного, безумовного порядку, що є важливою ігровою ознакою. Вона забороняє порушення правил гри. Усяке відхилення від установленого порядку позбавляє гру самоцінності, сприймається гравцями як віроломство, обман. Правила гри обов'язкові для всіх без винятку, вони не підлягають сумніву або оціненню. Вони такі, що їх не можна порушувати, бо гра стає неможливою.

Для того щоб підсилити приналежність до гри, використовують ритуали й церемонії, таємні знаки, маскування, естетичні оформлення у вигляді особливого костюма, символики. Участь у грі має свій сценарій, драматичну дію; вона розігрується як вистава із зав'язкою, кульмінацією та розв'язкою. Підсумовуючи свої спостереження, Й. Хейзінга називає гру «вільною діяльністю, що усвідомлюється як „не насправді” і як заняття, яке виконується поза повсякденним життям, однак може цілком опановувати гравцями, вона не переслідує при цьому ніякого прямого матеріального інтересу, не шукає користі, – вона є вільною діяльністю, котра відбувається всередині навмисно обмеженого простору та часу, проходить упорядковано, за певними правилами та викликає до життя суспільні угруповання, що прагнуть оточувати себе таємницею або підкреслюють свою відмінність від іншого світу всіляким маскуванням» [14, с. 24].

У філософії гра розуміється як діяльність, зміст і цінність якої закладені в ній самій, у самому її процесі. Будь-які трудові зусилля завжди спрямовані на одержання якогось результату – опрідметненого або нематеріального. На відміну від них гра являє собою непродуктивну діяльність: вона не породжує результатів, які мали б безпосередню цінність для осіб, які беруть участь у ній. Але з цього не випливає, що гра є «соціальним» рудиментом цивілізації. Навпаки, її роль у розвитку людини надзвичайно велика. Гра – один із найважливіших феноменів людського буття. Саме в ній, на думку багатьох філософів, можна відшукати джерело культури й історії людства.

Розглядаючи символічні форми поведінки, якими є ритуал, а також і гра, іноді складно чітко розмежувати ці поняття. Відсутність чітких уявлень про природу цих явищ нерідко приводить до розширення сфери гри за рахунок ритуальних форм поведінки, і навпаки. Можна знайти роботи, де терміни «гра» й «ритуал» використано як синонімічні.

Сфера ігрової поведінки не тільки широко користувалася запозиченнями з ритуалу, але й конструювалася переважно з них. У традиційній метаобрядовій лексиці існують вирази на зразок «грати весілля», які сприяють значній схожості цих феноменів.

Так, наприклад, А. К. Байбурін у книзі «Ритуал у традиційній культурі» [17] пише про те, що сьогодні існує безліч точок зору, згідно з якими гра генетично сходиться до ритуалу. У філософії її можна виявити у Арістотеля та Гегеля, а в літературознавстві – у А. М. Веселовського. Так, А. М. Веселовський [18], висунувши на перший план ритуал, тим самим багато в чому передбачив фрезерівську «кембриджську» школу, яка шукала в ритуалах не тільки джерело міфів, але й головний корінь всієї стародавньої культури. На користь ритуального походження гри

говорить і та обставина, що гра може бути з успіхом використана як матеріал для реконструкції архаїчного ритуалу.

Але в той же час у літературі наводяться суттєві докази проти цієї еволюційної схеми. Згідно із зауваженням А. К. Байбуріна, важко уявити такий стан культури, за якого ігрові колізії мали б своє вираження виключно в ритуалі. Він вказував на те, що ця концепція буде слухною тільки відносно певних ігор, але не гри в цілому. Дослідник зауважив, що гра настільки ж необхідна форма поведінки для нормального функціонування суспільства, як і ритуал. Здається, що гра та ритуал існували протягом усієї історії людства, будучи двома основними різновидами умовної поведінки. Розглядаючи їхнє співвідношення в діахронічному плані, можна припустити, що гра передує ритуалу як імітація подій, які потім можуть набути сакрального змісту. Інша справа, що сфера гри могла поповнюватися з ритуального фонду культури, але в будь-якому разі ритуал – аж ніяк не єдине джерело гри.

Думку А. К. Байбуріна про те, що гра та ритуал існують як форми діяльності, які доповнюють одна одну, поділяв інший дослідник цих феноменів В. М. Михайлин [19]. Підтримуючи також американського антрополога О. Лавджою, він виділяє три зони проживання людини: центральну, серединну й окраїнну. Центральна зона відповідає території спільного проживання всієї групи, розбитої на сімейні пари, серединна – жіночій харчовій території, а окраїнна – харчовій території самців. При формуванні груп, зайнятих активним пошуком їжі, повинна була досить рано й чітко позначитися статева спеціалізація як у видах і способах її добування, так і в адекватних їй формах поведінки.

Стосовно цієї території всі способи поведінки, властиві іншим територіям, виявляються надлишковими. Якості, необхідні самцям в мисливській зоні (агресивність, орієнтованість на групу й т. ін.), протилежні тим, які прийнятні на території спільного проживання ряду сімейних колективів. Тому повинен був існувати механізм запам'ятовування та нагромадження різних форм поведінки, а також актуалізації цієї поведінкової системи в тих чи інших адекватних їй умовах. Таким механізмом, на думку В. М. Михайлина, був ритуал.

Зіставляючи ритуал і гру, необхідно вказати на ті відмінні риси, завдяки яким можна розмежувати ці поняття.

Головними характеристиками ритуалу є його сакральність, повторюваність і суміжність (або перехідність).

Сакральність найбільше відрізняє ритуал від гри, оскільки вона є особливістю здійснення певних дій, наділених особливим магічним, піднесеним змістом. Вона надає ритуальній дії статусу ексклюзивності, даючи людині наблизитися до того піднесеного, неповсякденного стану, у якому вона відчуває і страх, і трепет, і благоговіння, і святість перед вищими об'єктами поклоніння. Граючи, людина втрачає ці відчуття святості та височини. Можна сказати, що відбувається перехід ритуалу в гру.

Повторюваність є основою колективної пам'яті, позбавленої письмової традиції. Суміжність указує на те, що будь-який ритуал виникає для закріплення форм переходу з однієї просторово-магічної зони в іншу з одночасним перетворенням



одних систем поведінки, адекватних колишній території, в інші, які адекватні новій. Ритуал є узаконеним засобом згадати неявно присутні в колективній пам'яті надлишкові форми поведінки й забезпечити правильний магічний перехід, тобто такий, котрий не загрожує ідентичності ні окремої людини, ні колективу в цілому.

Повторюваність як одна з головних особливостей колективної пам'яті вимагає, щоб надлишкові форми поведінки постійно актуалізувалися. Інакше неминуче не тільки витиснення цих форм поведінки на периферію, але й їхнє поступове відмирання. Юнак, який уперше йде на війну або на полювання, в ідеалі повинен уже мати певні мисливські або військові навички, тобто повинен бути заздалегідь адаптованим до абсолютно незнайомої йому ситуації. Тому надлишкові стосовно повсякденності форми поведінки повинні час від часу актуалізуватися в її ж межах, але так, щоб не зруйнувати її саму й не створювати загрози для самоідентичності колективу в її межах. Засобами такої актуалізації і є гра, де ритуали переходу між різними магічними зонами відбуваються ніби по-справжньому. Усі учасники гри повинні відповідати двом головним вимогам: по-перше, грати всерйоз, тобто актуалізувати по можливості більш широкий спектр інших форм поведінки, і, по-друге, суворо обмежувати надлишкову реальність, перебуваючи в постійній готовності до виходу з неї. Таким чином, гра може бути витлумачена як локальна актуалізація надмірності поза адекватним контекстом.

Ритуал надає грі тільки своєї форми, залишаючи зміст. Він знаходить свою реалізацію винятково в екстремальних ситуаціях, тому його репертуар суворо обмежений і співвідноситься тільки з кризовими моментами в житті колективу, викликаними або перетвореннями в соціальній структурі (народження, ініціації, весілля, смерть), або змінами в навколишньому світі (поворотні точки календарного циклу, епідемії, епізоотії, стихійні лиха). Причому всі ці ситуації переборювалися виключно за допомогою ритуалів, оскільки неритуального оформлення вони не мали. Інакше кажучи, «ритуал можна визначити як єдиний можливий спосіб поведінки людини та колективу в тих ситуаціях, які розцінюються цим колективом як кризові й тому потребують спеціальних (обов'язкових для всіх членів) програм поведінки. Природно, що подібний характер зв'язку ритуалів із нестандартними ситуаціями визначив загальний напрям їхньої класифікації: ритуали життєвого циклу, календарні й оказіональні» [17, с. 22].

Гра не настільки жорстко, як ритуал, пов'язана з невластивою їй подієвістю. Немає таких ситуацій, які однозначно пропонували ігрову поведінку, крім тих випадків, коли вони запропоновані ритуалом і є його частиною. Звичайно, гра можлива і в екстремальних випадках, однак «у загальному плані гра лише імітує конфлікт, будучи одним із найбільш дієвих способів підготовки до розв'язання реальних конфліктів». Якщо ритуал є єдиною можливим способом подолання кризи (альтернативи просто відсутні), то у випадках із грою завжди можливий вибір.

Відмінність ритуалу від гри полягає також у тому, що гра втрачає просторову та часову закріпленість. При цьому підкреслена прагматичність ритуалу, його орієнтація на кінцеву мету змінюється орієнтацією ігрової поведінки на сам процес гри. У грі може з'явитися категорія глядачів, якої немає в ритуалі. Для ритуалу характерна

незмінність відтворення, а для гри – більша можливість імпровізації. Якщо ритуал передається з покоління в покоління шляхом заучування його частин, то гра – за допомогою правил. Деякі частини гри також можуть передаватися шляхом заучування, але в принципі вона тяжіє до правил. Гра може епізодично входити в побут, але більш природне її середовище – між побутом і ритуалом.

Злиття повсякденних справ і ритуалізованих моментів поступово призводить до втрати відчуття меж ритуальної реальності, виводить фрагмент гри з ритуалу та робить його самостійним елементом. Також необхідно відзначити, що трансформація ритуалу в ігрову форму може призвести й найчастіше призводила до зміни, а потім і до його втрати. Але набагато рідше зустрічається процес протилежного характеру. Таким чином, гра є елементом ритуалу, що містить у собі його основний зміст і семіотику.

Сьогодні відсутня однозначна відповідь на питання про співвідношення ритуалу й гри. Можна припустити, що гра була первинною стосовно ритуалу в цілому, виступала як прообраз ритуальної дії, поступово знаходячи все нові елементи, узбільшуючи масштаби залучення. Отже, гра – це спочатку субстрат ритуалу, потім, після трансформації, – це власне ритуал; після загасання та втрати основних позицій – це знову гра.

Ритуал у кожному окремо взятому колективі – це закритий інститут, що має у своєму арсеналі комплекс спеціальних програм поведінки, способи подолання кризових моментів. У грі ситуація зовсім інша. Тут спостерігається широкий вибір як видів гри, так і варіацій усередині її. Ігровий процес дуже мобільний: не вимагає часу на підготовку, може бути зупинений у будь-який момент, не залежить від місця розташування учасників і часу проведення, що дає можливість помітити, що гра є діяльністю, яку вільно обирають.

Досліджуючи ритуал із позиції наявності в ньому ігрового компонента, необхідно також зазначити, що сьогодні досліджуваний феномен набуває статусу симулякра, оскільки він симулює реальність у певний фантазм, подобу означуваного.

У сучасну епоху соціалізація зазнає кризи через розпад соціальних спільнот, на місце соціуму приходять маси, які поглинають інформацію, навіть не осмислюючи її. Тотальність інформації позбавляє можливості відрізнити істину від підробленості, а реальність від симуляції. Подоби, образи випереджають реальність як симулякри таким чином, що реальність виявляється лише симуляцією симулякрів. Сучасне суспільство увійшло в еру тотальної симуляції всього та в усьому. Влада, соціальні інститути, політичні партії, культурні інститути, включаючи і всю сферу мистецтва, по суті, не займаються серйозними, реальними речами та проблемами, а тільки симулюють такі заняття, ведуть симулятивну гру в глобальному масштабі [20, с. 492].

Саме ритуал, виступаючи в соціумі подобою істинності й відтворюючи собою ситуацію того, що було «вперше», стає симулякром.

Симулякр – новий філософський термін, широко представлений у роботах Ж. Бодрійяра, Ж. Дельоза, Ж. Дерріди. Так, Ж. Дельоз пише: «Симулякр не є копія, що деградувала, він містить у собі позитивний заряд, який заперечує й оригінал, і копію, і зразок, і репродукцію. Із як мінімум двох дивергентних серій,

інтеріоризованих у симулякрі, жодна не може вважатися оригіналом, жодна не може вважатися копією» [21]. Подібність із міфологемою симулякра – включення в процес свого породження, пізнання міфу суб'єкта. Фантазми симулякра роблять подвоєння світу, уникаючи бінарної логіки, вони не знають суперечності, циклічності (самоповторні), унаслідок чого, завдяки можливості структурно необхідного повторення, набувають онтологічного статусу.

Сьогодні симулякр – штучне відбиття, що здається більш «реальними», ніж оригінал. Саме він залучає в гру – любовну, спортивну, біржову, військову, дипломатичну. Він стає притягальним своєю штучністю, нереальністю, змушуючи людину вірити в нього як у щось більш реальне, ніж сама реальність. Гра із симулякрами притупляє смак до життя.

Розглядаючи питання про можливість «боротьби» зі звабою, Ж. Бодрійяр, у принципі, відповідає на нього негативно. Його концепція гри в основних рисах відтворює ті ж висновки, які до нього зробили Ф. Шиллер, Й. Хейзінга, Х.-Г. Гадамер, Х. Ортега-і-Гассет, Ж. Дельоз, М. М. Бахтін. «Не ми вибираємо ігри – ігри вибирають нас!» [22]. Ж. Бодрійяр сумує з приводу того, що сучасна західна цивілізація профанує принцип гри, збіднює ігровий аспект культури, що вона занадто слабо реагує на стратегії спокуси й виклику, якими більш вміло володіють західні маргінали та «третій» світ, який розвивається. Буття сучасної цивілізованої людини є занадто дорогоцінним, щоб його постійно розігрувати.

Як і ритуал, гра сприяє виходу емоцій (в основному позитивних), знімає або зменшує фізичне й інтелектуальне напруження, викликане перенапруженням нервової системи, фізичною працею, сильними переживаннями, створюючи тим самим гармонійні стосунки з навколишніми, а також робить корекцію моральних взаємин. Гра – найсильніший засіб соціалізації, що включає в себе як соціально контрольовані процеси цілеспрямованого впливу на становлення особистості, так і стихійні, спонтанні процеси, які впливають на формування людини.

Отже, в процесі історичного розвитку культури спілкування ритуал набуває ігрових форм, для яких характерним є поєднання в колективній поведінці стереотипного та інноваційного, консервативного й творчого. Ритуал, як і гра, відтворюють такі моделі поведінки, які встановлені певними правилами. Вони також створюють певний «перехід» людини до іншої, несправжньої, ілюзорної реальності. Такий «інший» вимір реальності дає можливість здійснювати соціалізацію особистості, зберігати й транслювати культурні цінності, норми, правила, а також регулювати емоційний стан людини: створювати особливий позитивний настрій й усувати емоційне напруження та негативні емоції. Імітативний характер ритуалу зі створенням ілюзорної реальності дає можливість розглядати цей феномен як симулякр – заміну справжньої реальності її копією. У сучасній культурі спілкування саме така «штучна» реальність переважає над справжньою реальністю й сприяє гармонізації та узгодженості у міжособистісних відносинах.

## Проценко О. Ф., Мельник Е. А. РИТУАЛ ЯК ОСОБЛИВИЙ РІЗНОВИД ІГРОВОЇ ПОВЕДІНКИ

---

### Література:

1. Арутюнов С. А. Народы и культуры. Развитие и взаимодействие [Текст] / С. А. Арутюнов. – М. : Наука, 1989. – 246 с.
2. Кант И. Критика способности суждения [Текст] / И. Кант ; [пер. с нем.] – М. : Искусство, 1994. – 367 с.
3. Кант И. Собрание сочинений : в 8 т. [Текст] / И. Кант. – М., 1994. – Т. 6. – 743 с.
4. Спенсер Г. Основания социологии [Текст] / Г. Спенсер. – СПб. : Т-во И. Сытина, 1898.
5. Гроос К. Душевная жизнь ребёнка [Текст] / К. Гроос ; [пер. с нем.]. – К. : Изд-во Киевского Фребелевского общества, 1916. – 242 с.
6. Groos K. Die Spiele des Menschen [Text] / K. Groos. – Jena, 1899. – 459 ff.
7. Buytendijk F. J. J. Wesen und sinn des v Spiels [Text] / F. J. J. Buytendijk. – Berlin, 1933.
8. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия [Текст] / Э. Финк // Проблема человека в западной философии. – М. : Прогресс, 1988. – С. 357–403.
9. Философский энциклопедический словарь [Текст] / [гл. ред.: Л. Ф. Ильичёв, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалёв, В. Г. Панов] – М. : Сов. энциклопедия, 1989. – 840 с.
10. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия [Текст] / Э. Финк // Проблема человека в западной философии. – М. : Прогресс, 1988. – С. 357–403.
11. Гадамер Х. Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики [Текст] / Х. Г. Гадамер. – М. : Прогресс, 1988. – 704 с.
12. Сартр Ж.-П. Воображаемое. Феноменологическая психология воображения [Текст] / Ж.-П. Сартр ; [пер. с фр. М. Бекетовой]. – СПб. : Наука, 2001. – 319 с.
13. Зыкова А. Б. Учение о человеке в философии Х. Ортеги-и-Гассета [Текст] / А. Б. Зыкова. – М. : Наука, 1978. – 160 с.
14. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня [Текст] / Й. Хейзинга. – М. : АСТ, 2004. – 544 с.
15. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного: игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие [Текст] / Т. А. Апинян. – СПб. : Изд-во СПбГУ, 2003. – 400 с.
16. Эпштейн Н. П. Игра в жизни и искусстве [Текст] / Н. П. Эпштейн // Советская драматургия. – М., 1982. – № 2.
17. Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре: структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов [Текст] / А. К. Байбурин. – СПб. : Наука, 1993. – 240 с.
18. Веселовский А. Н. Историческая поэтика [Текст] / А. Н. Веселовский. – М. : Едиториал УРСС, 2008. – 648 с.
19. Михайлин В. М. Избыточность: исходный социокультурный смысл [Текст] / В. М. Михайлин // Культура, власть, идентичность: новые подходы в социальных науках. – Саратов, 1999. – С. 229–235.
20. Бычков В. В. Эстетика [Текст] / В. В. Бычков. – М. : Гардарики, 2002. – 556 с.
21. Делез Ж. Платон и симулякр [Текст] / Ж. Делез ; [пер. с фр. Е. А. Наймана] // Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века. – Томск, 1998. – С. 225–241.
22. Захаров А. В. Игры с сакральным. Размышления о книге: Ж. Бодрийяр. Соблазн [Электронный ресурс] / А. В. Захаров ; пер. с фр. А. Гараджи. – М. : Изд-во Ad Marginem, 2000. – Режим доступа: [http://sociologist.nm.ru/articles/zaharov\\_10.htm](http://sociologist.nm.ru/articles/zaharov_10.htm)