

Ю.І. Гулий, М.Є. Жидко

ВСТУП ДО ЕТНОПСИХОЛОГІЇ

2013

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний аерокосмічний університет ім. М.Є. Жуковського
«Харківський авіаційний інститут»

Ю.І. Гулий, М.Є. Жидко

ВСТУП ДО ЕТНОПСИХОЛОГІЇ

Навчальний посібник

Харків «ХАІ» 2013

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний аерокосмічний університет ім. М.Є. Жуковського
«Харківський авіаційний інститут»

Ю.І. Гулий, М.Є. Жидко

ВСТУП ДО ЕТНОПСИХОЛОГІЇ

Навчальний посібник

Харків «ХАІ» 2013

УДК 159.922.4(075.8)
ББК Ю958 я73
Г 94

Рецензенти: д-р психол. наук, проф. А. М. Большакова,
канд. психол. наук, доц. І. О. Кочарян

Гулий, Ю. І.
Г94 Вступ до етнопсихології [Текст]: навч. посіб. / Ю.І. Гулий, М.Є. Жидко. – Х.: Нац. аерокосм. ун-т ім. М.Є. Жуковського «Харк. авіац. ін-т», 2013. – 112 с.

Автори пропонують нестандартний за розподілом тем вступ до етнопсихологічної науки (психологічні аспекти обрядів ініціації, віртуального жаху, актуальні проблеми етнопсихолінгвістики), що є інноваційним розглядом тих аспектів етнопсихологічної дослідницької проблематики, які дозволяють активізувати пізнавальну мотивацію студента щодо подальшого його «заглиблення» у складну різноманітність сучасної етнопсихологічної та крос-культурної наукової парадигми.

Для студентів при самостійній роботі з курсу «Етнічна психологія і крос-культурні дослідження в психології», а також як додатковий матеріал при самостійній роботі з курсів «Антропологія», «Психологія особистості», «Вікова психологія», «Психологія сім'ї».

Бібліогр.: 20 назв

УДК 159.922.4(075.8)
ББК Ю958 я73

© Гулий Ю.І., Жидко М.Є., 2013
© Національний аерокосмічний
університет ім. М.Є. Жуковського
«Харківський авіаційний інститут», 2013

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
1. Психологічні аспекти обрядів ініціації.....	7
1.1. Методологічні проблеми психологічного дослідження ініціацій.....	7
1.2. Чоловічі ініціації.....	10
1.2.1. Спеціалізовані чоловічі присвячення.....	13
1.2.2. Архетипічні та культурні сценарії чоловічих ініціацій.....	17
1.2.3. Особливості чоловічих ініціацій у слов'ян.....	18
1.3. Жіночі ініціації.....	28
1.3.1. Особливості жіночих ініціацій в різних культурах	29
1.3.2. Архетипічні та культурні сценарії жіночих ініціацій.....	32
1.4. Психолого–педагогічне та психотерапевтичне значення ініціацій.....	43
Питання для самоконтролю.....	47
Список літератури.....	48
2. Психологія віртуального жаху.....	49
2.1. Основні символічні образи жаху.....	52
2.2. Класифікація ігор жахів.....	53
2.3. Основні ігри жанру жахів.....	58
2.5. Соціально–психологічні особливості субкультури гравців жахів.....	75
Питання для самоконтролю.....	83
Список літератури.....	83
3. Актуальні проблеми етнопсихолінгвістики.....	84
3.1. Специфіка етнолінгвістичних досліджень у контексті вивчення актуальних проблем етнопсихолінгвістики.....	84
3.2. Особливості психолінгвістичних досліджень у контексті етнопсихолінгвістичної проблематики.....	91
3.3. Аналіз проблем дослідження психологічних передумов двомовності з позицій етнопсихолінгвістичного та суміжних за напрямком підходів.....	104
Питання для самоконтролю.....	110
Список літератури.....	110

*«Где разорвана связь между Солнцем и птицей рукой обезьяны,
Где рассыпаны звезды, земляника да кости по полянам,
Где туманы, как ил, проповедуют мхам откровения дна,
Где хула, как молитва, – там иду я.*

*Где деревья вплетаются в летопись слов отголоском Начала,
Где лесной Часослов зашифрован устами пожаров,
Где большая дорога, черная ночь да лихие дела,
Где блестят за иконой ножи, – там иду я.*

*Где рассветы купаются в колодцах дворов да в простуженных лужах,
Где в грязи обручилась с весенним дождем стужа,
Где глоток, как награда за прожитый день ночью без сна,
Где пропиты кресты, – там иду я.*

*Где надежда на Солнце таится в дремучих напевах,
Где по молниям–спицам танцует гроза–Королева,
Где Луна присосалась к душе, словно пьявка–змея,
Где пускают по кругу любовь, – там иду я.*

*Где Восток напоил молоком кобылиц кочевника–ветра,
Где по дороге в острог по этапу ползут километры,
Где в слезах по колено да по горло в крови остывает земля,
Где распятие под сапогом, – там иду я.*

*Где молчание подобно топоту табуна, а под копытами воля,
Где закат высекает позолоченный мост между небом и болью,
Где пророки беспечны и легковерны, как зеркала,
Где сортир почитают за храм, – там иду я.*

*Я поднимаю глаза, я смотрю наверх...
Моя песня – раненный стерх».*

К. Кинчев

«...Любой перевод намечает окраины неверности вокруг ядра предполагаемой верности, но решение о местоположении этого ядра и о ширине этих окраин зависит от целей, поставленных перед собой переводчиком.

...Перевод основан на чем–то вроде переговоров, поскольку они – именно такой базовый процесс, в ходе которого, дабы нечто получить, отказываются от чего–то другого; и в конечном счете договаривающиеся стороны должны выйти из этого процесса с чувством разумного и взаимного удовлетворения, памятуя о золотом правиле, согласно которому обладать всем невозможно».

У. Еко

ВСТУП

«Совершенно нечувствительный к окружающему великолепию, туземец обычно озабочен тем, как бы все это изгадить – к огорчению туриста, существа чувствительного, стремящегося к счастью. Узнав от туриста о красоте родной природы, туземец обретает способность замечать и охранять эту красоту, а также налаживать ее коммерческую эксплуатацию в форме экскурсий».

М. Уельбек

Однією з недостатньо усвідомлених та отрефлексованих реалій сучасного людства є розгортання процесів глобалізації. З одного боку, попередні межі світу (національні, політичні та ін.) нівелюються у віртуальному просторі, а з другого, під загрозою знищення автентичності окремих етносів йде потужна хвиля відродження національних духовних і психологічних практик. Вивченню обох сторін цього складного процесу присвячена ця книга.

Автори вважають доцільним запропонувати читачеві не стандартний за розподілом тем вступ до етнопсихологічної науки (який вже достатньо висвітлений в існуючих академічних посібниках), а досить інноваційний розгляд тих аспектів етнопсихологічної дослідницької проблематики, які, на наш погляд, дозволять активізувати пізнавальну мотивацію студента щодо подальшого його «заглиблення» у складну різноманітність сучасної етнопсихологічної та крос-культурної наукової парадигми.

У першому розділі розглянуто обряди чоловічих і жіночих ініціацій, їх архетипічні та культурні сценарії, а також їх специфіка у слов'янських народів. Особлива увага приділяється аналізу психолого-педагогічних і психотерапевтичних функцій цих обрядів.

У другому розділі вперше у вітчизняній психологічній літературі проаналізовано сферу віртуальних жахів, зокрема віртуальних ігор жахів.

У третьому розділі розглянуто специфіку етно- та психолінгвістичних досліджень у контексті вивчення актуальних проблем етнопсихолінгвістики. Крім того, здійснено детальний аналіз проблем дослідження психологічних передумов двомовності з позицій етнопсихолінгвістичного та суміжних за напрямком підходів.

Як і всі попередні наші роботи, книгу написано в академічних рамках, що можуть вміщати в собі зміст постмодерністського дискурсу: маргінальність тем, інтертекстуальність і трансгресивність викладення матеріалу, наповненість асоціаціями і алюзіями на інші роботи і образи, процесуальність, інтелектуальні парадокси і провокації і т.п. На наш погляд, подібний дискурс дозволяє зацікавити, а отже, достукатися до

розуму і серця сучасного студента, не просто ознайомивши його із заздалегідь «перевареним» викладачем матеріалом, але й примусивши самостійно думати, звертаючись від «перекладу» до першоджерел. Концептуальним ключем для розуміння такого дискурсу можуть послужити слова У. Еко, винесені в епіграф до всієї роботи.

Автори наперед вдячні всім читачам, які візьмуть на себе труд вказати на помічені неточності й помилки на шляху вдосконалення структури навчального посібника та його змісту.

1. ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ОБРЯДІВ ІНІЦІАЦІЇ

У більшості так званих «традиційних суспільствах» існують дивні, на погляд носія євроатлантичної культури, ритуали, пов'язані зі зміною соціального статусу одного або групи представників даного суспільства і, як правило, включенням у деяке закрите коло осіб (у число повноправних членів племені, в чоловічий або жіночий союз, езотеричний культ, касту шаманів або жерців і т.п.). Ці ритуали можуть бути короткочасними або ж тривати протягом років; можуть проходити як прості церемонії або складні обряди, що вимагають спеціальної організації і тривалої підготовки; вони можуть бути радісним святом або жахливим випробуванням з подоланням небезпек, фізичними ушкодженнями і ритуальною хірургією (поліруванням зубів, надрізами на шкірі, обрізанням і т.д.). З найстародавніших часів подібні обряди були предметом безлічі спостережень – інформацію про них можна зустріти у розповідях торговців і мандрівників, звітах воїнів і місіонерів, описах антропологів і етнографів. Дотепер у тому або іншому вигляді окремі елементи цих обрядів ми можемо спостерігати і у високорозвинутих суспільствах: від прийому в піонерську організацію до інавгурації президента. Через це обрядами ініціації є багатий, але через велику варіативність дуже складний і навіть зараз недостатньо вивчений і систематизований дослідницький матеріал. В інтерпретації цих обрядів перетинаються класичні праці представників анімістичної школи (Дж. Фрезер, Р. Сміт, Е.С. Хартланд, А.Б. Кук, Е. Харрісон, Ф.Б. Джевонс), еволюціоністське розуміння первісної міфології Е. Тайлора, психоаналітично орієнтованих представників школи «Культура і особистість» (М. Мід, Р. Бенедикт, Б. Малиновський), релігійна концепція міфу про «вічне повернення» М. Еліаде, структурно-функціональний аналіз міфологічних сюжетів В.Я. Проппа, дослідження в області трансперсональної психології і психотерапії (С. Гроф, А. Мінделл та ін.). Далі будуть розглянуті різні підходи до визначення ініціації, її структури і функцій і виділені ознаки, специфічні для психологічного підходу.

1.1. Методологічні проблеми психологічного дослідження ініціацій

Концепт і сам термін **обряди ініціації** (від лат. *initio* – присвячення, здійснення таїнства), або **обряди переходу** запропонував у 1909 р. голландський антрополог Арнольд Ван Геннеп, який займався вивченням особливостей систем обов'язкових ритуалів переходу від одного статусу до іншого протягом життєвого шляху індивідуума в різних традиційних суспільствах. Як відомо з соціальної психології, кожний статус закріплює людину в певній групі й системі міжособистісних

відносин; обряд ініціації дає можливість індивідууму бути прийнятим суспільством у новому віковому або соціальному статусі, а суспільству – прийняти його в цьому статусі. А. Ван Геннеп виділив деякі загальні закономірності, якими відзначена організація таких обрядів, незалежно від відмінностей практикуючих їх племен.

Ініціація включає три послідовні етапи, що полегшують перехід від одного статусу до іншого: 1) ритуал *відділення* (*separation*) від колишнього статусу, що обумовлює розмежування ролей і розрив з колишнім статусом, 2) *проміжний стан* (*transition*), або період дозвілля, яке готує учасників до нового статусу, і 3) ритуал *включення* (*incorporation*), роль якого полягає в публічному визнанні учасника ініціації, який відтепер повноцінно має новий статус.

Подібна схема може розглядатися як своєрідна аналогія природного циклу, в якій елементи ритуалів ініціацій можна, наприклад, знайти в святкуванні закінчення старого і початку нового року. У цьому випадку перша і третя стадії цих обрядів можуть розглядатися як свого роду гарантія безпеки розставання із старим і вступу до нового статусу. Критична стадія – друга, на якій людина, що бере участь в обряді, не володіє ніяким статусом, а знаходиться в проміжному стані, не будучи членом якої-небудь окремої частини суспільства. Відповідно, на цій стадії людина наражається на небезпеку і сама являє собою небезпеку для суспільства. Тому найважливіша частина обряду пов'язана з *огорожею* (*containing*) цих людей від інших та із забезпеченням проходження цієї стадії з якнайменшим ризиком.

Цей аналіз соціальної функції обрядів ініціації ще і сьогодні надихає багато антропологів і етнопсихологів, оскільки сама постановка питання зазнала мало змін через універсальність категорій, що використовуються А. Ван Геннепом. Стало очевидно, що соціальне значення обрядів ініціації перевершує їх індивідуальні функції, оскільки мета полягає не в святкуванні фізіологічної зрілості і тим самим у підтримці природного початку в людині, а у включенні нових членів у суспільство дорослих і тим самим в залученні їх до соціальних і духовних норм, регулюючих життя племені. Одночасно обряди ініціації виконують дуже важливі в індивідуальному житті функції, що полягають у переході до певного сексуального статусу, формуванні статевої ідентичності або вирішенні статевої конфлікту.

В історії релігії загальноприйнятою є **класифікація ініціацій** на три типи.

Перший тип – колективні ритуали. Їх функція – здійснити перехід від дитинства до юності. Вони є обов'язковими для всіх членів окремого суспільства. В етнологічній літературі вони ще називаються «ритуалами статевої зрілості», «племінною ініціацією», «ініціацією вікових груп».

Другий тип – «всі види обрядів присвячення в секретні суспільства, братства, союзи».

І, нарешті, третій тип – присвячення в шамани або знахарі. Цей тип припускає обов'язкове проходження через досвід смерті – відродження.

Дещо іншу класифікацію пропонує М. Еліаде. Жодною мірою не відмовляючись від традиційної класифікації, М. Еліаде розглядає обряди ініціації не змістовно, а процесуально. Він виділяє два типи:

1) «вікові обряди, завдяки яким підлітки дістають доступ до сакрального, до знання, до сексуальності, стають людськими істотами». У цьому випадку час ініціації для них дорівнює часу створення їх людьми;

2) «спеціалізовані ініціації», яким піддаються певні особи у зв'язку з трансформацією їх людського стану. В даному випадку відбувається творіння не людини, а якоїсь надлюдської істоти, здатної спілкуватися з Божествами, Предками або Духами.

Як правило, новоприсвячений одержує певні відзнаки, що підкреслюють соціальну грань між ініційованими і неініційованими.

Як ми вже відзначали вище, ініціації дотепер не дуже добре вивчені. М. Еліаде так пояснює це: "Присвячення, як правило, – обряд таємний. Якщо ми дещо знаємо про присвячення в первісних суспільствах, то тільки тому, що білим людям вдалося пройти присвячення, або тому що тубільці дали нам деяку інформацію. Ми ще далекі від знання глибини первісних присвячень». Проте «з точки зору методу, відновлення сценарію присвячення на основі декількох уривчастих документів і за допомогою дотепних зіставлень цілком можливо». У зв'язку з цим ініціації є предметом міждисциплінарного вивчення. В монографії «Дитина і суспільство» І.С. Кон пише: «Сучасна наука приділяє особливо багато уваги проблемі якісних зсувів, стрибків у розвитку. В біології і психофізіології це так звані критичні періоди, коли організм відрізняється підвищеною чутливістю (чутливістю) до певних зовнішніх і/або внутрішніх чинників, дії яких саме в даній (і ніякій іншій) точці розвитку мають особливо важливі необоротні наслідки.

У соціології та інших суспільних науках цьому відповідає поняття "соціальний перехід" індивіда або групи людей з одного соціального стану в інший (наприклад, з дитинства в отрочтво або з категорії тих, хто навчається, в категорію тих, хто працює). Специфічно етнографічний аспект даної проблеми – "обряди переходу" і їх особливий, окремий випадок – ініціації.

Оскільки критичні періоди та соціальні переходи звичайно супроводжуються якоюсь, часом хворобливою психологічною перебудовою, психологія розвитку виробила особливе поняття "вікових криз" або "нормативних криз розвитку". Слово "криза" підкреслює момент порушення рівноваги, появи нових потреб і перебудови мотиваційної

сфери особи. Але оскільки в даній фазі розвитку подібний стан статистично нормальний, то і кризи ці називаються "нормативними"».

І.С. Кон підкреслює, що «які не близькі ці поняття у філософському значенні, – всі вони позначають локалізований в часі стрибок, – вони кореняться в різних системах відліку і не виводяться один з одного. Критичні періоди суть інваріанти онтогенезу, вікові кризи відносяться до життєвого циклу, вікові переходи похідні від соціальної структури суспільства, а поворотні пункти відносяться до індивідуального життєвого шляху (біографії). Разом із тим вони тісно пов'язані один з одним».

Ураховуючи це, в своїх подальших міркуваннях ми відштовхуватимемося від положення про те, що ініціація, за виразом М. Еліаде, є «позаісторична архетипічна поведінка психіки». Виходячи з цього далі, користуючись методами аналітичної психології К.Г. Юнга, ми розглянемо феномени чоловічих і жіночих ініціацій під кутом зору нормативних криз розвитку (традиції Л.С. Виготського, Е.Г. Еріксона) і способів їх подолання.

1.2. Чоловічі ініціації

Обряди ініціації хлопчиків часто проходять публічно: майбутні учасники збираються, поділившись за віком, на площі селища або в спеціально відведеному місці. На сьогодні виділяють три основні функції цих обрядів: 1) оволодіння емоціями, пов'язаними з едиповим комплексом; 2) привласнення статевої ідентичності й 3) контроль над бісексуальними потягами підлітка.

Щодо першої функції, Уайтінг, Клакхон і Ентоні висунули гіпотезу про функції обрядів ініціації у хлопчиків на основі ідеї дозволу едипових конфліктів в отроцтві: тісний зв'язок дитини з матір'ю в дитинстві породжує ревності до батька, внаслідок чого виявляється необхідним певне соціальне втручання для запобігання інцесту з матір'ю і відкритої ворожості до батька.

У деяких примітивних племенах мати і син сплять в одному ліжку з народження дитини і часто протягом більше двох років; у цих спільнотах післяродові сексуальні відносини між подружжям уриваються заборонами і табу. Уайтінг і його співробітники стверджують, що тут слід чекати появи особливо жорстоких обрядів ініціації хлопчиків, що містять випробування мужності, фізичні позбавлення і операції на геніталіях з метою подолання едипових потягів. Уайтінг із співавторами емпірично досліджували в 56 випадково вибраних у всіх точках земної кулі племенах статистичний зв'язок між трьома такими змінними: сумісним сном матері та сина, сексуальними подружніми заборонами в післяпологовий період і наявністю жорстоких обрядів ініціації підлітків. Цей зв'язок виявився статистично достовірним. Автори дійшли висновку,

що основна функція ініціації хлопчиків полягає в подоланні потягів інцесту і попередженні відкритого бунту проти батьківського авторитету в той момент, коли фізична зрілість робить цей бунт небезпечним, посилює чоловічу ідентифікацію і ухвалення підлітком чоловічої ролі.

Робота Уайтінга і його співавторів стала об'єктом постійної критики з боку антропологів. Останні особливо дорікали їм за відірваність зроблених спостережень від етнологічного контексту і через це декількох знецінених, головне ж – за упереджений відбір змінних, що узгоджуються з психоаналітичними припущеннями і маскують такі фундаментальні соціальні чинники, як полігамія або переважання влади чоловіків, що зміцнюється завдяки різним чоловічим союзам. Янг звернувся до дослідження цих же 56 племен, що спостерігалися Уайтінгом і його співробітниками, запропонував на додаток до вивчених змінних таку, як чоловіча солідарність, визначувана наявністю таємних чоловічих співтовариств, заборонених для жінок. Янг показує, що наявність подібної чоловічої солідарності більшою мірою визначає жорстокі обряди ініціації, ніж особливості виховної практики на першому році життя дитини. На його думку, основною функцією обрядів ініціації є швидше підкорення статевих ролей підлітка соціальним вимогам, що впливає з високого ступеня чоловічої солідарності, ніж оволодіння підлітком дитячими емоціями едіпова комплексу.

Стосовно другої функції (привласнення статевої ідентичності) Бартон і Уайтінг критично переглянули попередні гіпотези Уайтінга та інших, спробувавши цього разу інтерпретувати функції обряду ініціації на основі поняття вторинної ідентифікації. У співтовариствах з такими післяродовими звичаями, коли хлопчик виганяється з материнського ліжка на користь раніше видвореного з нього батька, він переживає до свого суперника амбівалентне почуття ненависті й заздрість. Ця заздрість примушує його ідентифікуватися з батьком. Подібна форма ідентифікації має бути посилена в ході ініціації за допомогою вторинної ритуалізованої ідентифікації, в якій відбувається закріплення чоловічої статевої ідентичності. «Ми стверджуємо, що пояснення в термінах статевої ідентичності є більш валідним і плідним. Ми вважаємо, що в спільнотах, що містять конфліктну статеву ідентифікацію, в яких дитина спить з матір'ю, а сімейна єдність контролюється чоловіками, можна спостерігати обряди ініціації, що функціонально служать дозволом цих сексуальних конфліктів».

Щодо третьої функції обрядів (дозвіл бісексуальних потягів) Беттельгейм у роботі "Символічні поранення" дав поза сумнівом найоригінальніше пояснення обрядам ініціації хлопчиків. Його роздуми базуються на двох джерелах: на матеріалах групових психотерапевтичних сеансів з підлітками-невротиками в ортогенетичній клініці в Чікаго і на аналізі багатьох етнографічних даних про обряди

ініціації, пов'язані з обрізанням і насічками на пенісі. Зокрема, Беттельгейм пише, що в змішаній психотерапевтичній групі хлопчики виявляли турботу і невпевненість у своєму сексуальному статусі й заздрість до статусу дівчаток: наявності менструацій і можливості виношування дитини в своєму череві. Дівчатка, у свою чергу, будучи упевнені в своїй статевій належності через менструації, виявляли ворожість відносно них, наділяли їх магічною силою. Коли хлопчики дізнавалися, що у дівчаток почалися місячні, вони почували заздрість, оскільки дівчатка сексуально "виросли", і група вирішила створити секретний ритуал, згідно з яким хлопчики були зобов'язані кожного місяця різати свій вказівний палець і змішувати цю кров з менструальною кров'ю дівчаток.

Беттельгейм пов'язує спостереження про міфи, що оточують появу перших менструацій, із змістом ряду поширених в Австралії специфічних обрядів ініціації.

Їх ритуальна практика полягає в надрізанні основи пеніса, що оголяє уретру, і дозволяє думати, що чоловічий орган став схожий на вульву. Порівняння на цьому не кінчиться, оскільки в деяких племенах насічку роблять кожного місяця для появи менструальної за своїм символічним значенням крові. Згідно з Беттельгеймом, насічка пеніса створює символічне ствердження володіння вагіною та менструаціями. Функцією ініціації, за Беттельгеймом, є символічне ствердження того, що чоловіки здатні до дітонародження і що вони в змозі мати такий же сексуальний апарат, як у жінок. Метою ініціації є не запобігання інцесту і ствердження чоловічої ідентифікації, як це стверджували Уайтінг із співавторами, а привласнення сексуальної ролі на основі задоволення бісексуальних потягів.

Насправді уявлення Беттельгейма багато в чому виходять із психоаналітичних концепцій, бо, як це стверджує Грін, інтерпретації Беттельгейма основані саме на вторинному розвитку едіпова комплексу. На його думку, обрізання і насічка становлять "символічні поранення", вигадані жінками і пов'язані з міфами про родючість, а не є, як це стверджував Фрейд, "символічними заступниками кастрації, покаранням, яке первісний батько колись наклав на своїх синів через свою всемогутність".

Лапланш також детально критикує твір Беттельгейма. В основному критика спрямована на поверхневий і дуже "психологізаторський рівень" інтерпретації матеріалу, висловленого в "Символічних пораненнях". Що ж до результатів, отриманих на сеансах групової психотерапії з підлітками або в результаті транскультурного аналізу обрядів обрізання і насічок, Лапланш вважає, що Беттельгейм навмисно відібрав факти, що підтверджують його гіпотезу, тоді як насправді йшлося про участь

чоловіків в обряді встановлення влади з символічним привласненням її атрибутів.

Згідно з Лапланшем, твердження Беттельгейма кидають справжній виклик психоаналітичній теорії, оскільки пріоритет жіночого бажання має на увазі "заперечення фалічної проблематики" і штучне "знецінення комплексу Едіпа", який більше не відіграє основної ролі.

Лапланш протиставляє цьому пояснення Г. Рохейма, який провів в Австралії за дорученням Віденської школи ряд досліджень для підтвердження істинності фрейдівських ідей. З погляду Рохейма, вся ритуальна символіка обрізання і насічки підтверджує основні положення психоаналітичної концепції: "Загроза кастрації і едіпів комплекс ясно відображені у всіх цих ініціаціях".

1.2.1. Спеціалізовані чоловічі присвячення

*«Кто о смерти скажет нам пару честных слов?
Жаль, нет «черных ящиков» у павших моряков.
Карандаш ломается, холодно, темно.
Капитан Колесников пишет нам письмо:
«Нас осталось несколько на голодном дне,
Два отсека взорваны, три еще в огне.
Знаю, нет спасения, но если веришь – жди.
Ты найдешь письмо мое на своей груди».
После о случившемся долго будут врать.
Расскажет ли комиссия, как трудно умирать?
Кто из нас ровесники, кто герой, кто чмо?
Капитан Колесников пишет нам письмо...»*

Ю. Шевчук

Але існують й інші міфи і вірування, які відносяться до індивідуальних присвячень у таємні товариства. Характерною особливістю обрядів дорослішання в даному випадку є отримання кожним неофітом свого духу-заступника. Такий тип присвячення показує значення особистого релігійного досвіду: завдяки отриманню духу-заступника хлопчик дістає доступ до сакрального і змінює свій екзистенціальний режим.

Для північноамериканських присвячень характерним є те, що значна їх частина здійснюється наодинці. Хлопчики у віці від 10 до 16 років йдуть в гори або ліси і там занурюються в світ космосу і аскези. При цьому неофіт покинутий на самого себе. Новачок голодує, очищається, дотримується харчових заборон і піддає себе різним випробуванням, наслідком чого є духовне прозріння. Між обрядами дорослішання і випробуваннями присвячення в таємні товариства у чоловіків можна провести чіткий зв'язок. Наприклад, у присвяченнях у товариство танцю

у племені Квакиютль ясно простежується структура присвячення в таємне товариство в аборигенів Північної Америки.

Взагалі, право членства в цьому первісному товаристві спадкове, і для хлопчиків, що не мають на це рацію, можливість прийняти присвячення обмежена. Коли вони досягають 10-12-літнього віку, то проходять присвячення на низькому рівні.

Зачувши звук священних інструментів, неофіти впадають у транс (іноді він симулюється). Транс – це знак того, що неофіт помер для буденного життя і одержимий Духом, який «відносить» його в ліс (у канібалів), або в Небо («Танцююче суспільство» Длувілакса або Мітла), або, нарешті, залишається замкнутим у культовому будинку («Клоунське суспільство» Уїкено). Новачок, що залишився наодинці, отримує присвячення від Духів. Присвячуваний підвішує муміфікований в солоній воді труп до даху хатини, коптить його димом, розриває на частини, які проковтує, не прожовуючи. Канібалізм – доказ ототожнення присвяченого з Божеством. Його канібалізм, як і буйне «безумство», – доказ його божественності. Коли після трьох-, чотирьохмісячної відсутності новачок («хаматса») повертається в село, він поводить, як дика тварина. А після нападу сказу настає повна байдужість. Як усі обряди присвячення, присвячення в Товариство Канібалів має на меті створити нову особу: неофіт вимушений знайти свій «спосіб життя» після того, як він спілкувався з сакральними силами, втілюючи Бога. Руйнування особи і одержимість – це загальні ознаки, властиві багатьом північноамериканським обрядам присвячення.

Отже, бачимо, що обряди вступу до таємних товариств за всіма пунктами відповідають племінним присвяченням: ізоляція, обрядові тортури, випробування, смерть і воскресіння, отримання нового імені, відкриття таємного знання, навчання особливій мові і т.п., при цьому помітне значне ускладнення випробувань.

Таємні суспільства океанійців і африканців не націлені на контроль за природою, подібно до тотемічних кланів і братств. Магічно-релігійний характер дозволяє їм виконувати, скоріше, політичні й економічні задачі в повсякденному житті.

Таємні товариства у Конго так само, як і суспільства жителів Гвінейського побережжя, перетинає межі племінних територій. У них допускають лише синів самих знатних вільних чоловіків або багатих рабів. Залежно від звичаїв племені тривалість церемонії включення розтягується від двох місяців до шести років. Церемонії включають різного роду заборонні обряди (табу) і обряди дозволу. Послідовність обрядів така: відділення від домашнього середовища (ізоляція в лісі), очищення (люстрація), отруєння пальмовим вином, що доводить до безпам'ятства та інше. Всі ці прийоми роблять його «мертвим» для колишнього середовища і готують його включення в нове середовище.

Між цими актами знаходиться проміжний період, під час якого скоюють членушкодження, розмальовування тіла (білим і червоним); обертаються протягом всього церемоніального терміну, ходять голими, бо вони мертві. Їм не дозволяється виходити зі свого притулку і показуватися на людях. Вони одержують повчання від жерця-чаклуна (нганга), користуються особливою мовою, дотримуються харчових заборон. Потім слідує обряди реінтеграції в колишнє середовище. Для цього їм потрібно декілька місяців. Завдяки проходженню через сакральний світ у присвяченого залишається особлива, магічно-релігійна властивість.

Ще однією категорією присвячення є присвячення в таємні братства і шамани. Це найскладніша за своїм проведенням і соціальною значущістю категорія. Вона дає вищий релігійний статус присвячуваному, дозволяє вступити в «чоловічі союзи» або здійснити містичне покликання.

Наприклад, у німецькому військовому братстві, що носило ім'я «берсерки» (воїни, одягнені у ведмежачі шкури), існував специфічний обряд присвячення, який включав випробування хоробрості, стійкість перед фізичними стражданнями і, нарешті, магічне перетворення у вовка, яке радикально змінює поведінку воїна. Він має перетворити своє людське єство, продемонструвавши агресивну і страхітливую несамовитість, яка ототожнює його з розлюченими тваринами. Він «розігрівається» до щонайвищого ступеня, його захоплює таємна сила, нелюдська і незборима, так що бойовий порив виходить із самої глибини його істоти. Одягнувши шкуру вовка, людина переймає вовчі звички, інакше кажучи, стає диким воїном, непереможним і невразливим. Цей тип присвячення акцентує увагу на перемозі, досягнутій за допомогою магічних засобів.

Особливе місце в обрядах чоловічої ініціації займає гомосексуальна педагогіка – процес отримання мужності через гомосексуальність, що має часто сакральний характер. Вона виникла в ідеології тих суспільств, де мужність була абсолютною моральною цінністю. Багато народів вважають так звану інсемінацію (запліднення) хлопчиків необхідною формою навчання і передачі сили і мудрості дорослого чоловіка.

Хлопчики деяких народів Н. Гвінеї і Меланезії з 12-13 років мусять мати старшого сексуального партнера сім років до шлюбу. Частіше за все ним виступає чоловік старшої сестри хлопчика.

У папуаському племені самбія хлопчик поміщається в замкнутий чоловічий світ. Щоб дозріти і вирости, він має регулярно пити чоловіче сім'я. Символічна основа цієї практики – прагнення «прославити» чоловіче начало, «очистивши» хлопчика від фемінних елементів.

Ураховуючи войовничість папуаських племен, можна сказати, що соціалізація хлопчиків тут цілком підлегла військовому навчанню.

Звернемося тепер до шаманських присвячень. Шаман, перш за все, – людина, обдарована надзвичайними можливостями, у відомому значенні – зразок релігійної людини. Шаманом стають:

- за спонтанним покликанням («заклик», «обраність»);
- за спадковою передачею «професії» шамана;
- за особистим рішенням або, рідше, по волі клану.

Шаманом визнається тільки той, хто отримав подвійне навчання: 1) екстатичного порядку (сни, бачення, транс і т.д.) і 2) традиційного порядку (шаманська техніка, імена і спеціалізація духів, міфологія і генеалогія клану, таємна мова і т.д.). Ця подвійна підготовка, що забезпечена духами і старими шаманами, і є присвяченням.

У Сибіру той, хто покликаний стати шаманом, виділяється дивною поведінкою: він шукає самотності, стає мрійником, любить бродити по лісу або в пустинних місцях, у нього виникають видіння, він співає уві сні і т.д. У якутів трапляється, що молода людина впадає в люті або легко втрачає свідомість, ховається в лісах, харчується коренями дерев, кидається у воду і вогонь, ранив себе ножом.

Майбутні шамани тунгусів, дорослішаючи, переносять нервові кризи, але іноді покликання дає про себе знати в зовсім юному віці: хлопчик тікає в гори і залишається там тиждень і більше, харчуючись тваринами, яких він розриває власними зубами. Тільки через десять днів він опам'ятовується. При спадковому шаманстві душі шаманів-предків вибирають молоду людину зі своєї сім'ї; він починає усамітнюватися, бачити пророчі сни і час від часу піддаватися нападам, які позбавляють його свідомості. Буряти вважають, що в цей час душу хлопця відносять духи: її приймають в житлі богів, і шамани-предки присвячують її в таємниці ремесла, повідомляють види й імена богів і духів і т.д. Шаманом стають також у результаті нещасного випадку або незвичайної події. Так, у бурятів, сойотів, ескімосів можна стати шаманом при близькому ударі блискавки або безболісно переносячи випробування, схоже з випробуванням в обряді присвячення (у ескімосів – провівши п'ять днів у крижаній воді і не замочивши одягу).

Часто шаманство ідентифікують з психопатологічним феноменом, тому що покликання шамана дуже часто веде до внутрішньої кризи, яка часом межує з «безумством». І оскільки стати шаманом можна, тільки подолавши цю кризу, саме подолання відіграє роль містичного присвячення. От чому хвороба, що розвинулася у майбутнього шамана через відчуття тривоги, викликане тим, що він вибраний богами, розцінюється як «хвороба присвячення». Екзистенціальна невпевненість, самотність і страждання, викликане будь-якою хворобою, посилюють

символікою обрядової смерті. У цілому психічний хаос майбутніх шаманів можна інтерпретувати як знак того, що звичайна людина «розчиняється» і нова особа ось-ось народиться.

У Північній Америці шаман – це людина, яка володіє містичним досвідом, або трансом – дійсним або удаваним. Шаман – особа екстатична. І на рівні первісних релігій екстаз уявляється польотом душі на небо або спуском у підземні області і поневірянням серед мертвих. Шаман робить екстатичні подорожі, щоб зустрітися з Небесним Богом, відшукати душу хворого, проводити душу померлого або удосконалити свої знання завдяки спілкуванню з Вищими Істотами.

Але коли душа покидає тіло під час екстазу, це рівносильне тимчасовій смерті. Отже, шаман є людиною, здатною «померти» і «воскреснути» багато разів.

Найважливіші моменти присвячення шамана:

- тортури і розчленовування тіла;
- зіскоблювання плоті і перетворення тіла на скелет;
- досить довге перебування в Аду, під час якого майбутнього шамана навчають душі померлих шаманів і «демони»;
- підйом на небо для отримання присвячення Небесного Бога.

Таким чином, на відміну від неофітів в інших присвяченнях майбутній шаман зазнає більш радикальних випробувань містичною смертю. Він кожного разу наражається на небезпеку втрати розуму і перемагає цю небезпеку в надії перейти до життя, повністю відмінного від буденного існування. Винятковість шамана полягає в тому, що йому вдається включити в свою свідомість досвід, який в буденному світі належить снам, «безумству» і передсмертним станам. Тому шамани і містики справедливо розглядаються як вищі істоти, присвячені в таємницю життя і смерті.

1.2.2. Архетипічні та культурні сценарії чоловічих ініціацій

*«Добрый молодец Иван решил попасть туда –
Мол, видали мы Кащеев, так-растак!
Он как что-то где – так сразу шасть туда,
Он по-своему несчастный был дурак.
То ли выпь захотала, то ли филин заикал,
На душе тоскливо стало у Ивана–дурака!
И начались его подвиги напрасные,
С баб-Ягами никчemuшная борьба.
Ведь она по-своему несчастная
Эта самая лесная голытьба.
Сколько ведьмочек пришипнул,
Двух молоденьких, в соку.
Как увидел утром, всхлипнул –*

У "чоловічій казці" "Кощій безсмертний» – Кощій, що володіє необмеженою владою, забирає жінку Івана-царевича, інфантильного героя, що не відає, який скарб дістався йому під личиною жаби. Йому залишається або бути без партнерки, тобто в дитячому, асексуальному стані, або перестати бути слухняним хлопчиком і битися з ворогом, який є всемогутнім, грізним і, як здається на перший погляд, безсмертним. Його смерть якась особлива, потрібно відшукати і зламати голку, на кінці якої – смерть Кощія. В психоаналізі голки, веретена, гребені – це ті предмети казкової атрибутики, які є фалічними символами, і іносказання натякають на сферу сексу. Зламати голку Кощія рівносильно позбавити його чоловічої сили, каструвати, зайняти його місце, ставши чоловіком. Смерть його – звільнення майданчика, який займає новий, більш молодий і сильний "самець". При цьому повержений володар не обов'язково вмирає фізично, він може померти метафорично, тобто стає асексуальним, "вмирає" як чоловік у продуктивній фазі, поступившись своїм місцем більш молодому. Саме цій темі Фрезер присвятив свою знамениту "Золоту гілку": кожного разу попередній цар у повному розквіті сил має бути вбитий новим, ще більш сильним. Ось як коментує цю тему Пропп: "Очевидно, шлюбний вік дітей, створення нового покоління показує, що старому поколінню пора піти, поступитися місцем новому". Отже, в житті кожного хлопця, як і в житті дівчини, є момент, коли він відіграє "битву з Червоним лицарем" – своїм батьком – за право інтегрувати свою внутрішню силу.

1.2.3. Особливості чоловічих ініціацій у слов'ян

Особливості чоловічих ініціацій у слов'ян можуть бути проаналізовані на етнографічних даних (обрядках ініціацій, що збереглися дотепер) і фольклорному матеріалі (українських, російських і білоруських народних казках, легендах, епічних творах і т.ін.). Подібний аналіз спирається на вказану В.Я. Проппом спорідненість структури «чарівної казки» і тотемічної ініціації.

Початок юнацької вікової ініціації у народів первісного суспільства пов'язаний з віднесенням хлопчиків-підлітків до особливої групи ровесників (їх вік може дещо коливатися). Соціально-психологічним механізмом цього є насмішки старших, що мають ритуальний характер (які могли не обмежуватися тільки словами, але і включати цілком конкретні «справи»: закинути шапку на дах, зняти штани, підвісити вниз головою і т.д.). Для того, щоб протистояти насмішкам (головним чином з боку тих, що вже пройшли ініціацію хлопців, а також дівчат), підлітки приблизно одного віку поступово утворюють тісно згуртовані групи.

Врешті-решт, через декілька років підготовлені своєрідною громадською думкою, вони залишають селище і йдуть в особливий табір. Матеріали казок свідчать, що відправляли підлітків у табір ініціації батьки, рідше – брати і дядьки.

У рамках традиційної статевовікової градації українців, а також західних слов'ян виділення хлопчиків в особливу підліткову групу починалося з 6-8 років. Поступово дорослі хлопчики складали тісно згуртовану групу, в якій перебували до 14-16-літнього віку. Далі, пройшовши обряди присвячення, вони ставали членами об'єднання дорослих хлопців. Особливо чітко оформленими такі групи підлітків були на українському Поліссі, де дослідники відзначають їх велику схожість з підлітковими групами архаїчних суспільств¹.

У стародавності ініціації індоєвропейських народів (у тому числі і слов'ян) включали ритуальну ініціацію переродження у вовків, що знайшло своє віддзеркалення у фольклорі². У стародавніх слов'ян воно проходило в два етапи. Про це свідчить не тільки двоетапність стародавніх ініціацій у споріднених слов'янам індоєвропейських народів, але і пізніший етнографічний матеріал. Так, у східних слов'ян епохи феодалізму простежується чіткий розподіл молоді на два вікові шари – підлітковий і юнацький. У українців і західних слов'ян хлопці об'єднувалися в особливі союзи (парубоцькі громади), висхідні до стародавніх чоловічих союзів. Членство в таких об'єднаннях оформлялося особливими ініціаціями, в структурі яких теж простежуються два етапи. Розподіл на два вікові шари і двоетапність ініціації були характерні для міських ремісників (етапи учнівства і підмайстерництва), а також староруських дружинників (розподіл молодшої дружини на дві частини за віковим принципом).

На першому етапі ініціації хлопців мають доставити на місце, де вони проходять присвятні ритуали. Спираючись на матеріали східнослов'янських чарівних казок, В.Я. Пропп припускає, що це місце знаходиться в лісі³. Оскільки ініціація припускає певну міфологічну

¹ Виділення в стародавності хлопчиків у групу підлітків-прединіціантів частково знайшло відображення і у фольклорі. Герой однієї із самих архаїчних билин Волх Всеславович пішов з будинку «десяти років», збирав дружину (юнацьку спілку давньої епохи) «дванадцяти років» і навчав її військовим і мисливським «премудростям» до «п'ятнадцяти років». Івась Коновченко – семирічний козак-богатир, герой української думи.

² Так, наприклад, у давньоруському епосі, що поданий в "Слові о полку Ігоревім" і в билині про Волха Всеславовича, є давньослов'янський міф про перевертня, пов'язаний з культом вовка й обрядами ініціацій. Цей міф пізніше був віднесений до конкретних історичних осіб, таких, як Всеслав Полоцький на Русі й сербський князь Вук Гругрович.

³ Проведення ініціації за межами своєї території (особливо в лісі) є характерною рисою цього обряду у багатьох народів.

інтерпретацію простору, вихід за межі своєї території прирівнювався до смерті, а знаходження в священному лісі сприймалося як перебування на «тому світі». Тому в східнослов'янській ініціації величезна роль відводилася божествам потойбічного світу, зокрема Бабі-язі, яка виступає однією із головних дійових осіб, що проводили ініціацію. На думку німецького дослідника Р. Бекера, образ Яги походить від давньослов'янської язичницької богині Мокоші, серед функцій якої були визначення долі людини і володарювання над світом мертвих. У зв'язку з цим молодих людей після прибуття на місце ініціації зустрічали жриці цієї богині. Надалі їх роль переходить до жерців-чоловіків, – так само, як і роль жіночої богині – до чоловічого божества.

Легенди про перевертнів теж, як правило, місцем, де живуть перетворені на вовків, називають лісом, рідше полем. У легендах про перевертнів-вовкулаків⁴ перетворення людей у вовків у більшості випадків здійснюють також жіночі персонажі – відьма, чаклунка і т.ін.

На лімінальній (від лат. *limen* – поріг) стадії першого етапу ініціації в лісовому таборі хлопці переживали ритуальну смерть. З матеріалів східнослов'янських казок видно, що мало місце ініціація не просто символічного вбивства, а проковтування чудовиськом і подальша «відрижка». Крім того, присвячених піддавали фізичним випробуванням – завдавали їм хворобливого удару, ран, примушували голодувати, всіляко їх принижували. Жалюгідний стан відображався в їх зовнішньому вигляді й одязі⁵. Під час ініціацій в українських парубоцьких

⁴ Вовкулак, волкулак, волкодлак, волколак – у слов'янській міфології людина-вовк; перевертень; чаклун, здатний перетворюватися у вовка й перетворювати у вовків інших людей. Іншим словом для позначення волколака було слово, утворене від дієслова *vedati* – «знати»: українське "віщун" – «вовк-перевертень», давньочеське «*vedi*» – «вовчиці-перевертні», словенське «*vedomci, vedunci, vedarci*» – «вовки-перевертні». На думку Ф. Буслаєва, «на відміну від міфології народів Європи, у слов'ян перевертень споконвічно був позитивним персонажем, та й факт перевертництва сприймався в принципі як нормальне явище. Незвичайне – так, але в жодному разі не страшне й жахливе. Побічно це підтверджує також древнє російське замовляння, записане Сахаровим: "На морі, на океані, на острові Буяні, на порожній поляні світить місяць на осиновий пень, у зелений ліс, у широкий діл. Біля пня ходить вовк мохнатий, на зубах у нього вся худоба рогата, а в ліс вовк не заходить, а в діл вовк не забродить. Місяць, місяць – золоті ріжки! Розплав кулі, притупи ножі, розмачуль дубини, напусти страх на звіра, людину й гада, щоб вони сірого вовка не брали, теплої шкіри з нього не драли. Слово моє міцне, міцніше сну й сили богатирської." Як не дивно, це навіювання використовувалося для захисту перевертня, а не від нього».

⁵ Про це свідчить не тільки казковий матеріал, але й пізніші етнографічні дані. Так, під час ініціацій у молодіжних об'єднаннях українців, поляків, чехів, словаків (що існували аж до межі XIX-XX ст.) молодих хлопців били, голили дерев'яною бритвою, піднімали нагору за волосся, змушували залазити на стовп і кукурікати, «плавати» у пилу, кидали у воду, мазали сажею й нечистотами обличчя, пришивали до одягу ганчірки й

громадах, у ремісників, серед жебраків і особливо у козаків випробовувалися сила, спритність і витривалість присвячених. Перебування в лісовому таборі обов'язково включало також навчання традиціям, обрядам, міфам племені, різним магічним прийомам впливу на оточуючий світ.

Мабуть, у цей же час проводили *обрядове підстригання* волосся у присвячених, на що указує матеріал казок "ініціацій". Обряд підстригань у пізній період зафіксований у багатьох соціальних груп слов'янських народів. Він проводився в різному віці: в 1 рік, в 3-4 роки, в 6-8 років⁶. У деяких місцевостях України обрядові підстригання з'єднувалися з ритуальною прочуханкою хлопчика. Причому били на межі в полі, що підкреслювало прикордонність стану того, хто проходив обряд.

Ритуальним перевізником при його попаданні в міфічний простір лісового табору і символічної смерті виступав кінь. Ремінісценції обрядового подолання за допомогою коня межі між "цим" і "тим" світом збереглися в ініціаціях багатьох соціальних груп східних слов'ян епохи феодалізму. Так, ритуал "посаження на коня" юних княжичів відомий в Стародавній Русі. У запорізьких козаків присвячення новачків обов'язково включали скачки на "дикому мулі". Символічне посаження на коня проводилося в українських парубоцьких громадах. У ході випробувань, яким піддавали майбутніх майстрів українські цехові ремісники, число ударів нагайкою відповідає числу символічних «коней», присуджуваних цехом. Як свідчить фольклорний матеріал, кінь також відіграв важливу роль в ініціації староруських дружинників.

Вмираючи в своїй старій іпостасі, випробуваний в ході давньослов'янської ініціації «перероджувався» у вовка⁷ і ставав членом чоловічого «вовчого союзу». Вовку відводилося велике місце в міфології і культовій практиці стародавніх індоєвропейців і пізніше слов'ян. Він почитався як тотемний предок і родоначальник племені. В стародавніх

т.ін. Ініційовані не повинні були сміятися, говорити, їсти й пити. Аналогічні звичаї існували в середні століття серед міських ремісників в Україні й у Польщі, а також в об'єднаннях жебраків, у запорізьких козаків. Помітимо, що в Давній Русі молодших князівських дружинників, що проходили ініціацію, називали *кощії*, що означало «бранці», «раби» і вказувало на їхній принижений стан.

⁶ Більшість дослідників вважають ритуал постриження реліктом древніх ініціацій, що змістився в часі на період дитинства.

⁷ Або пса – змішування «собаки» і «вовка» характерно для індоєвропейських, міфологічних традицій і не тільки. Так, румуни називали вовків «псами» св. Петра, а естонці – «щенятами» св. Юрія. Звідси наявність у фольклорних героїв належності до собачого племені – імена та по батькові Сучич, Сученок, Сукевич і т.ін. Перетворення людини в собаку при ініціації знайшло відображення у легендах про собакоголових, які пов'язані як із запозиченнями з творів античних письменників, так і автохтонною етнічною традицією.

міфах вождь племені виступає в образі вовка або має здатність перетворюватися на вовка⁸.

Така трансформація скоювалася шляхом одягання вовчої шкіри і вживання психоактивних речовин. Так, у молодіжних об'єднаннях західних слов'ян, наприклад, відомий звичай наряджати тих, що ініціюються вовками. У поляків присвячуваний при цьому мав по-вовчому вити і кусатися, зображуючи вовка. В українських легендах вовкулаки – це завжди люди, одягнені у вовчі шкіри, під якими є навіть одяг. Аналогічні відомості містить також фольклор великороса і білоруса. Саме перетворення хлопця в перевертня часто відбувається шляхом накидання на нього вовчої шкіри. Нерідко вказується, що при цьому людину опоясували особливим поясом, на якому зав'язували магичні вузли⁹. І князю-перевертню Всеславу в дитинстві волхви зав'язували на голові "науз" (вузол).

Важливим моментом ініціації був вступ неофітів до контакту з духами предків. Присвячувані, мабуть, вступали в контакт не тільки зі своїми предками-людьми, але і з духом тотемного предка – вовка. В.Я. Пропп указує, що це досягалось шляхом споживання психоактивних речовин, що викликали безумство і галюцинації у тих, що ініціюються. Так, магичний напій п'є Ілля Муромець при проходженні ініціації. Р. Рейдлі наводить опис чаклунського обряду перетворення людини у вовка, що існував у стародавності на Русі: людина вночі малювала коло і розпалювала в центрі вогонь, на якому нагрівала посудину з деякою речовиною, що складається з рослинних компонентів. Потім вона нахилилася, дихала випаровуваннями і вимовляла заклинання, в якому викликала «дух сірого вовка» і просила зробити його перевертнем «сильним і жорстким», наділити «швидкістю лося», «кігтями ведмедя», «розумом лисиці», «силою бика», «очима кішки», «плавучістю риби», «нюхом собаки» і «ненажерливістю свині». Після цього тричі цілувала землю, стрибала через вогонь і вертілася з посудиною в руках, викрикуючи: «Зроби мене перевертнем, щоб я їв чоловіка, жінку, дитину. Я бажаю крові, людської крові, дай мені її в цю ж ніч. Великий дух вовка, дай це мені. Я твій і серцем, і тілом, і душею». Коли галюциноген починав діяти, тому, що ініціюється, було видіння духу вовка-предка. В стародавньому чаклунському обряді він виглядав як висока істота з великими людськими кінцівками, що закінчуються лапами вовка, з вовчими головою, ротом і вухами, але з людськими носом та очима.

⁸ Ритуальне переродження ініційованих у вовків (або псів) у стародавності було характерно для багатьох індоєвропейських народів, зокрема для балтів, германців, кельтів, індоіранців та ін.

⁹ Нагадаємо в цьому зв'язку про так званих «вовчих сорочках» і «вовчих поясах» у німців.

Популярні донині легенди про перевертнів є далеким відгомонам таких ритуальних трансформацій. Причому, судячи з матеріалів цих легенд, на вовків перетворюють, як правило, молодих хлопців шлюбного віку, що відповідає віку тих, хто ініціюються. Хлопець, що був раз перетворений на вовкулака і потім знову став людиною, не може більше бути перетворений на вовка. В пізніх ініціаціях ряду слов'янських народів зберігся звичай називати присвячуваних «вовками». Наприклад, так іменували хлопців, що проходять ініціацію серед жебраків і розбійників, а також в общинах косарів у поляків та інших західних слов'ян. В Україні у деяких місцевостях «вовком» називали хлопця, що приймається в парубоцьку громаду. Сюди ж слід віднести і порівняння в "Слові о полку Ігоревім" дружинників князя Всеволода з вовками в розповіді про їх виховання як воїнів, що проходило у той час у формі ініціації.

У легендах про перевертнів звертає на себе увагу час перетворення людини у вовка. У більшості випадків воно «прив'язано» до тієї чи іншої сакрально відзначеної тимчасової точки – Великодня або іншого церковного свята, часу церковної служби, ранку, весні. Можливо, це свідчить про віднесення стародавніх ініціацій до певних святково-обрядових подій річного циклу. На підставі цього Т.А. Кольова припускає, що ініціації у стародавніх слов'ян були віднесені до новорічних свят або до весни.

Пройшовши ритуал переродження у вовка, хлопці ставали членами чоловічого «вовчого союзу». Але на цьому ініціація не закінчувалася, а починався її другий етап. Хлопці, що пройшли присвячення в члени «вовчих союзів», ставали молодими воїнами-«вовками». Вони мали якийсь час жити далеко від поселень «вовчим життям», тобто воюючи і грабуючи¹⁰. Це була як би друга лімінальна стадія, що наступала після ритуального переродження хлопця у вовка і присвячення його в члени союзу. Так, у билинній дружині богатиря-перевертня Волха Всеславовича помітні характерні риси «вовчого союзу» молодих воїнів. Це і вік її членів – «по п'ятнадцяти років», і навчання їх «премудростям», і особливо їх військові й розбійницькі заняття. Характерно, що при завоюванні царства Індіанського Волх Всеславович і його дружина використовують свою здібність до перевертництва.

У легендах про перевертнів також одним із головних моментів є розбій людей-вовків: вони нападають на худобу, причому не тільки в полі, але і в селі, нападають на людей. Ремінісценція «вовчої поведінки»

¹⁰ Такі спілки молодих воїнів та їх "вовчі" заняття добре вивчені для германської, індоіранської, грецької, латинської, скіфської, а також балтської традицій. Середньовічний хроніст Олаус Магнус у своїй «Історії готів, шведів і вандалів» розповідає про те, як уже в період середньовіччя члени балтських «вовчих» спілок, перебуваючи в стані наркотичного сп'яніння, займалися розбоєм, нападали на поселення, грабували й убивали людей.

юнацьких союзів ініціацій архаїчної епохи простежується в поведінці членів парубоцьких громад українців і західних слов'ян, а також середньовічних ремісничих підмайстрів. Члени таких молодіжних союзів скоювали свого роду ритуальні набіги на села і двори окремих господарів, балансуючи часом на межі справжнього розбою. У ході таких «проказ» і «розваг» хлопці крали продукти і тварин для загальних "складок", розбирали огорожі на дрова, відносили соломку для улаштування ночівлі. У господарів, які їм чимось не подобалися або не пускали дівчат на вулицю, ламали і розбирали господарські споруди, знімали ворота, розкривали хати, витягували на дах воза і коней, спустошували городи і т.п. Про ремісничих підмайстрів середньовічні документи повідомляють, що вони під час підмайстерницьких мандрів «пиячуть», «роблять бунти», «беруться за шаблі», «бавляться гулянками» та ін.¹¹

¹¹ У цьому контексті досить цікава така розповідь В. Суворова про вітчизняні війська спеціального призначення: «За правилами у спецназу немає відмітного значка або емблеми. Але неофіційним знаком спецназу є вовк, або, точніше, зграя вовків. Вовк – це сильна, горда тварина, що відрізняється просто разючою силою й витривалістю. Вовк здатний з великою швидкістю годинами бігти по глибокому снігу, а потім, почувши здобич, зробити неймовірний ривок у швидкості. Іноді він буде переслідувати свою здобич кілька днів, доводячи її до знемоги. Користуючись своєю величезною витривалістю, вовки спочатку розморюють, а потім атакують тварин, знаменитих своєю неймовірною силою, наприклад, таких, як лось. Люди правильно говорять, що "вовка ноги годують". Вовки вбивають величезного лося не стільки силою своїх зубів, скільки силою своїх ніг. Вовк також має могутній інтелект. Він гордий і незалежний. Ви можете приручити й одомашнити білку, лисицю або навіть величезного лося з налитими кров'ю очима. Багато тварин можна надресирувати для вистав. Учений ведмідь може робити дійсно дивні речі. Але ви не зможете приручити вовка або надресирувати його для виступів. Вовк живе в зграї, що тісно зв'язана й добре організована бойовою одиницею хижаків, що викликають жах. Тактика вовчої зграї групова, гнучка й смілива. Вовча тактика – це величезна кількість різних трюків і комбінацій, суміш підступництва й сили, обманних маневрів і раптових атак.

...Взаємини в загонах спецназу дуже схожі на такі усередині вовчої зграї. Ми не знаємо всього про традиції й звички вовків. Але я чув розповіді радянських зоологів про життя й поведінку вовків, і, слухаючи їх, я згадував спецназ. Вони говорили, що у вовка не тільки дуже розвинений мозок, але що він також одна з найрозвиненіших істот на нашій планеті. Уважається, що розумові здатності вовка набагато вище, ніж у собак. Те, що я почув від фахівців, що провели ціле життя в тайзі Уссурі і що зустрічали вовків щодня, різко відрізняється від того, що люди говорять про їх, спостерігаючи тільки в зоопарках. Фахівці говорять, що вовчиця ніколи не вбиває своїх слабких вовченят. Вона змушує зробити це інших своїх вовченят. Вовчиця сама дає вовченяттям перший урок групового полювання. І першою жертвою вовченят є їхній слабкий брат. Але, коли найслабший знищений, вовчиця охороняє інших. У випадку небезпеки вона скоріше пожертвує собою, ніж дозволить комусь нанести їм шкоди. Знищенням найслабшого вовченяття вовчиця зберігає чистоту й силу свого потомства, дозволяючи жити тільки сильним. Це дуже схоже на процес відбору

У багатьох легендах про перевертнів перетворення хлопця у вовка тісно пов'язано зі вступом до шлюбу і початком шлюбного життя. Часто розповідається про перетворення на вовків цілого весільного потягу. В «чарівних казках», як правило, події, що оповідають про ініціацію героя, передують його одруженню. Такий зв'язок пояснюється, на думку В.Г. Балущка, тим, що члени чоловічих «вовчих союзів» викрадали дівчат, які жили з ними в чоловічих будинках і з якими вони пізніше одружувалися¹². Про такі пережитки дошлюбної свободи молоді, пов'язані з існуванням парубоцьких і дівочьких громад (сумісна ночівля в загальному приміщенні та ін.), свідчать дані звичаї українців, а також південних слов'ян. Деякі дослідники пишуть, що «шлюб викраданням» взагалі був однією з найпоширеніших форм шлюбу у стародавніх індоєвропейців. Причому ця форма шлюбу, як показують дослідження лінгвістів, пов'язувалася з «людьми-вовками». Зокрема, існувала формула «бути вовком», що означало «особливий юридичний статус при шлюбному обряді викрадення жінки». «Повість врем'яних літ» свідчить про розповсюдження цього звичаю і у стародавніх слов'ян. Так, типову картину захоплення жінок членами «вовчого союзу» ми бачимо в билині про Волха Всеславовича. Тут дружинники Волха, рубаючи «старого, малого / А і лише залишають по вибору / Душки червоні дівчата». «А і ті ево дружина хоробрая / І на тих дівчатах переженилися». На існування у минулому викрадення жінок членами "вовчих союзів" указує вже згадувана назва боярина з боку нареченого «вовком», що збереглося в середньоруських говорах. Про це ж свідчить і українське повір'я, згідно з яким боярин з боку нареченого часто є вовкулакою, а також те, що особлива загроза нареченому перетворитися на вовка існує, коли наречену беруть з іншого села¹³.

усередині спецназу. Дійсно слабкого солдата не вбивають, але викидають зі спецназу в більш спокійний рід військ. Однак, коли загін виконує серйозну операцію в тилу ворога, вовчєнята спецназу вб'ють свого товариша без коливань, якщо він виявить слабкість. Убивство слабкого є результатом не судового рішення, а лінчуванням. Це може здатися варварством, але тільки роблячи так, вовки зберегли свою силу протягом мільйонів років і були хазяєвами лісів доти, поки більш жахливий хижак – людина не почала знищувати їх у масовій кількості. Але вовчиця має й іншу репутацію, адже не випадково римляни для центурій використовували вовчицю як символ своєї імперії. Сильна, безжалісна й у той же час турботлива й ніжна, вовчиця ростила двох людських дитинчат: чи може бути більш вражаючий символ любові й сили?».

¹² Викрадення дівчат членами юнацьких «братств» і проживання їх у чоловічих будинках зберігалось в деяких народів Індії донедавна.

¹³ У цьому контексті зовсім іншого значення набуває психологічна інтерпретація казки «Червона Шапочка», дана Е. Берном у його знаменитій роботі «Ігри, у які грають люди. Люди, які грають в ігри»: «Якщо подивитися на цю історію як на драму за участю реальних людей, причому побачити кожного зі своїм власним сценарієм, то

Божеством-заступником ініціацій і «вовчих союзів» у стародавніх індоєвропейців виступав бог-воїн: у германців – бог замогильного світу Водан (Один), у балто-слов'ян, на думку Р. Рейдлі, Перун¹⁴ і/або Велес.

Після того, як у численних боях і розбійницьких походах члени «вовчих союзів» доводили свою силу і мужність, вони поверталися в свою общину як повноправні члени.

Тексти легенд містять вказівки саме на процес переродження перевертнів у людей за допомогою хомута, крізь який необхідно пролізти, і рогача, через який треба стрибати. У цій операції також бере участь мати перевертня. Легенди також розповідають, що перевертнів при їх переродженні в людей, як правило, били (палицею, бичем та ін.), щоб «розбити» вовчі шкури. При перетворенні вовків-перевертнів у

ми помітимо, як акуратно (з погляду марсіаніна) їх особистості зчеплені одна з одною.

1. Мати, видимо, прагне позбутися від дочки за допомогою "нещасного випадку", щоб наприкінці історії вибухнути словами: "Ну хіба це не жахливо! Не можна навіть пройти по лісу без того, щоб який-небудь вовк..."

2. Вовк, замість того, щоб харчуватися кроликами й іншою живністю, явно живе вище своїх можливостей. Він міг би знати, що погано скінчить і сам накличе на себе лихо. Він, напевно, читав змолоду Ніцше (якщо може говорити й підв'язувати чепець, чому б йому його не читати?). Девіз вовка: "Живи з небезпекою й умри зі славою".

3. Бабуся живе одна й тримає двері незамкнені. Вона, напевно, сподівається на щось цікаве, чого не могло б відбутися, якби вона жила зі своїми родичами. Може бути, тому вона не хоче жити з ними або по сусідству. Бабуся здається досить молодою жінкою – адже в неї зовсім юна внучка. Так чому б їй не шукати пригод?

4. Мисливець – очевидно, це той рятівник, якому подобається карати переможеного суперника за допомогою милої маленької особи. Перед нами явно підлітковий сценарій.

5. Червона Шапочка повідомляє вовка, де він може її знову зустріти, і навіть залазить до нього в постіль. Вона явно грає з вовком. І ця гра закінчується для неї вдало. У цій казці кожний герой прагне до дії майже за всяку ціну. Якщо брати результат таким, яким він є насправді, то все в цілому – інтрига, у тенети якої попався нещасний вовк: його змусили уявити себе ловкачем, здатним одурачити кого завгодно, використавши дівчинку як принаду. Тоді мораль сюжету, може бути, не в тому, що маленьким дівчинкам треба триматися подалі від лісу, де водяться вовки, а в тому, що вовкам варто триматися подалі від дівчинок, які виглядають наївно, і від їхніх бабусь. Коротше говорячи: вовкові не можна гуляти в лісі одному. При цьому виникає ще цікаве питання: що робила мати, відправивши дочку до бабусі на цілий день?».

Якщо читач побачить у цьому аналізі цинізм, то радимо уявити собі Червону Шапочку в дійсному житті. Вирішальна відповідь полягає в питанні: ким стане Червона Шапочка з такою матір'ю й з таким досвідом у майбутньому, коли виросте?

¹⁴ Якщо розглядати фольклорний матеріал, то в більшості випадків як хазяїн вовків, "вовчого бога" виступає св. Юрій (Георгій), що замінив, як відомо, древнього громовержця Перуна. До речі, св. Георгій був заступником ініціаційних союзів в осетинів.

людей з них знімають вовчі шкури, розв'язують «вовчі пояси» і потім одягають в нові сорочки.

Ритуали реінкорпорації юнаків-«вовків» у суспільство осмислювалися як їх нове народження вже як людей. Це виражалось в зміні імені, одягу, в ритуальній стрижці, тобто у формах реальної зміни вигляду, що є загальною закономірністю всіх перехідних обрядів. Так, зміна імені в ході ініціації характерна не тільки для первісних народів, але і для слов'ян і їх сусідів в історичний час. Зокрема, українські, чеські, польські, а також західноєвропейські цехові ремісники в період Середньовіччя проходили особливий обряд перейменування, що імітував церковне хрещення новонародженого. Обряд перейменування скоювався і у староруських дружинників, і у запорізьких козаків. У присвяченні хлопців в общинах поляків-косарів брав участь і той, хто «хрестив», що ініціюється як «ксьондз». «Хрещення» парубків і молодих косарів було поширене у словаків. Про нове народження свідчило і надягання нової сорочки (у поляків) і взагалі нового одягу, що відповідав новому статусу присвячуваного в молодіжних об'єднаннях українців, росіян, болгар, словаків, поляків.

Ще однією обрядовою дією, що входила в заключний етап ініціації, було ритуальне підстригання і гоління присвячуваного. Відомо, що у стародавніх германців хлопці протягом ініціації не голилися і не стриглися. І лише після проходження ними всіх етапів ініціації при присвяченні в повноправні члени общини проводилися ритуальні підстригання і гоління. А в об'єднаннях польських жебраків і злодіїв присвячувані не голилися і не стриглися протягом майже всієї ініціації і лише в кінці неї їх голили і підстригали довге волосся.

Помітимо, що знання цих особливостей ініціацій може бути важливим не тільки для етно-, але і для патопсихологів.

Так, у психіатрії відомий такий маревний розлад, як **лікантропія**.

Так, А. Єлісеєв у статті «Переверництво і військові ініціації» (Ми і світ: Психологічна газета, № 5-6, 1999 р.) пише про маловідому, але дуже важку «хворобу Хеннмана», названу на ім'я англійського біофізика Джона Хеннмана, який ввів у науковий оборот термін «**transmemory**» (що «пересаджується», або «блукаюча пам'ять»). «Дане поняття характеризує серйозний розлад, якому передують короткочасне відключення свідомості, що завершується впаданням людини в "інтелектуальну кому", під час якої хворому як би пригадуються якісь події, що ніколи не мали місця в його особистому досвіді». С.Д. Ассильбеков із цього приводу пише: «Йдеться про індивідуальні патогенні зони, які теоретично природою уготовані для кожної людини. Просто одні люди потрапляють в свої патогенні зони, а інші ні. Ці зони необов'язково прив'язані до простору (кімната, будинок, природний ландшафт і т.п.). Вони можуть мати і тимчасові рамки: людина в певному

віці починає відчувати чужу свідомість і виявляється готовим впустити його в себе...». При цьому людина як би перетворюється на іншу істоту, звичайно в звіра: відбувається укрупнення нігтів (або, навпаки, зменшення до розміру пташиних кігтиків); збільшення волосяного покриву, зменшення вушних раковин; придбання нових звичок і т.п.

1.3. Жіночі ініціації

*«Поймай рукой метеорит,
Сорви мне папоротник-цвет,
Найди след чертовых копыт
И место всех ушедших лет.
Учи внимать русалок пенью
И от завистников терпенью.
И есть ли слух
От злых старух,
Чтоб укрепил высокий дух?
Когда провидцем ты рожден,
Что видит скрытый смысл вещей,
Скачи за дальний небосклон
И проплыви все сто морей,
Вернись и расскажи мне честно
Все тайны, что тебе известны,
Но там и тут
Напрасен труд
Искать красавиц, что не лгут.
Скажи мне, если из людей
Такую кто-нибудь найдет,
Но нет, не поспешу я к ней,
Пусть в двух шагах она живет.
Уж такова красавиц суть –
Она сумеет обмануть.
Пока в пути,
Как ни крути,
Двух-трех успеет провести».*

Дж. Дон¹⁵

Відразу зазначимо, що обряди ініціації дівчаток набагато менше описані¹⁶. Крім того, більшість їх дослідників була чоловіками. Все це

¹⁵ Цей вірш був обраний епіграфом до підрозділу не тільки через свій зміст, але й через особистості перекладача – дядька Л. Толстого – Федора Толстого. Незважаючи на відсутність художніх талантів, він залишив величезний слід у російській літературі, насамперед своїми амурними пригодами. Саме він улаштував дуель Онегіна й Ленського; був демонічним Сильвіо в «Пострілі»; стрілявся з П'єром Безуховим, був супутником графа Рязанова на «Юноні» і «Авось». Про нього писали П. В'яземський, І. Тургенєв, М. Гоголь, О. Герцен.

дозволяє феміністськи орієнтованим авторам критикувати їх у відсутності або упередженості інтересу, а також у розгубленості перед «жіночим питанням». Проте необхідно враховувати і той факт, що жіночі ініціації менш доступні для вивчення, оскільки вони проходять у будинку матері або вузькому колі родичів і рідко перетворюються на публічні святкування¹⁷.

1.3.1. Особливості жіночих ініціацій в різних культурах

Жіночі ініціації бувають двох типів: 1) пубертатні, 2) пов'язані зі вступом до жіночих союзів. Пубертатні відрізняються тим, що дівчатка досягають статевої зрілості не одночасно і тому проходять вікові обряди присвячення не колективно, як хлопчики, а поодиноці. Самою загальною межею пубертатних ініціацій є соціальне визнання менархе – перших менструацій, оскільки частіше за все ініціації організуються саме у зв'язку з ними. Настання перших місячних оточено віруваннями, головною темою яких є тема плодючості майбутньої матері: таїнства, що супроводжують ініціацію, масаж тіла і магічні жести є заклинаннями безплідності і мають забезпечити збільшення плодючості і найсприятливіші умови пологів. Під час першої менструації дівчина часто наділяється магічною силою, іноді доброю, іноді злою. Так, наприклад, Рут Бенедікт у племені апачей спостерігала жерців, що стають навколішки перед менструючими дівчатками, діти і старі торкалися до них, щоб уберегти себе від хвороб, оскільки ці дівчатка втілювали в собі «надприродну добрість». У той же час в інших племенах вважається, що перші менструації загрожують одноплемінникам збитками: погляд дівчини може осушити джерело або прогнати дичину в глибінні лісів. Крім того, Р. Бенедікт описує, як в британській Колумбії в одному з індіанських племен дівчина під час перших місячних вважається такою, що несе загрозу будь-кому, хто з нею зустрінеться: навіть сліди її поганяють стежку або річку.

У жіночих ініціаціях часто зустрічається звичай сегрегації й ізоляції дівчини в окремому, спеціально для цього призначеному приміщенні – закритому, розташованому в глибині, в потаємному місці простору

¹⁶ Однак це не означає, що вони менш часті. Результати кроскультурних досліджень А. Шлегель і Г. Баррн показують, що дівчинок ініціюють частіше хлопчиків (тільки дівчат ініціюють в 39, тільки хлопчиків – в 17 і обидві статі – в 46 суспільствах).

¹⁷ Цікаво, що якщо жінку, що випадково стала свідком чоловічої ініціації, просто виганяли й/або карали, чоловік, що підглянув жіночі зібрання, неодмінно втрачав життя. Приклади цього ми можемо знайти в міфології: так, жриці Дафни розірвали на частини допитливого юнака Левкіппа, що підглядав їхнє таємне купання; розлютовані вакханки розтерзали Орфея, що побачив вакханалію; а Баба-Яга намагалася зжертви добрих молодців, що приходять у її хатинку на кур'їх ніжках – образ місця ініціації.

материнського будинку, яким цікавляться окрім матері лише родичі або сусіди, що заходять у гості. Період соціальної ізоляції часто відзначений символами темноти і обмеженнями в їжі: дівчина ізолюється в темній кімнаті удома, оточена декількома жінками, які знайомлять її з історією племені, жіночими ремеслами (звичайно – ткацтвом) і майбутньою подружньою роллю. Згідно з М. Еліаде, подібні процедури символічно відображають містичний зв'язок між жіночим і місячним циклами.

Публічне святкування жіночих ініціацій – явище, набагато більш рідкісне, ніж святкування чоловічих. Якщо ж воно відбувається, то це означає, що «таїнство відбулося» і молода дівчина готова до виконання своєї жіночої ролі. Браун довела, що публічні обряди жіночих ініціацій спостерігаються в тих культурах, де спорідненість передається по материнській лінії, де дочка має залишитися після заміжжя в материнському будинку, тобто в цих культурах жінка значною мірою забезпечує виживання племені. Соціальна функція ініціації полягає у вказівці на певні зміни в дівчинці, вимагаючи нового відношення до неї і інформуючи оточуючих про її готовність до шлюбу.

Генітальні операції рідко присутні в жіночих обрядах переходу. Звичай посічення клітора, що супроводжується іноді частковим або повним видаленням малих і великих статевих губ, згідно з дослідженнями Ніколь Синдзінгр, спостерігається лише у двадцяти народів Африки. Цей ритуал часто розглядають як жіночий аналог обрізання, а деякі дослідники навіть говорять про жіноче обрізання. Проте використання цього терміна неправомірно, оскільки при зовнішній схожості функції жіночих і чоловічих генітальних операцій досить різні, особливо в тому, що стосується можливості отримання сексуального задоволення після операції. Як відзначають Zadi Zaourou і Ehouman, «досвід показує, що обрізання посилює сексуальну збудливість чоловіка, тоді як посічення клітора сильно пригнічує жіночу сексуальність. Уже в цьому можна бачити протиріччя з тим міфічним поясненням, яке прагне надати цим двом обрядам однакове значення».

Виділяють три види «жіночого обрізання»: сунна, ексцизія і інфібуляція.

Сунна («приклад іншим» або *інцизія*) – на зразок чоловічого обрізання: видаляють шкірні складки («капюшон») навкруги клітора так, щоб він був постійно відкритий (а відповідно, як вважають, і більш чутливий)¹⁸.

Ексцизія (клітородектомія) – повне видалення клітора і малих статевих губ. Ексцизія практикується у албанців, жителів «нафтового

¹⁸ В останні роки «суннізм» почали практикувати й дівчата в Європі, зрозуміло, за гроші й під наркозом. У такому випадку сунну називають *макрума*.

раю» в Персидській затоці, іранців, турків¹⁹, у деяких чеченських тейпах (наприклад, у тейпі Варандой).

Інфібуляція («фараоново обрізання», або «обрізання на славу фараона») — крайня форма генітального каліцтва, що додає до ексцизії ще і зшивання великих статевих губ так, щоб залишився невеликий отвір (або ж клітор і зовнішні статеві губи піддаються повній, а внутрішні — частковій ампутації, після чого рану зашивають і залишають лише крихітний отвір). Після операції ноги жертви міцно зв'язують протягом двох тижнів або місяця, і вона лежачи проводить весь час до повного заживання. До пологів такий «вхід» розпорювали або при пологах робили кесаревий розтин. Потім, після пологів, вагінальну область зашивають знову, «щоб чоловіки одержували більше задоволення від стосунків», а кожного разу при пологах її знову доводиться розрізати. При нанесенні цього каліцтва жінки відчують сильний біль, іноді вмирають від ускладнень (кровотечі, больового шоку, зараження крові, хронічних інфекцій сечовипускального каналу і безплідності).

Н. Синдзінгр піддала аналізу два типи даних, що стосуються посічення клітора: свідоцтва жінок, що постраждали від цієї операції і пояснювали її значення антропологам, і західні наукові уявлення (переважно в рамках психоаналізу). Основною функцією посічення клітора, за даними першого типу, називається підготовка до заміжжя, що забезпечувала зачаття і плодючість. Наступна функція – контроль за жіночою сексуальністю: посічення клітора – цей ефективний засіб збереження цнотливості жінки, «якій від природи бракує самоконтролю в сексуальній сфері». В особистих свідченнях можна знайти згадку і про третю функцію, що полягає в необхідності оволодіння жінкою її статевою роллю: посічення клітора, як видалення маленького пеніса, має на своїй меті придушення в жінці чоловічого начала і утвердження її власної сексуальності.

У психоаналітичному підході, що спирається перш за все на фрейдистську концепцію жіночої бісексуальності, Марі Бонапарт розглядає посічення клітора як вираз соціального бажання "сверхфемінізації дівчаток", залякування, придушення їх сексуальності, бачивши в цьому обряді аналог придушення жіночої бісексуальності, але відкидає ідею про примусовий характер цього обряду (тільки 12% опитаних освічених гвінейських дівчат жалкують про свою ініціацію). Вона пов'язує обряд посічення клітора з рядом позитивних соціальних відчуттів, якими рясніють свідоцтва дівчат: прощання з дитинством, залучення до світу дорослих, перехід до сексуального життя і вагінальної еротики «справжньої жінки».

¹⁹ Що є однією з проблем вступу до Євросоюзу.

Подібна амбівалентність наукового дослідження, що наполягає то на плюсах, то на мінусах даного обряду, свідчить, на думку Н. Синдзінгр, що посічення клітора є багатозначним ритуалом і що в його аналізі слід уникати простих і остаточних пояснень. Виходячи з властивої йому амбівалентності обряд посічення клітора не може розглядатися сам по собі, поза конкретними соціальними умовами свого існування. Що ж до «гуманістичної реакції» деяких західних організацій, що вимагали відміни цього «звичаю варварства», то, як вважає Н. Синдзінгр, закономірно виникає питання, за яким правом ці організації судять про нього і втручаються в життя інших народів у пошуках недоліків, що підлягають викорінюванню.

1.3.2. Архетипічні та культурні сценарії жіночих ініціацій

*«Кто на свете всех милее?
Всех румяней и белее?».*

О.С. Пушкін

«Пестрая корова! Слышишь, пестрая корова? Я знаю, надо совсем потерять стыд, чтобы снова просить у тебя нефти. Я и не прошу. Мы не заслужили. Я знаю, что ты про нас думаешь. Мол, сколько ни дашь, все равно Хаврошечке не перепадет ни капли, а все сожрут эти кукисы-юкисы, юксы-пукс, и прочая саранча, за которой не видно белого света. Ты права, пестрая корова, так оно и будет. Только знаешь что... Мне ведь известно, кто ты такая. Ты – это все, кто жил здесь до нас. Родители, деды, прадеды, и раньше, раньше... Ты – душа всех тех, кто умер с верой в счастье, которое наступит в будущем. И вот оно пришло. Будущее, в котором люди живут не ради чего-то, а ради самих себя. И знаешь, каково нам глотать пахнущее нефтью сашими и делать вид, что мы не замечаем, как тают под ногами последние льдины? Притворяются, что в этот пункт назначения тысячу лет шел народ, кончающийся нами? Получается, на самом деле жила только ты, пестрая корова. У тебя было ради кого жить, а у нас нет... У тебя были мы, а у нас нет никого, кроме самих себя».

В. Пелевін

Сценарії слов'янських жіночих ініціацій у слов'ян також можуть бути проаналізовані на етнографічних даних і фольклорному матеріалі. Р. Єфімкіна виділяє два типи жіночих казок ініціацій, до яких відносить ті казки, в яких головна героїня вступає в «доросле життя» з пубертатного віку. До першого типу відносяться казки про безневинно гнану падчерку («Морозко», «Крихітка-Хаврошечка», «Попелюшка» та ін.), до другого –

казки типу "Красуня і чудовисько" («Амур і Психея», «Яскраво-червона квіточка», «Пір'ячко Фініста ясна сокола» та ін.).

Як загальні елементи сюжету Р. Ефімкіна і М. Горлова виділяють: 1) перехідний вік, коли дівчина вже не дитина, але ще не жінка; 2) наявність у більшості казок мачухи, а не рідної матері; 3) рідний батько поводить у відношенні до дочки пасивно, не вступає за неї і не підтримує; 4) у дівчини є зведені сестри, що є для мачухи рідними дочками і до яких вона добра; 5) дівчина має пройти смертельне випробування, з яким вона справляється, а сестри – ні; 6) у дівчини є наставник (людина, тваринна або чарівна істота), який допомагає дівчині справитися із смертельним випробуванням, підтримує або навіть рятує її; 7) у результаті у дівчини з'являється наречений, з яким героїня щаслива; 8) осоромлення мачухи, а іноді й смерть.

Різниця в «довжині» казок пов'язана з тим, що довгі казки в символічній формі описують не одну ініціацію героїні, а дві: перша – перехід з дитячого віку в період молодості, друга – з молодості в зрілість. У цьому випадку до описаних вище елементів додаються ще такі: 9) отримавши нагороду за пройдений випробування, дівчина завдяки випадку або за намовою сестер втрачає все отримане, а також чоловіка; 10) нові випробування, 11) вона запанувала, стає невразливою або навіть безсмертною. Доля сестер демонструє альтернативні варіанти ініціації, а доля мачухи – третю жіночу ініціацію: від зрілості до старості.

Проаналізуємо деякі основні елементи.

Перехідний вік головної героїні є вказівкою на те, що вона переживає момент статевої кризи – переходу від дитячого варіанта жіночої статевої ролі (дівчинки) до дорослого варіанта (дівчини/жінки), пов'язаного перш за все із статевим дозріванням і конфліктами психосексуального розвитку. Наявність²⁰ дорослої жінки як нерідної матері, до того ж ще злої у відношенні до дівчинки, пов'язана з підкресленням її не материнської функції, а функції дружини батька (активізацією комплексу Електри). Тому вона добра до рідних дочок: вони незатребувані батьком-чоловіком, тому і не є для неї суперницями. Пасивність батька пов'язана не стільки з тим, що він є «підкаблучником», скільки з тим, що з двох жінок, які неабияк борються за нього, він вибирає ту, яка для нього є сексуальною партнеркою (відповідно, приймаючи її сторону). Смертельне випробування необхідне, щоб героїня «померла» як дівчинка і «народилася» як жінка. Близькість до

²⁰ Недарма ці казки переповнені схованою і явною сексуальною символікою (наприклад, «Спляча красуня»).

²¹ Тому в жіночих ініціаторних казках у головної героїні немає братів – вони принципово несуттєві.

смерті є тією міткою, що дозволяє визначити момент ініціації. В.Я. Пропп у своїй знаменитій роботі «Історичні корені чарівної казки» писав: «Чому герой потрапляє до брам смерті? Чому казка відображає в основному уявлення про смерть, а не які-небудь інші? Чому саме ці уявлення виявилися такими живучими і здатними до художньої обробки? Відповідь на це запитання ми отримуємо з розгляду одного явища вже не тільки у сфері світогляду, але і у сфері конкретного соціального життя. Казка зберегла не тільки сліди уявлень про смерть, але і сліди колись широко поширеного обряду, тісно пов'язаного з цими уявленнями, а саме обряду присвячення юнацтва при настанні статевої зрілості (initiation). Цей обряд настільки тісно пов'язаний з уявленнями про смерть, що один без іншого не може бути розглянутий».

Наявність наставниці або наставника (рябої корови в «Крихітці-Хаврошечці», Діда Морозу в «Морозко», пані Метелиці в «Пані Метелиці», доброї феї в «Попелюшці» і «Сплячій красуні») – когось старшого, більш мудрого, того, хто сам ініційований, пов'язана з тим, що мати, яка виконувала до цього подібну функцію, тепер виконувати її не може. Варіант заміни може бути тільки один: той, хто не може бути конкурентом у боротьбі за чоловіка, – тварина, чарівна істота, дід. Не потрапляючи в ту ж пастку суперництва, він може бути щирим в своїй допомозі.

По закінченні ініціації героїня досягає деякого жіночого ідеалу, про що свідчать навіть імена, які вона одержує, – Марія Майстерниця, Василина Прекрасна, Василина Премудра і т.д. При цьому як би за дужками залишаються переживання мачухи щодо втрати привабливості і, в деяких випадках, символічної втрати партнера, за якими криється екзистенціальний страх смерті.

Тим часом, з цієї миті починаються жіночі казки ініціації другого типу. Побачивши успіх падчерки, мачуха споряджає своїх рідних дочок на ініціацію (в ліс), щоб і вони розбагатіли. Проте вони, на відміну від героїні, не справляються з випробуванням, і їх виганяють з ганьбою або вони гинуть²³. Це може бути проінтерпретовано з позицій концепції

²² Причому в казках описано два кінці: дівчини, що пройшли ініціацію, знаходять нареченого, щастя в особистому житті й багатство («Морозко», «Крихітка-Хаврошечка» та ін.), а ті, що не пройшли, – гинуть («Снігурка»).

²³ Цікаве спостереження описує В. Пелевін: «Закладка була на казці під назвою «Крихітка-Хаврошечка». Я багато років не тримала в руках дитячих книг, і мені відразу впала в очі одна дивина – через великий шрифт слова сприймалися інакше, ніж у дорослих книгах. Начебто все, що вони позначали, було простіше й чистіше. Казка виявилася досить смутною. Крихітка-Хаврошечка була північним клоном Попелюшки – тільки замість доброї чарівниці їй допомагала строката корова. Ця корова виконувала всі непосильні завдання, які Хаврошечці давала мачуха. Злісні сестри підгледіли, яким чином Хаврошечці вдається справлятися з роботою, і

психосоціального розвитку Е. Еріксона. Він писав, що етапи психологічного формування людини в ході онтогенезу зовсім не детермінуються самими по собі послідовними стадіями дозрівання організму, але що ефекти цього дозрівання складно опосередковуються соціальними інститутами. Зокрема: «В деяких "первісних суспільствах" існують "старі діти" – ті члени племені, які не витримали суворих випробувань церемонії ініціації "присвячення в дорослу людину". Заборона займатися всіма "дорослими видами" діяльності визначає психологічну незрілість цих індивідів, незважаючи на повноцінне фізичне дозрівання».

У сучасному світі ми можемо спостерігати ті ж процеси у зв'язку з проходженням-непроходженням підлітками кризи ідентичності. Не всі підлітки, проходячи кризу, досягають ідентичності. Е. Еріксон говорив про дві протилежні можливості, які надає особі криза, – позитивну і негативну. У разі негативного проходження молода людина має спутану ідентичність, а "патологією" віку є відкидання²⁴.

Якщо з боку фізіології зміни в житті людини детерміновані самою природою: вона росте, стає жінкою або чоловіком, старіє і вмирає незалежно від свого вибору (або майже незалежно), – то для духовного дорослішання цього недостатньо. Для того, щоб індивід вчинив перехід, недостатньо і зусиль соціуму. Соціум створює тільки умови, надає можливість. Потрібні зусилля з боку самої особи. Людина може скористатися, а може не скористатися шансом, у цьому його онтологічна

розповіли про це мачусі. Та веліла зарізати строкату корову. Хаврошечка довідалася про це й сказала корові. Корова попросила Хаврошечку не їсти її м'яса й схоронити її кістки в саду. Потім із цих костей виросла яблуня із шумлячими золотими листями, що вирішила долю Хаврошечки – вона зуміла зірвати яблуко, нагородою за яке був наречений... Цікаво, що мачуха й сестри не були покарані, їм просто не дісталася яблук, а потім про них забули.

Мені зовсім не хотілося аналізувати цю казку з позицій жопно-амфетамінового дискурсу або колупатися в її «морфології». Мені не треба було гадати, про що вона насправді – серце розуміло. Це була вічна російська історія, останній цикл якої я бачила зовсім недавно, наприкінці минулого століття. Немов я особисто знала цю строкату корову, якій діти скаржилися на свої лиха, що влаштувала для них немудрі чудеса, а потім тихо вмирала під ножом, щоб прорости із землі чарівним деревом – кожному хлопчикові й дівчинці по золотому яблуку...

У казці була незрозуміла правда про щось саме сумне й таємниче в російському житті. Скільки разів уже різали цю безмовну корову. І скільки разів вона верталася то чарівною яблунею, то цілим вишневим садом. От тільки куди поділися яблука? Не знайдеш. Хіба подзвонити в офіс «Юнайтед Фрут»...».

²⁴ Його послідовник, психолог Джеймс Марсія описує вже не два, а чотири основних варіанти або стани формування ідентичності, які він називає *статусами ідентичності*. Так, юнак (дівчина) при переході до дорослого життя може мати один із чотирьох статусів ідентичності: статус зумовленості, статус дифузії, статус мораторію, статус досягнення ідентичності.

свобода. Не можна забувати про те, в чому головне значення присвячень: як пише М. Еліаде, "присвячення рівноцінно духовному змужнінню; озираючись на всю релігійну історію людства, ми постійно зустрічаємо цю ідею: присвячений – це той, кому відкрилися таємниці, тобто той, хто знає".

Якщо порівняти поведінку сестер, які проходять той же шлях, що й головна героїня, то відразу стає помітним контраст у поведінці їх порівняно з нею. В "Морозко" вони грубо відповідають на вітання Морозу, в "Пані Метелиці" сестра погано збиває перину, чим викликає незадоволеність чарівниці, і т.д. Дівчата демонструють незрілу, дитячу поведінку, неначе ігноруючи ситуацію, що змінилася. У монографії "Соціальна робота з кризовою особистістю" В.В. Козлов відзначає "факт надзвичайної важливості: особиста криза завжди є викликом еволюції людини як психосоціальної істоти, і якщо особа не сприймає цей виклик, то виникає вірогідність породження кризи такої інтенсивності, яка змітає особу своєю глибиною і потужністю. У крайньому разі ми маємо варіанти або особистої смерті (патології з втратою персони), або повної особистої інволюції (соціальні аутсайтери)".

Із психології розвитку ми знаємо, що якщо людина не проходить спустошливу, руйнівну фазу прощання з дитинством, то якась частина його особистості залишається інфантильною, а отже – співзалежною. Недивно, що в казках про падчерку сестер не беруть заміж, тобто, по суті, вони залишаються "вічними дівчатками" в батьківському будинку. Іноді сестри в казці гинуть, що слід сприймати як метафору: загинути – це перестати жити, тобто стагнувати, зупинитися в розвитку, "бо те, що перестає мінятися, трансформуватися, те піддається розпаду і гине. Така "прижиттєва смерть" виражається в духовній безплідності". Причому, в казках смерть не сприймається як трагедія, безповоротність, це нормальна фаза, вслід за нею може йти нове народження. Героя можуть порубати на шматки, втопити в річці ("Сестричка Оленушка і братик Іванушка"), але він повстає з мертвих і здійснює перемогу над собою, своїми комплексами, що зжили себе і втратили цінність.

Друга ініціація припускає перехід у стадію продуктивності. Отже, дівчинка стала дівчиною, відділилася від батьків і, згідно з казкою, має тепер право на свою власну територію, на потреби та їх задоволення. Морозко нагородив її скринєю з добром, і тепер вона сита. На цьому багато казок закінчуються. Але деякі казки мають продовження, в якому героїня, якийсь час користуючись здобутою свободою, незмінно втрачає все. І тоді її чекають нові випробування.

Отже, умова, при якій дівчина живе "в раю", в казках типу "Красуня і чудовисько" завжди обмовляється чоловіком: вона не має бачити його і ставити запитання про те, хто він такий. В "Яскраво-червоній квіточці" до неї залицяються невидимі слуги, будь-яке бажання негайно виконується,

але діалог з господарем цього благословенного місця вона веде, читаючи написані вогненними буквами його відповіді на свої репліки, тому що він не хоче налякати її своїм виглядом і голосом. В «Еросі і Психеї» чоловік обіцяє Психеї за її слухняність, що у неї народиться божественний син, а якщо вона не послухається, то народиться смертна дівчинка. До певного часу її це влаштовує. Але у неї є старші сестри (більш розвинуті шари свідомості), які одного разу підмовляють її взнати, з ким вона живе. І вона підкоряється цим домовленостям, тому що вони збігаються з її власною потребою знати цю таємницю. При ініціації таємницю знають тільки присвячені. Чоловік знає таємницю, він – бог. Вона – проста смертна, читай: непосвячена.

Якщо перша ініціація була спровокована мачухою – саме завдяки ній дівчина вимушена міняти звичний спосіб життя, – то друга ініціація відбувається через цікавість дівчини та символічно втілюється в казці її старшими сестрами. Слухняність героїню більше не влаштовує, вона хоче порушити умову, якій підкорялася, і побачити, з ким вона ділить дах і ложе. Проте, побачивши чоловіка, вона тут же його втрачає і вимушена знову йти на випробування, щоб повернути його.

Здається, що вона не придбає нічого нового, але це не так. У казці "Яскраво-червона квіточка" героїня знаходить чоловіка-людину замість звіра і статус його офіційної дружини, а не гості в його будинку. В казці це називається "запанувало", у Юнга – "восамління", а в психології розвитку Е. Еріксона – перехід у фазу продуктивності. У фазі продуктивності ми створюємо нові речі, ідеї, дітей, а головне – самих себе як індивідуумів, унікальних особистостей. Якщо в першій фазі шлюбу, який можна назвати шлюбом "усліпу", героїня залежить від чоловіка через умови, які він висунув, то в другій фазі вони стають рівними партнерами.

На місце страху приходить творча любов, що сприймає речі і людей такими, які вони є, у всій суперечливій повноті. Героїня визнає, що своєю любов'ю може створити чудо. В "Яскраво-червоній квіточці" чоловік зобов'язаний героїні своїм звільненням від чар чаклунства. В казці «Амур і Психея» у пошуках втраченого чоловіка героїня виконує те, чого не може виконати жодна смертна, за це Зевс нагороджує її безсмертям і поселяє на Олімпі. Вона стає богинею, а отже, рівною богу, який є з цих пір її чоловіком.

За Юнгом, це етап, коли жінка знаходить свій анімус, який дає їй відчуття цілісності, андрогінність. Це означає, що індивідуум досяг ще одного ступеня цілісності, яка реалізується в народженні чогось нового. У казці "Амур і Психея" у Психеї народжується дочка на ім'я Насолода.

М. Еліаде пише про декілька ступенів присвячення у жінок. Так, початий колись у пубертаті обряд присвячення завершується лише тоді, коли у жінки народжується первісток. Це значить, що вона досягла творчої стадії свого життя. Далі за логікою розвитку дорослої жінки діти її

виростуть, героїня автоматично перетвориться на "мачуху", щоб виконати до кінця своє материнське призначення і допомогти дітям відділитися від батьківської сім'ї, сама ж виявиться перед кризою середини життя.

Третя ініціація описує кризу середини життя. Якщо ми звернемося до періодизації життя жінки за Юнгом, то можемо зобразити її у вигляді такої схеми: дівчинка (асексуальність, інфантильність) – молода дівчина (сексуальність, інфантильність) – зріла жінка (сексуальність, продуктивність) – стара (асексуальність, мудрість). Між цими чотирма періодами є межі, або пороги. Всього виходить три пороги, не рахуючи народження і смерті, що теж є порогами, через які людині доводиться переходити протягом життя. В даній роботі нас цікавлять тільки перехідні періоди дорослого життя. Закінчуючи проживання однієї стадії життя, людина не може безперешкодно і природно зробити крок в наступну з кількох причин.

Про одну з них ми говорили у зв'язку з теорією Юнга: людина чіпляється за попередній період, боячись невідомого нового життя. Але якби вона навіть рвалася вперед, то це не так-то просто. Друга причина складності перехідних періодів полягає в тому, що в соціумі це "місце" вже зайнято. Так, якщо в сім'ї є дочка, що піросла, то неминучим є її конфлікт з дорослою матір'ю, оскільки в сім'ї передбачено тільки одне "вакантне місце" для такої жіночої ролі, як господиня, мати, сексуальна партнерка батька. Таким чином, дівчина не має нагоди виконувати ці ролі, а мати не поспішає відмовлятися від них, оскільки вони дають їй монопольну владу.

Кажучи про владу, ми маємо на увазі таке. В психології розвитку трьом стадіям життя відповідають три розділи: дитяча психологія (дитинство), акмеологія (зрілість і дорослість), геронтологія (старість). Слово "акмеологія" походить від старогрецького "акме", що походить, у свою чергу, від слова "axis" (вістря) і означає "вищий ступінь чого-небудь, колір, квітуча пора". Бути в акме означає бути в повному кольорі, на вищому ступені розвитку. В цей час "людина живе найпродуктивнішим творчим і соціально-активним життям". Як правило, маючи такого роду владу над власним життям, людина не поспішає з нею добровільно або легко розлучитися.

Відповідно, на якийсь час вікові етапи матері та дочки перекривають один одного: обидві знаходяться у стадії продуктивності, тільки дочка на вході, а мати – на виході, у однієї сил ще поки мало, у іншої – є і сили, і досвід²⁵. Проте неминучий перехід старіючої матері в

²⁵ Що уже нагадує ознаки революційної ситуації за В.І. Леніним: низи хочуть, але поки не можуть узяти владу, а верхи не хочуть її втрачати, але вже не можуть утримати.

третю стадію, і вона переживає такі ж "порогові відчуття", що і доросла дочка.

Поки мати і дочка знаходяться в різних життєвих періодах, конфлікт існує латентно: "Чи я на світі всіх миліше, всіх рум'яніше і біліше?" – питає пушкінська героїня, упевнена в своїй монополії на жіночу владу. І до певного часу дзеркальце заспокоює її: "Ти, звичайно, спору немає". Але вже в цій відповіді є натяк на майбутню драму: це слово "спір". Спору немає, але його поки що немає. "Але царівна молода /Нишком розцвітаючи /Тим часом росла, росла /Піднялася – й розцвіла"... І ось тут-то ми стикаємося з наступною закономірністю: як тільки дівчинка ввійшла в пубертат, вона автоматично починає тіснити матір з її "майданчика", витіснити її з дітородного періоду в "старі". Ось за що бореться мати – за сферу впливу! "Як змагатися їй зі мною! /Я в ній дурь-то заспокою. /Бач яка підросла! // Але скажи: скільки їй /Бути у всьому мене миліше? / Признавайся: всіх я красивіше /Обійди все царство наше /Хоч весь світ; мені рівної немає./ Чи так?" Дзеркальце у відповідь: "А царівна все ж миліше /Все ж рум'яніше і біліше"...

Це стара, як світ, драма між старіючою матір'ю, що втрачає свою жіночу силу, і підростаючою дочкою, зухвалою в своїй юності й домаганням на материнське місце. Як ми демонстрували вище, це драма не тільки жіноча.

Для матеріалу аналізу третьої кризи візьмемо другорядну героїню народної казки «Чарівне дзеркало», яка в перекладі Пушкіна більше відома як «Казка про мертву царівну і сім багатирів»²⁶.

Мачуха в "Казці про мертву царівну", будучи витиснена з власної вікової зони падчеркою, що підросла, підійшла до кризи другої половини життя, яка припускає зміну екстравертованості на інтровертованість. Цариця не схотіла прийняти цього факту, продовжуючи змагатися в красі і юності з молодію царівною, намагаючись повернути час назад і продовжити ілюзію своєї молодості шляхом усунення суперниці (пригадаємо іронію Юнга з приводу того, що в сучасному західному суспільстві жінка має бути схожою на молодшу сестру своєї дочки). В

²⁶ Парадоксально, але хоч життєвий шлях людини не закінчується на зрілості, а припускає і старість, практично відсутні казки зі старими головними героями. Можливо, вони і є, але не такі популярні, як казки про молодих дівчат і хлопців. Казка знає героя-дитину ("Хлопчик-з-пальчик", "Гуси-лебеді), героїню-дівчинку, героїню-зрілу жінку ("Василина Прекрасна"), проте стара може бути тільки другорядним персонажем, причому таким, що або допомагає головному герою, або заважає йому. Очевидно, це пов'язано з тим, що, вийшовши з віку "акме", жінка перестає бути головним персонажем як в житті, так і в казці. Біля керма влади в житті, як і в казці, стоять люди у фазі середньої зрілості. Переваливши за межу цієї фази, людина має усвідомити втрату своєї влади в соціумі і поглибитися всередину своєї індивідуальності.

соціумі жінка спочатку орієнтована на привабливість у комунікації, куди включена і зовнішня привабливість (героїня в казці завжди "красуня писана"). Проте мачуха в казці практично завжди предстає старою, сварливою і злою. Завжди в казках вона карається або осоромленням і упокорюванням, або осоромленням і смертю.

Повертаючись до теми ініціації, можна сказати, що роль мачухи в жіночій казці полягає в тому, щоб дати уявлення ще про одну кризу – кризу середини життя, яка проходить нітрохи не простіше за кризу юності. У "чоловічих казках" за спробу повернути молодість старий цар карається тим, що зварюється в казані з молоком, тоді як молодий герой в результаті цієї ж самої процедури вискакує з киплячого казана "добрим молодцем". У "жіночих казках", наприклад, у "Снігуроньці", бездітна старенька намагається повернути час назад, "народивши" сніжну дочку, проте це, що називається, "мертвонароджене дитя", не здатне до життя... Подібні епізоди в казках відповідають проходженню психосоціальної кризи пізньої зрілості з негативним результатом за Е. Еріксоном: на кожну задачу є свій час, і його не надолужиш в іншій фазі, тому що в ній людину чекатимуть свої, інші задачі.

Отже, старі в казках є не головними, а другорядними героями, тому що їх час пішов. Але це припущення стосується тільки тих персонажів казки, які відповідають реальним людям, наприклад, злій мачусі. Є ще один тип зі схеми Проппа, в ролі якого може виступати немолода жінка, – це так званий "дарувальник". Це персонаж, який оцінює проходження героєм випробувань і нагороджує його або карає. В казках це Баба-Яга, Пані Метелиця, фея, добра старенька, що допомагає дівчині, та інші персонажі – саме вони є провідниками головних героїв в ініціаціях. Ці герої не є головними в казці із тієї причини, що їм не потрібен путівник у вигляді казки, вони самі складають казки, шифруючи ті самі коди для молодят. Згідно з Еріксоном, соціальна роль літніх людей полягає в збереженні і трансцендуванні мудрості, і у всі часи найголовніші таємниці племені, держави, людського співтовариства охороняються старими.

Якщо говорити про реальні ініціації в традиційному розумінні, то третя казкова ініціація (перехід в останню життєву стадію) відповідає другому типу ініціації. Нагадаємо, що йдеться про "спеціалізовані ініціації", яким піддаються певні особистості у зв'язку з трансформацією їх людського стану. В даному випадку відбувається творіння не людини, "а якоїсь надлюдської істоти, здатної спілкуватися з Божествами, Предками або Духами. Подібні ініціації були призначені для вибраних. Прості смертні (типу мачухи в казці) доживають свій вік у відчаї, якщо взагалі доживають.

Оскільки старість – сама не досліджена зі всіх стадій життя (хоча б тому, що люди стали жити так довго не так уже і давно), проаналізуємо

ще одну казку – "Спляча красуня" Ш. Перро. Вона незвичайна тим, що в ній немає мачухи, а є добрі люблячі батьки, та все ж головна героїня успішно проходить свою першу дорослу ініціацію, і допомагають їй в цьому дві старенькі.

У цій казці, як ми пам'ятаємо, героїня вперше з'являється не в пубертаті, а під час народження. Зла стара фея, ображена тим, що її не запросили на свято, пророкуватиме, що коли новонароджена виросте, то помре, уколвшись веретеном. Інша фея "пом'якшує вирок": ти всього лише заснеш на сто років, поки не прийде обранець. Тоді можеш розтрачувати дари юності.

Потім зразу ж настає кульмінація: дівчині вже 15-16 років, і пророцтво збувається, вона укололася веретеном, і це означає, що метафорично, безумовно, йдеться про перший сексуальний досвід, дефлорацію. В цій казці інші феї (в різних варіантах їм від шести до дванадцяти, не беручи до уваги злої феї) зробили безліч подарунків, що втілюють багатство і красу юності. На жаль, окрім цього розкішного приданого, в юності таїться і "смертельна небезпека", про яку не обмовилася жодна з добрих фей. Цей тяжкий і невдячний обов'язок бере на себе немолода (читай: пожила на світі) мудра жінка. Втрачати невинність до заміжжя для дівчини чомусь смертельно небезпечно. І казка дає їй сто років для того, щоб вона "дозріла" до ухвалення на себе цієї соціальної відповідальності.

В.Я. Пропп вважає, що те, про що розповідається в казці, було реальністю при родовому устрої, тобто шукає історичні корені казки. Ми, звертаючись до етнографічного матеріалу, також переконуємося, що дівчаток, подібно сплячій красуні, при настанні перших місячних ізолювали іноді на декілька днів, іноді – місяців, а іноді – років. Причому, чим знатніше сім'я дівчини, тим довше термін ізоляції.

От як описує Маргарет Мід життя дівчат таупоу у віці на відданні: "Цих дівчат благородного походження ретельно охороняють. Не для них таємні побачення ночами або ж зустрічі крадькома вдень. Якщо батьки низького соціального рангу благодушно байдужі до пригод своїх дочок, то вождь береже невинність своєї дочки так само, як честь свого племені, своє право головувати на вечірніх церемоніальних розпиттях кави, як будь-яку зі своїх прерогатив, даних йому його високим положенням. Він доручає якій-небудь старій жінці зі своєї родини бути її постійною компаньйонкою, дуеньєю. Таупоу не повинна ходити в гості, її не можна залишати одну ночами. Поряд з нею завжди спить яка-небудь жінка, старіше від неї. Їй категорично заборонено ходити в інше село без супроводу. В її власному селі односельці ревниво беруть її недоторканність, коли вона вдається до буденних справ – працює на городі, купається в океані. Ризик стати жертвою якого-небудь моетотоло (насильство над сплячою) для неї малий, оскільки той, що ризикнув

покуситися на її честь, в колишні часи був би просто убитий, а зараз йому довелося б бігти з села".

А зараз порівнянний текст казки Ш. Перро з наведеним уривком про життя самоанської принцеси: "Всі так і здригнулися, взявши, який страшний подарунок припасла для маленької принцеси зла чаклунка. Ніхто не міг утриматися від сліз". Проте король вирішив все ж таки спробувати уберегти принцесу від нещастя, яке передбачила їй стара зла фея. Для цього особливим указом він заборонив всім своїм підданим під страхом смертної кари прясти пряжу і берегти у себе в будинку веретена і прядки. Прошло п'ятнадцять або шістнадцять років. Одного разу король з королевою і дочкою відправилися в один зі своїх заміських палаців. Принцесі захотілося оглянути стародавній замок, і, бігаючи з кімнати в кімнату, вона нарешті добралася до самого верху палацової башти. Там у тісній комірці під дахом сиділа за прядкою якась старенька і спокійнісінько пряла пряжу. Як це не дивно, вона ні від кого ні слова не чула про королівську заборону..." І так далі. То, чого не змогла зробити з принцесою одна старенька, доробила інша. Подія, яка має трапитися, в казці обов'язково відбудеться. Причому зла фея, можна сказати, робить велику позику, попереджаючи про неї наперед. Говорять: хто попереджений, той озброєний, проте можна це робити по-різному. Король інфантильно намагається оберігати дочку-діву від "уколу", – і в цьому підхід молодого чоловіка-батька. А немолоді жінки знають, що вихід в іншому – вихід у придбанні досвіду, призначеного кожній жінці самим життям. Одна фея, що віджила своє і вийшла з дітородного періоду, жорстоко називає речі своїми іменами: ЦЕ обов'язково відбудеться і буде смертельним досвідом, позбавленням. Друга – молода добра фея – в розквіті молодості й сили, і вона знає, що цей досвід, хоча і є важким випробуванням, але не смертельним. Нарешті, третя жінка вносить свій внесок – їй "плювати" на накази і заборони короля, вона їх і не чула. Є речі, над якими не владні люди, якого б високого рангу вони не були. Кларісса Пінкола Естес чудово висловила різницю відношення до життя молоденьких дівчат і старих за допомогою образу: "Працюючи з дівчатами старше за шістнадцять років, які переконані, що світ добрий, якщо правильно з ним поводитися, я завжди відчуваю себе старим сивим собакою. Мені хочеться прикрити очі лапами і застогнати, тому що я бачу те, чого не бачать вони, і знаю, особливо якщо дівчата уперті й свавільні, що вони хоча б раз з бездумною хоробрістю підуть назустріч хижаку, поки потрясіння не примусить їх прокинутися. На зорі життя наш жіночий погляд дуже наївний, і це значить, що емоційне розуміння прихованого є ще дуже слабким. Але як жінки всі ми починаємо з цього. Ми наївні, і мова заводить нас в якесь дуже делікатне становище. Бути непосвяченою в

цих справах значить, що ми в тій порі життя, коли схильні бачити тільки явне, і це робить нас уразливими".

1.4. Психолого–педагогічне та психотерапевтичне значення ініціацій

*«Если я заболею,
К врачам обращаться не стану,
Обращусь я к друзьям – не сочтите, что это в бреду.
Постелите мне степь,
Занавесьте мне окна туманом,
В изголовье поставьте упавшую с неба звезду.
Я шагал напролом,
Никогда я не слыл недотрогой,
Если ранят меня в справедливых тяжелых боях.
Забинтуйте мне голову
Горной лесною дорогой,
И укройте меня одеялом в осенних цветах.
Порошков или капель,
Братишки, не надо.
Пусть в стакане граненом всегда мне сияют лучи.
Жаркий ветер пустынь,
Серебро водопадов –
Вот чем стоит лечить, вот чем стоит лечить.
От морей и от гор
Веет свежестью, веет веками.
Как увидишь – почувствуешь: вечно, ребята, живем!
Не облатками путь
Мой усеян, а облаками.
Не глухим коридором уйду я, а Млечным Путем».*

Ю. Візбор

Нескінченна різноманітність утруднює будь-яку спробу знаходження загальних рис обрядів ініціації. Можна лише дивуватися з їх різноманітності у примітивних народів і відсутності в західній культурі, якщо тільки не вважати за такі релігійні свята (конфірмацію у християн або Барміцву у євреїв), а також деякі форми включення в молодіжні рухи або перехід у середню школу. Проте погодимося, що в цих випадках ми маємо справу з дуже обмеженими явищами, що відображають лише приватні аспекти життя людини, тоді як обряди ініціації звернені до особи в її цілісності – до її тіла, духу і соціального статусу.

У всіх церемоніях обряди ініціації мають яскраво виражений сексуальний характер. Це видно на прикладі генітальних операцій або святкування перших менструацій, проте сексуальний зміст пронизує і символічні дії, які супроводжують ініціації підлітків. Можна стверджувати, що обряди ініціації служать більш повному ухваленню існуючих у даній

культури сексуальних ролей і закріпленню статевої ідентичності в самому тілі учасника шляхом генітальних операцій, татуїровок і насічок.

В етнологічній літературі на прикладі різних племен, у яких центральне місце в пубертатних ритуалах займає ідея другого народження, показано, як символічне відтворення процесу народження стає добре розробленою психодрамою. Варіації обрядів ініціації нескінченні, але звичай, існуючий на одному з індонезійських островів, може вважатися типовим. У пубертатному віці хлопчики збираються в спеціальній будові в глибині лісу. Як тільки учасники ховаються в ньому, чується глухий шум, лунає жахливий крик і через дах викидається скривавлений спис. Побачивши його, матері ридать і голосять, оголошуючи, що духи убили і понесли їх дітей; вони оголошують траур і оплакують їх смерть. Але одного прекрасного дня опікуни і хрещений батько учасників обряду виходять з лісу, покриті брудом, неначебто вони вийшли з пекла, щоб оголосити, що їх благання були почуті і що хлопці воскреснули (Frazer). Перехід до нового життя в кінці ініціації часто супроводжується привласненням нового імені, відмінного від дитячого.

Ритуали ініціації часто є самими розробленими серед усіх інших церемоній, що відрізняють різні життєві етапи: народження, отроцтво, заручення, весілля, смерть. Вони мають найважливіше соціальне значення, публічно оголошуючи про перехід підлітка в дорослий стан і про народження нового члена суспільства, точно визначаючи його сексуальний статус.

За Харттом (Hart, 1975), ініціація є виключно важливим "інститутом виховання" у примітивних народів, які затрачують багато часу і сил, щоб перетворити підлітка в соціалізованого в даній культурі дорослого. Правила проведення обряду дуже строго визначені, однакові для всіх і мають неухильно дотримуватися. Обряд ініціації відриває підлітка від сім'ї, під опікою якої він дотепер знаходився і яка була відповідальною за навчання способам полювання, рибного лову і т.д. З настанням пубертата про "школу ініціації", як називає це Харт, починають піклуватися сторонні люди, примножуючи заборони і табу, що регулюють засвоєні в сім'ї форми поведінки. "Програма навчання" в школі ініціації складається виключно з тих знань, які визначають культуру племені, – міфів, вірувань, соціальних цінностей з метою перетворення підлітка в "громадянина", соціалізовану істоту, якою він раніше не був. Примітивні народи винайшли чудовий апарат "цивільного виховання" підлітків у рамках своєї культури, по суті замінивши навчання навичками, спрямованими на забезпечення виживання, – таким, як виробництво їжі, оволодіння сільськогосподарською технікою, навички полювання і рибного лову. На відміну від західного суспільства примітивні народи, пише Харт, незважаючи на важкі умови існування і часту загрозу

вимирання, набагато більше піклуються про виховання "громадян", які зможуть "вписатися" в культуру, ніж про "працівників", які могли б вивчити і примножити способи добування їжі.

Обряди ініціації залучають людину до звичаїв соціального і культурного життя, ознайомлюючи з певними задачами, що відзначають перехід від отрочтва до дорослого життя. Не намагаючись вирішити нерозв'язну дилему про те, що є первинним – соціальне або індивідуальне, обряди ініціації за допомогою символічних святкувань здійснюють примирення психологічних і соціальних структур особи.

Читання етнографічного матеріалу за обрядами ініціації викликає у західного читача два роди відчуттів. Опис деяких виключно суворих обрядів, під час яких підлітки піддаються позбавленню, небезпечним випробуванням, калічаються сексуально, харчуються нудотною їжею і т.д., викликає у західного читача огиду до цих варварських звичаїв і укріплює в ньому відчуття переваги цивілізованої людини. За іншими свідченнями, все це викликає у нього ностальгію по загубленому раю: представник примітивної культури нерозривно пов'язаний з природою, від якої цивілізація відірвала людину Заходу; він уміє уважно слухати ритми природи і космосу. Слід, проте, утриматися від того, щоб вдаватися до обох цих крайнощів – засудження варварства або заздрості до "доброго дикуна". Всяке порівняння цих двох світів є марним, бо між західною цивілізацією та первісною культурою існує багато контрастів і непримиренних суперечностей. Проте загальність підліткових обрядів у первісних народів і їх зникнення в нашому суспільстві знов ставлять виключно важливе питання зв'язку поколінь у нашій культурі.

Обряди ініціації забезпечують одночасно перехід покоління підлітків у покоління дорослих та об'єднання поколінь, і все це в рамках єдиного суспільства з нормами, чітко і публічно заданими соціальними ролями і статусами, що встояли. Ініціація допомагає підлітку оволодіти культурними та соціальними правилами і гарантує йому визнання з боку оточуючих. Це несе значну психологічну перевагу, і всюди підлітки пристрасно прагнуть піддатися випробуванням ініціації, навіть якщо її обряд небезпечний і хворобливий. Поза сумнівом, тут також сильно позначається конформність поведінки, оскільки підліток примітивного племені не має ніякого іншого шляху до дорослого статусу, окрім ініціації.

У нашому суспільстві перехід до дорослого життя не інституалізований, і програма, що його регулює, є більш туманною, відкритішою і, що особливо важливо, складнішою, оскільки диктується правилами професійної освіти і спеціалізації. Замість хвилюючого звичаю, винайденого первісним суспільством з метою забезпечення єдності поколінь, індустріальне суспільство створило систему, в якій покоління роз'єднані і розділені в своєму активному житті, соціальній

діяльності й дозвіллі. Це суспільство, що звеличило на відміну від примітивних культур виробничі досягнення, породило такий спосіб розподілу праці, яка визначає маргінальний статус підлітків і старих, – тих, хто ще не може продуктивно працювати, і тих, хто вже не здібний до цього.

Важливі дослідження в області емоцій були проведені Р. Лазарусом і його співробітниками. Ці вчені зробили оцінку наріжним каменем своєї теорії емоції. Лазарус вважає, що кожна емоція ґрунтується на специфічному виді когнітивної оцінки, яка супроводжується моторно-поведінковими та фізіологічними змінами. Він розрізняє первинну оцінку, вторинну оцінку і переоцінку. Вторинна оцінка – це оцінювання суб'єктом свого відношення до конкретного оточення, і тому воно веде до зміненої емоційної реакції. Переоцінка може відбуватися як просте оцінювання значення цього відношення, що змінилося, до оточення, або вона може бути психологічною спробою співволодіти із стресом. Така переоцінка не обов'язково спирається на фактографічну інформацію – вона може бути спробою подивитися на ситуацію з більш сприятливої точки зору. Кажучи словами Лазаруса, вона може бути «захисною переоцінкою». Переоцінка може також бути спробою співволодіння, коли пряма дія неможлива.

Лазарус та інші дійшли висновку, що оцінкою ситуації і, отже, емоційною реакцією випробуваного можна маніпулювати в ході експерименту. Перед демонстрацією експериментальній групі фільму з жорстокими натуралістичними сценами обрізання вони зачитували в одній групі уривок, в якому мовилося про хворобливість цієї процедури, в іншій групі говорили про те, що зняті у фільмі хлопчики прагнули пройти цей обряд ініціації і переживали почуття гордості від того, що витримали його. Нарешті, третій групі вони давали «інтелектуалізовану інформацію», в якій підкреслювалося антропологічне значення даного ритуалу. Найсильнішу емоційну дію цей фільм зробив на першу групу, тоді як на емоції двох інших груп він істотно не впливає.

Осторонь цієї загальної соціоцентристської теорії стоїть психоаналітичний підхід. Психоаналітики концентрують свою увагу на обрядах ініціації – точніше, обрядах фізіологічної зрілості, — і розглядають інші як похідні або вторинні.

Вважається, що сучасне суспільство найменше залежить від ритуалів, і саме з цієї причини теорії ритуалу вимушені спиратися на дані з віддалених місць і часів. Проте деякі рудиментарні обряди продовжують існувати, і ми, як і раніше, можемо знайти закінчені ритуали, правда, такі, що вже втратили своє минуле значення і універсальність.

Інший підхід до обрядів присвячень у сучасному суспільстві полягає в поясненні їх заміників і відродження ритуалів. За наявності соціальної

або індивідуальної необхідності в здійсненні переходів нам слід шукати свідочтва ефектів їх відсутності або їх повторного виникнення в суспільствах, де було знехтуване сакральне. Ритуали так званих контркультур, зокрема, є наочною ілюстрацією гострої потреби в нових ритуалах.

Цінність цього поняття лежить у залученні уваги до точки пересічення індивідуального, умов життєвого шляху і збереження громадського порядку, і в настирливому підкресленні ненадійного, здатного викликати загрозу і небезпеку стану людини, що піддається цим переходам.

Антропологічна література заповнена описами обрядів переходу, скоюваних у різних культурах під час таких важливих подій, як народження, повноліття, весілля, народження дитини, зміна в житті, смерть. У ході складних ритуалів, виконуваних з приводу таких випадків, люди вчаться випробовувати переходи з однієї стадії життя на іншу, вмирати для однієї ролі і народжуватися, входячи в іншу. В багатьох обрядах перетворення, в яких використовуються галюциногенні засоби або сильнодіючі методики без вживання наркотиків, присвячений переживає смерть і відродження, яке порівнюють з практикою стародавніх храмових містерій. Всяке зіткнення з умиранням, трансцендентною смертю, що переживається в рамках цих ритуалів, може розглядатися тими, що живуть, як серйозна психологічна і експериментальна підготовка до вирішального переходу у момент смерті.

У багатьох дописьмових суспільствах гомогенна, замкнута і надзвичайно сакральна природа общини є тим клубком взаємозалежностей, усередині якого вмираючий знаходить себе. У подібному суспільстві свідомість клану, племені або царства превалює над виразним "я" особистості. Саме цей чинник і робить втрату індивідуальності, що відбувається у момент смерті, менш хворобливою порівняно з проходженням аналогічного процесу в культурах, де сильна прихильність до "єго". Проте випадання людини із системи соціальних зв'язків гомогенного суспільства може серйозно впливати і на тих, що живуть. Процес умирання і смерть в умовах "общини" припускає як надання колективної підтримки вмираючому, так і вираз горя і гніву з боку проводжаючих його в останній шлях. Адже вони втрачають важливого члена соціальної групи, пов'язаного зсередини таємними путями.

Питання для самоконтролю

1. Наведіть визначення і охарактеризуйте етапи процесу ініціації.
2. Які існують класифікації обрядів ініціації?

3. Як вони можуть бути пов'язані з класифікаціями вікових криз, що існують в сучасній психології?
4. Основні функції обрядів чоловічої ініціації.
5. Охарактеризуйте одну зі спеціалізованих чоловічих ініціацій.
6. Наведіть відмінні риси жіночих ініціацій у порівнянні з чоловічими.
7. Охарактеризуйте один із типових культурних сценаріїв жіночої ініціації.
8. Яке психолого-педагогічне та психотерапевтичне значення мають ініціації?

Список літератури

1. Геннеп, А. Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов [Текст]: пер. с франц. / А. Геннеп. – М.: Изд. фирма «Восточная литература» РАН, 1999. – 198 с.
2. Элиаде, М. Тайные общества. Обряды инициации и посвящения [Текст] / М. Элиаде. – М. – СПб.: Университетская книга, 1999. – 356 с.
3. Кон, И. С. Ребёнок и общество [Текст] / И.С. Кон. – М.: Академия, 2003. – 336 с.
4. Кле, М. Психология подростка (психосексуальное развитие) [Текст] / М. Кле. – М.: Педагогика, 1991. – 176 с.
5. Пропп, В.Я. Морфология "волшебной" сказки. Исторические корни волшебной сказки (Собрание трудов В.Я. Проппа) [Текст] / В.Я. Пропп. – М.: Лабиринт, 1998. – 512 с.
6. Фрэзер, Дж. Дж. Золотая ветвь: Исследование магии и религии: в 2 т. [Текст] / Дж.Дж. Фрэзер. – М.: ТЕРРА – Книжный клуб, 2001. – 528 с.

2. ПСИХОЛОГІЯ ВІРТУАЛЬНОГО ЖАХУ²⁷

«Человеческий разум не способен разобратся в своей сущности, и, полагаю, мы должны благодарить природу за ее милосердие. Мы живем на блаженном острове неведения среди черных морей бесконечности, которые нам едва ли суждено переплыть. Науки устремились каждая в своем направлении и не принесли нам вреда. Но когда–нибудь, систематизируя обрывки знаний, мы обнаружим чудовищные сферы действительности и поймем, сколь ничтожно в них наше место. От этого мы либо сойдем с ума, либо поспешим скрыться от мертвенного света познания в безопасном мирке нового Средневековья».

Г.Ф. Лавкрафт

Комп'ютерні ігри – чудо двадцятого сторіччя, значення якого дотепер залишається малоусвідомленим. На відміну від самих обчислювальних машин, їх ніхто не чекав і на їх появу ніхто не розраховував. Якщо про польоти в космос або зброю масового знищення принаймні мріяли фантасти (відносячи час їх появи на сотні літ вперед), у комп'ютерних ігор у масовій свідомості немає навіть такої передісторії. Ще двадцять п'ять років тому обчислювальна техніка асоціювалася із спеціальним залом, в якому працювали висококваліфіковані прикладні математики в білих халатах, які вирішували переважно військово-дослідницькі задачі. Припущення, що почало проскакувати в науково-фантастичних творах, що людей почнуть використовувати як оплот раціональної думки з абсолютно ірраціональною метою, здавалося саркастичними пророцтвами супротивників науково-технічного прогресу. Проте неупередженого ученого за монитором змінив азартний гравець.

Схоже на епідемію захоплення комп'ютерними іграми – серйозний симптом бездуховності й соціально-психологічної кризовості сучасного суспільства. Розмірковуючи про небезпеку повального захоплення підлітками віртуальною комунікацією, О.А. Кураєв пише: «А хіба вперше діти уходять у свої світи, що несхожі на наші? Хіба той, хто в дитинстві зачитувався Жулем Верном, Дюма й Конан Дойлем, не уходив у світи, що були створені цими письменниками?»

А ті діти, що перетворювали сусідній гай у своє таємне й казкове місце, – хіба вони не жили у своїй «віртуальній реальності»? Хіба улюблена дитяча гра не є вже тою самою «видумкою»? І чи легко відволікти дитину від гри?

Скільки говорилося про необхідність позбавити дітей від впливів вулиці. Комп'ютер це й робить. Мені це трохи навіть шкода. Мені жаль,

²⁷ Розділ написано у співавторстві з М.Є. Єрмоєнко.

що вже котрий рік навесні я не бачу хлопчат, що пускають кораблики по струмках. А взимку не видно сніжних фортець і їх «взяття». І навіть сніжні баби стали рідкістю у дворах. Комп'ютери й ігрові відеоприставки відвели дітей з вулиць. Вони повернули дітей у наші домівки. Але хіба провина дітей або комп'ютерів, що вдома дітям стає нудно без електроніки? Якщо ми нудні самим собі, якщо ми не можемо бути дітям цікавіше за кольорові плями на екрані, – це наша провина, а не провина техніки або «західної цивілізації».

Якщо ігри-шутери вже були предметом психологічного аналізу, то область «ігор жахів» являє собою зроблену terra incognita для психологів.

Такі ігри діють на трьох емоційних рівнях: страху, жаху і огиди.

Страх – це найстародавніше з людських відчуттів. Найсильніший і стародавній страх – це страх невідомого. Первісні люди, керуючись цим страхом, створювали перші примітивні релігії, персоніфікуючи незрозумілі явища природи. Страх невідомого тісно пов'язаний зі страхом смерті, страхом болю – оскільки невідоме апіорі негативно набуване відносно слабкої, не здатної управляти ним людини.

На родючому ґрунті первісних марновірств вирости похмурі міфи та легенди, які зберігаються в творіннях про надприродне до цього дня, більш-менш замасковані або піддані змінам відповідно до віянь часу. Багато хто з них узятий із стародавніх усних джерел і становить частину спадщини людства. Тобто, стикаючись з творами жахів, ми як би напряду взаємодіємо з якнайдавнішими страхами людини, з їх первісними втіленнями.

Жах – це вища точка нагнітання того, що прийнято називати «саспенс» (англ. suspense – очікування). Це той самий момент, коли людина, очищена від рятівного впливу цивілізованості, стає наодинці перед невідомим за умови, що воно залишається невідомим. І ось тоді починається робота свідомості, що домислює – а що ж там могло бути. В цьому значенні можна свідчити про те, що роботи про надприродне – це роботи про підсвідоме. Важливіше за все атмосфера, бо кінцевий критерій достовірності – не підігнаний (в деяких межах) сюжет, а створення певного настрою.

Огида – зовнішня сторона творів жаху: кров, відірвані кінцівки і страшні монстри. Як правило, твори, що діють на одному тільки цьому рівні, катарсичного ефекту не мають (якщо це тільки не спеціальні фільми або програми віртуальної реальності, призначені для лікування від фобій).

Жах стає мистецтвом уже тому, що шукає щось, що лежить за межами мистецтва, щось таке, що передує мистецтву; шукає те, що можна назвати критичною точкою фобії. Добра страшна історія веде в

танці до самих основ нашого існування і знаходить таємні двері, які, як нам здається, нікому не відомі – але *ми* про них знаємо.

Кращі комп'ютерні ігри жахів гармонійно поєднують в собі всі три рівні, де огида – найнижчий, а жах – найвищий.

Головна відмінність фільму або книги від гри полягає в тому, що у грі ефект занурення куди глибше – за рахунок керованості подій, часто багатоваріантності – напряду залежної від дій гравця.

Виділяють відео- і комп'ютерні (PC) ігри жахів. **Відеоігри** – ігри, для яких необхідна *консоль* – ігрова приставка. **Комп'ютерні ігри** – ті, які встановлюються і запускаються на персональному комп'ютері. Різниця в технічній начинці і цільовому призначенні платформ часто визначає і саму якість гри: відеоігри, як правило, відрізняються більш зручним (за рахунок джойстиків) управлінням, багатьма новаторськими знахідками, кращою графікою (оскільки головне призначення відеоприставок – це ігри на відміну від комп'ютерів, що створюються для різних видів робіт). Існує поняття «кросплатформної гри», коли гра переноситься з відеоприставки на комп'ютер. Це дозволяє розширювати аудиторію граючих. Іноді в таких так званих «портах» з'являються деякі нові сюжетні додавання.

Необхідно так само розуміти саму механіку ігрового процесу. Дія комп'ютерної гри здійснюється через органи чуттів людини і містить у собі категорії, наведені нижче.

Зір – краса і реалістичність графіки, якість анімації живих істот²⁸, операторська робота.

Звук – атмосферна музика, достовірне звукове оточення.

Свідомість і несвідоме – карти-образи, глибинна пам'ять – укладені в сюжеті і саспенсі. Геймплей (англ. *gameplay* – ігровий процес) – грамотна, логічна побудова, що не заважає гравцю «вживатися» в те, що відбувається.

Дотик, дрібні моторні рефлекси – віброджойстики, що здригаються при певних діях гравця, зручність й інтуїтивність управління.

Всі складові механізму безумовно важливі, якщо йдеться про терапевтичний ефект. Проте зовнішня оболонка у будь-якому випадку може поступатися внутрішній – сюжету і атмосфері.

²⁸ Для реалізації рухів персонажів у грі використовується технологія *motion capture*. Зміст її полягає в тому, що на актора встановлюють датчики, які переносять інформацію про той або інший виконаний рух у програму тривимірної графіки на комп'ютерах. Відповідно, чим більше й повніше база рухів, що занесена до комп'ютера, – тим краще й реалістичніше виглядають персонажі в грі. Для прикладу можна навести персонажа Горлума з кінофільму «Володар кілець» – він повністю графічний і виконаний у технології *motion capture*. Немаловажним параметром графіки є також «жива» анімація людських облич – наскільки багатий і реалістичний спектр переданих емоцій.

2.1. Основні символічні образи жаху

Як і всяка підсвідома дія, жанр жахів оперує певними образами. В подальшому аналізі ми користуватимемося архетипічними образами, виділеними К.Г. Юнгом на підставі карт Таро.

Безіменна тварюка. Це якийсь зовнішній жах, щось космічне, те саме непізнане, що знайшло деяку матеріальну оболонку. Прикладами можуть служити твори Стівена Кінга: «Воно» – де прийшов з космосу злий інопланетний розум і знайшов форму дитячих страхів – страшного зубастого клоуна, або «Безнадія» – де щось, що засіло в глибині шахт, зводить жителів містечка з розуму, примушуючи їх робити страшні речі.

Хрестоматійним прикладом *перевертня* є головний герой повісті Р.Л. Стівенсона «Доктор Джекіл і містер Хайд». Значення перевертня в тіньовій стороні людської психології: в тому, про що ми думаємо, але чого не робимо і чого боїмося. Думки про вбивство, про сексуальне насильство, власть – ця темна сторона раптом «звертається» назовні, залишаючи «світлу сторону» спостерігачем. І часто світлій стороні починає подобатися новий спосіб життя. В іншому світлі Перевертень – це боротьба Ероса і Танатоса, і суть її тоді – сам стик цього конфлікту.

Один із найпопулярніших у сучасних творах жаху образів – **вампір**. Вампір – це символ чогось, що живе за рахунок чужого життя, що може бути живим, тільки харчуючись чужими соками, емоціями, відчуттями. У деякому розумінні Вампір – це своєрідна проекція двох соціально даремних категорій – підлітків і старих, що паразитують на суспільстві. В сучасному споживацькому суспільстві, що знаходиться в кризі духовності, образ Вампіра особливо популярний серед молоді – за рахунок роздутої сексуальності образу. Вампір – це груба влада над об'єктом жадання, що особливо актуально у інфантильних осіб. Хрестоматійний приклад – «Дракула Брема Стокера».

Образ **примари** – символ смерті, страху перед непізнаністю післясмертя. Проте головне його значення – психологічна травма у минулому, стресотравмуюча ситуація, яка переслідуватиме людину до свого вирішення – або до її, людини, смерті. Іноді Примара виступає як символ подяки за деякі гріхи у минулому.

Зомбі – відносно новий образ, що прийшов у твори жахів разом із фільмами Джорджа Ромеро – засновника жанру «зомбі-фільми». Він є втіленням злочину одного з найстародавніших табу – на канібалізм. У більш широкому значенні зомбі – це образ безликого натовпу, всезростаючого в сучасному суспільстві: особа як би протиставляє себе цій масі страшних істот, готових зжертви її.

Проте часто карта Зомбі діє тільки на рівні огиди, рідко зачіпаючи соціальні проблеми або надаючи терапевтичний ефект²⁹.

Образ поганого місця – це символ підсвідомості. Величезний будинок, повний темних, страшних кімнат, у кожній з яких таїться щось дуже особисте для людини – і дуже лякаюче її. І чим глибше людина заходить у цей будинок – тим ближче вона пізнає істинну себе. Погане місце, як діючий образ, має самий терапевтичний ефект. Іноді воно дуже близьке до поняття «прокляття» – щось невідступне і невідворотне, проте варто розуміти Погане місце більш широко: воно може включати мало не всі карти-образи, разом узяті.

Це далеко не весь список образів, що використовуються. Але ними можна обмежитися.

2.2. Класифікація ігор жахів

«Механика – математика, приложенная к законам равновесия и движения тел; наука о силе и сопротивлении ей; искусство применять силу к делу и строить машины; наука выгодного приспособления сил».

В.І. Даль

Виділяють такі види ігор жахів.

Survival horror – «жах на виживання». Суть гри цього жанру полягає в тому, що гравцю необхідно вижити серед полчищ різноманітних монстрів, використовуючи підручні засоби і вирішуючи загадки. У чистому вигляді цього жанру роблять наголос більше на рівні страху і огиди – оскільки психологічне опрацювання характерів персонажів звичайно досить слабке. Проте навіть у такому жанрі можуть підійматися деякі серйозні соціальні проблеми (наприклад, проблема біологічної зброї в грі Resident Evil). Погляд, як правило, «від третьої особи», суть гри – в активному управлінні **аватаром** (це головний герой гри): біг, стрільба, збирання різних предметів. Уперше термін був застосований відносно гри Resident Evil (Biohazard) в 1996 році, проте і раніше існували ігри, що відповідають всім вимогам жанру (наприклад, одна з перших ігор жахів – Friday, 13th – з'явилася в 1985 р.).

Survival horror\Psihological horror – «психологічний жаж». Акценти зміщуються у бік внутрішнього світу персонажів, їх психології і афектів. І навіть самі по собі монстри можуть мати символічне значення – бути як би проекцією внутрішніх проблем людей (приклад – гра Silent Hill). Погляд від третьої особи: особливістю є те, що в такому жанрі

²⁹ Прикладом реалізації цього образу можна назвати фільм «28 днів потому», де образ зомбі вміло використовується як декорація для відображення психіки людини й соціальних процесів.

навіть загадки можуть мати символічний характер – і, як правило, вони на порядок складніше, ніж в «чистому» Survival horror.

Horror Quest\Adventure – жанр «квест», який має на увазі відсутність битв з монстрами і упор на рішення різноманітних логічних задач. При цьому логічні зв'язки, як правило, неявні. Для вирішення задач застосовують систему пошуку і комбінування предметів. Прикладом може служити рішення задачі з гри *Scratches*: *«Підійдіть до дверей. Ключ знаходиться з другого боку. Оберніться наліво і підніміть з підлоги газету (newspaper). Підсуньте газету під двері. Тепер візьміть з інвентаря шило і з його допомогою виштовхніть ключ із свердловини»*. Як правило, цей жанр – для комп'ютерів (оскільки «чистий» Quest\Adventure з'явився саме на комп'ютері). В іграх цього жанру саспенс нагнітається особливо сильно (оскільки гравець, за рідкісним виключенням, ніяк не може протидіяти надприродним істотам) і наголошується на глибину сюжету і опрацювання персонажів. Особливістю є так само те, що управління здійснюється процесом переміщення по екрану активного курсора (в інших жанрах управління персонажем перекладено на стрілки напрямів і різних кнопок для дії).

Horror Third Person Shooter (TPS)\ First Person Shooter (FPS)\Action – ужастики-бойовики, де ігровий процес повністю зміщений у бік знищення монстрів. Такі ігри, як правило, мають рідкісні епізоди дійсно глибокого страху. Відмітні особливості – похмура атмосфера, страшні монстри, кривавість, брутальність, механізм «вистрибнув-налякав». Це, швидше, «лоскоталки нервів», ніж твори, що викликають рефлексію і примушують задуматися. Проте і тут можуть бути дійсно незвичайні проекти – такі, як *American McGee's Alice*³⁰ або *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. Варто відзначити, що іноді межі між жанрами можуть бути досить розпливчастими і умовними.

Vice versa. Якщо література жахів виникла з усних переказів і міфів, фільми жахів – з літератури і міфів, то комп'ютерні ігри цього жанру продовжили еволюцію, увібравши в себе все відразу. Це важливо для розуміння того, що сама по собі комп'ютерна гра може взаємопроникати у всесвіт книги або фільму – а люди, що грають в гру, як правило, вивчають суміжні джерела. Тим самим зміни психології стають різноманітніше і ширше, і якщо ми хочемо вивчати конкретне

³⁰ Американка МкГі є легендарною особистістю в ігровій індустрії – і ця легендарність заслужена саме його ігровою творчістю Льюїса Керрола. У виконанні МкГі світ Аліси перетворився на готичний, макабрічний гротеск, Аліса – на дівчину-підлітка із хворою психікою (за сюжетом, її батьки згоріли заживо через підступи Червоної Королеви, а сама Аліса потрапила в психлікарню). Хоча гра й не давала особливої глибини думки або сюжету – вона була цікава саме баченням МкГі, порівняним з досвідами по застосуванню ЛСД. Характерно, що після «Аліси» в Америці не було поки ні однієї гри, що повторила її успіх.

співтовариство граючих – ми так само маємо знати суміжні джерела, не тільки саму гру.

Почнемо з того, що згадувана вище гра Friday, 13th (П'ятниця 13-е) створена за мотивами відомої (і, якоюсь мірою, культової) серії фільмів про маніяка Джейсоне Ворхизе. Вона вийшла в різних варіантах для комп'ютера і відеоприставок – ігровий процес істотно відрізнявся, так само, як і якась сюжетна основа. На думку деяких ігрових видань, це одна з гірших ігор для приставки Nintendo Entertainment System (NES) – проте для 1989 року (дата виходу на цій платформі) – гра була дуже незвичайна і в той же час мала всі ознаки жанру survival horror. В ній були монстри, якийсь головний монстр (Джейсон), напружена³¹ атмосфера, декілька персонажів на вибір, рішення задач і навіть записки, що допомагають в проходженні³². Це була перша гра, в якій, незважаючи на дитячу аудиторію гравців, при смерті всіх персонажів використовували формулювання "YOU AND YOUR FRIENDS ARE DEAD. GAME OVER" («Ви і ваші друзі мертві. Гра закінчена»). Раніше ніколи не згадувалося слово «мертві», «смерть» як синоніми програшу. Так само в цій грі Джейсон вбивав дітей (дія відбувається в дитячому таборі відпочинку). Задачею гравця було їх рятувати – якщо ж він не справлявся, то з'являвся напис «Джейсон убив всіх дітей. Гра закінчена».

Тобто – навіть в такому примітивному вигляді (ні про яку красу графіки і звуку у той час, природно, говорити не доводилося), з майже повною відсутністю сюжету – гра працювала на те, щоб битися із страхом.³³ Є персоніфікація – маніяк, є задачі порятунку – себе і дітей, є

³¹ Для ігор жанру survival horror наявність Головного Монстра (або інакше – «боса») є практично обов'язковим. Іноді їх може бути декілька протягом гри (або один приймає різні форми) – однак, успадковуючи традиції до персоніфікації, Головний Монстр є символом втілених сил зла й смерті. У зв'язку із цим цікавий головний монстр гри Resident Evil 3 – його ім'я Немезида (Nemesis), що найбільш точно відображає роль і суть головних монстрів.

³² Записки, щоденники, різноманітні документи, малюнки, картини так само є важливою частиною ігор жанру жахів. Оскільки найчастіше недоцільно вводити до гри велику кількість персонажів (принаймні – живих), щоденники є психологічними зліпками людей, які дозволяють гравцеві глибше поринути в атмосферу. У якомусь сенсі такий прийом схожий із щоденниковим методом психології. У цьому плані показовою є гра System Shock 2 – на всьому її протязі гравцеві не зустрічається жодної живої людини – і про все, що відбувається, він дізнається за допомогою виявлення дисків зі звуковими щоденниковими записами різних персонажів. Хоча і здавалось безглуздістю, це мало найсильніший ефект – практично повне занурення в екзистенціальність.

³³ Прикладом таких найпростіших діючих інструментів можуть служити дитячі історії-страшилки про гробик на коліщатах і тому подібний фольклор. При всій своїй простоті вони мають всі атрибути справжнього твору жахів.

подолання страху. Незважаючи на погано зроблений ігровий процес, ця гра повністю захоплювала граючих.

Наступним прикладом може служити класична гра Sweet Home (NES, 1989) від компанії Capcom³⁴ (що згодом створила культову Resident Evil). Ця гра може по праву вважатися першою Survival horror\Psihological horror, оскільки, на відміну від Friday, 13th, тут вже можна бачити і сюжет, і дійсно відмінних між собою персонажів – у кожного є своя біографія і свої мотиви дій. За сюжетом, група з п'яти людей проникає в покинутий особняк померлої³⁵ Мамії Ічиру (Mamiya Ichirou), щоб сфотографувати її фрески. Після проникнення всередину двері закриваються – і група знає, що в особняку (крім решти створінь) мешкає примара Мамія. Пізніше відкривається, що через смерть своєї дитини леді Мамія збожеволіла і убила всю решту дітей, щоб її чаду було з ким пограти в замогильному світі. Отже, ми бачимо карту Примари, і гравець проходить весь шлях, аж до звільнення духу Мамії Ічиру (тобто до вирішення застарілого психологічного конфлікту). В цій грі було п'ять різних кінцівок – вони залежали від кількості персонажів, яких гравець зумів зберегти до кінця гри (тобто смерть у грі була остаточною). У той же рік вийшов фільм Sweet Home, що повторює сюжет гри – і дотепер напевно невідомо³⁶ – що з чого виникло: гра з фільму або фільм із гри.

Кажучи про суміжність різних видів мистецтва, не можна не згадати той вплив, який зробила творчість *Говарда Філіпса Лавкрафта* на комп'ютерні ігри. В США Лавкрафт поставлений на одну дошку з таким майстром літератури, як Едгар По: сам він вважав По своїм вчителем, і

³⁴ Примітно, що більшість ігор жахів, що стали класикою, зробили японські компанії – спираючись на басейн міфів Заходу й взявши багато чого зі своєї культурної спадщини й менталітету, японці створювали й створюють проекти, що відрізняються глибиною й психологізмом. Однак ключовою причиною все-таки є те, що історично основним розробником ігор для відеоприставок є саме японські компанії, а найгучніші й популярні ігри жанру виходять саме на них.

³⁵ Для ігор жанру *Survival horror\Psihological horror* найчастіше характерні наявність або групи людей під управлінням гравця, або надання свого аватара на вибір (перед початком гри), або ж зміна ігрових героїв протягом гри. При цьому вони відрізняються або доступними можливостями (наприклад, в одного персонажа є запальничка, а в іншого – аптечка), або ж, як у випадку початкового вибору аватара, вибір іншого персонажа веде до кардинально різного сюжетного розвитку гри. Прикладом можуть служити гра Resident Evil 2, де на різних дисках знаходились сценарії різних персонажів – Леона Кеннеді (Leon S. Kennedy) або Клер Редфілд (Claire Redfield) – при цьому по проходженні варіанта А за одного персонажа відкривався варіант Б за іншого – і навпаки. Нейгрові персонажі називаються NPC (None Playable Characters) – на сленгу «непісі».

³⁶ Мультиваріантність проходження, що залежить від того, скільки персонажів урятував гравець протягом гри, так само є характерною рисою ігор жахів.

так само, як свій гуру, був особою дуже і дуже похмурою, загадковою, неординарною³⁷. Лавкрафт писав про зовнішній жах космічних масштабів, про невідконтрольні людині стихії хаосу, про порушення стандартного фізичного світу – тобто, по суті, працював з найстародавнішим жахом – жахом невідомого, незрозумілого, надприродного.

Вперше ми можемо простежити вплив Лавкрафта на сюжет класичної гри жанру Survival horror «Alone in Dark» (AitD, PC, 1992) та її продовження – AitD 2 (PC, 1994).

За сюжетом детектив Едвард Карнбі (Edward Carnby) відправляється в особняк Деркетто (Derceto), який, за чутками, захоплений силами зла (Погане Місце), розслідувати самогубство Джеремі Хартвуда (Jeremy Hartwood), власника особняка. У цьому детективі допомагає племінниця Джеремі – Емілі (альтернативний персонаж для проходження гри). Рік дії – 1923 (Лавкрафт жив і писав саме про цей тимчасовий проміжок – 20-30-ті рр. ХХ століття). Протягом гри можна зустріти і культ стародавнього божества Шаб-Ніггурата (на нього спирається сюжет), і Глибоководних (Deep Ones), і міфічну книгу «Некрономікон» – все це спадщина Лавкрафта. В AitD 2 ідеї Лавкрафта отримали розвиток і продовження (вона сюжетно і атмосферно так само майже цілком побудована на його всесвіті).

Варто відзначити, що AitD була першою грою, де всі персонажі були виконані в 3D-графіці – неймовірний на той момент прорив, що став стандартом ігрової індустрії. Саме технічне виконання гри захоплювало уяву гравця, занурюючи в атмосферу страху, як ніколи раніше. Це можна порівняти з еволюцією кіно – від чорно-білих німих до звукових кольорових фільмів.

AitD – це гра, в якій частіше доводилося думати, ніж стріляти, оскільки деякі монстри були безсмертними, і в багатьох ситуаціях гравцю було логічніше вирішити деяку задачу, що приводила до знищення декількох супротивників, ніж битися з ними. Тут ми можемо зустріти і карту Безіменної тварюки, і карту Зомбі, і карту Перевертня – AitD швидше гра про космічний жах, ніж про внутрішню психологію людини. Проте і в сучасному житті є багато речей, які характеризуються як «невідоме», – і вони викликають страх. AitD – одна з ігор жахів, яка допомагала справлятися з цим найстародавнішим страхом.

³⁷ Розхожий в сучасній культурі вираз «Фхтанг, Ктулху!» належить міфології Лавкрафта. Сам Лавкрафт все життя вважав себе поетом – так само, як і Едгар По, їх біографії багато в чому схожі. Стосовно творів Лавкрафта до цих пір ведуться суперечки – деякі люди схильні думати, що міфологія Лавкрафта не вигадана, а просто видозмінена – і всі вказані ним дивовижні божества, раси й древні цивілізації дійсно існували на Землі.

Головною грою, за Лавкрафтом, є Horror FPS Call Cthulhu: Dark Corners Earth (консоль Xbox, 2005). Ця гра є своєрідним інтерактивним фільмом³⁸ за книгами Лавкрафта. Це одна з небагатьох ігор, де персонаж може померти від таких чинників, як крововтрата або страх. Вона дуже точно передає атмосферу творів Р. Ф. Лавкрафта – проте у відриві від його літератури навряд чи можна зрозуміти багато чого з того, що відбувається. Тому підкреслимо – вивчення суміжних джерел необхідне: гравці, як правило, їх знають.

Згадані ігри – лише найяскравіші приклади впливу Лавкрафта. Насправді, їх набагато більше, що доводить інтерес людей до цього виду жахів.

Якщо говорити про зрощення різних напрямів мистецтва, то ми можемо спостерігати такі проекти, як, наприклад, Fahrenheit: Indigo Prophecy, який володіє ще більшою кінематографічністю, ніж Call Cthulhu. Отже, особливості гри такі, що створюють майже новий жанр – віртуальний фільм, в якому рівень співпереживання не порівнянний ні з чим до цього.

Перераховані приклади можна назвати характерними, проте існує безліч ігор жахів, що виникли за мотивами фільмів або книг, і розвиваючих їх ідей (краще або гірше), так само, як і безліч екранізацій і новелізацій ігор (так само з різним ступенем успішності).

2.3. Основні ігри жанру жахів

Без розуміння самих ключових проектів, що використовують в ігрі механізмів, неможливо зрозуміти субкультуру гравців і той вплив, який зробили ці проекти на них. Далі простежимо розвиток ігор і особливості різних жанрів, зупинимося на деяких деталях сюжету. Варто відзначити, що сюжетний аналіз часто матиме умовний і поверхневий характер, – формат дослідження не дозволяє проводити розгорнений розбір.

Horror Quest\Adventure

Clock Tower (консоль Super Nintendo - SNES, 1995)

Сюжет гри такий: головна героїня – молода дівчина Дженніфер Сімпсон і дві її подруги потрапляють в особняк як названі діти – на запрошення Мері Берроуз. Незабаром новий будинок перетворюється на пастку – по особняку бродить гротесковий маніяк з гігантськими ножицями (Scissorman). Пізніше відкривається його історія –

³⁸ Назву «інтерактивний фільм» досить часто застосовують відносно ігор жанру жахів. Причина полягає у тому, що досить важко зробити гру, схожу на твори Фелліні (симулятор дійсно дорослого, «звичайного» життя в грі – непосильне завдання), однак цілком можна зробити гру, схожу на твори Лінча або Хічкока, при цьому не втративши художньої цінності.

виявляється, що з покоління в покоління народжуються демонічні близнята – діти диявола, єдиним бажанням яких є вбивство. І Scissorman (дослівно – Чоловік-ножиці) – це один із таких близнят, син Мері Берроуз Боббі. Другий близнюк – Ден, гігантська огидна істота, лежить в колисці в підвалі замка, де Мері проводила дияволопоклонні ритуали – для того, щоб народити саме таких дітей. Незважаючи на уявну містичну підоснову, ключовою темою гри є дитяча жорстокість, теми материнства (мати демонічних близнят запрошувала дитину з дитбудинку, щоб зробити з них іграшку для своїх дітей-вбивць). Крім того, гра ставила питання смерті – дівчат-подруг можна було рятувати, проте всіх трьох урятувати було неможливо. Гравець напряму стикався з неминучістю смерті – і своєї відповідальності за смерть. Крім іншого, залежно від дій гравця в Clock Tower існувало дев'ять різних варіантів кінцівок, що є дуже високим показником для будь-якої сюжетної гри навіть на сьогоднішній день.

З погляду рівнів тут використовують всі три – огида, страх, жах. Причому останній досягається не через те, що маніяк переслідує гравця, а через розвиток сюжету, співчуття героїні, осмислення піднятих грою проблем. Карти – це Погане місце, Перевертень, Безіменна тварюка, Примара. Погане місце – особняк, Перевертні – мати, близнята (зовні звичайні діти, насправді – вбивці), Безіменна тварюка – це те зло, що проводить таких дітей в світ. Примара – це спадковість поколінь: близнята народжуються протягом довгих століть – і продовжуватимуть народжуватися, будучи прокляттям людського роду. При осмисленні цього прокляття ми можемо прослідити пряму аналогію з гріхом Каїна – вбивством, якому, на жаль, в тому або іншому значенні служать майже всі галузі людської діяльності. Багато в чому сюжет Clock Tower обіграє біблійні теми гріху, створення кумирів – і поклоніння тому або іншому хлопцеві (як охрестив його Стівен Кінг).

Повністю інноваційним з'явився ігровий процес в умовах переслідування: фактично у гравця є тільки один вибір – це тікати, але, як наголошувалося раніше, аватар – звичайна дівчина, а значить, вона втомлюється від довгого бігу (теж цікава деталь для ігор того часу), може навіть спотикатися і падати – з цієї причини просто узяти і втекти у гравця не вийде. Природно, це являє собою певні складнощі і нерідко може примусити граючого всерйоз запанікувати, тим більше що ховатися доведеться в особняку, що більше нагадує лабіринт, – і якщо гравець потрапляє в глухий кут, то ляже жертвою маніяка.

Особливостями цієї гри так само були «hide points» і «evade points» – точки укриття і точки ухилення. Перші дозволяли сховатися – проте без гарантій, що гравця не знайдуть. Другі – впливати на маніяка – наприклад, ударити його палицею, проте і вони не давали гарантій «нейтралізації». Все з переліченого вище занурювало граючого в

атмосферу постійного страху за своє життя, роблячи гру³⁹ абсолютно унікальною у своєму роді.

Clock Tower 2 (PS, 1996) був сюжетним продовженням першої частини. Аватаром гравця знову була Дженіфер, що подорослішала, а роль «Чоловіка-ножиць» виконував близнюк Ден, який вижив (що знайшов нормальне людське тіло – це пояснюється його надприродним походженням). З переходом на досконалішу ігрову платформу гра знайшла 3D виконання, розширила прийоми дії на гравця. Наприклад, з'явився розподіл на день і ніч. У денні періоди гравець спілкувався з іншими персонажами, намагаючись знайти розгадку, переміщаючись по різних локаціях на карті міста. Вночі ж ті самі безпечні вдень місця перетворювалися на майданчик розваг для маніяка – і гравець був вимушений рятуватися. В грі так само було безліч кінцівок і безліч піднятих тем – таких, як сексуальний потяг до неповнолітніх, небезпека загравань з таємними знаннями, більш розгорненою показана тема дияволопоклоніння – і багато інших соціально-психологічних проблем.

Подальші ігри серії розповідали вже не про «Чоловіка-ножиці» і майже повністю базувалися на японській міфології (проте ключова тема близнят-демонів збереглася). Всього в серії вийшли чотири ігри, сюжет кожної був побудований навколо тем вбивства і моральної відповідальності за нього, роздвоєння особи (одержимості «бісами»), насильства над дітьми. Clock Tower є класичною грою, прикладом⁴⁰ жанру Horror Quest\Adventure .

D (консоль Panasonic 3DO, 1995)

Гра починається з того, що головна героїня Лаура Харріс одержує повідомлення від поліції, що її батько – доктор Ріхтер Харріс – збожеволів і став вбивцею. Його жертвами стали пацієнти госпіталю. Лаура негайно відправляєтся в госпіталь для того, щоб з'ясувати, що могло примусити її тихого і поважного батька стати вбивцею.

У цій грі дуже яскраво грає карта Перевертня і Вампіра. Дотримуючись сюжету, героїня потрапляє в похмурий паралельний світ, створений хворою уявою її батька (Погане місце), де, намагаючись вижити серед пасток, розкриває таємницю своєї сім'ї. Річ у тому, що мати Лаури кілька років тому була жорстоко убита при нез'ясованих обставинах. Шляхом флешбеків гравець дізнається всю правду про вбивство і про батька Лаури: буква Д у назві не випадкова. Її батько і вона – спадкоємці графа Дракули, і кров графа прокинулася в докторі

³⁹ Як правило, чим гармонійніше зроблена гра, тим повніше гравець ототожнюється із запропонованою йому роллю головного героя, при цьому стать найчастіше не має значення.

⁴⁰ Творцем серії є нині вже не існуюча японська компанія HUMAN – ця гра була єдиним її успішним проектом.

Ріхтері. Героїня встає перед вибором – убити батька, що став чудовиськом, або самою стати чудовиськом.

Сила ігри була така, що захоплювала будь-яку людину – інтелектуала або недалекого хлопця із спальних районів, примушуючи вирішувати загадки, що трохи прояснювало сюжет. Особливістю гри так само було дзеркало Лаури – єдине, що залишилося на пам'ять від матері: дзеркало було здатне передбачати недалеке майбутнє і виступало своєрідним янголом-охоронцем.

У гри було продовження, що не набуло успіху, – воно не мало жодної з переваг родоначальниці⁴¹. Ідейним творцем гри був Кенджі Ено⁴² (Kenji Eno) – досить відомий в Японії музикант. Він створив компанію WARP для розроблення експериментальних комп'ютерних ігор. Самі розробники називали D інтерактивним фільмом⁴³ – гра насправді мала дуже високу кінематографічність – від роботи камери до подачі сюжету в заставках.

Ми можемо простежити тенденцію, що в багатьох іграх жахів використовують карту Поганого місця (підсвідомість), яка потім доповнюється різними варіантами з колоди. Отже, показують різні окремо взяті темні сторони психології людини. В таких же іграх, як Silent Hill або «Мор. Утопія» (про них мова піде нижче), розробникам удалося досягти глибини і багатоплановості проявів психіки, викликаючи у гравця сильну рефлексію.

Survival horror\Psychological horror

Resident Evil (консоль Sony Playstation [PS], 1996)

Resident Evil від компанії Capcom – перша гра, яка вийшла з визначенням «Survival horror». Спочатку її розробляли не як гру жахів, а швидше як простий бойовик⁴⁴, проте в процесі створення розробники змінили концепцію. Ідейним натхненником (інакше – головним творцем, геймдизайнером) серії є Шинджі Мікамі (Shinji Mikami). На сьогоднішній день серія Resident Evil налічує понад десять ігор, новелізації, екранізації, комікси, лінію сувенірів і навіть колекційне видання поштових марок. Як одна з перших відносно зрілих ігор жахів, вона зібрала

⁴¹ Однак змогло відзначитися сценами жорстокості й сексуального насильства, через що компанія мала проблеми із цензурою.

⁴² На прикладі Американа МкГі ми вже могли бачити, як багато чого може залежати в грі від однієї людини, що вважається головним творцем. Знання імен таких «стовпів» і їхніх ігрових біографій вважається ознакою гарного тону в ігровому середовищі.

⁴³ Можливо, це перший раз, коли до комп'ютерної гри було застосовано таке визначення.

⁴⁴ І це визначило і картинність характерів, і неглибокий сюжет – що, однак, не завадило грі знайти свою аудиторію. Остання на сьогоднішній день четверта частина гри зробила «повернення до коренів» – і більшою мірою є бойовиком, ніж грою жахів.

багатомільйонну аудиторію прихильників у всьому світі і давно перестала бути просто грою – швидше⁴⁵ це деяка субкультура.

Сюжетна основа така: деяка могутня корпорація Umbrella, що охопила своєю діяльністю багато видів індустрії, таємно розробляє біологічну зброю на основі вірусу Ебола. Спочатку вона називалася Т-вірус (Tygrant-virus) – надалі з'явилося багато інших Букв-вірусів. Властивість цієї біологічної зброї така, що вона викликає мутації, впливаючи на живі організми – перетворюючи людей в зомбі, створюючи жахливих монстрів із тварин. Головне прагнення таких мутантів – пожирати людську плоть і вбивати. Крім зомбі, за допомогою серії експериментів корпорація створює із звичайних людей якихось супер-солдат – першим зразком і був той самий Тиран (Tygrant), іменем якого названий вірус. При цьому експерименти ставляться над живими людьми, часто без їх згоди⁴⁶. І, звичайно ж, слідуючи фабулі, вірус виривається на волю, перетворюючи життя мешканців лабораторій і міст в непроглядне пекло.

Творці не спромоглися пояснити, як може діяти такий вірус, тому що з погляду біології створення подібного препарату просто неможливе. Проте цей «рояль у кущах» дозволив створити бестіарій страшних, іноді абсолютно гротескових чудовиськ, з якими доводилося битися різним персонажам серії. Крім штучності вірусу гра відрізняється ще і слабким опрацюванням характерів персонажів – в масі своїй вони «картонні», неглибокі. Не йдеться про психологізм. Resident Evil діє на рівні огиди⁴⁷ і на рівні страху – лякаючи різкими «вистрибами» і потворним видом монстрів. Істинного жаху гра досягає тільки в ті моменти, коли гравець

⁴⁵ Наявність такої кількості тематичної продукції свідчить про те, що підтримка і розвиток фан-культури неймовірно вигідні з економічної точки зору – на сьогоднішній день ігрова індустрія практично випереджає за прибутком кінематограф.

⁴⁶ Із цього приводу хочеться відзначити деталі сюжету Gun Survivor – гри-відгалуження від основної серії: для виробництва мутантів необхідний гормон, який можна добути тільки наживо – без анестезії, вирізуючи гіпофіз дітям, що перебувають у стадії статевого дозрівання. Із цією метою глава відділення корпорації Вінсент Голдман викрадав дітей у країнах третього світу й привозив на свій острів. Із всіх сюжетів Resident Evil – це ледве не єдиний, що ставить дійсно гостру соціальну проблему. Однак, незважаючи на це, гра з ряду причин була визнана провальною й розповсюдження не отримала.

⁴⁷ Вступна заставка до першої частини була виконана у вигляді чорно-білого відеофільму із запрошеними акторами-аматорами. Вона була гранично кривавою й фізіологічною. Крім того, протягом гри було безліч подібних сцен – у результаті Сарсом довелося випустити істотно урізану цензурою версію. Серед шанувальників володіння варіантом, що не підлягає цензурі, вважається особливим шиком. У зв'язку з цим варто відзначити існування т.зв. «режисерських версій» ігор, які (так само, як і режисерські версії фільмів) можуть дуже відрізнитися від звичайних – і сюжетом, і ігровими моментами.

починає замислюватися над реальною загрозою вірусного зараження – а з 2001 року і конвертів із сибірською язвою. Цей страх особливо актуальний в суспільстві. Вірус – це не те, що можна побачити. Це невидима смерть. Це *невідоме*.

З іншого боку, вірус в Resident Evil – це своєрідний місток до могутності. У сюжетах ігор серії Resident Evil дуже часто грає карта Перевертня⁴⁸ в класичному розумінні Джекіла і Хайда – тільки Хайд не перетворюється назад у доктора Джекіла. Це остаточний і безповоротний відхід у свою темну, звірину сторону людської природи. Питання Звіра в грі розглядається достатньо добре, примушує гравця задуматися.

І, звичайно ж, карта Зомбі. Цікаво, що гра найбільшу славу одержала саме в аудиторії віку 12-16 років – тобто у підлітків. Для них особливо актуальні теми чужості суспільства, ворожості натовпу у відношенні до них – а світ Resident Evil є проекцією цих страхів. Тільки тут можна відкрито скинути агресію, розстрілявши десяток-інший зомбі⁴⁹.

Дивно, що кращі ігри серії багато в чому спираються не на творчість Джорджа Ромера, а на готичні романи. Майже байронівські лиходії, готичні особняки, замки, старовинні будівлі, темні історії стародавніх сімей – безумство, зрада і т. ін. Наприклад, Resident Evil: Code Veronica багато в чому сюжетно повторює «Падіння удома Ашерів Едгара Алана» По.

Якщо проводити аналогію з музикою, то серія Resident Evil – це, швидше, «попса», ніж більш серйозна музика.

Parasite Eve (PS, 1998)

Ще один яскравий приклад пересічення літератури і комп'ютерних ігор. Спочатку Parasite Eve – це книга японського письменника Хідеакі Сіна (Hideaki Sena), за якою згодом в 1997 році був знятий фільм, а в 1998 році вийшла гра. Сюжетна основа – теорія симбіогенезу, згідно з якою складніші клітки виникли в результаті симбіозу з менш складними – бактерія мітохондрія, що, згідно з всесвітом гри, здатна викликати еволюційні зміни в організмі. Сама назва – Parasite Eve указує на мітохондріальну Єву. В термінології антропогенезу мітохондріальна Єва – це гіпотетичний жіночий індивід, мітохондріальна ДНК якої є у всіх жінок виду.

⁴⁸ Кількість Злих Божевільних Учених, Що Вкололи Собі Вірус, дійсно вражає. Головним (і самим непотоплюваним) з них є Альберт Вескер – харизматичний злодій, кумир для багатьох шанувальників гри.

⁴⁹ І цей момент чомусь не розглядається супротивниками насильства в комп'ютерних іграх. У зв'язку із цим показова історія із заборонаю військових іграшок у післявоєнній Німеччині – це було зроблено для зниження агресії серед дітей-хлопчиків. Як виявилось згодом, агресія лише зросла, оскільки не було механізму й інструментів для її виміщення.

Сюжети книги та ігри кардинально розрізняються, проте мітохондрії – це те загальне, що їх об'єднує. Фактично мітохондрії – це той же T-вірус з Resident Evil: невидима смерть, що іноді викликає жакливі мутації. Але якщо в Resident Evil значення цих мутацій ніяк не пояснюється⁵⁰, то в Parasite Eve дається дуже цікава відповідь: еволюція. Якщо Resident Evil – це поп-музика, то Parasite Eve – це музика для цінителів класики.

Сюжетно перша частина Parasite Eve розгортається в Нью-Йорку на Різдво, де молода поліцейська Аяя Бреа (Aya Brea) стає свідком смерті людей в опері – всі оточуючі згорають живцем, виживають тільки троє людей – Аяя, чоловік, з яким вона прийшла в оперу, і актриса на сцені, яка явно має відношення до того, що відбувається. Актриса Мелісса Пірс (Melissa Pearce) незабаром перетворюється на літаючого монстра і називає себе Євою, проголошуючи своєю метою звільнення мітохондрій.

Неважко здогадатися, що Аяя так само є носієм еволюційних кліток⁵¹. На відміну від Resident Evil Parasite Eve відрізняється символікою і психологізмом, що дає грі мало не біблійну епічність і глибину.

Сама по собі механіка гри не була лише Survival horror\Psihological horror – в Parasite Eve було багато елементів рольової гри (Role Play Game, RPG), що не дивно, якщо знати компанію творця – Square. Square – це японська компанія, автори культової рольової відеогри Final Fantasy⁵² (розбір цієї серії гідний окремої книги, що не відповідає меті нашої роботи). Final Fantasy від Square – це тонкі характери, хитросплетіння мотивів, знання психології і символізм відбуваються в грі. За фактом, багато ігор від Square – це ліки для душі людини, такі ж, як класична музика або література.

Головними розробниками Parasite Eve були Хіронобу Сакагучі (Hironobu Sakaguchi) – продюсер і оригінальна концепція сценарію, Такаші Токіта (Takashi Tokita) – режисер гри, автор сценарію, Тетсуя Номура (Tetsuya Nomura) – розробник персонажів. Окремої згадки заслуговує композитор Йоко Шимомура (Yoko Shimomura), що створив

⁵⁰ Незважаючи на всю кількість ігор у серії, в основному документі, що розкриває сюжет гри – «Доповідях Вескера» (Weskers Report), відкрито говориться про те, що подібний вірус, як бойова зброя, – не логічний. Пояснення розробники не дали дотепер, через 11 років після виходу гри.

⁵¹ Цей хід «головний герой – або друг головного героя – теж заражений» використовується майже у всіх творах з подібним сюжетом. Служить він звичайно трьом цілям: головний герой шукає протиотруту, щоб урятувати себе/друга, головний герой – за допомогою вірусу – набуває деяких надможливостей, або головний герой убиває свого зараженого друга – для загострення трагічності сюжету.

⁵² Японські комп'ютерні рольові ігри настільки несхожі на західні, що їм навіть дана спеціальна приставка – japanese RPG (jRPG).

звуковий супровід, який поєднує оперну музику і електроніку, що заслужило схвальних відгуків критиків.

Можна побачити, що розробники створили гру, яка є безперервним інтерактивним полотном, в якій кожна карта не з'являється окремо, а зливається значеннями з іншою. Саме такі «щільні ігри» і становлять найбільший інтерес з погляду позитивних змін особи.

Silent Hill (PS, 1999)

Silent Hill від Konami вважається протилежністю Resident Evil – при схожості ігрової механіки, Silent Hill практично є ілюстрацією внутрішнього світу персонажів⁵³. Ця гра – та сама шаманська подорож, у кінці якої можна знайти або лікування, або загинути від чудовисьок, що знаходяться в цьому іншому світі.

Концепція Silent Hill – це карта Поганого місця, що є підсвідомим людини – і ця карта зрослася з багатьма Примарами. Silent Hill (Тихий Горб) – ця назва міста, в якому всі підсвідомі страхи і переживання людини знаходять плоть і кров. У це місто приходять за якимось заклинком, тобто коли кількість страждань, травмуюча ситуація стають для людини критичними. Відповідно, у кожного – свій Silent Hill, оскільки сприйняття світу людиною є індивідуальним. Silent Hill – це сховище страждущих людей-світів, які можуть взаємопроникати один в одного – але ці ж світи можуть і поглинати людей, у яких все відносно «в нормі».

Це тому, що світи Silent Hill – світи болю і страждань. У всесвіті гри вважається, що свідомість людини, її сильні емоції можуть виявлятися матеріальними артефактами в реальному світі. Основа сюжету – це якийсь культ, що виник на віруваннях індіців під час Громадянської війни в США 1865 року. За міфами тоді з'явився бог (жінка в білому одянні), але щось пішло не так, бог захворів і помер, передбачивши своє швидке відродження. Служителі культу вважають, що можуть виростити бога в звичайній жінці – шляхом болю, страждань і кривавих ритуалів, і, коли цей бог прийде на Землю – наступить вічний рай. Але рай в сприйнятті кожного нового ідеолога цього культу – свій. У деяких – це смерть всіх людей (тоді наступить абсолютний спокій), у деяких – це пекло (тому що там особисто їм можна буде усмак годувати свій садизм). У чомусь ідея схожа на антиутопію Олдоса Хакслі «Про чудовий новий світ»: створений рай виявляється не таким вже і раєм для нормальних людей – таких, як Дикун. Виникає постійний конфлікт сприйнять, де норма вважається чимось порочним, а порочне – це норма. Так само, як і в світі Хакслі, в куксі Тихого Горба існує своя сома – наркотик «біла Клаудія», що виготовляється з трави, яку раніше використовували

⁵³ Що, однак, не заважає також вважати ці дві ігри конкурентами – перший час між шанувальниками велися запеклі суперечки за принципом: «Хто сильніше – кит або слон?».

індіанські шамани в своїх ритуалах. «Біла Клаудія» – це швидка дорога в підсвідомий світ, проте не обов'язково – в свій. На відміну від соми, вона не дає відпочинку – швидше навпаки. Багато в чому світ Silent Hill можна назвати «Про чудовий новий світ» навиворіт. Багато в чому – але, звичайно, зовсім не у всьому.

Творці гри – компанія Konami. Silent Hill 1 – це творіння Кеїхіро Тояма (Keiichi Toyama), в розробленні Silent Hill 2 він участі вже не брав⁵⁴. Багато прихильників вважають, що з відходом цієї людини гри Silent Hill почали втрачати від серії до серії – тому ми зупинимося на перших двох частинах. Silent Hill 2, можливо, на порядок гірше в площині ігрової механіки, але нітрохи не менш психологічний, ніж перша частина.

При створенні було виконано величезну роботу з вивчення літератури та фільмів жахів, міфологій, філософських концепцій, релігій, психології⁵⁵. Теми, що піднімаються в грі: відчуття вини, жорстокість у відношенні до дітей, любов, невротична залежність, фанатизм, деструктивні духовні суспільства, релігія, віра в Бога, заміщення реальностей, самотність, смерть близьких, право вибору між життям і смертю оточуючих, криза духовності сучасного суспільства – і це далеко не повний список. Кожний персонаж гри – це унікальна особа; кожний найпростіший діалог містить підтексти, кожна дія, жест героїв – символічні; все оточуюче їх – не менш символічне. Монстри – це ті «біси», що крають душу людини⁵⁶, проте, враховуючи різницю сприйняття і особливості головних героїв гри (найчастіше ці люди знаходяться в зміненому стані свідомості, в стані афекту) – іноді звичайна людина може прикинутися монстром. В Silent Hill завершення шляху залежить від самого гравця – і звичайно кінцівки достатньо сильно

⁵⁴ Тому що пішов з Konami і згодом створив не менш шедевральну гру жахів *Forbidden Siren*.

⁵⁵ Для розуміння цього показовим може бути навіть той факт, що кожна вулиця в місті має відношення до якого-небудь творця або твору жахів (наприклад, *Bachman Street* – «Річард Бахман» – псевдонім Стівена Кінга), назви закладів так само наштовхують на певні алузії. Імена й прізвища героїв обрані відповідно до реальних існуючих персонажів (літературними і кіногероями – або ж маніяками з нашого, реального життя).

⁵⁶ Монстри в *Silent Hill* є символами певних страхів і травм свідомості, що їх породили. Наприклад монстр із першої частини – Ромпер (*Romper*): людиноподібна істота, що пересувається швидкими стрибками й живе в діловому і курортному районах. Воно настрибує на героя, галасливо пихкаючи, підминаючи під себе й не даючи вибратися. Ромпер є відображенням страху Алесси перед дорослими людьми. Враховуючи особливості атаки Ромпера, гравець також може подумати, що в цьому випадку мав місце, зокрема, і страх Алесси бути зґвалтованою дорослими людьми. Крім відображення фобій конкретної особистості, монстри в *Silent Hill* найчастіше мають ще й характер загальних фобій багатьох людей – наприклад, такі монстри, як медсестри, містять у собі страх перед лікарнями.

розрізняються. Щодо цієї гри виконують розширені аналізи і захищають курсові роботи. Якщо Resident Evil – це субкультура, то Silent Hill – це культура в повному розумінні цього слова. Ця гра виробляє у гравців абсолютно особливе сприйняття, спосіб мислення, всерйоз примушує зіткнутися і з багатьма своїми страхами, оскільки кількість тем дуже велика. Ще більш виразною, ніж Parasite Eve, є Silent Hill, бо це живий, неподільний світ, куди більш глибокий, ніж більшість фільмів з тонким психологізмом, тому що ігровий простір надає більше можливостей для реалізації значень. Але, навіть набуваючи сюрреалістичності фільмів Девіда Лінча, ця гра залишається зрозумілою і доступною для людини, викликаючи не емоції, а відчуття.

Акіра Ямаока (Akira Yamaoka) написав кращу музику для ігор за всю історію ігрової індустрії. Його музика теж вважається культовою – і не тільки серед прихильників гри, але й серед тих людей, які не мають до комп'ютерних ігор ніякого відношення.

Сюжет Silent Hill 1 такий: Далія Гіллеспі, глава культу, катувала свою дочку, Алессу, мало не з народження – щоб та народила їй бога. Вона завдавала болі дочці, вселяла віру в стародавніх богів, в існування чудовиськ, у магічну силу предметів, оскільки віра в поданні культу практично дорівнює матерії. Знущання над дочкою зробили дівчинку замкнутою, завдяки чому вона стала аутсайдером серед звичайних дітей, а діти – особливо жорстокі. Багато в чому твори жахів – це історія про пошуки мутанта, неправильного, чужого, ми маємо знайти його і убити його. Це тому, що ми боїмося всього, не схожого на нас самих. Далія зробила зі своєї дочки Алесси саме такого мутанта. Діти знущалися над нелюдимою дівчинкою при повному потуранні вчителів і навколишніх дорослих. Як фінальний акорд мати замкнула свою дочку вдома, а будинок підпалила, в своїй фанатичній переконаності вважаючи, що в передсмертному сплеску ненависті до всіх людей (сильна емоція) Алесса народить бога. Проте Алесса вижила, але через опіки впала в несвідомий стан. Дівчинку укрили в підвалі лікарні за сприяння доктора Кауфмана і ще двох лікарів. Дівчинку доглядала медсестра Ліза Гарланд. У віці 14 років Алесса дійсно народила – але не бога, а дівчинку, що увібрала в себе «світлу частину» Алесси. Ліза Гарланд, не в змозі більше терпіти мракобісся, таємно винесла дівчинку на дорогу, де її знайшли Гаррі Мейсон і його дружина. Згодом вони прийняли за дочку дівчинку, оскільки дружина Гаррі Мейсона була бездітна. Подружжя назвало дівчинку Шеріл. Через три роки після цих подій дружина Гаррі померла. Це була друга його дружина – перша так само померла 11 років тому, тобто ми маємо людину, що багато страждала в житті. За професією Мейсон – письменник, тобто апріорі людина з нестабільною, творчою психікою, сприйнятливою до «тонких матерій». Вся любов Мейсона зосереджується на дочці, яка через

чотири роки після смерті матері знаходить згадку про Тихий Горб – і просить батька відвезти її туди на вихідні. Природно, батько зробив так, як вона хотіла, – і так коло замикається. За ті роки, що пройшли, усередині Алесси все ж таки зародився бог (оскільки залишилася тільки темна її частина – ненависть, біль, зло) – і її внутрішній світ знайшов плоть – і захлеснув Тихий Горб (тобто реальний фізичний світ замістився кошмарним, збоченим підсвідомим світом нещасної дитини). По дорозі в Тихий Горб Гаррі потрапляє в автомобільну аварію – а прокинувшись, розуміє, що Шеріл зникла десь в тумані. Він відправляється на пошуки дочки і поступово знає всю її історію і таємниці Тихого Горба. Фактично, суть Silent Hill 1 – це занурення в чужу підсвідомість.

Сюжет Silent Hill 2 будується від зворотного – занурення в підсвідомість головного героя⁵⁷. Клерк Джеймс Сандерленд провів довгі роки, спостерігаючи за повільною смертю дружини від невиліковної хвороби. Це було взаємне, дуже тяжке і глибоке страждання двох люблячих людей. Після смерті дружини він довго не може повернутися в теперішній час, продовжуючи жити спогадами, терзаючи себе за якісь не зроблені ним речі – поки одного разу не одержує листа від дружини, яке запрошує його в «їх особливе місце» в містечку Тихий Горб, де вони одного разу провели час. Вхопившись за цю божевільну надію, Джеймс потрапляє в Тихий Горб – тобто, у власну підсвідомість, де оживають всі демони минулого і теперішнього часу. І лише пройшовши через власний біль, переставши ховатися за минулим і пам'яттю, він зможе вилікуватися від свого горя. Фактично ж в грі декілька кінцівок – і не кожна з них має на увазі «хепі-енд». Все залежить від дій гравця протягом гри⁵⁸.

⁵⁷ Найточніше суть того, що відбувається в цій грі, може відобразити цитата з іншої антиутопії – Євгеній Замятін, «Ми»: *«Я – перед дзеркалом. І перший раз у житті – саме так, перший раз у житті – бачу себе ясно, чітко, свідомо – зі здивуванням бачу себе, як когось «його». Ось я – він: чорні, прокреслені по прямій брови: і між ними – як шрам – вертикальна зморшка (не знаю, чи була вона раніше). Сталеві, сірі очі, обведені тінню безсонної ночі; і за цією сталлю... виявляється, я ніколи не знав, що там. І із «там» (це «там» одночасно і тут, і нескінченно далеко) – із «там» я дивлюся на себе – на нього, і твердо знаю: він – із прокресленими по прямій бровами – сторонній, чужий мені, я зустрівся з ним перший раз у житті. А я справжній, я – не він...»*. Ця цитата тим більш цікава, що один із ключових образів гри – це Джеймс Сандерленд, що вивчає своє відображення в дзеркалі. У цьому зв'язку варто відзначити подібність концепції Silent Hill з антиутопією. Антиутопія по суті – це загострена до межі драма, руйнування звичного навколишнього світу людини – і зіткнення з новими, незвичними й жорстокими правилами реального життя. Така концепція якомога краще підходить для оголення психології людини, занурення в підсвідоме, самоаналіз.

⁵⁸ Увесь світ кошмарів Джеймса Сандерленда побудований на почутті провини й блокуванні пам'яті: насправді, він сам убив свою дружину – задушивши подушкою,

Silent Hill діє на рівнях страху і жаху, і навіть його огида – сцени вбивств, розтерзані тіла – часто стають художнім елементом, а не вульгарною картинкою⁵⁹. Основна ж площина – жах, аж до фізичних проявів – тремтіння рук, потіння, зупинки свідомості.

Якщо говорити про механізм гри, то Silent Hill 1 відрізнявся дійсно незвичайною операторською роботою (камера вибирала найнесподіваніші ракурси, іноді майже викликаючи зсув свідомості), постійним туманом (туман – це фірмова межа Silent Hill), в якому дальність видимості була мінімальною, радіоприймачем, що шипить при наближенні монстрів, своєрідними загадками і багатьом іншим. З відходом Кеїхіро Тоямі гра втратила і операторську роботу, і логічний, не дратівливий ігровий процес – проте друга частина все ще зберігала внутрішнє смислове наповнення нарівні з першою частиною. Третя і особливо четверта частина Silent Hill пішли у бік чистого Survival horror, втрачаючи свою первинну глибоку психологічну суть на фоні складного ігрового процесу (що ще раз підкреслює необхідність гармонії всіх складових гри). Крім чотирьох основних частин, існує безліч ігор-відгалужень, що розкривають деякі неосвітлені сторони сюжету. За мотивами Silent Hill знятий єдиний гідний фільм, що переніс суть гри на кіноекрани, при цьому не тільки не відступаючи від сюжету, але ще і покращуючи його.

Fatal Frame 1-3(консоль PS2, 2001, 2003, 2005)

Fatal Frame – втілена карта Примари і одна з найкращих ігор, що діють у площині страху – за великим рахунком, це одна з найстрашніших існуючих відеоігор. Суть сюжетів звичайно обертається навкруги населеного примарами місця (село або будинок), дивних убивств у цьому місці, примар убитих і дівчат-фотографів, що потрапляють у ці місцевості. Головна особливість гри полягає в тому, що протидія примарам здійснюється за допомогою особливої фотокамери (Camera Obscura), що має здатність ушкоджувати примар. Отже, гравець має захоплювати примару в кадр – і чим буде краще ракурс, тим більше пошкодження нанесе знімок, так само пошкодження залежить від різних типів плівок. Це робить гру унікальною, бо темне (контрастне, майже

щоб закінчити взаємне страждання. Однак це відкривається тільки наприкінці гри, надаючи гравцеві спостерігати долі й життя інших персонажів – а також глибше поринути в похмуру історію культу Тихого Пагорба.

⁵⁹ Американці створили гру The Suffering, механічно спробувавши повторити прийоми Silent Hill – взявши ідею втілення негативних емоцій, зробивши монстрів символічними, додавши занурення в психологію героя й дилему вибору між добром і злом, однак гра вийшла всього лише невдалою копією. Акцент у ній був зміщений практично цілком на криваву дію – що, у принципі, є характерним для сучасної американської культури жахів: переважна більшість творів діє тільки лише на рівні відрази, не зачіпаючи площини страху або жаху.

чорно-біле) виконання гри і примари є дуже реалістично промальованими. Так само, особливостями⁶⁰ є те, що примари не вбиваються остаточно – через якийсь час вони виникають знову (тим самим демонструючи символічне значення карти Примари – психотравмуючу ситуацію, що повторюється). У героїв гри є і свої недозволені у минулому проблеми – просуваючись по сюжету і розуміючи причини смерті людей, те, чому ті стали примарами – герої наближаються до позбавлення від своїх примар. Як і належить у жанрі, у Fatal Frame є декілька варіантів кінцівок, залежних від дій гравця. Ця гра дає можливість заглянути в світ після смерті і багато в чому – зіткнутися з усвідомленням неминучості власної смерті. Вона може стати дороговказною ниткою в подоланні страху смерті – одного з найголовніших страхів людини. В якомусь значенні ця гра – інструмент танатотерапії.

Поза жанрами (гібриди)

System Shock 2 (PC, 1999)

Ця гра є продовженням System Shock від Looking Glass Studios і створена на межі жанрів FPS і RPG. Вона занесена в список «Кращих ігор всіх часів» і занурює гравця в атмосферу, створену в традиціях таких творів, як «Космічна Одиссея» Стенлі Кубріка і «Чужі».

Сюжет гри побудований навколо Штучного Інтелекту (ШІ), що збунтувався, – SHODAN⁶¹ (Sentient Hyper-Optimised Data Access Network), XERXES (Ксеркс) і генетично виведеної раси Many (Більшість або Множина).

Дослідницький космічний корабель Von Braun є найбільшим кораблем за всю історію людства, при цьому його двигуни здатні розвивати швидкість, що перевищує швидкість світла. Він управляється ШІ, названим «Ксеркс» – після подій першої частини гри він сильно обмежений в своїх можливостях (для недопущення ще одного «бунту»)⁶². Rickenbacker – це військовий космічний корабель, що

⁶⁰ У цю гру дійсно не варто грати людям зі слабким серцем або схильністю до епілепсії – через лякаючу атмосферу, контрастне виконання і постійні спалахи фотоапарата.

⁶¹ ШОДАН – це головний антагоніст із першої частини гри. На планеті, що названа «Цитадель», вона вийшла з-під керування людей (вирішивши, що є богом) і за допомогою серії генетичних експериментів вивела нову расу симбіотичних організмів, названу «Більшість». Суть Більшості у тому, що вони являють собою біологічні організми, що розвиваються з людських тіл, при цьому вони об'єднані загальним розумом і володіють псионічними здібностями. ШОДАН вважала Більшість еволюційним продовженням людської раси, що «віджила своє». Після знищення ШОДАН у першій частині гри їй (це ШІ жіночої статі) удалося відправити в космос корабель-човник зі своїм образом – і зародками Більшості. Виявлення човника, що приземлився, на віддаленій планеті й стає зав'язкою другої частини гри.

⁶² Але це не заважає Більшості підкорити його собі.

супроводжує «Фон Брауна» в його дослідницькій місії. При виявленні чергової недослідженої планети на її поверхню відправляється човник з дослідниками на чолі з капітаном «Фон Брауна» – Анатолієм Коренчкіним. Після повернення на головний корабель Коренчкін (вже поглинений свідомістю Більшості) починає встановлювати їх порядок, своєю владою пригнічуючи будь-які спроби опору. Антагоністом Коренчкіна є капітан «Рікенбакера» – Вільям Бедфорд Дієго, син Дієго Бедфорда – відповідального за події першої частини. Незважаючи на поглинання його особи Більшістю, він зміг знайти в собі сили відмовитися від повного розчинення в симбіотичній єдності і допомагає гравцю в останній частині гри.

Аватаром гравця є безіменний солдат, прибулий на «Фон Браун» для проходження служби. Він виявляється втягнутим у конфлікт між Шодан і Більшістю (вона розчарувалася в своїх творіннях – ті вже не приймають її власті), але при цьому виступає швидше, як маріонетка в руках її⁶³.

Гравець опиняється наодинці з Більшістю на величезному кораблі в самій глибині космосу, оскільки за всю гру йому не зустрічається фактично жодної живої людини – тільки знайдені диски з щоденниковими записами і рідкісні сеанси радіозв'язку позначають присутність інших людей. Отже, йде повне зіставлення гравця з невідомим Космосом і тими небезпеками, що, як виявляється, ховаються в ньому.

Фактично ми знову бачимо антиутопію, повну екзистенціального жаху, де для того, щоб вижити серед одних чужих людині створінь, гравцю доводиться підкорятися волі іншого. Крім цієї чудово реалізованої карти Безіменної тварюки, в грі ще діють і карта Примари: у всесвіті гри існує таке поняття, як «псионіка». Грубо кажучи, його можна охарактеризувати як пояснену з погляду науки магію – за допомогою псионіки людина може створювати вогненні кулі або, наприклад, користуватися телекінезом. При мінімальному значенні цього параметра гравець починав бачити в грі «примар» – своєрідні психозліпки людей за декілька митей до їх загибелі. За допомогою цих примар перед гравцем розігрувалися життєві трагедії, причому поява їх була непередбачуваною. Це ще більше занурювало граючого в атмосферу своєї абсолютної самотності – і, до того ж, незалежно від своїх переваг він занурювався в атмосферу повної екстернальності – лише з натяком, що інтернальність допоможе йому звільнитися, позитивно вирішити конфлікт. Крім цього, Більшість спілкується з гравцем за допомогою «голосу в голові», насильно проникаючи в свідомість – загрожуючи або

⁶³ Сама ШОДАН звертається до персонажа не інакше як «комаха», постійно виражаючи невдоволення його «біологічною недосконалістю», даючи йому зрозуміти, що терпить його доти, поки він необхідний, як інструмент для знищення Більшості.

заманюючи до себе, що саме по собі є незвичайним і лякаючим.

Просуваючись по сюжету, гравець все більше занурювався в звичайні життєві трагедії (наприклад, розлучена пара закоханих, що намагається добратися один до одного і відлетіти на рятувальній шлюпці), психологію чужої раси⁶⁴ і задуми Шодан. З часом з'ясовується, що Шодан за допомогою двигунів «Фон Брауна» здатна асимілювати космос і перетворити його в якийсь «кіберпростір» – поле її абсолютної волі та божевільного розуму.⁶⁵

Отже, в System Shock 2 закладено безліч ідей і моментів, що занурюють гравця в стан тотального жаху⁶⁶ – при цьому жаху, не травмуючого, руйнуючого, а позитивного, який примушує протистояти, шукати причину.

Сама механіка гри мала незліченне число знахідок – від безлічі варіантів рішення однієї і тієї ж задачі (силове зіткнення – або ж обхід, або ж хитрість – наприклад, монстрів можна було роздавити вантажною платформою, або обійти за допомогою психонічної невидимості) – до хімічного аналізу «інопланетних артефактів» (натурально вимагалось знаходити різні хімічні елементи). Комерційного успіху вона не здобула, проте це звичайна ситуація для такого роду проектів: вони дуже своєрідні й розумні для масового споживання. У самої гри⁶⁷ дотепер існує міцне співтовариство прихильників і фанатів, випускаються любительські продовження.

⁶⁴ Ця проблема не раз обговорювалася багатьма авторами фантастики. Людина просто не може уявити собі психологію інопланетянина, психологію, *відмінну* від психології людської, оскільки в цьому уявленні вона завжди буде відштовхуватися від своєї ж психології. Всі виходи, які є, – це або замасковані патології (наприклад, шизофренія), або ж звертання до психології рою – колективної свідомості різних біологічних організмів. Останній прийом при належній реалізації незмінно вселяє страх – оскільки це чергове невідоме (а ще тому, що комахи в психології людини – щось чужорідне).

⁶⁵ З волі чи з неволі пригадується фінальна сцена «Космічної Одисеї» – це цитування в гарному сенсі.

⁶⁶ У зв'язку із цим примітний факт: у грі існує міні-комп'ютер, до якого можна знаходити міні-ігри. У теорії комп'ютерна гра має бути розвагою, засобом «скинути напругу», чимсь бездумним – але цей момент «гри в грі» виглядає тонкою іронією розробників: за допомогою цього міні-комп'ютера найчастіше можна було скинути напругу в якому-небудь затишному куточку корабля. Таким чином, відбувалося повне ототожнення з тим, що відбувається на екрані комп'ютера.

⁶⁷ На даний момент Looking Glass Studios випустила гру Bioshock – ще більш чисту антиутопію, ніж System Shock, що розвиває й продовжує її ідеї. Сюжетна основа така: після Другої світової війни радянський учений, що втік до США, з побоювань за людство створює підводне місто, у якому збирається цвіт націй – учені, спортсмени, творці (тобто типову «утопію»). З часом у цьому місті з підводної сировини витягується препарат «едам» – універсальний модифікатор людського організму. І, природно, жадібність і спрага влади перевертають утопію з ніг на голову...

«Мор. Утопія» (PC, 2005)

Це гра від російської компанії IcePick Lodge. Особливостями цієї компанії є відмова від стандартів ігрової індустрії – творіння гри на догоду мистецтву, а не грошовому заробітку. Це арт-хаус ігрового світу в хорошому значенні.

Технічно гра є 12 днів⁶⁸ (24 години реального часу) з життя людей, що опинилися в місті, ураженому невідомою хворобою. У грі є елементи рольової гри – такі, як можливість вибору варіантів відповіді в діалогах. І вона не дарма названа віртуальним театром. По суті, гравець уживається в характер персонажа – і починає жити, робити і думати, як він⁶⁹. «Мор» – це інструмент психодрами і *dance macabre* в одній судині. По суті її не можна віднести до *Survival horror* – це контр-культура, що не укладається в жанрові рамки. У зв'язку з цим досить важко описувати сам ігровий процес – це річ для відчуття, а не для слів.

Зав'язка сюжету така: для боротьби з епідемією власті направляють у місто бакалавра медичних наук, слідчу-інквізитора і армійського командира. У кожного з них – свій життєвий сценарій, своє завдання: знищення хвороби, дослідження хвороби або знищення міста. Кожний з них – унікальна особа, що опинилася в сплетенні інтересів один одного і жителів міста. Паралельно з бакалавром у місті діють ще два персонажі – дівчинка, яка вважає себе святою, і удачливий хірург-самоучка, зосереджений на анатомічних експериментах.

Залежно від вибору персонажа (Бакалавр, Самозванка або Гаруспик) гравцю доведеться ставити собі різну мету. Головна задача – вижити у вмираючому місті, не піддатися загальному безумству і спробувати врятувати хоча б декількох з тих, з ким гравцю доведеться зустрітися.

Залежно від учинків гравця дивне місто загине або залишиться існувати. Багато персонажів можна врятувати, багато кого – приректи на смерть: у кожного – свої мотиви, «добро» і «зло» – це просто розмиті, безвідносні до реального життя поняття. І тут той, що уживається в роль, проявляється навіть сильніше, ніж в *Silent Hill* – за рахунок відходу у бік рольової гри: оскільки є можливість діалогу і ухвалення безлічі варіативних рішень, гравець набагато більше проявляє себе – або ж свої субособистості, ніж в просто *Survival horror* \ *Psychological horror*, – він сам вибирає собі роль.

Для того, щоб дати невелике уявлення про атмосферу і що

⁶⁸ При цьому показово відношення розробників до часу: якщо гравець не укладається в 12 днів, то гра закінчується незалежно від того, наскільки далеко йому вдалося пройти. Звичайно ігровий час не буває настільки строго детермінований і прив'язаний до сюжету.

⁶⁹ Або відіграє свій власний сценарій – можливості дуже широкі.

відбувається у грі, наведемо стартовий діалог:

«Бакалавр (Б): – Так значить, ти прихильниця хитрості. Звідки ти така взялася?

Самозванка (С): – Ні, я не люблю хитрити. Але якщо нас хочуть обдурити – положення розв'язує нам руки. Де це ми виявилися?

Гарупсик (Г): – Ну, м'язи скорочуються. Значить, ми вже у нього всередині. Схоже на один із шлуночків.

С: – Що за дурне місце? Так це ж просто опудало! Значить, все поки не по-справжньому, неначебто як ще і не почалося?

Б: – Чи не все рівно, з чого він зроблений? Мені вже абсолютно ясно – щось порушено. Доведеться провести з ним секцію трансверсалес. Надріжемо стінку – інакше звідси не вибратися. Що тут ще можна зробити?

С: – Я знаю, що робити. Перехитрять того, хто поводитиметься прямо або мислитиме логічно. Тільки чудом можна вибратися звідси і притому нічого не зіпсувати. Але я ж умію творити дива! Розв'яжіть мені руки!

Б: – Помовч, зроби милість. Ти злодійка і брехуха. Як тобі вірити, якщо ти сама собі брешеш? А мій кумир – істина. Що б не трапалося – правду я з'ясую, і діятиму по справедливості. Оперувати буду я.

Г: – Не командуй, учений! Ти будеш діяти по справедливості, але твоя істина засліпить тебе, і ти його просто докінчиш. Тут потрібні чуйні руки хірурга, а ви відійдіть.

С: – Твої чуйні руки вбивають набагато частіше, ніж дарують життя. Ти неминуче завдаси шкоди. А ось цей розумник взагалі не зважатиме на втрати. Вам обом невідомо, що таке милосердя.

Б: – М-да, схоже, ми не подружимося. Але тільки істина – однаково єдина.

Г: – Воля зробить будь-який вибір правильним. Це так.

С: – Тільки серце підкаже, який вибір буде вірним. Думайте про хворого, а не про себе. Він же страждає. Я ще не бачу, але я це ясно відчуваю...

Б: – Це навіть не пастка. Це – могила. Я маю до нього мало теплих почуттів.

Г: – Воно і видно. Ти повний ненависті. Опудало або не опудало, але воно дихає – я чую. Можна зцілити, а не убити.

С: – Так як же тобі не убити? Ти уб'єш неодмінно, згадай моє слово. Так і вийде. Ось я можу не убити!

Б: – Ні, ми не домовимося... Пропоную розходитися – чим швидше, тим краще.

С: – Так розходимося?

Г: – Розходимося! Час пішов».

Ця гра особливо зрозуміла і близька жителям пострадянського простору – оскільки, виражаючись образно, навіть найкраща перекладна література іноді поступається написаному рідними авторами.

На закінчення огляду слід відзначити, що в ньому наведені тільки самі основні ігри жахів, без яких розуміння співтовариства граючих буде просто неможливе. Проте, крім наведених ігор існує багато класичних і незвичайних проектів, яких ми не торкалися (рівно як і велика кількість дешевих виробів на цю тему).

Для того, щоб дійсно зрозуміти психологію людей, що грають в ігри жахів, оцінити терапевтичний ефект тієї чи іншої гри – в них необхідно грати. Повне оволодіння тим чи іншим інструментом неможливе без практики.

2.4. Соціально–психологічні особливості субкультури гравців жахів

«Когда моя мать была беременна мною первый месяц, случилось ей видеть в Трианоне придворный праздник. Взгляд ее упал на кавалера с блестящей усеянной драгоценными камнями цепью на шее... Ему удалось приблизиться к ней и увлечь за собой в уединенное место. Там он, полный страсти, заключил ее в объятия, мать ухватилась за великолепную цепь, но в тот же миг он пошатнулся и увлек ее в своем падении. Случился ли с ним удар или была другая причина, но он упал мертвым... От пережитого испуга моя мать тяжело заболела. И ее, и меня считали погибшими, но все же она выздоровела, и роды прошли благополучнее, чем того можно было ожидать. Однако страх, пережитый ею в ту ужасную минуту, наложил отпечаток на меня. Возшла моя злая звезда и заронила в меня искру, от которой разгорелась самая поразительная и самая пагубная из страстей...»

Е.Т.А. Гофман⁷⁰

⁷⁰ Цитата взята з твору «Мадемаузель Скюдери» (1816), що вважається родоначальником жанру історичного трилера. На відміну від першого класичного детектива 1841 р. Е.А. По «Убивство на вулиці Морг» сюжетним фоном тут виступають історичні обставини (звичайно маловідомі широкій публіці), а діючими особами, навпаки, – добре відомі читачеві ще зі школи історичні діячі. На відміну від поп-детективів, історичний трилер є літературним, а не технологічно-комерційним продуктом. Д. Клугер пише: «Борхес зовсім справедливо визначав детектив як фантастичний жанр, що припускає, що злочин може бути розкрито винятково інтелектуальним шляхом. Дійсно, всі великі детективи, що існують у світовій літературі, діють як герої-одинаки, що перемагають злочинця завдяки інтелекту. Не мають значення ні агентурна мережа, ні новітні досягнення криміналістичної науки, ні технічне оснащення – тобто, все те, без чого сучасна поліція в реальному житті осліпла б, оглухнула й оніміла. А коли так – навіщо ж прагнути до скрупульозного

У творів жаху, як правило, невелика аудиторія, оскільки вони вимагають від читача цілком певної здібності до фантазій і усунення від звичайного життя. Порівняно небагато є людей, що достатньою мірою вільні від влади повсякденності й здатні відповідати на «стукіт зовні», тому смак більшості в першу чергу задовольняють розповіді про банальні відчуття і події або про нехитрі відхилення в цих відчуттях і подіях. Але ніяка раціоналізація, ніяка реформа, ніякий фрейдистський аналіз не в змозі повністю знищити трепет, що виникає під час бесід у каміна або в лісовій гущавині. Адже йдеться про психологію або традицію, так само реально і глибоко укорінену в людській свідомості, як будь-яка інша традиція; про однолітків релігійного відчуття, який тісно пов'язаний з багатьма його аспектами і займає дуже багато місця в нашій внутрішній біологічній спадщині, щоб втратити владу над дуже важливим, хоча і кількісно невеликою меншиною нам подібних.

У зв'язку з цим не можна назвати комп'ютерні ігри жахів терапевтичною панацеєю або способом внутрішнього розвитку абсолютно для всіх людей. Проте що являє собою співтовариство людей, які в них грають? Умовно їх можна розділити на декілька категорій: випадкові люди, фанати, прихильники і фахівці. З розвитком інформаційних технологій такі «гуртки за інтересами» швидше збираються на інтернет-форумах, ніж в реальному житті, – там видна найширша аудиторія. Збори «живцем» відбуваються звичайно в мегаполісах.

Випадкові люди – це звичайно ті, хто перший раз зустрілися з іграми жанру жахів, і поки досить слабо розбираються у всесвіті вподобаної гри – як і в жанрі жахів у цілому. Проте вплив гри на них досить сильний – вони починають шукати додаткову інформацію і можливу аудиторію для обговорення думок, що виникли під час проходження гри. Як правило, ця категорія – щось на зразок рядових в армії: надалі вони можуть прилучитися до будь-якої існуючої категорії – або ж піти із співтовариства взагалі.

Фанати – це прихильники одного ігрового серіалу. Як правило, вони упереджені відносно улюбленої гри і украй негативно реагують, якщо указувати їм на провали в сюжеті або якісь недоліки. В основному це підліткова аудиторія або інфантильні люди, які не здатні адекватно реагувати на закладені в ігру дорослі ідеї, думки, принципи через

відтворення реального процесу розкриття злочину? Адже пишеться-то не про те! Поліцейський роман – роман виробничий, для нього все це необхідно. Детективний же роман оповідає про подвиги героя-одинака в боротьбі зі Злом. Самі поміркуєте: чи доречно було б у казці про Івана-Царевича докладно описувати процес будівництва мосту, що має довести до Кощієва царства? От то-то й воно».

відсутність необхідних категорій мислення і недостатності життєвого досвіду. Серед фанатів можна спостерігати феномен часткового (рідше – практично повного) «заміщення» своєї особи особою улюбленого персонажа⁷¹ – наслідування йому в одязі, поведінці, мові. На відміну від музичних або кінокумирів кумири в світі комп'ютерних ігор можуть надати куди більш згубний вплив із вказаних вище причин.

Прихильники – це люди, яким можуть подобатися як окремих серіал, так і ігри жаху в цілому. Вони здатні подивитися на ігровий проект критично, із сторони – і, як правило, найбільші позитивні зміни особи відбуваються саме серед цієї групи людей (оскільки фанатизм може набувати деструктивної спрямованості). Як правило, це більш зрілі люди, ніж фанати, більш схильні до самоаналізу і роздумів.

Фахівці – це люди, які розбираються в іграх жахів і у всіх творах жахів взагалі. Від фанатів вони відрізняються неупередженістю, а від прихильників – широким полем знань у темі жахів. Може показатися, що твори жахів – не та сфера, знання щодо якої можуть розвинути людину, проте це далеко не так. Врешті-решт, полотна Ієроніма Босха так само є нічим іншим, як творами жаху – проте ніхто не засумнівався в їх художній цінності. Як правило, фахівці знаходяться на верхній сходинці соціальної піраміди товариства, і до них іноді звертаються, як до третейських суддів для дозволу суперечок або з'ясування деяких подробиць.

У цілому товаристві гравців властива віра в містичний світ, наявність деяких «таємних сил», що є домінуючими над людиною (наприклад, космічних чудовисьок або секретних лабораторій)⁷². З іншого боку, вони віряють у здібність людини до подолання життєвих обставин, якими б страхотливими ті не були. Крім того, серед таких людей існує свій тематичний гумор, пов'язаний з тими чи іншими іграми, своя «пташина мова», що укладає як поняття, властиві для індустрії ігор в цілому, так і якісь терміни з конкретної гри.

Діяльність товариства досить широка. Ігри можуть підштовхнути

⁷¹ Нерідкі випадки сексуального потягу до персонажів гри. Як правило, це виражається в створенні коміксів і картинок зі сценами сексу за участю кумирів. Комікси називаються doujinsi (додзінсі) – так називаються будь-які комікси-манга «за мотивами» будь-якого художнього твору – і найчастіше вони мають яскраво виражену сексуальну спрямованість. Hentai (яп. «перекручення») – картинки, що містять сцени сексу – найчастіше жорстокого або в перекрученій формі (наприклад, з монстрами, розповсюджений т.зв. tentacle-hentai – сцени насильства над дівчинами, що здійснюються монстрами з безліччю щупалець). Враховуючи те, що основний контингент гравців складають все ж чоловіки – цей факт може бути цінним у вивченні окремих фанатських співтовариств.

⁷² Один час в Англії навіть існувала телефонна служба психологічної підтримки гравців в Resident Evil: оператори переконували особливо наляканих, що ніяких зловісних корпорацій не існує, віруси-мутагени неможливі, і ніде в підземних лабораторіях не бродять виродливі монстри, готові вирватися назовні.

людей до вивчення науки (наприклад, для з'ясування «реальності» з погляду біології відбувається в таких іграх, як Resident Evil, Parasite Eve), філософії, міфології (Silent Hill), літератури («Мор. Утопія»), кінематографа, англійської, а в деяких випадках навіть японської мов і т.ін. Широко використовують написання т.з. «фанфіків» (англ. fanat fiction – фанатське «чтиво») – розповідей або навіть цілих книг, що стосуються улюблених ігор, деякі гравці навіть знімають свої короткометражні любительські фільми «за мотивами» або ж намагаються розробляти ігри-продовження. Деякі колекціонують все, пов'язане з грою, – від тематичних картинок до рідкісних, режисерських видань гри. Існує так само поняття «косплей» (costume play) – змагання, в якому оцінюється, наскільки зовнішній вигляд людини відповідає образу того чи іншого героя. Оцінюється схожість фізичних даних і наскільки автентично зроблений сам костюм. Звичайно косплеї організовуються силами самих гравців і мають характер неофіційного заходу. Серед мешканців тематичних інтернет-форумів існує традиція, іменована «форумкою», тобто регулярні зустрічі в реальному житті. Як правило, обирається одне і те ж місце таких зустрічей, де серед гравців встановлюються міцніші соціальні зв'язки, основані вже не тільки на захопленні тією чи іншою грою (фактично навіть на тематичних форумах люди спілкуються на найрізноманітніші теми і досить часто «знаходять один одного», продовжуючи спілкуватися зовні форумів і мережі Інтернет).

Так само слід розглянути товариства і менталітет людей, які створюють і споживають твори жахів більш широко, спираючись на культурні традиції і все, що створено і створюється в жанрі на даний момент.

Спочатку розглянемо традицію Японії. Як уже можна було помітити, основним виробником багатьох культових і таких, що стали класикою, ігор жанру жахів є саме ця країна. Причому тенденція зберігається не тільки в ігробудівництві, але і у виробництві фільмів жахів і навіть літератури. За останні десять років саме зі сходу прийшли твори, що вселяють у людей істинний жах. Причиною цьому є культурний базис Японії і унікальне, ні з чим не порівнянне з'єднання різних ідей. За останні сто років Японія фактично пройшла шлях від відсталого країни з багатьма феодальними пережитками до передового технократичного суспільства, що чуйно реагує як на свої історичні традиції, так і на будь-які нові віяння в світі. Органічне поєднання християнства і традицій язичництва дозволяє японцям святкувати Різдво, але в той же момент проводити загиблих камікадзе в ранг не людей, а молодших божеств. Поєднання збереженої міфології (безліч богів, демонів, надприродних істот) – і буму психоаналітичної літератури (коли японські письменники, нарешті, змогли ознайомитися з європейською літературною традицією)

породжує ні на що не схожий сплав розуміння людської психології⁷³. Такі імена, як Банана Есімото і Харукі Муракамі, увійшли до свідомості і культурної спадщини і Європи, і всього світу, змінюючи сприйняття світу звичайних людей.

Особливо гостро в японських творах жаху стоять образи Поганого місця і Примари. При цьому Погане місце і Примара часто є образами-синонімами якогось нездоланного прокляття, що переслідуватиме людину, які б спроби звільнитися вона не робила. Це зумовлено психологічною традицією підкорення як старшим у соціальній піраміді, так і життєвим обставинам, рівно як і глибокою пошаною традиції сімейної спадковості (справи батьків – це автоматично поділ їх дітей незалежно від бажання останніх). Слід знати, що Погане місце – це взагалі одна з головних карт-образів, що грає в міфології жахів Японії. Крім цього, нам здається, що не останню роль в цьому відіграли такі соціально-психологічні катастрофи, як Хіросіма і Нагасакі. Радіація – це синонім невідступного і непереможного прокляття, а уражена територія – це і є Погане місце в його самому буквальному розумінні⁷⁴. Таким чином, ми знову спостерігаємо злиття стародавньої традиції і сучасного розуміння старої карти-образу.

Такі фільми, як «Прокляття» або «Дзвінок», є яскравою ілюстрацією до домінуючих карт Примари і Поганого місця. Там же, де японське світосприймання з'єднується із західним, виникають образи Поганого місця, як підсвідомості людини, і це ми можемо бачити в Silent Hill і багатьох інших творіннях.

В той же час Захід (особливо США) за останні десять років набув чіткої тенденції до спрощення творів жахів лише до рівня огиди⁷⁵ – наприклад, основний жанр фільмів жахів – це «слешери» і «треш» (від. англ. to slash – розтинати і trash – сміття). Це тим більше неприємно з урахуванням того, що ця країна дала світові таких майстрів жаху, як Альфред Хічкок і Стівен Кінг. Причинами є потрясіння, пов'язані з терактами 11 вересня і загальна агресивна політика США. В якомусь

⁷³ Прикладом можуть служити Акутогава Рюноске і письменники Японії його періоду.

⁷⁴ Після скидання атомних бомб американцями люди, що були вражені радіацією і вижили після бомбування, називалися «хібакуся» (букв. «розбомблений»). Це дуже яскравий приклад «проклятої» людини.

⁷⁵ Це знайшло відображення й в індустрії комп'ютерних ігор. З'явилися такі ігри, як Postal або Manhunt, де гравцеві пропонується із граничною й збоченою жорстокістю вбивати людей, при цьому аватаром гравця є відморозки й убивці. Такі ігри є головною причиною активності супротивників насильства в комп'ютерних іграх – і зовсім справедливо. Найбільш точним визначенням до таких ігор буде «дегенеративні» – вони надзвичайно деструктивно впливають на психіку навіть дорослої людини, не кажучи про психіку дитини або підлітка, що формується. І це – інша, негативна сторона комп'ютерних ігор.

значенні маніяк у масці з бензопилою, який розрізає людей на частини, – це образ терориста, що підриває людей. Гранично простий і брутальний образ, який не йде з психології американців – і тому лякає їх. Якщо виділяти основні образи-страхи американського суспільства, то можна назвати: страх обмеження, страх дітей, страх внутрішньої агресії, страх «невидимих убивць» – вірусів.

Страх обмеження є видимим в таких фільмах, як «Пила» або «Хостел»: якийсь маніяк (або група маніяків) укладає людей в клаустрофобічні приміщення, наповнені убивчими пастками, – і ці люди одержують там своє «покарання». Причини лежать перш за все в культурі, побудованій на жорстких догматах католицької віри: похмурі готичні собори, що пригнічують людину, догмат неодмінного – і жорстокого покарання за досконалі гріхи і висока релігійність американців з дитинства травмують психологію. До того ж, у зв'язку з посилюванням політики США у відношенні до заходів безпеки американці бояться ще і проникнення в особисте життя, грубо кажучи, вони знають, що «Великий Брат» стежить за ними. При цьому покарання в «страху обмеження» обов'язково має наджорстокий характер, часто пов'язаний з повним обмеженням фізичної і психологічної свободи.

Страх дітей автоматично виникає із страху обмеження. Діти – це синонім свободи, вольної творчої і життєвої енергії, що в уявленні дорослого американця автоматично є небезпекою. Ми можемо простежити страх дітей в багатьох творах жаху – від «Дитини Розмарі» (книга Айрі Левіна і однойменний фільм про «дитину диявола») до такої гри з елементами жахів, як F.E.A.R. Особливо гостро питання страху дітей встає на фоні розриву поколінь у суспільстві споживання – на перше місце виходять не відчуття, а матеріальне забезпечення, в результаті цієї гонки взаєморозуміння дорослих і дітей зникає (і це є властивим уже не тільки американському суспільству). З цим же страхом можна пов'язати і страх внутрішньої агресії – пригнічувані емоції, страхи за матеріальне положення і соціальний статус, криза віку (неважливо – підліткового або середнього). Все це може призводити до того, що має у американців назву «going postal»⁷⁶. Значення цього поняття в багатьох і багатьох історіях «розстрілів» у суспільних місцях – коли людина в стані афекту відкриває стрільбу і кінчає життя самогубством. Цей страх

⁷⁶ Термін з'явився на світ після серії так званих «поштових розстрілів» (англ. postal – листоноша): ображені на увесь світ листоноші з'являлись на роботу з вогнепальною зброєю і розстрілювали товаришів по службі. Перший такий випадок зафіксований в 1986 році, а словосполучення «going postal» з'явилося в пресі в 1993-му. Найзагадковіший із зафіксованих випадків, однак, трапився 10 жовтня 1991 року, коли Джозеф Харріс з'явився додому до начальника в костюмі ніндзя, у протигазі, з катаною, автоматом і саморобними бомбами й пустив все це в хід. Після чого відправився на роботу й застрелив ще двох колег.

напрямку пов'язаний і зі страхом дітей – достатньо пригадати масові вбивства в університеті Вірджинії або подібний випадок у школі «Колумбіна».

Причини страху дітей – і загальної агресії – можуть лежати в самому походженні американської нації. Загальновідомо, що спочатку основну масу населення Північної Америки склали засилані злочинці. З погляду психології, злочинці – це найбільш пасіонарно заряджені люди, активні, агресивні, крім цього, кримінальне середовище – це середовище «хижаків», де загострюються первісні інстинкти. З погляду хижака, його дитина – це той, хто уб'є батька, що ослабнув, щоб зайняти його місце. Звідси – страх дітей і звідси ж – підвищена агресивність, що укладається хоча б в наполегливому небажанні американців розлучатися з правом на зберігання зброї цивільними особами, незважаючи на всі «шкільні розстріли»⁷⁷.

Страх «невидимої смерті» природно виникає з атак сибірською язвою і деяких випадків, коли військові розробки американської армії виривалися з-під контролю. Тема вірусів і біологічної зброї популярна в американських творах жахів.

Крім цих основних страхів, США останнім часом активно займається римейками японських фільмів жахів (або спробами повторити ігри, як вже згадана вище *Suffering*). Тільки причини страху образів Поганого місця і Примари в японському розумінні бачаться трохи по-іншому: у американців це швидше страх відплати за агресію (на прикладі все тих же терористичних актів).

Що стосується європейської традиції жахів і самих ключових страхів Європи, то велика частина фольклору жаху пов'язана з прихованою, але часто підозрілою присутністю страшного нічного культу. Ця таємна релігія, що приховано відправляється селянами протягом тисячоліть, незважаючи на нібито владу друїдів, греко-римлян або християн, була відзначена дикими «відьомськими шабашами» у видалених гаях і на вершинах гір, що припадали на Вальпургієву ніч і Хеллоуїн, тобто на сезон розмноження козлів, овець і великої рогатої худоби, і стала джерелом незліченного багатства чарівних легенд, не кажучи вже про спровоковані нею переслідування відьом, головним символом яких став американський Салем. Дуже схожою і, ймовірно, пов'язаною з нею була страшна таємна система переверненого богослів'я, або поклоніння Сатані, яке породило такі жахи, як сумно знаменита Чорна меса. У зв'язку з цим можна згадати і про діяльність тих, чия мета була науковою або філософською – астрологів, кабалістів і алхіміків типу Альберта Великого або Раймунда Луллія, з якими неминуче пов'язують цей неосвічений час. Широке розповсюдження

⁷⁷ Яскравим прикладом є фільм «Боулінг для Колумбіни» режисера Роджера Мура.

середньовічних кошмарів в Європі, посилене непомірним відчаєм через епідемії чуми, може бути правильно оцінено, якщо знати гротескові прикраси, майстерно упроваджені в більшість готичних священних пам'яток; з них демонічні горгульї собору Паризької Богоматері або Мон-Сен-Мішель, мабуть, найзнаменитіші. Необхідно пам'ятати, що в давню епоху віра в надприродне не ставилася під сумнів ні серед освічених людей, ні серед неосвічених; починаючи з найнастирливіших християнських доктрин і до жахливих жахів відьомства і чорної магії. Чаклуни і алхіміки епохи Ренесансу – Нострадамус, Трітемій, доктор Джон Ді, Роберт Фладд – з'явилися не на порожньому місці.

З фольклору походять багато інших, неназваних нами карт-образів: тінь, яка з'являється і вимагає поховання кісток; демонічний коханий, який приходить за своєю живою нареченою; вітер, що осідлав, демон смерті; замкнута кімната⁷⁸; безсмертний чаклун. Там, де сильніше проявляла себе містична північна кров, атмосфера народних казок була більш напруженою, бо у творчості романської раси є чіткий слід раціоналізму, що відкидає навіть її власні найхімерніші марновірства і багато обертонів з чарівництв, таких характерних для творчості європейського лісового населення.

Згідно з традицією готичних романів європейські страхи не зазнали змін протягом часу: це все ті ж стародавні замки, примари і прокляття, які із зростанням наукового знання і більш глибокого переосмислення набули психологічного трактування. До нових страхів можна зарахувати страх тероризму і страх Безіменної тварюки – для багатьох європейських країн ці страхи злилися в образі емігрантів (особливо вихідців з мусульманського світу) – деякої аморфної і явно небезпечної темної маси ворожих істот. Так само гостро стоїть образ однієї всесильної особи (злий чаклун) – прикладом можуть бути такі твори, як «Фауст» Гете, фільм «Доктор Гіпноз», або наша спадщина Фауста – Воланд, який, незважаючи на деякі позитивні властивості, все ж таки є втіленням диявола. Це пов'язано з християнським устроєм європейських держав і багатьма марновірствами, які збереглися (що особливо добре виявляється при всезростаючій кількості «народних цілителів» всіх мастей).

Так само постійним страхом європейських країн (у тому числі і східноєвропейських пострадянських країн – Україна, Росія, Білорусь) є всі ті ж культу. Із збільшеною кількістю різних деструктивних сект, новостворених релігій, сумнівних духовних практик – з такими живими

⁷⁸ Silent Hill 4: The Room – як можна судити з назви – містить у собі образ кімнати, однак не в класичному розумінні замкненої кімнати Синьої Бороди: головний герой сам опиняється замкненим у кімнаті «Синьої Бороди» – і з'ясовує це і таємниці вбивці із проходженням гри.

прикладом, як Аум Сінрікьо, неоязичниками (і часто пов'язаними з ними скінхедами), сатаністами (Сан Ме Мун) і такими одіозними особами, як Марія Деві Христос, – це стає головним страхом європейського товариства разом з тероризмом. Агресивно набудований у відношенні до існуючого суспільства порядку – проте паразитуючий і небезпечний вірус деструктивних⁷⁹ духовних товариств лякає консервативних і звиклих до відносної захищеності й стабільності європейців.

Разом із тим так само страхами європейців є «відлуння війни» – від мін і бомб, що збереглися і все ще небезпечних, – до руху неонацистів, що відроджується і міцніє.

Виходячи з цього ми маємо розуміти, що твори жахів містять у собі далеко не тільки монстрів або деякі індивідуальні психологічні страхи – часто вони є ілюстрацією страхів соціальних, у масштабах всієї нації – або навіть всього континенту і населяючих його людей. Твори жахів – а в їх числі і ігри жахів – виходять далеко за рамки приватних явищ – в той же час нерідко будучи засобом подолання актуальних страхів і жахів, що виникають як у суспільстві, так і в свідомості окремих його індивідів.

Питання для самоконтролю

1. Дайте психологічну характеристику основним символічним образам, що діють у віртуальних іграх жахів.
2. Охарактеризуйте психологічні рівні, на яких вони діють.
3. Наведіть приклад класифікації віртуальних ігор жахів, охарактеризуйте її.
4. Які основні риси соціально-психологічної субкультури гравців у віртуальні ігри жахів?

Список літератури

1. Кураев, А. Христианство на пределе истории. О нашем поражении [Текст] / А. Кураев. – М.: Троицкое слово, Паломник, 2003. – 450 с.
2. Носов, Н.А. Виртуальная психология [Текст] / Н.А. Носов. – М.: Аграф, 2000. – 432 с.

⁷⁹ Цей страх характерний і для США, однак у Європі секти одержали особливо широке – і найчастіше безкарне – поширення і, особливо, на пострадянському просторі, де релігія довгий час була під забороною. В умовах глибокої духовної кризи суспільства, без орієнтиру на позитивні релігії – люди особливо піддані впливу деструктивних сект. Можливо, саме тому Silent Hill здобув особливу любов у шанувальників з України та Росії: ця гра найбільш повно відображає, на що здатна деструктивна секта у своїх переконаннях.

3. АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ЕТНОПСИХОЛІНГВІСТИКИ

*«Благодаря языку народы постепенно учились мыслить,
и благодаря мышлению они постепенно учились говорить»
И. Гердер*

Етнопсихолінгвістика є досить молодим науковим напрямком⁸⁰, що виник на базі інтеграції досліджень представників мовознавчих наук і психології⁸¹. Етнопсихолінгвістику можна визначити «як систему знань про етнічні особливості мовно-розумового розвитку»⁸² (якщо класифікувати її як прикладну галузь етнопсихології) [7, с. 24].

Оскільки найбільш значущий внесок у становлення етнопсихолінгвістики зробили такі мовознавчі дисципліни, як етнолінгвістика та психолінгвістика [7, с. 388], спочатку розглянемо специфіку етно- та психолінгвістичних досліджень у контексті вивчення актуальних проблем, які перш за все стосуються етнопсихолінгвістики як суміжної з ними дисципліни (зміст підрозд. 3.1 і 3.2). Крім того, будуть розглянуті актуальні проблеми дослідження психологічних передумов двомовності з позицій етнопсихолінгвістичного та суміжних за напрямком підходів (зміст підрозд. 3.3).

3.1. Специфіка етнолінгвістичних досліджень у контексті вивчення актуальних проблем етнопсихолінгвістики

Етнолінгвістика (від гр. *ethnos* – народ, плем'я) – галузь мовознавства, що вивчає мову у її взаємозв'язку з культурою, досліджує взаємодію етнокультурних і етнопсихологічних чинників в еволюції та реалізації мовної діяльності. Центральними для етнолінгвістики є дві взаємозалежні проблеми, які можна назвати «когнітивною» (від лат. *cognitio* – пізнання) і «комунікативною» (від лат. *communicatio* – спілкування) [5]. Існує два основних питання, що постають перед

⁸⁰ Хоча інтерес до людської свідомості (душі, духу) взагалі й до етнічної зокрема виник уже давно, все ж такі засоби, знаряддя та прояви розумової діяльності людини, якими вважалися мова та мовлення (і як суто людська здатність, і як етноспецифічна ознака), були постійним предметом філософського та наукового аналізу, починаючи з античності (Конфуцій, Аристотель, Страбон, аль-Фарабі, Локк, Кондільяк, Гердер, Гумбольдт, Лоцарус, Штейнталь, Потєбня, Бодуен де Куртене та ін.).

⁸¹ Внеском останньої в процес зародження нової науки є психологічна теорія діяльності (Л. С. Виготський, О. М. Леонтьєв та ін.).

⁸² Як спеціальна наукова дисципліна етнопсихолінгвістика досліджує також механізми формування людської свідомості, пояснює етнічні відмінності у процесах зародження та розуміння мови й вивчає інші проблеми, пов'язані з процесами становлення психіки етнічних спільнот.

етнолінгвістикою і визначають її загальну проблематику (що також стосується і етнопсихолінгвістики):

1. Яким чином, за допомогою яких засобів і в якій формі у мові знаходять висвітлення культурні (побутові, релігійні, соціальні та ін.) уявлення народу, що говорить цією мовою, про навколишній світ і про місце людини в цьому світі?

2. Які форми й засоби спілкування (у першу чергу мовного спілкування) є специфічними для даної етнічної або соціальної групи?

Як самостійний напрямок етнолінгвістика виникла на рубежі XIX–XX ст. завдяки інтенсивному вивченню американськими дослідниками індіанських мов (Ф. Боас, Е. Сепір, С. Лем та ін.)⁸³ у рамках так званої «культурної антропології» (або, за американською традицією, власне «антропології» (від гр. *anthropos* – людина) – комплексної науки, предметом якої є всебічне дослідження культури з використанням етнографічних, лінгвістичних, археологічних та інших методів⁸⁴.

Звернемося до когнітивно-орієнтованої етнолінгвістики. Спочатку

⁸³ До речі, початок досліджень подібної тематики (наприклад, лінгвістичних у сфері народної міфології та психології) у Росії було покладено працями Ф.Буслаєва, О.Афанасьєва, О.Потебні ще в середині XIX століття [8].

⁸⁴ Тому в роботах, орієнтованих на американську традицію, замість терміна «етнолінгвістика» (або поряд з ним) часто вживають термін «*антропологічна лінгвістика*» – для досліджень, присвячених переважно когнітивній проблематиці, або термін «*лінгвістична антропологія*» – для досліджень, присвячених переважно комунікативній проблематиці. Не слід плутати вживання терміна «антропологія» в американській науковій традиції із уживанням цього терміна в багатьох європейських країнах, де під антропологією розуміють переважно «*фізичну антропологію*» – науку про походження й еволюцію людини, вивчення варіацій фізичної будови людини за допомогою описових і вимірjuвальних методик. Більшу ж частину проблем, якими відповідно до американської традиції займається «*культурна антропологія*», російська й почасти європейська традиція вважають стосовною до «етнографії».

Хоча розбіжності між антропологічною лінгвістикою (етнолінгвістикою з «когнітивним ухилом») і лінгвістичною антропологією (етнолінгвістикою з «комунікативним ухилом») іноді виявляються досить умовними, у цілому його суть добре демонструється прикладом, що наводиться в підручнику «Вступ в антропологічну лінгвістику» американського лінгвіста Вільяма Фолі. Відомо, що в англійській мові закінчення прийменникової форми дієслова -ing, наприклад у слові *running* (що біжить), може вимовлятися як із задньоязиковим *ŋ*, так і з передньоязиковим *n*. Другий варіант (з так званим випавшим «g») є ненормативним і частіше зустрічається в мові чоловіків, у мові людей з низьким рівнем освіти, вихідців із родин з низьким статком і т.п. Фахівець із лінгвістичної антропології цікавиться, у першу чергу, тим, які саме соціальні й етнічні групи характеризуються даною рисою вимови, тоді як фахівець із антропологічної лінгвістики ставить інше – когнітивно орієнтоване – питання: якщо обидва варіанти вимови зустрічаються в мові тієї самої людини, то що означає вибір одного із цих варіантів? Одна з можливих відповідей полягає в тому, що вибір ненормативного варіанта з «випавшим g» у мові чоловіків використовується як спосіб підкреслити свою близькість до «простого народу».

культурна антропологія була орієнтована на вивчення культури народів, що різко відрізняються від європейських, насамперед американських індіанців. Саме мови американських індіанців, що не мають письмової традиції, довгий час були основним об'єктом вивчення етнолінгвістики, причому й установлення родинних зв'язків між цими мовами, і опис їхнього сучасного стану підкорялися насамперед завданню комплексного опису культури цих народів і реконструкції їхньої історії, у тому числі шляхів міграції.

Запис та інтерпретація текстів, побутових і фольклорних, була невід'ємним компонентом антропологічного опису. При цьому з'ясувалося, що традиційні принципи й методи лінгвістичного опису, зручні для мов Європи, виявилися непридатними для «екзотичних» мов. Труднощі, пов'язані з європоцентричністю вихідних лінгвістичних установок дослідників, виникали й при встановленні звукового складу індіанських мов, і при складанні словників, і при описі їхньої граматики. Тому із самого свого виникнення етнолінгвістика орієнтувалася на пошук таких принципів і методів лінгвістичного опису, які базувалися б на універсальних властивостях людських мов, дозволяли б адекватно відбити подібності й розбіжності мов різних типів, подати дані мов різних типів у порівняльній формі. Це пояснює інтерес етнолінгвістики до питань про те, якою мірою мовна здатність людини є вродженою й універсальною, а в якій являє собою відбиття й втілення конкретної культурної реальності.

Далі природно впливають і питання про те, якою мірою сприйняття навколишнього світу є універсальним для носіїв будь-яких мов і культур, а в якій складається під впливом лексичної й граматичної специфіки конкретної мови. Вирішення цих питань безпосередньо пов'язане із центральним для етнолінгвістики поняттям «лінгвістичної відносності» [5].

Уявлення про лінгвістичну відносність було вперше висловлено в роботах основоположника етнолінгвістики видатного американського антрополога Франца Боаса (1858-1942) і його учня Едварда Сепіра (1884-1939), однак найбільш відточене й полемічно загострене формулювання відповідних ідей у вигляді принципу лінгвістичної відносності⁸⁵ це поняття одержало в роботах учня Сепіра – Бенджаміна Уорфа (1897-1941).

Відповідно до принципу лінгвістичної відносності так звана «картина світу» мовця (те, як мовець сприймає навколишній світ) залежить не тільки й навіть не стільки від спостережуваної реальності, скільки від тої класифікаційної сітки, що конкретна мова з його граматиною й лексикою нав'язує мовцеві. Знаменитий приклад Уорфа

⁸⁵ За прямою і навмисною аналогією із принципом відносності Альберта Ейнштейна.

пов'язаний з різною функцією числівників у мові американських індіанців хопі (уто-ацтекська галузь тано-уто-ацтекських мов; нею розмовляють кілька тисяч чоловік на північному сході Арізони), з одного боку, і в англійській мові, що належить до групи, названої Уорфом мовами «середньоєвропейського стандарту»⁸⁶, – з іншого. У мовах середньоєвропейського стандарту, зауважує Уорф, кількісні числівники можуть сполучатися як з іменами фізичних, спостережуваних об'єктів, так і з абстрактними іменами, що позначають відрізки часу або циклічні, повторювані події. Іншими словами, використовуючи ту саму форму кількісного числівника, ми можемо сказати й *десять чоловік*, і *десять днів (ударів дзвона, кроків)*. У мові ж хопі кількісні числівники сполучаються тільки з фізичними об'єктами, тобто такими, кількість яких може одноразово спостерігатися мовцями; абстрактні ж імена, що позначають відрізки часу або події, що повторюються, можуть сполучатися тільки з порядковими числівниками: *десять чоловік*, але *десятий день (удар дзвона, крок)*.

Згідно з Уорфом, це означає, що в картині світу європейця кожний окремих відрізок часу або повторювана подія з'являються як штучні екземпляри, що існують у реальності незалежно один від одного, але здатні поєднуватися в групу, подібно безлічі одноразово спостережуваних об'єктів. Уявлення ж про час у картині світу індіанців хопі влаштовані інакше: відрізки часу або повторюваних подій виникають як повторні втілення однієї й тої ж сутності: *десять днів* – це той самий день, що повторився десятикратно. Передбачається, що такого роду розбіжності в картинах світу нав'язуються мовцеві мовою – у цьому випадку, наприклад, твердими правилами вживання числівників.

Незважаючи на навмисну полемічність формулювань, як Уорф, так і його попередники Боас і Сепір не абсолютизували лінгвістичний культурний релятивізм. Скоріше, вони вважали пріоритетним для етнолінгвістики дослідження розбіжностей, а не подібностей між картинами світу в різних мовах і культурах – безумовно, визнаючи єдині біологічні й психологічні підстави мовних і розумових можливостей людини.

Починаючи з Боаса, дискусії про універсальність або, навпроти, відносність способів подання дійсності в мові часто стосуються фактів так званої наївної, або народної таксономії – до того, як у конкретних мовах позначаються ті об'єкти, які у позамовній реальності утворюють систему родо-видових відносин або відносин частина-ціле. Відповідно до вихідної передумови культурологічних досліджень таких

⁸⁶ Поняття «мови середньоєвропейського стандарту» (англ. Standard Average European – SAE) міцно ввійшло в науковий побут і в сучасному мовознавстві широко живається й за межами етнолінгвістики, зокрема в лінгвістичній типології.

відносин, більш дрібні фрагменти класифікації відповідають більш важливим аспектам даної культури⁸⁷.

Найбільшу увагу етнолінгвістів привертали такі таксономічні системи, як позначення частин тіла, терміни споріднення, так звані етно-біологічні класифікації, тобто назви рослин і тварин (Б.Берлін, А.Вежбицька) – і особливо кольорові позначення, тобто назви квітів і відтінків (Б.Берлін і П.Кей, А.Вежбицька).

У сучасних когнітивно орієнтованих дослідженнях з етнолінгвістики, у тому числі й у дослідженнях, присвячених таксономічним класифікаціям, можна умовно виділити «релятивістський» і «універсалістський» напрямки: для першого пріоритетним є вивчення культурної і мовної специфіки в картині світу мовця, для другого – пошук універсальних властивостей лексики й граматики природних мов.

Прикладом досліджень релятивістського напрямку в етнолінгвістиці можуть служити роботи Ю.Д. Апресяна, Н.Д. Арутюнової, Т.В. Булигіної, О.Д. Шмельова, О.С. Яковлевої та ін., присвячені особливостям російської мовної картини світу. Ці автори аналізують значення й уживання слів, які або позначають унікальні поняття, не характерні для концептуалізації світу в інших мовах («*тоска*» й «*удаль*», «*авось*» і «*небось*»), або відповідають поняттям, що існують і в інших культурах, але особливо значущі саме для російської культури, або одержують особливу інтерпретацію («*правда*» й «*истина*», «*свобода*» й «*воля*», «*судьба*» й «*доля*»).

Прикладом досліджень універсалістського напрямку в етнолінгвістиці є класичні роботи А. Вежбицької, присвячені принципам опису мовних значень. Мета багаторічних досліджень Вежбицької та її послідовників – установити набір так званих «семантичних примітивів», універсальних елементарних понять, комбінуючи які кожна мова може створювати нескінченне число специфічних для даної мови й культури конфігурацій. Семантичні примітиви є лексичними універсаліями, інакше кажучи, це такі елементарні поняття, для яких у будь-якій мові знайдеться їхнє слово, що позначає. Ці поняття інтуїтивно ясні носію будь-якої мови, і на їхній основі можна будувати тлумачення будь-яких як завгодно складних мовних одиниць.

Вивчаючи матеріал генетично й культурно різних мов світу, у тому числі мов Папуа – Нової Гвінеї, австронезійських мов, мов Африки й аборигенів Австралії, Вежбицька постійно уточнює список семантичних

⁸⁷ Як зауважує американський лінгвіст і антрополог Г. Хойєр, «народи, що живуть полюванням і збиранням, як, наприклад, племена апачей на південному заході Америки, мають великий словник назв тварин і рослин, а також явищ навколишнього світу. Народи ж, основним джерелом існування яких є рибний лов (зокрема, індіанці північного узбережжя Тихого океану), мають у своєму словнику детальний набір назв риб, а також знарядь і прийомів рибного лову».

примітивів⁸⁸. У її роботі «Тлумачення емоційних концептів» наводиться такий їхній список:

«субстантиви» – *я, ти, хтось, щось, люди;*

«детермінатори й квантифікатори» – *цей, той же самий, інший, один, два, багато, всі/весь;*

«ментальні предикати» – *думати (про), говорити, знати, почувати, хотіти;*

«дії й події» – *робити, відбуватися/траплятися;*

«оцінки» – *гарний, поганий;*

«дескриптори» – *великий, маленький;*

«час і місце» – *коли, де, після/до, під/над;*

«метапредикати» – *не/немає/заперечення, тому що/через, якщо, могли;*

«інтенсифікатор» – *дуже;*

«таксономія й партономія» – *вид/різновид, частина;*

«нестрогість/прототип» – *подібний/як.*

⁸⁸ Із семантичних примітивів, як з «цеглинок», Вежбицька складає тлумачення навіть таких тонких понять, як емоції. Так, наприклад, їй вдається продемонструвати важко вловиму розбіжність між поняттям американської культури, що позначається словом *happy*, і поняттям, яке позначається російським словом «счастливый» (і близькими йому за змістом польським, французьким і німецьким прикметниками). Слово «счастливый», як пише Вежбицька, хоча й уважається звичайно словниковим еквівалентом англійського слова *happy*, у російській культурі має більш вузьке значення, «звичайно воно вживається для позначення рідких станів повного блаженства або повного задоволення, що одержується від таких серйозних речей, як любов, родина, сенс життя й т.п.». От як формулюється ця відмінність мовою семантичних примітивів (компоненти тлумачення В, відсутні в тлумаченні А, ми виділяємо заголовними буквами).

Тлумачення А: *X feels happy*

X відчуває щось

іноді людина думає приблизно так:

зі мною відбулося щось гарне

я хотів цього

я не хочу нічого іншого

тому ця людина відчуває щось гарне

X відчуває щось схоже

Тлумачення В: *X щасливий*

X відчуває щось

іноді людина думає приблизно так:

зі мною відбулося щось ДУЖЕ гарне

я хотів цього

ВСЕ ДОБРЕ

я не МОЖУ ХОТІТИ нічого іншого

тому ця людина відчуває щось гарне

X відчуває щось схоже

Для дослідницької програми Вежбицької є принциповим те, що пошук універсальних семантичних примітивів здійснюється емпіричним шляхом: по-перше, у кожній окремій мові з'ясовується роль, що відіграє дане поняття в тлумаченні інших понять, і, по-друге, для кожного поняття з'ясовується безліч мов, у яких дане поняття лексикалізовано, тобто є спеціальне слово, що виражає це поняття.

Опора на емпіричні методи традиційно, ще із часів Ф.Боаса, вважається обов'язковою для етнолінгвістичного дослідження⁸⁹. Насамперед, це стосується методик польової лінгвістики – роботи з інформантом, тобто носієм досліджуваної безписемної мови.

У сучасній етнолінгвістиці польові методи збору даних і статистичні методи їхнього оброблення особливо широко використовують у комунікативно орієнтованих дослідженнях.

Отже, перейдемо до розгляду комунікативно орієнтованої етнолінгвістики.

Найбільш значні результати в комунікативно орієнтованій етнолінгвістиці пов'язані з напрямком, іменованим «етнографією мови» або «етнографією комунікації» (Д. Хаймз, Дж. Гамперц та ін.). У рамках цього напрямку вивчаються моделі мовної поведінки, прийняті в тій або іншій культурі, у тій або іншій етнічній або соціальній групі. Так, наприклад, у культурі «середньоєвропейського стандарту» неформальна бесіда кількох людей припускає згідно з прийнятими у даному співтоваристві правилами гарного тону, що учасники не будуть перебивати один одного, усім по черзі надається можливість висловлюватися, хто бажає висловитися, звичайно сигналізує про це (наприклад, словами *дозвольте помітити, дозвольте запитати* й т.ін.), хто бажає вибути із числа учасників бесіди повідомляє про свій намір (*на жаль, мені пора; я маю ненадовго відлучитися*) і т.д. Однак європейські норми мовного етикету аж ніяк не є універсальними. Зовсім інші норми публічної мовної поведінки прийняті, наприклад, у ряді культур аборигенів Австралії. Дотримання індивідуальних прав окремого учасника розмови в цих співтовариствах не є обов'язковим правилом: небагато співрозмовників можуть говорити одночасно, реагувати на висловлення іншого не обов'язково; хто говорить – висловлюється, ні до кого спеціально не звертаючись; співрозмовники можуть не дивитися один на одного й т.ін. Така модель мовної поведінки будується на

⁸⁹ Увагу до фактичного матеріалу й точних методів оброблення даних Боас переніс в етнолінгвістику із природничих наук: він одержав університетську освіту в Німеччині в галузі математичної фізики й географії, його дисертація була присвячена проблемам сприйняття кольору води; починав він свою професійну діяльність в Америці як фізичний антрополог і протягом трьох десятиліть, будучи професором Колумбійського університету, не тільки займався польовими дослідженнями мов і культур американських індіанців, але й викладав статистику.

вихідній передумові, що всі висловлення так чи інакше акумулюються в навколишньому світі, і тому «прийом» повідомлення не обов'язково має безпосередньо впливати за його «передачею».

Поряд із вивченням кодифікованої, нормативної мовної поведінки улюбленою темою етнографії комунікації є мовне вираження відносного соціального статусу співрозмовників: правила звертання до співрозмовника, у тому числі використання титулів, звертань по імені, прізвищу, імені та по батькові (у тих мовах, де є подібне звертання), професійні звертання (наприклад, «доктор» або військові звання), доречність звертань «на ти» і «на Ви» і т. п. Особливо пильно досліджуються такі мови, в яких співвідношення соціального стану мовця й слухачого закріплюється не тільки в лексиці, але й у граматиці. Прикладом може служити японська мова, де вибір граматичної форми дієслова залежить від того, чи стоїть слухачий вище мовця в соціальній ієрархії або нижче, а також від того, чи входять мовець й слухачий в один соціальний осередок (один колектив), чи ні (тобто чи є слухачий для мовця «своїм» або «чужим»). Крім того, враховуються не тільки відносини між мовцем і слухачем, але також і відносини між мовцем і особою, про яку йде мова. У результаті комплексної дії цих обмежень і сама людина вживає різні форми дієслова при звертанні до підлеглого й при звертанні до начальника, при звертанні до товариша по службі й при звертанні до незнайомої людини, при звертанні до своєї дружини й до дружини сусіда й т.п.

Крім норм мовного етикету етнографія комунікації вивчає також ритуалізовані в тих або інших культурах мовні ситуації, такі, як засідання суду, захист дисертації, торговельна угода та ін. ; правила вибору мови при міжмовному спілкуванні; мовні конвенції й кліше, що сигналізують про належність тексту до певного жанру (*жили-були* – у казках, *слухали-ухвалили* – у протоколі засідання) і т.п. [5].

3.2. Особливості психолінгвістичних досліджень у контексті етнопсихолінгвістичної проблематики

Психолінгвістика вважається більш молодшою наукою, ніж етнолінгвістика, бо «офіційною» датою її зародження визнано 1953 рік, коли у Блументалі (США) зібрався спеціальний семінар з вивчення проблем вербальної поведінки людини, праці якого надали потужного імпульсу науковим дослідженням широкого кола питань мовного спілкування, зародження та функціонування мови. У вузькому значенні предметом психолінгвістики є будова та функціонування мовних механізмів людини в їхньому співвідношенні зі структурою мови. В широкому розумінні психолінгвістика на власному матеріалі розв'язує одвічну проблему суті й розвитку людського розуму [7]. Це і визначає

інтерес представників названих наук до етнічних відмінностей у мові, мовленні та психіці, а отже, до етнопсихолінгвістичних досліджень.

Звернемося до проблематики порівняльних досліджень взаємозв'язку мови та психіки.

Говорячи про головні результати порівняльного вивчення впливу національної мови на етнічні особливості психічної діяльності, варто зосередитися на двох його аспектах: на експериментальних даних, отриманих у ході таких досліджень, і на розвитку теоретичних уявлень щодо психологічних механізмів, які забезпечують вербальну діяльність людини. З часу офіційного проголошення власної дисциплінарної самостійності психолінгвістика пройшла три етапи розвитку в розумінні свого предмета, послідовно змінюючи й ті теоретико-методологічні уявлення, на базі яких будувалася експериментальна психолінгвістична практика [7, 8].

Перший етап розвитку психолінгвістики – це етап розуміння її як науки про процес кодування та декодування мовної інформації (Ч.Осгуд)⁹⁰.

У цей час психолінгвістика спиралася на загальнопсихологічну теорію необіхевіоризму, яка розглядала мовну поведінку людини в межах базової схеми «стимул – реакція». Вербальний сигнал (який нічим не відрізняється від будь-якого іншого сигналу) «запускає» в організмі слухача певну систему нейрофізіологічних реакцій-відповідей, що «кодуються як інтегровані моторні нервові імпульси та перекодовуються передавачем у рухи голосових зв'язок або інших м'язів, завдяки чому виникають спрямовані назовні повідомлення» (Ч.Осгуд, 1980). Відповідно розглядався й процес засвоєння мови дитиною. Як і інші навички, мова, на думку біхевіористів, також привласнювалася в результаті механічного вивчення (шляхом «спроб і помилок») почутих від дорослих – у певних ситуаціях взаємодії – певних слів і фраз.

Хоча біхевіористичний підхід до мовної поведінки мав певні позитивні риси (можливість об'єктивного відображення вербальних реакцій, підкреслення регулятивної, а не лише комунікативної функції мови тощо), все ж механістичність пропонованих ним тлумачень викликала справедливу критику дослідників. Досить згадати хоча б таке саркастичне зауваження Дж.Міллера щодо класично-біхевіористичної (стохастичної) версії засвоєння дитиною моделей «послідовного

⁹⁰ «Психолінгвістика вивчає ті процеси, в яких інтенції тих, хто говорить, трансформуються у сигнали прийнятого в даній культурі коду, а ці сигнали інтерпретуються тими, хто слухає. Інакше кажучи, психолінгвістика має справу з процесами кодування та декодування, оскільки вони співвідносять стан повідомлень зі станом учасників комунікації» (Ч.Осгуд, 1954).

мовлення», тобто моделі побудови речень, де вірогідність появи наступних слів зумовлена попередньою «вербальною продукцією» [7].

«Дитина мала б вислуховувати 3x10 у 20-му ступені речень на секунду, -- аби сприйняти інформацію, яка необхідна тому, хто планує (висловлювання), для формування речення згідно з тим правилом граматики, що слова в реченні добираються тільки на базі попередніх слів (за принципом «зліва направо»), та й це лише за припущення, що дитинство триває 100 років без перерви на сон, харчування і т. ін. і що відбувається повне засвоєння кожного ряду з 20 слів після одного пред'явлення!» (Дж.Міллер та ін., 1965).

Подібні факти, демонструючи неадекватність біхевіористичного підходу до «мовної компетенції» та мовлення людини, вимагали створення нових психолінгвістичних концепцій та використання з них, зокрема «інших видів генераторів речень» (Дж.Міллер). Таким цілком закономірним кроком у концептуальних пошуках психолінгвістів стала «генеративна граматика» Ноєма Хомського (1957)⁹¹.

На думку Хомського [9] та його послідовників, асоціації між певними словами, що виникли внаслідок «стимул-реактивного» досвіду особи (Ч.Осгуд), не здатні претендувати на роль механізмів ані розуміння мови, ані її зародження. Хомський стверджує, що механічне нагромадження і знання всіх речень будь-якої людської мови неможливе, що в основі мови має лежати певна обмежена система правил, яка є і граматиною мови, і певним обмеженим запасом вихідних граматичних конструкцій (так званих «ядерних речень»). Саме вони й дають змогу людині будувати безліч «правильних» речень, саме їх вона використовує для побудови мовленнєвого звертання до інших або для розуміння звернених до неї речень.

Оскільки ніхто спеціально не дає дитині таких знань, тобто не навчає її базовим структурам речень, правилам трансформації висловлювань по лінії «ядерне - розгорнуте», а зі звичайного мовного спілкування дитини та дорослого таку довершену інформацію не можна отримати (хоча б через принципову «невичерпність» мовної продукції), то послідовники «генеративної (глибинної, трансформативної) граматики» вважали за краще визнати природженість основних правил оперування мовою (Дж.Міллер та ін.). Ця обставина викликала велику кількість перевірочних експериментів, прискіпливу критику з боку дослідників Гарвардської школи психологів (Т.Бівер, М.Гаррет, Д.Слобін,

⁹¹ «...Під генеративною граматиною я розумію просто систему правил, котра якимось експліцитним і добре визначеним способом приписує реченням структурні параметри. Зрозуміло, що кожен, хто розмовляє (певною) мовою, оволодів генеративною граматиною... Але це не означає, що він усвідомлює правила граматики, або навіть те, що він здатен їх усвідомити, або ж те, що його судження щодо інтуїтивного знання ним мови обов'язково правильні» (Н.Хомський, 1972).

Дж.Шлезінгер), психологів школи Жана Піаже та філософів французької «соціологічної» школи (А. Валлон, Р. Зразо), а зрештою – і цілком закономірно – радянських психологів і філософів. Так, наприклад, праці Ж. Піаже та його учнів довели, що мова як людська здатність виникає не разом з народженням дитини, а формується на базі так званого сенсомоторного інтелекту, сенсомоторної «логіки», коли у дитини на базі досвіду маніпуляцій з різними предметами формується здатність до генералізації дій (перенесенням схем дії з певним предметом на інші предмети). Це зрештою й забезпечує формування функції символізації, окремим випадком якої є мова. Так само розв'язує проблему походження «глибинних граматичних правил» й Дж.Шлезінгер, який вважає, що невербальна діяльність дитини, насамперед взаємодія з дорослим, дає змогу дитині оволодіти системою відношень реального світу, що фіксуються також у синтаксичних структурах. Отже, «відкриття» дитиною відношень між елементами синтаксичних структур – це процес, зумовлений не стільки «вихідними мовними даними», скільки аналізом дитиною мовного спілкування з дорослими у типових ситуаціях, що неодноразово повторювалися [7].

Таким чином, методологічні засади, з яких починаються психолінгвістичні дослідження, були зрештою трансформовані у бік визнання впливу соціальних факторів на процеси засвоєння та використання людиною мови, визнання діяльнісного (співдіяльнісного) походження психічної основи комунікативних здібностей людини⁹².

Якщо звернутись до експериментальних досліджень мови і етнічної специфіки психіки, то дуже актуальним є розгляд питання про зв'язок мови та свідомості, а саме – дослідження, проведені з метою перевірки гіпотези лінгвістичної відносності когнітивної діяльності людини (Е. Сепір, Б. Уорф, Д. Лі та ін. – стислий розгляд див. у підрозд. 3.1), тобто тези про залежність пізнавальних можливостей людини від характеристик її рідної мови. Припускалося, наприклад, що наявність чи відсутність у мові певних термінів впливає, зокрема, на те, як членує – услід за мовою – навколишнє середовище представник даного етносу, які властивості речей він бачить, а які мова виводить поза його уваги й сприйняття. Великі надії покладалися при цьому на вивчення випадків так званих «мовних лакун», тобто відсутності у порівнюваних мовах прямих термінів-відповідників на означення певних явищ (деяких кольорів або їхніх відтінків, предметів природного середовища чи явищ культури тощо). Зрештою було зафіксовано деякі міжетнічні відмінності у

⁹² Саме ці принципи є стрижнем «третьої версії» психолінгвістики, яка була розвинена вітчизняними психологами й дістала назву теорії мовної діяльності.

пізнавальних здібностях об'єктів, зумовлені саме особливостями їхньої рідної мови⁹³.

Цікаві дані було отримано й щодо впливу на пізнавальну діяльність людини етнічних особливостей граматичної побудови рідної мови. Один із таких експериментів провели Дж. Керрол і Дж. Касагранде (1958) у резервації індіанців навахо. У мові навахо – на відміну від англійської – дієслова, що визначають маніпуляції з предметами, мають різну форму залежно від форми предметів (круглясту, довгасту тощо). Дослідники виходили з припущення, що «одномовні» навахо класифікуватимуть предмети інакше за навахо, котрі розмовляють англійською мовою, та білих американців, оскільки мова останніх не вимагає від носія спеціальної уваги до форми класифікованих предметів. Таким чином, була б продемонстрована залежність мислення від характеру мови [7].

Але врешті-решт подібні експерименти змусили дослідників не стільки визнати справедливість початкових припущень, скільки переглянути останні. По-перше, це було викликано розумінням того, що хоча й дійсно деякі особливості лексики конкретної мови полегшують упізнавання, а певні особливості граматичної структури прискорюють зміни у мисленні дитини, це не означає, що особа, котра розмовляє іншою мовою, мислить чи сприймає принципово іншим способом. По-друге, експериментальні дослідження – дедалі більш недвозначно – свідчили на користь не стільки лінгвістичної, скільки «діяльнісної відносності» (термін П.Тульвісте) психічних процесів⁹⁴.

Подальший експеримент групи М.Коула (1969) з представниками африканського племені кпелле (Ліберія) також підтвердив тезу про переважно «діяльнісну відносність» розумової активності представників різних етнічних угруповань. Справа в тому, що мова кпелле орієнтує свого носія на надання переваги більшому за розміром предмету (тобто, наприклад, порівнюючи двох людей різного зросту, кпелле завжди

⁹³ Наприклад, в експериментах Р. Брауна та Е. Леннеберга (1954) з англійськими піддослідними від останніх вимагали після 5-секундного показування чотирьох кольорових фішок знайти відповідні кольори серед 120 запропонованих зразків. Виявилось, що за умови введення паузи між розгляданням фішок і показуванням контрольних зразків краще впізнають так би мовити «легкі для називання» кольори, тобто ті, для називання яких у англійській мові існують загальноновизнані терміни. Інакше кажучи, був емпірично засвідчений факт впливу особливостей лексики на один із мнемічних процесів людської психіки – впізнання.

⁹⁴ Приміром, коли згаданий експеримент Керрола та Касагранде повторили на англійських дітях із середніх прошарків Бостона (тобто на «типових американцях»), раптом виявилось, що вони – як і одномовні діти навахо – також воліють класифікувати предмет за формою, а не за кольором. Дослідники пояснили цей факт тим, що бостонські діти завдяки багатому досвіду маніпулювання з іграшками (якого не було в англійських дітей навахо) змогли набути названих «навичок мислення», хоча рідна мова їх до цього і не стимулювала.

посилаються на того, хто вищий, і замість того, щоб сказати «Джо нижчий за Джона», кажуть «Джон вищий за Джо» тощо). Коул та його колеги спробували знайти лінгвістично обумовлену різницю у мисленні дітей кпелле та американських дітей, перевіряючи їхню здатність розв'язувати задачу перенесенням попередньо засвоєної навички вибирати як «правильний» більший або ж, навпаки, менший кубик з двох запропонованих експериментатором. Припускалося, що кпелле раніше за американських дітей навчаться розуміти відношення «більше за» й переносити його і на новий матеріал.

«...Однак це припущення не знайшло підтвердження. Майже всі діти, незалежно від мови і відвідування школи, оволоділи операцією перенесення, й виявилось несуттєвим, на розуміння якого відношення їх випробували – «більше за» чи «менше за». Окрім того, час, потрібний на тренування, виявився однаковим для вибору більшого й меншого кубика» (М. Коул, С. Скрібнер, 1977) [7].

Дослідження стосовно мовних лакун також не змінило загального напрямку еволюції етнопсихолінгвістичних досліджень у бік діяльнісного розуміння отриманих результатів. З'ясувалося, що відсутність у певній мові конкретного терміна на означення явища чи ознаки не впливає на здатність представників етносу, які користуються даною мовою, фіксувати такі «невисловлені» параметри середовища. Важливим виявилось не стільки те, існує чи не існує в мові те чи інше окреме слово, скільки те, щоб піддослідний зміг взагалі якимось означити дане явище (ескімоси, як відомо, мають спеціальні слова для означення снігу, який падає і який лежить, сухого та рихлого снігу, але ці явища можна описати й у межах інших мов, де такі спеціальні терміни відсутні). Отже, увага дослідників і тут була зорієнтована на способи використання мови, тобто на мовну діяльність.

Розвиток і загальнотеоретичних уявлень психолінгвістики, і порівняльних етнопсихолінгвістичних досліджень схилив, зрештою, дослідників до визнання діяльнісного підходу, як найпродуктивнішого.

Звернемося до розгляду загальнонаукового питання про взаємозв'язок мови та мислення, а також конкретних психолінгвістичних проблем у межах цього концептуального підходу (етнопсихолінгвістичної проблематики та діяльнісної концепції етнопсихогенезу) [7].

Основи теорії мовленнєвої діяльності (ТМД) було сформульовано в працях О.Леонтьєва у 60-70-х роках ХХ сторіччя. Це не означає, зрозуміло, що до моменту створення цієї концепції дослідження, які згодом стали називатися психолінгвістичними, у Радянському Союзі не проводилися або теоретично не осмислювалися. Навпаки, поява ТМД стала можливою, з одного боку, завдяки глибокій традиції експериментальних досліджень у галузі психології мови та наявності у вітчизняній психології теоретичної бази культурно-історичної школи

Л.Виготського і, головним чином, психологічної концепції діяльності О. Леонтьєва – з іншого.

У чому ж полягає різниця між ТМД і попередніми психолінгвістичними концепціями?

Виходячи з принципу єдності психіки та діяльності, ТДМ має, на думку О.Леонтьєва, кілька суттєвих відмінностей від інших версій психолінгвістики. По-перше, вона розглядає мовне спілкування не як відірваний від інших форм людської життєдіяльності процес, а як процес вирішення більш широкої немовленнєвої задачі за допомогою вербальних засобів. По-друге, вона підходить до мови не стільки як до продукту/тексту (це вторинний аспект), а як до процесу породження такого продукту, отже, цікавиться динамічною організацією мовленнєвих операцій, дій, діяльності. Через це ТДМ стверджує, що, по-третє, «реальна системність мови» існує як організація мовних елементів лише у конкретній діяльності, здійснення якої вона покликана забезпечити, і що, по-четверте, жорсткої операційної схеми побудови мовного висловлювання, яку намагалися знайти Хомський та Міллер, взагалі не існує, а існує гнучка та чутлива до зовнішньодіяльнісних змін евристично-пошукова вербальна діяльність [7].

Вирішуючи питання про природу «мовної здатності (компетенції)», діяльнісна концепція психолінгвістичних явищ заперечує версію про її видову природженість людини й стверджує, що джерелом формування здатності до мовного спілкування є потреба дитини у спільній з дорослими діяльності та позамовному спілкуванні. Становлення системи засобів і правил спілкування (до яких належать і мова взагалі, і правила використання мовних знаків зокрема) при такому підході є закономірним результатом процесу задоволення об'єктивно існуючої у дитини потреби, необхідною умовою продовження та поглиблення взаємодії дитини та дорослих. ТМД розв'язує «класичні» проблеми психолінгвістики, що були поставлені на попередніх етапах її розвитку, наприклад, задачі моделювання процесу формування висловлювання.

Одну з перших таких моделей-узагальнень у межах ТМД розробили О. Леонтьєв і Т. Ахутіна. Модель передбачає три блоки: глибинне програмування граматико-семантичної структури висловлювання; граматичну реалізацію глибинної програми через семантичний, фонетичний та суб'єктивно-частотний добір слів і конструювання висловлювання; моторне програмування та реалізацію висловлювання. Але включення мовлення у більш широкий діяльнісний контекст надає цим моделям змістовно відмінного від попередніх схем значення. Навіть якщо при побудові таких моделей використовують схожі терміни, наприклад «глибинна програма», це зовсім не означає, що йдеться про природжену «глибинну граматику» Хомського. У моделях останнього часу (О.Шахнарович та ін.) формування згаданої глибинної програми

недвозначно пов'язується з процесами інтеріоризації розгорнутих міжособистісних дій, матеріальних дій на зовнішніх предметах і т.п., уявлення про які детально розроблено в межах концепції П. Гальперіна⁹⁵.

Актуальною є також проблема засвоєння дитиною мови – одна з центральних тем психолінгвістичних досліджень. Звернемося до пояснень феноменології мовного розвитку дитини в межах діяльнісної концепції психогенезу [7, 10].

Розумові дії, що їх зрештою засвоює дитина, постають спочатку у формі міжособистісних взаємодій дорослого та дитини, причому на перших етапах їхнього спілкування дорослий виконує певну моторну програму самостійно або майже самостійно. Поступово дитина засвоює окремі елементи/операції тих діяльніших відносин, до яких вона залучена, що дає змогу перерозподілити сумісну діяльність на користь дитини. Врешті-решт дорослий виконує лише початкові ланки діяльності, які внаслідок цього починають відігравати роль сигналів до початку дії дитини, тобто виступають не у власній функції, а набувають функції знака наступної дії. Знаковість певних моторних (жестових) актів забезпечується й психологічно – за рахунок формування внутрішнього образу засвоєної системи операцій. Саме тут закладається семантичний та операційний фундамент символічних форм (Ж. Піаже) людської діяльності й мови зокрема; тут формуються передумови «конвенційності» (умовності) використання мовного знака: адже певне семантичне ядро, певний образно-динамічний концепт у свідомості людини дійсно можна позначити різними знакоформами. З часом дитина «переймає» у дорослого (бере на себе, привласнює) й знаки-організатори діяльності й дістає змогу за допомогою цих психічних знарядь будувати власну поведінку.

Яскравим свідченням щодо реального мовного розвитку за викладеною теоретичною схемою є практика формування мовної діяльності у сліпоглухонімих дітей. Саме тут ми спостерігаємо у чистому вигляді ланцюжок «розгорнута сумісно-розподілена діяльність з

⁹⁵ З точки зору теорії поетапного формування розумових дій психічні механізми мовного спілкування, генерації та розуміння мовлення формуються так само, як і будь-які психічні здібності, тобто інтеріоризацією попередніх розгорнутих предметних дій міжособистісного характеру. Мовні форми дії відображують структуру попередніх матеріальних дій на зовнішніх предметах (ширше: структуру тих діяльнісних відносин, до яких залучено носія мови) та передають цю побудову власне розумовим, психічним діям, діям «у плані образу». Мова, як система у певний спосіб пов'язаних знаків, сама виникає внаслідок засвоєння дитиною (і подальшого «згущення», «згортання») конкретної системи відносин зі світом, що їх розгортають перед нею дорослі. Брак чи, навпаки, наявність конкретних «параметрів» у діяльності суб'єкта мовлення, існування чи відсутність певних відношень у системі його взаємодії з іншими людьми або з природним середовищем призведе до відповідних розбіжностей у функціонуванні мови (від фонетичного до семантичного рівня).

провідництвом дорослого – перерозподіл діяльності на користь дитини – утворення з початкових моторних рухів, жестів, знаків майбутньої діяльності й певних об'єктів – заміна початкових жестів жестами-комплексами (цілісними словами) на базі пальцевої мови – розклад жестів пальцевої мови на складові «букви» та введення пальцевого алфавіту, введення брайлівського (письмового) алфавіту». Але чи стосується це мовного розвитку «звичайних» дітей? Розглянемо це питання на прикладі формування у дітей здатності до використання так званих похідних слів⁹⁶.

Як впливає з дослідів Н. Юр'євої [10], здатність до використання дитиною у власній вербальній діяльності похідних слів проходить досить складний шлях. Спочатку дитина практично не здатна до продукування похідного слова й відповідає відмовою на відповідне прохання експериментатора. Потім поведінка дитини змінюється, але тільки стосовно знайомих («привласнених») ситуацій. Отримавши, наприклад, малюнок із зображенням двох рибалок у човні, дитина починає з простого опису («Плавають човном дяді. Дядя рибу ловить, і дядя човен везе») і тільки згодом вчиться завершувати такий розгорнутий опис узагальнюючим похідним словом («Дідусь ловить рибу. Ловильщик»). Нарешті, попередній розгорнутий мовний опис ситуації зникає, переходячи у внутрішній план, а ззовні залишається тільки саме похідне слово («рибалки»). Від молодшої до підготовчої групи дитячого садка спостерігається зменшення відмов від продукування похідного слова, зменшення частки розгорнутих описів ситуації перед номінацією та збільшення нормативних однослівних назв. Характерно, що у важких випадках навіть діти підготовчої групи поверталися до розгорнутого опису-членування ситуації з метою пошуку типової ознаки, яку можна було б покласти в основу найменування (на малюнку – людина, котра підмітає двір літньої пори; дитина цілком слушно відповідає: «Двірник».

⁹⁶ Під похідним у мовознавстві розуміють будь-яку вторинну однослівну одиницю номінації (іменування, називання), зумовлену іншим мовним знаком або сукупністю знаків. Наприклад, коли дитину просять назвати одним словом «людину, яка керує танком», а вона відповідає словом «танкіст», то останнє й буде похідним (від першої мовної конструкції) словом.

«Отже, в похідному слові закодовано образ «шматка дійсності», який учасник комунікативного акту «дорослий» передає іншому учасникові «дитині». Таке похідне слово, перш ніж стати для дитини взірцем для створення власних похідних слів, має бути сприйняте нею як слово, за зовнішньою оболонкою якого криється складна смислова структура, що передає різноманітну інформацію стосовно позначеного об'єкта... – Умовою такого розуміння похідного слова є певний рівень оволодіння дитиною різними сферами предметного світу, зв'язками, відношеннями, залежностями між ними та їхніми частинами, який можливий лише на певному етапі розвитку пізнання дитини та її предметно-практичної діяльності...» (Н. Юр'єва, 1990).

Показують малюнок людини, котра підмітає двір взимку: «Двірник. Але він взимку сніг прибирає. Зимовий двірник»).

Дослідниця звертає увагу ще й на такий аспект діяльнісної природи номінативних здібностей дитини, як поступова зміна стратегії добору ознак для формування похідної назви. Справа в тому, що молодші діти надають перевагу головним чином чуттєво даним, наочним властивостям предметів: формі, кольору, розмірам тощо. За такого підходу пташка з червоною грудкою отримує назву «красничка», з темнуватим кольором пір'я – «синичка» і т. ін. Старші ж діти вже не замикаються на зовнішніх ознаках предмета, а кладуть в основу його найменування знання про роль і місце предмета в діяльності, про функціональні ознаки предмета (пташка – «мухолов» або ж «комашниця») ⁹⁷.

Отже, хоча наведені факти й не вичерпують зазначеної проблеми взаємозв'язків мови та розумового розвитку в онтогенезі, вони все ж таки підтверджують саме діяльнісну версію досліджуваного явища [7].

Дуже актуальним є діяльнісний підхід щодо фоносемантичної проблематики [4]. Одного разу професор О. М. Леонтьєв запропонував двом групам своїх студентів газетну публікацію про якогось репортера, котрий, пообідавши в ресторані, потрапив до лікарні через харчове отруєння. Текст допису в обох групах був однаковий, різними були лише назви газети та ресторану. Відповідаючи на запитання вченого, 82% студентів першої групи стверджували, що причиною отруєння була холодна страва, а 73% їхніх товаришів з другої – що гаряча. Такі розбіжності у відповідях пояснювалися тим, що назви ресторану та газети у першому випадку були складені з холодних звуків (*, к, м, н, д), а у другому – з гарячих (ч, ж, щ та інших). З точки зору здорового глузду звуки не можуть бути ні холодними, ні гарячими, ні великими, ні малими, але – це дивно звучить – психолінгвісти виявили, що конкретні звуки сприймаються людьми з певним «предметним навантаженням». Так, піддослідні О. Журавльова сприймали звук «о» як «великий», «світлий», «активний» та «хороший», «о» – як «обтічний», «і» – як «активний» та «рухливий». «Маленькими» носіями більшості мов здаються голосний «і» та приголосні «м», «н», «п», «с», «т», тоді як «великими» – приголосні «р», «д», «б», «г» [7].

Попередній розгляд процесу формування значення слова показав,

⁹⁷ «У ході когнітивного розвитку, а отже, у ході подальшого проникнення в систему зв'язків і відношень, що визначають існування об'єкта найменування в діяльнісній ситуації, змінюються й ознаки, покладені в основу номінації. Це відбувається тоді, коли від маніпуляцій з предметами та предметних дій, які передбачають оволодіння фізичними властивостями предметів оточуючого світу, дитина переходить до атрибутивних, зображувальних і рольових дій, оволодіваючи через них функціями предметів, зв'язками та відношеннями предметного світу» (Н. Юр'єва, 1990).

що семантика мовного знака є результат засвоєння людиною певної системи діяльнісних відношень, до яких був залучений (а точніше – у яких зародився) мовний знак. Знак (у тому числі й слово) набуває значення завдяки тому, що є заключною ланкою процесу згортання системи початкових розгорнутих дій з предметами, завдяки цьому – і початковою ланкою (психічним знаряддям) під час свідомого планування особою власних довільних дій. Але здається, що такий процес формування значення працює на рівні не тільки окремого слова, речення чи великого тексту, але й окремого звука, забезпечуючи наявність так званого фонетичного значення.

Питання про психологічні механізми, що забезпечують фоносемантичні явища першого рівня мовної організації, ще далеко від остаточного вирішення, але існують досить промовисті дані на користь визнання саме діяльнішої природи фонетичних значень і, зокрема, їхнього походження з певних моторних дій. Зрозуміло, що навряд чи продуктивними будуть способи безпосереднього виведення семантики звука зі структури практичної діяльності маніпулятивного типу (праці, обмацування предмета руками тощо). Але також зрозуміло, що структура відносин оточуючого середовища відображається не тільки в організації подібних макродій нашого тіла⁹⁸. Отже, саме ці обставини можуть зумовлювати предметне «дешифрування» певних інших звуків.

Набагато складніше витлумачити із цих позицій «кольоровість» звуків (для носіїв російської мови «а» найчастіше пов'язується з червоним та його відтінками, «і» – із синім або блакитним, «й» – з темними кольорами: чорний, темно-синій, коричневий). Але й тут ми бачимо дивний приклад тотожності результатів взаємодії фоносемантичних та оптичних явищ: у спектрі змішування блакитного та жовтого кольорів можна отримати зелений, і у мові сполучення звука «і» (синій) зі звуками «е» (жовто-зелений) та «о» (жовтий) також дає в результаті зелені звуки «є» та «е» (О. Журавльов, 1974).

Об'єднуючись у слова, звуки не втрачають семантичної визначеності, й оцінка фонетичного значення слів за формулою О.Журавльова дає підстави припустити, що в етносах відбувається постійний процес узгодження звучання та значення слів і спочатку, здається, значення та звучання слова збігалися, тобто збігалися

⁹⁸ Структурні особливості предметного середовища зумовлюють, приміром, форму комунікативних жестів зображувального типу (що таке «гвинтові східці», словами пояснювати довго, особливо людині, котра вперше про них почула; але жесту досить одного). Наші голосові органи також «позичили» такі зображувальні дії у наших рук. «Ми збільшуємо ступінь відкритості рота, щоб показати великі, й зменшуємо його, аби показати маленькі розміри чогось, – зауважує з цього приводу французький психолінгвіст Ш. Баллі. – Вказуючи на довжину, ми витягуємо губи уперед і т.д.» (цит. за: Левицький, 1973).

фоносемантичне та предметне значення слова, що забезпечувалося, очевидно, завдяки подібній в обох випадках побудові початкових моторних дій. До речі, як свідчать психолінгвісти, на початкових етапах засвоєння мови дитина вдається саме до фонетичного мотивування використання мовного знака (О. Шахнарович, Н. Юр'єва, 1990).

На рівні окремого слова, коли починає діяти такий механізм звукозображення, як звуконаслідування, стає особливо помітною модельно-діяльнісною природою фоносемантичного значення мовного знака. У випадках побудови слова звуконаслідуванням людина намагається поточне звучання природного чи соціального процесу передати поточним звучанням слова, відповідною звуковою структурою вербального продукту⁹⁹.

Нові комунікативні можливості відкриваються на рівні цілісного тексту, де моделювання певних середовищних відношень відбувається одночасно у фоносемантичному, звуконаслідуваному, синтаксичному, конотативному (предметно-змістовному) та інших планах [7].

Слід також відзначити кілька важливих для етнопсихологічної науки моментів, пов'язаних зі сферою звукосимволізму.

По-перше, відомо, що за кількісними співвідношеннями голосних і приголосних, а також приголосних звуків різних груп, за реальною частотністю їх використання мови народів світу дуже варіюють¹⁰⁰. Такий

⁹⁹ Фонетична структура слова є своєрідною моделлю фонетичної структури явища, що називається. При усіх можливих етнічних відмінностях у доборі фонем спільність структури зберігається і в японському «горогоро», і в російському «гром», «грохот» лунають ті самі перекоти грому. Водночас свистіння вітру для японця лунає зовсім інакше – «савасава»; та й будь-якому російському слухачеві зрозуміло, як по-різному починаються, перебігають та завершуються процеси, відображені у словах «шорох», «шелест», «хруст», «шлєп». Класифікуючи звучання оточуючої діяльності, С. Воронін (1982) відрізняє удари (миттєві:стук, булькання) та континуанти (подовжені звучання; шум вітру, дзижчання, гудіння). Поміж цими двома класами звуків стоять фреквентативи, які можна визначити як швидку серію ударів або як перервний континуант (звук тріпотіння крил, гримання). Звучання, що передаються вербально, можуть бути також комбінаціями звучань зазначених класів (розбивання вщент – удар з наступним шумом і т. ін.). Слова, що ними описують звучання класу ударів, мають, як правило, у своєму складі «миттєву фонему» (О. Казакевич) – вибуховий приголосний у поєднанні з коротким голосним; континуантам відповідає довгий голосний – або фрикативний (щілинний) приголосний – с, з, ф, х тощо.

¹⁰⁰ 66% приголосних, наприклад, у ітельменській мові, до 39...40% – у мовах полінезійців. Частота губних приголосних зменшується «з півдня на північ»; вони максимально часті у мовах банту екваторіальної смуги Африки (18%), в індоєвропейських мовах (10...13%), а зона мінімуму припадає на Східну Азію (китайська, алеутська тощо). Водночас частотність приголосних, утворюваних у глибинних частинах мовленнєвого апарату, починаючи з російських/українських середньоязикових «к», «г», «х» та включаючи всі більш задні (аж до гортанних), відсутні в названих мовах, розподілені в зворотному порядку. В російській, приміром,

розподіл звуків у національних (етногрупових) мовах має, очевидно, закономірний характер і безпосередньо пов'язаний зі специфікою людського існування та діяльності в різних природно-кліматичних зонах. У суворих умовах Півночі (а також в умовах високогір'я), де дуже великий ризик отримати хворобу мовного апарату (через «роззявляння» рота), головне навантаження у продукуванні мовлення припадає на моторику його глибинних ділянок, що, з одного боку, зменшує ризик застуди, а з іншого – зумовлює перевагу «задніх» приголосних у мовах відповідних народів. У свою чергу, походження зазначених типів звуків з «глибинної» мовно-рухової моторики зумовлює й відповідно «північну» або «тропічну» їх семантику¹⁰¹.

По-друге, фоносемантичне значення слова робить, очевидно, суттєвий внесок у формування загального значення мовного знака, забезпечуючи не тільки узгодження звучання та значення слова, але й усталеність асоціативних зв'язків на рівні суспільної свідомості, зокрема усталеність прикметникових визначень у фольклорній творчості етносу¹⁰².

Отже, діяльнісний підхід до явищ психолінгвістичного кола досить продуктивний і дає змогу не тільки по-новому побачити деякі традиційні проблеми зі сфери взаємозв'язків психіки та мови, але й намітити конкретні шляхи вивчення нетрадиційних аспектів такої проблематики. Рух у цьому напрямку буде корисним і для етнопсихології: від теоретичних новацій у плані розробки загальної концепції етнопсихогенезу до практичних рекомендацій щодо вивчення іноземних мов [7].

мові їх тільки 6%, у тюркських мовах – 11...12%, а на крайньому північному сході Азії та північному заході Америки їхня частота становить: 16% – у чукотській, 19...20% у мовах індіанців американської Півночі, 24% – в алеутській та ітельменській мовах.

¹⁰¹ Так, звуки «к», «г», «х» мають спільні семантичні ознаки «сухий», «світлий», «сильний», «холодний» («твердий» тощо), а губні приголосні «в», «ф», «п», «б» – ознаки «крихкий», «легкий», «жорсткий» («мокрый», «м'який» тощо). (О. Журавльов, В. Левицький, І. Стернін).

¹⁰² Чи не тому в російській народній творчості море завжди «синє», тобто характеризується за кольором, що фонетичне слово «море» вже оцінено як «хороше, велике, могутнє», а з барвним його описанням – повна невизначеність («о» – «жовтий», «р» – «темно-червоний», «е» – «зелений»)? Чи не тому «степь» у російських билинах завжди «широкая» та «привольная» (а не, скажімо, «квітуча» чи «зелена»), що фонетичне значення слова «степь» – щось коротке, маленьке? І чи не звідси усталеність звороту української лірики – «очі дівочі»? Адже фонетичне – «очі» – щось «чоловіче», «позбавлене жіночості».

3.3. Аналіз проблем дослідження психологічних передумов двомовності з позицій етнопсихолінгвістичного та суміжних та суміжних за напрямком підходів

Якщо виділити центральну проблематику психологічного підходу до виміру двомовності, то найбільш близькою до неї є проблематика психолінгвістичного підходу, в якому також вивчаються психологічні механізми (передумови) мовлення при білінгвізмі, але в їх зв'язку з утвореними "текстами". Отже, береться і суто лінгвістичний аспект мовлення. Те ж саме можна сказати і про етнопсихолінгвістичний підхід, який крім спільності з психологічним і психолінгвістичним підходами має і свою специфічну етнолінгвістичну спрямованість. Спільним для цих трьох підходів є також використання психосемантичних методів у проведенні експериментальних досліджень [6, с. 120-132; 12, с. 34-48 та ін.]¹⁰³. Більшість дослідників суто психологічної проблематики білінгвізму роблять свій "внесок" в усі три підходи (Є.М. Верещагін, Г.М. Вишнеvsька, О.О. Залевська, Ю.О. Сорокін та ін.). Отже, розглянемо основні дослідження, які стосуються цієї проблематики.

У мовних механізмах, що забезпечують породження мовлення при білінгвізмі, можна виділити два основних аспекти: статичний (власне передумови) та динамічний ("говоріння"). У свою чергу, психологічні механізми (передумови) мовлення мають також дві складові ("сторони" їх функціонування): змістовну (інтелектуальну тощо) та виразну (відповідні вміння, навички, знання) [2, с. 24; 3, с.17-20].

Таким чином, у мовленні білінгва (носія двох систем спілкування) актуалізуються три психологічні передумови – знання, вміння, навички. При цьому мовні механізми, які забезпечують породження мовлення та послідовно належать двом мовам, можуть функціонувати незалежно один від одного (схоже – чистий білінгвізм) або вступати у зв'язок, утворюючи складну систему взаємозалежності, взаємодії (схоже – змішаний білінгвізм). В останньому випадку у мовленні білінгва може відбуватися інтерференція: "Якщо операція, яка виконується на основі первинної навички або вміння, схожа на операцію, що виконується на основі вторинної навички чи вміння, то при виконанні першої в її склад можуть включатися компоненти другої (перенесення, транспозиція навичок і вмінь)".

Відповідні навички та вміння протиставляються за критерієм стійкості ("устойчивости"). Їх стійкість визначається "давниною"

¹⁰³ До речі, якщо звернутися до вивчення більш загальних проблем в етнопсихології (зокрема – дослідження етнічних стереотипів), то ці методи є, на думку В.С. Агеєва, найбільш «адекватними методами...власне психологічного їх вивчення» (В. Агеєв, 1990).

вироблення та "частотністю" актуалізації. Якщо навички та вміння однаково стійкі, інтерференції нема і вони "диференціювались". Отже, інтерференція може бути тільки тоді, коли є неоднакова стійкість. Лінгвістично це виявляється у "відхиленнях від норми" мовлення білінгва, він починав вводити в нього велику кількість лексем іншої мови, тощо [2, с.126,127].

Викладений вище дослідницький підхід дозволяє чітко виділити дві складові психологічних передумов мовлення при білінгвізмі : змістовну та виразну. Можна погодитися з визначенням Є.М. Верещагіна виразної складової (вміння, навички, знання). Щодо змістовної складової, то в ній, як ми вважаємо, домінують інтелектуальні та мнемічні процеси при білінгвізмі. Крім того, вірним є визначення основних механізмів, що забезпечують взаємодію виразних передумов (інтерференція, перенесення тощо). Але протиставлення мовних умінь при білінгвізмі має здійснюватись, на наш погляд, за критерієм "сформованості" вмінь оперувати двома мовами. Цей критерій має більш "психологічно навантажений" зміст, оскільки саме за ним можна проводити психодіагностичний вимір наявних мовних умінь та їх співвіднесеності між собою (первинні – вторинні), тобто зрівнювати показники ефективності, оперування першою та другою мовами при білінгвізмі.

Наведемо приклад експериментального дослідження білінгвізму на базі співвідношення "поняття – слово", складна взаємодія яких визначається як "значення слова", в якому використовується той же критерій стійкості (коротко, за основними етапами). Аналізуючи це співвідношення, Є.М. Верещагін висуває таку гіпотезу: "При актуалізації поняття, пов'язаного з кількома лексемами, актуалізується та лексема, котра пов'язана з ним більш стійко. В умовах білінгвізму це означає, що під час мовлення однією мовою актуалізується іншомовна лексема, якщо вона пов'язана з поняттям, що попередньо актуалізувалось більш стійко, ніж відповідна лексема зазначеної мови". Отже, працює така модель: "потреба назвати предмет російською – "впізнавання предмета" – "переживання володіння інформацією (є думка)" – "якщо не відшукується російська лексема, то суб'єктивно переживається "виразити думку", але за допомогою засобів іншої мови". В певних умовах іншомовна лексема в мовлення не вводиться, шукається її переклад. Оскільки в експериментальних умовах відтворити спонтанне мовлення неможливо, то досліджується номінація. Опустимо деталі, зробивши опис тільки експериментального ланцюжка: "інформант спостерігає предмет" – "зводить в обсяг відповідного поняття" – "впізнавання" (перший етап) – "актуалізація асоційованої з поняттям лексеми" – "номінація" (другий етап). Робиться вимір часу між етапами (є чи нема труднощів) [3, с.80-84].

Таким чином, здійснюється об'єктивація прихованих закономірностей, що взагалі дуже характерно для психологічної науки. Отже, прихований (латентний) процес виражається через паралельне спостереження за явним процесом. У нашому випадку це об'єктивація психологічних процесів через їх вербальну продукцію.

Після проведення згаданої вище експериментальної процедури на студентах-німцях дослідник одержує такі результати (відмітимо тільки найважливіші):

1) номінація при безпосередній асоціації лексем з поняттями: предмет – в обсяг поняття – асоціація з німецькою лексемою (навіть якщо настанова на російську мову);

2) зміна німецької лексеми російською може бути негайною, а може – через вольове зусилля [3, с. 84-91] .

Отже, одержані результати підтверджують викладену вище загальну гіпотезу. Це означає, що процес асоціювання білінгами поняття з лексемами здійснюється переважно через засоби першої мови, а оперування лексемами другої мови опосередковано лексемами першої мови¹⁰⁴. Така закономірність досить чітко відображає механізм розподілу мов на першу та другу в мовленні білінгва і є, на наш погляд, універсальною як для психологічного, так і для етнопсихолінгвістичного (етно- й психолінгвістичного) та лінгвістичного визначення "переходу" між поняттям і лексемою при білінгвізмі.

¹⁰⁴ У цьому ж дослідженні дуже продуктивно вивчається "актуалізація двостороннього поняття в мовленні білінгва" [171. Мається на увазі поняття, асоційоване з лексемами обох мов. Розглядаються два випадки: 1 – дві лексеми однаково стійко асоційовані з поняттям; 2 – одна менш, друга більш стійко (різна стійкість). На основі цього розгляду виявляються психологічні механізми породження мовлення при білінгвізмі:

Перший. Однаково стійкі лексеми асоційовані з поняттям : існує модель (механізм), яка обумовлює вибір лексеми першої мови – *селектор*. Але він не діє при різній стійкості асоціації лексем з поняттям.

Другий. Різна стійкість лексем, асоційованих з поняттям: від актуалізації поняття до актуалізації лексеми немає посередника, *але* він є від актуалізації лексеми до "звучащей речи". Це – *контролер* (матеріал залежно від мовленої ситуації вводиться або змінюється). Селектор не усвідомлюється мовцем, не залежить від його свідомості. Контролер може бути усвідомленим, хоча і не обов'язково.

Безсумнівно, що виділення даних механізмів породження мовлення є певною мірою припущенням, оскільки базується тільки на одній експериментальній шкалі: "поняття – лексема". Але сама проблема визначення психологічних конструктів і механізмів, через які здійснюється вибір лексем (і взагалі мовних одиниць) при двомовному спілкуванні є і зараз дуже актуальною, оскільки в існуючих дослідницьких розробках білінгвізму так і не знайдено її достатньо обґрунтованого експериментального вирішення.

Відзначимо ще одну дослідницьку розробку Є.М. Верещагіна. У ній за допомогою схематичного аналізу мовних ситуацій виявляються соціальні закономірності вибору іншомовних лексем при білінгвізмі:

а) перша мовна ситуація (МС): "білінгв – монолінгв". Не використовуються іншомовні лексеми;

б) друга МС: "білінгв – білінгв" (соціально нейтральні умови). Достатньо часто вживаються іншомовні лексеми (здатність використовувати дві мовні системи);

в) третя МС : "білінгв – білінгв" (соціально значущі умови). Іншомовні лексеми зживаються достатньо рідко.

Далі дослідник робить частотну оцінку вживання другої мови у цих ситуаціях (2МС, 3МС, 1МС) і визначає механізми, які лежать в їх основі:

1. У 2МС "лексеми вводяться у тому порядку, в якому актуалізуються, тобто немає проміжків, пауз у пошуку лексем."

2. У 3МС "іншомовна лексема, що актуалізується, не відразу вводиться в утворений мовний твір". Спочатку переклад (паузи), а потім вводяться іншомовні лексеми (усвідомлює, що мовлення неправильне).

3. У 1МС "іншомовна лексема, яка актуалізується, не вводиться у текст. Мовець або відмовляється від мовленнєвого наміру, або намагається його описати" (модифікація інформації) [3, с. 93-98].

Ми не даремно зробили такий детальний огляд експериментальних досліджень Є.М. Верещагіним двомовності, бо саме в цих дослідницьких розробках викладаються основні принципи психологічного підходу до виміру білінгвізму, а саме:

- визначення виразної та змістовної складових функціонування психологічних механізмів при оперуванні білінгвом двома мовами;
- послідовний перенос цих механізмів (засобів) на мовну ситуацію, що оточує білінгва, тобто дослідження взаємодії "психологічні механізми – мовна ситуація".

Окремо відзначимо, що в цих же розробках конкретизується суто "білінгвістична" проблематика у дослідницькому "полі" багатьох підходів. Це "поле" може визначатися як "значення слова", а при здійсненні психологічного дослідження – як "перехід" між змістовною стороною психологічних передумов мовлення при білінгвізмі та їх "оформленням" у слові (вислові).

Дуже близьким є етнопсихолінгвістичне визначення свого дослідницького "поля", характеристики якого також стосуються психологічного аспекту двомовності: "дифузний шар свідомості, котрий неминуче формується на кордоні фонових і власне мовних знань... іманентно характеристики якого значною мірою пояснюють національно-культурну специфіку мовленнєвого спілкування і закономірності перекладу" [12, с. 34]. Цей "шар" знаходиться на межі когнітивної та мовної свідомості певної лінгвокультурної спільноти.

У межах етнопсихолінгвістичного підходу дуже продуктивно застосовують різні методичні розробки на базі теорії лакун (Ю.О. Сорокін, І.С. Шевченко та ін.). Ця теорія "розробляє" такі загальні проблеми, як опис досвіду лінгвокультурної спільноти, визначення елементів специфіки тієї чи іншої лінгвокультурної спільноти з позиції розміру культурологічної дистанції між культурами – комунікаторами (труднощі розуміння реципієнтом фрагментів іншої культури) і т.п. [11, 12].

Викладемо основні положення, на яких базується теорія лакун. Лакуни – "те, що в одних мовах і культурах позначається як окремоті, а в інших не сигналізується, тобто не знаходить загально закріпленого виразу". Вони "свідчать про надмірність або недостачу досвіду однієї лінгвокультурної спільноти відносно іншої" та належать конотації: "традиційно дозволений для даної локальної культури набір засобів інтерпретації фактів і процесів вербальної поведінки". У свою чергу, враховуючи текстоутворюючу роль асоціацій, їх місця в продуктах мовосприйняття і мововиробництва, можна припустити, що, якщо двомовний індивід не засвоює такі соціально значущі окремоті (лакуни), не оволодіває правилами інтерпретації смислів, які традиційно фіксуються у локальній культурі, що засвоюється, то це може призвести до збоїв у комунікації.

Такий індивід частково або повністю не зрозумів тексту, бо в ньому реалізуються інші правила. В утвореному ним тексті він втілить правила рідної мови та рідної культури, що ускладнює сприйняття тексту іншомовним (культурним) реципієнтом. Тому необхідно оволодіння системою таких правил (інтерпретації смислів), що приведе до "формування культурно-естетичної двомовності (бієтнокультуралізму)", тобто сформується навички оптимального адекватного сприйняття "словесно-художніх структур текстів двох вербальних культур" [12, с. 50].

Існує "метод установлення лакун" (Ю.О. Сорокін), в якому зіставляються елементи, поняття, мовні категорії контактуючих лінгвокультурних спільнот при розгляді матриці "збігів і різниць" на рівні "мова - культура - поведінка" . Якщо говорити про можливість цього методу, то він дозволяє виявити :

1) "збіги – різниці, які характерні для двох (декількох) контактуючих культур";

2) "ступінь проникливості та стійкості деяких культур щодо інокультурних впливів";

3) "реально діючі механізми адаптації елементів семіотичного досвіду при їх "перенесенні" з однієї лінгвокультурної спільноти в іншу в процесі міжкультурного спілкування" [12].

Отже, в етнопсихолінгвістичних дослідженнях визначення елементів і механізмів лінгвокультурної взаємодії здійснюється на основі

зіставлення смислових систем контактуючих мов (культур). При цьому особливий акцент у цих дослідженнях робиться на процесі формування білінгвокультурного реципієнта. Отже, носій двох мов (білінгв) виступає водночас носієм двох лінгвокультур, оскільки оволодіває правилами інтерпретації смислів іншої мовної культури. У свою чергу, сам процес монокультурного контактування реалізується шляхом механізмів адаптації елементів семіотичного досвіду. Власне цей досвід і є тим "простором", який забезпечує контактування двох лінгвокультурних спільнот.

У свою чергу, найбільш чітко специфіка етнопсихолінгвістичного підходу до виміру двомовності відображається при вивченні процесу "елімінування лакун", який здійснюється двома способами :

Перший. "Заповнення" – процес розкриття смислу поняття (слова), який має різну глибину, зміст тощо. Цей процес залежить також від типу тексту та від особливостей самого реципієнта.

Другий. "Компенсація" – "для зняття національно-специфічних бар'єрів двох культур у текст вводиться специфічний елемент культури реципієнта". Це призводить до втрати національної специфіки, в текст вводяться такі елементи культури реципієнта, як "вказівка на реалію"; факти, відомі з іншої культури, та ін. Опорний елемент при цьому може бути цитатою, виноскою тощо. Отже, компенсація потрібна для "зачіпки" асоціацій читача іншої культури, і в ній міститься суто етнопсихолінгвістичний елемент процесу "елімінування лакун" [12, с. 11-18].

Взагалі, принцип міжмовного (культурного) зіставлення на рівні смислової структури тексту може поширюватись не тільки на експериментальні розробки в межах теорії лакун, але й на суто психологічний вимір білінгвізму¹⁰⁵. Цей принцип дозволяє порівнювати елементи відповідного мнемічного досвіду відтворення текстів двома мовами, тобто визначати "надмірність" чи "недостачу" цього досвіду в умовах певної ситуації двомовності.

Узагальнюючи викладені у цьому підрозділі дослідження психологічної проблематики білінгвізму, треба відзначити, що в них здійснюються методичні та теоретичні розробки, які дозволяють визначати механізми та закономірності проходження психологічних процесів при білінгвізмі (механізми вибору лексем, розкриття смислу іншомовних текстів і т.ін.). Поряд із цим у даних розробках не

¹⁰⁵ Безперечно, що всі зазначені процеси та механізми лінгвокультурної взаємодії мають свій психологічний зміст. Але в етнопсихолінгвістичних дослідженнях він так і залишається не розкритим у повному обсязі, бо головний акцент в них робиться на вивченні текстів двох вербальних культур, а не індивідуальних особливостей того, хто їх породжує.

застосовується комплексне, системне дослідження психологічних механізмів двомовності, тобто власне індивідуальних особливостей її носія – білінгва, яке б характеризувало білінгвізм як цілісне, різнорівневе та багатоаспектне явище.

Питання для самоконтролю

1. У чому полягає специфіка етнопсихолінгвістики як наукової дисципліни?
2. Предмет дослідження і основні проблемні питання наукової етнолінгвістики.
3. Предмет дослідження психолінгвістики як наукової дисципліни.
4. Стисло охарактеризуйте основні етапи розвитку психолінгвістичної науки.
5. Наскільки методологічно обґрунтованими є експериментальні дані щодо лінгвістичної обумовленості пізнавальної діяльності людини?
6. У чому полягає специфіка фоносемантичних досліджень?
7. Охарактеризуйте центральну проблематику етнопсихолінгвістичного та суміжних за напрямком досліджень психологічних передумов двомовності.
8. Викладіть основні положення, на яких базується теорія лакун.

Список літератури

1. Агеев, В.С. Межгрупповое взаимодействие: социально-психологические проблемы [Текст] / В.С. Агеев. – М.: Изд-во МГУ, 1990. – 240 с.
2. Верещагин, Е.М. Психолінгвістическая проблема теории языковых контактов [Текст] / Е.М. Верещагин // Вопросы языкознания. – 1967. – №6. – С. 122-133.
3. Верещагин, Е.М. Психологическая и методическая характеристика двуязычия (билингвизма) [Текст] / Е.М. Верещагин. – М.: Изд-во МГУ, 1969. – 160 с.
4. Воронин, С.В. Основы фоносемантики [Текст] / С.В. Воронин. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1982. – 244 с.
5. Герд, А.С. Введение в этнолінгвістику [Текст] / А.С. Герд. – СПб: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2005. – 457 с.
6. Залевская, А.А. Слово в лексиконе человека. Психолінгвістическое исследование [Текст] / А.А. Залевская – Воронеж: Изд-во Воронеж. ун-та, 1990. – 204 с.
7. Павленко, В.М. Етнопсихологія [Текст] / В.М. Павленко, С.О. Таглін. – К.: Сфера, 1999. – 408 с.
8. Сахарный, Л.В. Введение в психолінгвістику [Текст] / Л.В. Сахарный. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1989. – 184 с.

9. Хомский, Н. Язык и мышление [Текст] / Н. Хомский. – М.: Изд-во МГУ, 1972. – 123 с.
10. Шахнарович, А.М. Психолингвистический анализ семантики и грамматики (на материалах онтогенеза речи) [Текст] / А.М. Шахнарович, Н.М. Юрьева. – М.: Наука, 1990. – 165 с.
11. Шевченко, И.С. К вопросу об этнопсихолингвистической специфике иноязычного текста [Текст] / И.С. Шевченко // Матеріали других міжнародних психологічних читань «Актуальні проблеми сучасної психології». Секція «Особистість та суспільство». – Х., 1995. – С. 50-51.
12. Сорокин, Ю.А. Этнопсихолингвистика [Текст] / Ю.А. Сорокин, И.Ю. Марковина, А.Н. Крюков. – М.: Наука, 1988. – 190 с.

Навчальне видання

Гулий Юрій Іванович
Жидко Максим Євгенович

ВСТУП ДО ЕТНОПСИХОЛОГІЇ

Редактор Т.Г. Кардаш

Зв. план, 2013

Підписано до видання 05.09.2013

Ум. друк. арк. 6,2. Обл.-вид. арк. 7. Електронний ресурс

Національний аерокосмічний університет ім. М.Є. Жуковського
«Харківський авіаційний інститут»
61070, Харків-70, вул. Чкалова, 17
<http://www.khai.edu>
Видавничий центр «ХАІ»
izdat@khai.edu
61070, Харків-70, вул. Чкалова, 17

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи
до Державного реєстру видавців, виготовлювачів і розповсюджувачів
видавничої продукції сер. ДК № 391 від 30.03.2001 р.