

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ М. П. ДРАГОМАНОВА

На правах рукопису

Зайченко Олена Георгіївна

УДК 168.522+130.2:316.663.5 (043.3)

**РОЛЬОВА ГРА
ЯК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ**

**Спеціальність 26. 00.01 - теорія та історія культури
(філософські науки)**

**Дисертація на здобуття наукового ступеня
кандидата філософських наук**

**Науковий керівник -
Хамітов Назіп Віленович,
доктор філософських наук, професор**

Київ - 2012

ЗМІСТ

ВСТУП	3
Розділ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ТА ДЖЕРЕЛЬНА БАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНУ РОЛЬОВОЇ ГРИ.....	12
1.1. Проблема рольової гри в історії філософії та огляд сучасної літератури.....	12
1.2. Обґрунтування методологічної основи дослідження.....	79
Висновки до 1 розділу.....	83
Розділ 2. РОЛЬОВА ГРА В ІСТОРІЇ КУЛЬТУРИ.....	84
2.1. Феномен «священної гри» в архаїчних культурах.....	84
2.2. Рольова гра як містерія: від Давнього Сходу до Античності.....	107
2.3. Культурологічний аналіз феномену карнавалу в європейській історії.....	134
Висновки до 2 розділу.....	195
Розділ 3. ФЕНОМЕН РОЛЬОВОЇ ГРИ В СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРІ.....	199
3.1. Типологія рольових ігор в сучасній культурі.....	199
3.2. Екзистенціальні виміри рольової гри: буденний, граничний, мета граничний.....	204
Висновки до 3 розділу.....	223
ВИСНОВКИ.....	225
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	229

ВСТУП

Актуальність теми дослідження обумовлена тим, що феномен гри, який пронизує все людське буття в культурі, здавна вимагав гідного філософського осмислення. Поняття гри є доволі широким, адже реальність, яку воно визначає, знаходиться за межами лише фізичної або психічної реальності; людська гра є і соціокультурним, і екзистенційним феноменом. Це блискуче показав Й. Гейзінга у фундаментальній праці «Homo Ludens».

Особливе значення в людському бутті у культурі має рольова гра, адже очевидно, що за життя людина може грати багато ролей та носити безліч масок. Поняття рольової гри набуло специфічної значущості на початку ХХ століття, коли Я.Л. Морено продемонстрував її терапевтичні можливості та застосував на практиці метод психодрами. Я.Л. Морено довів, що у рольовій грі людина може реалізувати свої душевні та духовні потреби чи вилікувати хворобливий психологічний стан.

За специфікою використання власної методики, останній обмежувався дослідженням впливу саме рольової гри на особистість. Увагу рольовій грі як суттєвій частині культури, її цілям та значенню, приділяли М. Бахтін та М. Рюміна. Слід окремо відзначити роботи О. Баркової, в яких проводяться паралелі між сучасною рольовою грою та феноменом «міфологічного мислення» і відомого режисера Є. Гротовського, який досліджує глибинні зв'язки між театром, ритуалом та перформансом.

У шістдесяті роки двадцятого століття рольова гра вийшла за межі просто форми дозвілля, органічної частини акторської майстерності, предмету дослідження культурології або методу психотерапевтичної дії у школі психодрами, створивши таким чином варіант сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Вплив творчості Дж. Р. Р. Толкієна на молодь спричинив спонтанний «вихід у зовнішній світ» сучасної рольової гри в строгому сенсі слова як субкультури. На рівні субкультур може виникати оновлення самої культури; з іншого боку, через характерний для більшості субкультур внутрішній відтінок «протесту» й «протиставлення

більшості», сама належність до них може давати підстави для традиційного звинувачення у «втечі від реальності».

У процесі свого еволюційного розвитку рольова гра наблизилася до «верхньої межі» існування субкультури як такої та претендує на те, щоб належати до загальнолюдської культури, оскільки є гуманістично спрямованою й пов'язаною з культурною діяльністю досить широкого спектру спрямувань. Посилюється культурна експансія рольових ігор у широке соціальне середовище. Наприклад, у низці країн активно проводяться експерименти із застосуванням рольових ігор та пов'язаних із ними навичок професійної діяльності (у галузях психології, педагогіки, режисури тощо).

В сучасній рольовій грі відтворюються ті загальнолюдські цінності, які у нинішніх умовах існування відійшли на другий план. Цим, можливо, частково пояснюється феномен тяжіння до сучасних рольових ігор найбільш пасіонарної частини молоді. Нині є актуальними рольові ігри зі складним етичним, навіть метафізичним планом, в яких особистість активно шукає можливості вирішення глибинних екзистенціальних питань.

Сучасна рольова гра в строгому сенсі слова, поступово перестає відповідати визначенню як «форма активного дозвілля» або «субкультура». Активні учасники сучасних рольових ігор та їх творці констатують активну трансформацію рольового руху саме в бік більшого заглиблення та філософічної спрямованості. Таким чином, межі сучасної рольової гри як субкультурного явища «розсуваються». І одночасно виявляються її внутрішні сенсові та змістовні зв'язки, причому не тільки з культурологією, а й з філософською антропологією як метаантропологією. Виходячи з останньої, стає очевидним процес певного «культурного взаємообміну» між світом рольових ігор і буденністю; практика сучасної рольової гри постає як поступове опанування вміння творчо трансформувати буденність.

Аналіз існуючих джерел засвідчує, що дослідження рольової гри як феномену культури здійснюється переважно як дослідження змістовної складової гри взагалі. Втілюючи власну концепцію, автор зосереджується на аспектах рольової гри як сенсотворчого та сенсоновлюючого феномену культури через ігрову

співпричетність певним цінностям.

Значущими для даного дослідження стали праці філософів галузях філософії культури та філософської антропології (Х. Ортега-і-Гассет, М. Шелер, О. Фінк), так і філософсько-культурологічний аналіз феномену гри (Й. Гейзінга, Л. Леві-Брюль, К. Леві-Стросс, М. Еліаде, М. Бахтін, М. М. Рюміна, Є. Готовський, О. Голозубов), а також досягнення Я. Морено і його послідовників, що сформували сучасну школу психодрами (Г. Лейтц, П. Келлерман, Д. Кіппер, Е. Барц, М. Кіпніс, А. Шутцбергер та ін.). Важливими стали напрацювання теоретиків психоаналізу, які так чи інакше розробляли тему гри (К. Юнг, Е. Берн та ін.). Дослідження сучасних вітчизняних філософів та культурологів (О. Баркова, К. Сігов, М. Славко, Д. Пісаревська) дозволяють говорити про ціннісно-актуалізуючу природу рольової гри як культурного феномену, що виступає своєрідним «екзистенціальним каталізатором» самопізнання й самотворення.

При дослідженні феномену рольової гри методологічно й світоглядно значущими є роботи низки сучасних вітчизняних авторів у галузях філософії культури, філософської антропології, соціальної філософії, історії філософії, етики та естетики (В. Андрущенко, Т. Андрущенко, Н. Адаменко, Є. Більченко, В. Бондаренко, В. Вашкевич, І. Дробот, Ю. Калиновський, В. Кремень, М. Култаєва, С. Куцепал, Г. Меднікова, Л. Панченко, Я. Пруденко, М. Розумний, Т. Стоян та ін.). В роботах Т. Розової маємо ґрунтовний соціокультурний аналіз утопічної свідомості, що є значущим для осягнення феномену рольової гри у відкритих і тоталітарних соціумах. Дослідження Н. Хамітовим трансформацій ставлення до культури в буденному, граничному та метаграничному вимірах буття людини розкриває можливості осягнення рольової гри у межах проекту метаантропології; у річищі даного проекту розвиваються дослідження С. Крилової, Л. Гармаш, С. Міневої, М. Препотенської, Д. Свириденко, Л. Тарасюк, Ф. Фоміна та ін., які є продуктивними для усвідомлення конструктивних і деструктивних проявів рольової гри, плюральності її екзистенціальних передумов та наслідків. Показово, що для вітчизняних дослідників характерним є прагнення пов'язати загальнокультурні процеси із креативною причетністю до них окремої особистості.

Розгортаючи витoki усвідомлення рольової гри як форми співпричетності до сакрального, автор спирається на праці М. Еліаде, О. Баркової, Д. Пісаревської, Г. Бідненко, К. Леві-Стросса, Л. Леві-Брюля та ін.

І все ж завдання створення цілісної теорії рольової гри як феномену культури залишається актуальним. Передусім є необхідність подальшого осмислення особистісної співпричетності до культуротворчого процесу в рольовій грі. Дана робота виступає спробою осягнення екзистенціального культуротворення та сенсотворення у рольовій грі, що і робить її філософсько-культурологічною.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дослідження здійснено в межах науково-дослідницької роботи кафедри філософської антропології Інституту філософської освіти та науки Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова й безпосередньо пов'язане з темою «Актуальні проблеми філософської антропології», науковий напрям «Дослідження проблем гуманітарних наук», що входять до тематичного плану науково-дослідницьких робіт Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, який був затверджений Вченою радою університету 28 грудня 2006 року, протокол № 5. Тема дисертації затверджена Вченою радою Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова 15 червня 2012 року, протокол № 14.

Мета дослідження - цілісний історико-філософський, культурологічний та метаантропологічний аналіз феномену рольової гри.

Дана мета передбачає такі **завдання**:

1. Визначити феномен рольової гри та його метаморфози в контексті метаантропології як теорії буденного, граничного й метаграничного буття людини.
2. Дослідити основні закономірності розвитку рольової гри в культурі.
3. Запропонувати типологію рольових ігор у сучасній культурі.
4. Дослідити процес екзистенційної самоактуалізації особистості у рольовій грі, яка формує потребу у філософському світогляді та потяг до гармонійного вирішення протиріч буття особистості.

Об'єктом дисертаційного дослідження є феномен гри.

Предметом дослідження є рольова гра як явище культури.

Теоретико-методологічна база дослідження. Основоположною засадою методологічних пошуків виступили ідеї німецької класичної філософії та філософії романтизму (І. Кант, Г.В.Ф. Гегель, Новалис, Ф. Шиллер), методологічні напрацювання у галузях філософії культури, філософської антропології, екзистенціальної філософії та герменевтики (М. Бахтін, Й. Гейзінга, Х. Ортега-і-Гассет, Х. Гадамер, О. Фінк), сучасної філософії та культурології гри (М. Рюміна, К. Сігов, Є. Гротовський, О. Голозубов та ін.).

У зв'язку з тим, що у рольовій грі особистість може пізнати межі власного буття, його екзистенціальні перспективи, стає очевидною необхідність метаантропологічного підходу в дослідженні. Особливо важливим став проект метаантропології, розроблений Н. Хамітовим та розвинутий С. Криловою стосовно соціокультурних виявів буття людини; в даній роботі використовуються ключові концепти метаантропології: буденне, граничне та метаграничне буття людини, що дозволило адекватно осмислити метаморфози рольової гри в даних вимірах буття, а також культурну й екзистенціальну плуральність в межах кожного з вимірів.

Значущими виступили міфодраматичний (Г. Бідненко) і символодраматичний (Е. Барц) підходи, що дозволяють простежити генезу особистості у сучасній рольовій грі. Важливими були сучасні філософсько-культурологічні підходи, які дозволяють визначити екзистенціальний вплив рольової гри на особистість (О. Баркова, О. Голозубов, М. Коськов, Д. Пісаревська, О. Степіхова та ін.). У контексті історико-культурологічного аспекту досліджуваного феномену продуктивним стає метод розгляду сучасної рольової гри в історичній перспективі, застосований М.Славко, що дозволяє визначити основні закономірності розвитку явища в сучасній культурі та співвіднести його із розвитком рольової співпричетності певним цінностям у «десакралізованому» суспільстві.

Наукова новизна одержаних результатів визначається тим, що рольова гра як феномен культури вперше аналізується з методологічних та світоглядних позицій метаантропології, осмислюючись як інструмент глибинної екзистенціальної трансформації людського буття в культурі. В контексті метаантропології сучасна

рольова гра набуває особливого сенсу, значною мірою саме завдяки рольовій грі людина суспільства споживання отримує шанс на творчу трансформацію буденності та можливість реалізовувати потребу в трансцендуванні та культуротворчості.

Ця новизна конкретизується в наступних положеннях, які виносяться на захист:

Вперше:

- доведено, що рольова гра пов'язана із потребою особистості в актуалізації, самопізнанні, самореалізації та внутрішній еволюції, а тому є фундаментальним соціокультурним та екзистенціальним явищем;

- обґрунтовано, що особистість у рольовій грі актуалізується через проживання певного ідеалу та етичних питань, що постають перед нею при втіленні ідеалу. В рольовій грі особистість пізнає свої межі, можливості виходу за них і фактично ставить перед собою екзистенціальні, культурологічні й аксіологічні питання. Через подібну практику спонукання до філософського способу мислення особистість поступово приходить до можливості розв'язання цих питань і навіть до створення відповідних теорій та есе у цьому процесі;

- запропонована типологія рольових ігор у культурі на основі особистісної співпричетності людини до культурної творчості та співтворчості, яка включає екзистенціальну, професійну, тренінгову та формальну рольові ігри. Доведено, що будь-який різновид рольової гри в культурі формується на основі екзистенціальної рольової гри, завдяки чому і формальна, і професійна, і тренінгова рольові ігри сприяють проростанню ігрового буття у буденність;

- з'ясовано, що рольова гра в таких архетипових формах як «священна гра» (архаїчні культури), містерія (Давній Схід, Античність), карнавал (Середньовіччя, Новий час, сучасність) є культуротворчим явищем, яке оновлює смисли та цінності в історико-культурному процесі людства;

- доведено, що в екзистенціальному вимірі буття рольова гра може слугувати певним «інструментом» творчої трансформації буденної реальності через досягнення катарсичних станів;

Уточнено:

- різницю між рольовою грою в широкому та строгому сенсі слова. Перша виступає сутнісною основою низки феноменів культури: містерій, сакральних ритуалів, карнавалів, кіно- і театральних вистав, психодраматичних сеансів, тренінгів, дитячих ігор тощо, а відтак, формальних або, навпаки, змістовних процедур у різних професіях. Рольова гра у строгому сенсі слова є самостійним видом діяльності, який передбачає спонтанну творчу самореалізацію на основі оживлення образів і сюжетів художніх творів (частіше за все в жанрах історичного роману та роману «фентезі») з можливістю катарсичного розв'язання глибинних екзистенціальних протиріч людського буття.

- глибинний зв'язок рольової гри з феноменом містерій; доведено, що в сучасній культурі потреба особистості в містеріальних практиках частково реалізується через рольову гру як у психодрамі, так і через «рольові субкультури».

Отримали подальший розвиток положення про те, що:

- в контексті метаантропології рольова гра по-різному проявляється в буденному, граничному і метаграничному бутті людини і культури. Саме на рівні граничного й метаграничного буття стає можливим «рольовий спосіб» передачі сенсів та цінностей культури, який залишається незмінним від архаїчних часів до початку XXI століття.

- можливість еволюційного розвитку ігрового буття особистості, як переходу від формальної до професійної, тренінгової або екзистенціальної рольової гри здійснюється через «мета-перехід» як сенсотворчий акт самопізнання й самотворення.

- екзистенціальна рольова гра є носієм, зберігачем та основою для проявлення архетипів культури.

Теоретичне і практичне значення отриманих результатів полягає в тому, що отримані результати дослідження, можуть мати філософсько-методологічне та загальнокультурологічне значення для різних сфер гуманітарного знання, зокрема для окреслення своєї рідної філософсько-екзистенціальної «місії» рольової гри як у культурі в цілому, так і у внутрішньому світі особистості.

Висновки дисертаційної роботи сприяють чіткішому розумінню внутрішньокультурних процесів, до яких особистість виявляється співтворчо причетною. Рольова ж гра в останніх має визначну сенсооновлюючу та сенсотрансформуючу функцію. Особливо важливою вбачається особистісно - актуалізуюча ролі рольової гри, що робить саму її практику поступовим оволодінням творчої трансформації буденності, пізнанням своїх меж та вмінням долати їх. Положення дисертаційної роботи можуть бути використані при розробці, підготовці та викладанні певних дисциплін в ігровій формі та викладанні курсів із філософських та культурологічних дисциплін, зокрема, філософії, культурології, філософської антропології, етики тощо.

Особистий внесок здобувача. Дисертація є самостійним дослідженням. Більшість опублікованих праць за темою кандидатської дисертації (статті та тези) написані без співавторів.

Апробація результатів дослідження. Основні положення та висновки дисертації обговорювалися на кафедрі філософської антропології Інституту філософської освіти та науки Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, на низці міжнародних та всеукраїнських науково-практичних та науково-теоретичних конференцій, а саме: на методологічному семінарі «Філософія. Екзистенція. Комунікація» Інституту філософії ім. Г. С. Сковороди НАН України (м. Київ, 2007-2012); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Здоровий спосіб життя, фізична культура і спорт: аналіз соціальних процесів» (м. Київ, 2009); Міжнародній науково-теоретичній конференції «Актуальні проблеми сучасної філософії та науки: виклики сьогодення» (м. Житомир, 2010); Міжнародній науковій конференції «Єдність навчання і наукових досліджень - головний принцип університету» (м. Київ, 2011); Міжнародній науковій конференції «Актуальні проблеми регіонального управління та місцевого самоврядування» (м. Київ, 2011); Міжнародній науковій конференції «Толерантність як соціогуманітарна проблема сучасності» (м. Житомир, 2011); щорічних наукових конференціях викладачів, аспірантів та студентів Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова (м. Київ, 2008-2012) та ін.

Публікації. Основні теоретичні положення та результати дослідження викладено у 6 публікаціях, серед них 3 надруковані у фахових виданнях.

Структура роботи спрямована насамперед на досягнення сформульованої мети та завдань дослідження. Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаної літератури. Обсяг основного тексту дисертації складає 228 сторінок, список використаних джерел складає 208 найменувань, розміщених на 17 сторінках.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ТА ДЖЕРЕЛЬНА БАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНУ РОЛЬОВОЇ ГРИ

1.1. Проблема рольової гри в історії філософії та в сучасній літературі

Перед оглядом літератури з проблеми доцільним є приділити увагу визначенню термінів «гра» та «рольова гра».

В контексті дослідження ми солідаризуємося з запропонованим Н. Хамітовим визначенням гри як особливої діяльності, «сенсом якої є не практичний результат, а самореалізація, яка виходить за межі буденного буття людини» [122, С. 130]. Не можна не погодитися, що «найвищим результатом гри є актуалізація натхнення в людському бутті» [122, С. 130-131]. Під рольовою ж грою можна розуміти різновид гри, особливу діяльність, засновану на вживанні у роль та створенні альтернативної реальності.

Сенсом рольової гри є передусім не практичний результат, а самореалізація й актуалізація особистості, її волі та натхнення, яка виходить за межі буденного буття людини. Слід розрізняти рольову гру в широкому та строгому сенсі слова. Перша виступає сутнісною основою карнавалів, кіно- й театральних вистав, містерій, сакральних ритуалів, психодраматичних сеансів, тренінгів, дитячих ігор, а також формальних або, навпаки, змістовних процедур в різних професіях. Рольова гра в строгому сенсі – самостійний вид діяльності, який передбачає спонтанну творчу самореалізацію на основі оживлення образів та сюжетів художніх творів (найчастіше в жанрах історичного роману та роману «фентезі») із можливістю катарсичного розв'язання глибинних екзистенціальних протирічч людського буття.

Мабуть, інтерес до теми гри та її екзистенціального значення виник одночасно із філософським інтересом до людського буття та сутності людини взагалі. Таким чином, у поле зору філософії поняття гри потрапило досить давно. Загалом, його у людському бутті намагалися визначати: 1) як форму дозвілля; 2) як «інструмент» пізнання світу та себе, суміжний з дозвіллям людини; 3) як елемент мистецтва,

наприклад, театрального або кіно; 4) як певний компонент, властивий людській цивілізації, культурі та світобудові взагалі; 5) як сакральне моделювання ідеального або альтернативного світу (Ф. Шилер, Г. Гессе). Якщо узагальнити наведені вище дослідницькі погляди на гру, то сформується наступна «типологічна тріада», у якій визначається місце гри в «образі світу», сформованому науковими джерелами:

1) Погляд на гру як дещо «несерйозне», в кращому випадкові «дозвільне» проведення часу.

2) Погляд на гру, як дещо практично сакральне, що полягає в основі світобудови.

3) Проміжний між двома вищенаведеними крайніми світоглядними позиціями погляд на гру, який допускає одночасне існування «дозвільного» й «сакрального» сенсів гри. При цьому самій грі надається важливого значення як творчому початку, іноді зводячи гру до творчості.

Особливо значною є кількість досліджень щодо значення гри у людському бутті в аспекті філософської антропології та філософії культури. Переважно вони створені у ХХ столітті.

Найбільш, напевне, відоме дослідження провів нідерландський філософ та історик культури Й. Гейзінга, який трактує гру як універсальну основу буття людини. У 1938 році вийшла його книга «Homo ludens» («Людина, що грає»), яка значно вплинула на подальші розробки проблеми. Й. Гейзінга продемонстрував, що різноманітні сфери людської культури (мистецтво, філософія, наука, політика, юриспруденція, військова справа та ін.) тісно пов'язані з ігровими формами. Й. Гейзінга, описавши ігровий елемент у культурі як певний феномен, властивий для людської цивілізації взагалі, звернув увагу на глибину та серйозність питання про місце гри, її цінність у аспекті буття. Таким чином, Й. Гейзінга присвятив своє дослідження саме ігровому елементові в різних сферах людської діяльності, описав межі гри та ігрового, систематизував її суттєві риси, визначив її ж основи та закономірності. Загалом, чи не всі, хто надалі приділяють увагу грі та ігровому, згадують, розвивають (чи заперечують) сформульоване ним. Але, при всій фундаментальності своєї праці, Й. Гейзінга не вживає словосполучення «рольова

гра» навіть коли описує саме її прояви у людській культурі й цивілізації. Рольова гра у «Homo ludens» виглядає немов «розчиненою» у стихії гри взагалі. Загалом, щодо визначення гри та її рис Гейзінгою, можна зробити такі висновки.

Саму гру Й. Гейзінга поділяє на «серйозну» (що, на його думку, має біологічні основи), та «несерйозну», яка їх не має [125, с. 15-16, 62]. Щодо «несерйозності» гри він вживає терміну «пуеризм» (що означає пустотливість і наївність одночасно; від латинського *puer* - «хлопчик»). На його думку, пуеризм є нерозвиненістю, незрілістю особистості, відірваної від традиції, екзальтацією надмірного. Істинна гра несумісна із пустотливістю, яка руйнує саму суть гри, вважає Й. Гейзінга, пов'язуючи гру із натхненням у протиположності істеричній збудженості пуеризму [125.там же]. Він вважає: «Гра творить лад, вона є лад» [125, с. 21]. Та виводить наступне визначення: «Гра є добровільною дією або заняттям, яке здійснюється всередині встановлених меж місця й часу за добровільно прийнятими, але абсолютно обов'язковими правилами з ціллю, яка полягає в ньому самому, супроводжуване почуттям напруження та радощів, а також усвідомленням «іншого буття», ніж «буденне життя» [125, с. 41].

А. Демідов у монографії «Феномени людського буття» систематизував висновки Й. Гейзінги у перелік основних рис гри, як такої [34, с. 15-23]. Посилаючись на Й. Гейзінгу, А. Демідов наводить наступний перелік «за мотивами Й. Гейзінги» [34, там же]: Гра є незалежною від диктату інших людей. Вона не може існувати за примусом, якщо не є певною імітацією гри; гра не є обумовленою інстинктом, і, за тим же Гейзінгою, дитинчата тварин грають в тій мірі, у якій відчують задоволення, грають задля радощів; гра виносить людину у тимчасову сферу, котра знаходиться серед буденного життя. В цьому її сенсова подвоєність: вона виступає як діяльність у реальному світі й одночасно - в світі уявному, ілюзорному. Ілюзорність ігрового світу не виключає того, що гравці можуть бути налаштовані досить серйозно. Гра міняється місцями із серйозністю таким чином: гра перетворюється на серйозне, а серйозне - в несерйозне на даний момент. Гра може підніматися до вершин священного, залишаючи «серйозність» буденного поза собою. В свою чергу несерйозне ставлення до гри та її правил руйнує саму гру. Гра

відбувається в заздалегідь окреслених межах часу і простору, має свій початок і кінець. Ця риса гри підкреслює передуючу - існування гри як тимчасового світу всередині буденного, що створений задля реалізації замкнутої в собі дії; ігровий простір підкорений власним особистим правилам, що створені самою грою. Відхилення від них руйнує гру. Особиста структура гри забезпечує їй повторюваність й, одночасно, варіативність у певних межах. Повторюваність гри актуалізується у можливості відтворити гру повністю (особливо це характерно для ритуалів, художніх творів тощо). Варіативність же «надає грі творчого, вільного духу, без котрого вона не була б грою, а перетворилася б на буденну, бездушну працю на конвеєрному виробництві» [34, с. 19]. Саме на основі варіативності імпровізація актора чи музики кожен раз створює новий образ, а у сучасній рольовій грі відома історична подія може бути переіграна на зразок альтернативної історії (Мукачівський замок, що вистояв під австрійською облогою; граф Раймон VII Тулузький, що відстояв своє графство тощо). Щодо ж рис повторюваності в сучасній рольовій грі наявні певні виключення, про що мова піде нижче у відповідному розділі; описуючи ж подвоєну реальність ігрових предметів, А. Демідов посилається вже не на Й. Гейзінгу, а на О. Фінка [34, с. 20]. На час гри предмети набувають того, чим вони не є самі собою. «В них немов вселяється певний дух, присутність якого відчують учасники гри чи її зацікавлені глядачі» [34, там же]; Елемент напруження займає особливе місце у грі, пише А. Демідов, посилаючись вже на Й. Гейзінгу [34, с. 21]. «У ньому проявляє себе невизначеність, неусталеність, певна нереалізована можливість, заради котрої (або проти котрої) потрібні зусилля, успіх яких не є гарантованим. У напруженні присутнє прагнення до розрядки, розслаблення... Напруження росте за мірою того, як гра все більше перетворюється на змагання... Напруження гри піддає граючого випробуванню на силу, витривалість, наполегливість, відвагу... Разом із тим перевіряються й духовні якості, бо, незважаючи на бажання виграти, слід триматися в межах дозволеного. Таким чином, хоча гра сама собою знаходиться «за межею добра й зла», елемент напруження надає їй певного етичного значення» [34, с. 21]; Гра утримує в собі можливості й ризик. Її результат не може бути відомим наперед. Грати можливо

лише при наявності певних шансів, можливостей, вірогідностей як сприятливого, так і несприятливого фіналів [34, с. 22]. Саме цей ризик надає грі чарівності: відчуття свободи рішення, котре поєднане із ризиком неталану [34, с. 22].

А. Демідов наводить наступну схему взаємозв'язку між цілями й типами гри як такої, яка ґрунтується на тому, що гра може мати іманентні або зовнішні цілі. До іманентних, наприклад, відносяться вистава та змагання. Причому гра як вистава має два види: репрезентація (хоча б, власне, театральна вистава) та уява (себе Іншим). До зовнішніх же, в свою чергу, відносяться: ставка; престиж; зарука допомогою містичних сил; навчання; тренування; виявлення долі, волі богів; проведення дозвілля; самоствердження [34, с. 26]. І тут же зазначає відносність будь-якого аналізу «цілей гри» за рахунок того, що «будь яка гра у певному сенсі не має цілей. Вона відбувається «у собі самому», й досягнення результату в ній не є саме собою ані задоволенням біологічних потреб, ані створенням утилітарної цінності. Результат гри як «об'єктивний факт» сам собою несуттєвий... самовіддане прагнення до ігрової цілі являє собою певне саморозігрування. Ціль гри з боку «здорового глузду» є ілюзорною, але зрозуміти це можливо, лише коли виявляєшся поза грою. Особливо настійливо люди чіпляються за ілюзії кохання, котре, очевидно, також є подібним до «ігрового світу» - з усіма властивими йому суттєвими рисами, розглянутими вище. Людина часто не може самостійно вирватися за межі «магічного кола» кохання, поки саме життя якимось чином не виштовхне його звідтіля; лише тоді приходить прозріння (як і до того, хто програвся у карти...)» [34, с. 27].

Загалом, праця А. Демідова є цінною саме своїм систематичним узагальненням та поступовим логічно-ясним викладенням культурологічних та філософських поглядів на такі екзистенціали людського буття як гра, смерть, самотність, комунікація, кохання. Саме собою означене джерело має характер навчального посібника, в якому Демідов систематизовано викладає сформовані в дослідницькій літературі погляди на ту ж гру.

Слід зазначити, що автори, які займаються питаннями сміху у людському бутті й культурі, приділяють значну увагу грі. Подекуди торкаючись питання гри

рольової. Характерною в означеному аспекті погляду на гру є монографія О. Козінцева «Людина і сміх» [52], яку сам автор відзначає як студію з питання «антропології сміху» [52, с. 7]. Торкаючись питання гри, він акцентує увагу на «символізації» у людській грі та її навчальному аспекті [52, с. 120]. І тут же описує свій погляд на гру рольову, як «серйозну метагру, діючу модель культури з властивою культурі конвенціональністю знаків, але яка через налаштування додаткового рівня знаковості працює на холостій ході» [52, там же]. Таким чином, у розділі «Гра, сенс, сміх» означеної монографії описується процес «засвоєння культури шляхом гри», і «зростання людини з роллю є ціною порядку» [52, с. 127]. Тут же наводиться відповідне тлумачення відомих психологічних казусів, коли створена у рамках психологічного експерименту рольова гра переходила межі етики й моралі (знамениті експерименти соціальних психологів Ф. Зімбардо («гра у тюрму») та С. Міліграма («неправдиве покарання електрострумом»)). Якщо дитина спочатку засвоює бінарні соціальні ролі (продавець-покупець, учень-учитель, лікар-пацієнт, начальник-підлеглий) в чистому вигляді як формальний і фундаментальний принцип «мови» культури, то реалізація їх разом зі складовим (наприклад, моральним) аспектом засвоюється пізніше. А тому - менш твердо. Таким чином, «на першому місці для більшості людей - не те, чому їх вчили у сім'ї, школі ті церкві, а те, що роль - це роль і відношення наглядача до арештанта чи випробуваного до психолога не можуть вийти за межі відповідних соціальних ролей, незалежно від того, йде мова про метагру (тобто власне гру) чи про гру першого рівня (тобто життя)» [52, с. 127]. Мовою ж метаантропології пояснення «ігрових казусів» того ж Ф. Зімбардо може бути розкрито таким чином. Скандально відома «рольова гра» Ф. Зімбардо відбувалась у просторі експериментальної психології. Яка, в свою чергу, є частиною науки як такої. У науковій парадигмі ж існує певне трагічне протиріччя. Наука існує на межі волі до влади й волі до життя та волі до істини. «Пізнаючи світ, наукове пізнання об'єктивує його. Об'єктивація як уявне й експериментальне розділення світу на окремі частини і реальності необхідна для реалізації самої суті науки - створення понятійної моделі (теорії) досліджуваного об'єкту», - пише Н.Хамітов [121, с. 146]. Таким чином, відбувається певний ефект «подрібнення»

цінностей, який позначається на етичній складовій науки. Особливо це відчувається на прикладі експериментальних наукових галузей взагалі й експериментальній психології зокрема. У останній етична складова може піддаватися специфічним трансформаціям, якщо не «виноситься за лапки» задля волі до істини. Питання наукової етики саме собою є доволі дискусійним. Так експерименти сумнозвісного «лікаря Менгеле» засуджуються на рівні моралі, етики та людяності. Втім, сучасна медицина досі використовує результати його досліджень в галузі онкології, контрацепції тощо. В експерименті може бути задіяним будь-що: радіоактивні ізотопи, адаптивні властивості людського організму, рольова гра тощо.

Означене протиріччя розв'язується ззовні: через ту ж саму творчість, що «пом'якшує й відстороненість фундаментальної науки від буденного життя, і прагматичну спрямованість прикладної науки. Звертання до мистецтва завжди, а на початку XXI століття особливо, гуманізує стихію науки, робить її більш цілісною, людяною, глибокою й органічно включеною в культуру» [121, с. 147-148]. Якщо ж порівняти пріоритети того ж Ф. Зімбардо із пріоритетами творців рольової гри у строгому сенсі слова - відмінності будуть значними. Перший випадок так сумно відомий саме через те, що у просторі наукового експерименту Ф. Зімбардо етика поступилася експериментові як такому. Психодрама в цьому аспекті вільна від означених ексцесів через те, що є прикладом терапевтичного застосування рольової гри, і психодраматист має на внутрішньому рівні певну «клятву Гіппократа». Рольова гра, у строгому сенсі слова, демонструє домінанту творчого над експериментальним. Навіть існуючий простір експерименту у подібних рольових іграх поступається творчому та етичному чинникові. В цьому аспекті показовим є те, що «рольовикам», які самі беруть участь у акті створення сучасної рольової гри в строгому сенсі слова екзистенційно ближче розуміння рольової гри як явища близького до визначення витвору мистецтва. Як наслідок, вони свідомо уникають ефективних, але етично сумнівних методик. За О. Козінцевим, головна функція рольової гри - відтворювати реальне чи уявне. І тому «її знаковість на один рівень вище відтворюваного» (таким чином, паличка у грі може означати термометр, але сам термометр не зобов'язаний нічого значити), і знаки у рольовій грі є

«метазнаками» [52, с. 130]. «Розбіжності між дитячою рольовою грою, театром і ритуалом - суто кількісні, - зазначає О. Козінцев, - Все це різновиди серйозної метагри. Так само складно провести... межу між ритуалом та повсякденною діяльністю (тобто, серйозною грою першого рівня). Це лише різні засоби, спрямовані на досягнення тих самих цілей, причому результати можуть бути однаково непередбачувані... Загалом, було б невірним вважати, ніби рольовою грою займаються лише діти. Скоріше в дорослих ця гра набуває інших форм... Справа не у співвідношенні реальності й фантазії (воно може бути найрізноманітнішим і в серйозній діяльності, і в тому, що прийнято вважати власне грою), а в тому, що сама культура наділила людину нескінченною кількістю потенційно взаємозамінних ролей... «Природного»... стану в людини не існує – у неї є лише культурний стан. Якщо ж згадати й інше значення слова «природне» («нормальне»), то можна сказати, що природнім для людини є суто неприродній стан - такий, в котрому не існує більше жоден вид на Землі. Це стан безупинної гри, коли можна одночасно чи наперемінно грати багато ролей, часто протирічливих (пригадаймо хоча б зміну контрастних поведінкових програм протягом календарного циклу у традиційних культурах), але не грати не можливо, причому всі ролі однаково є далекими від «природного» поводження... » [52, с. 130].

Загалом, щодо двох типів гри у людській діяльності О. Козінцев доходить таких висновків: існують «...два типи гри – гра ладу та гра безладу. Це два різних явища, розрізнені також і за походженням, та за функцією. Гра ладу (рольова гра) в широкому сенсі є синонімічною культурі. Ця гра - прерогатива людини, атрибут її «штучності». Вона не має біологічних зв'язків. Гра ж безладу - спадщина соціальної гри приматів, але, на відміну від останніх, в людини це, частіш за все, метагра, рефлексія з приводу культури й культурних ролей. Сюди відносяться архаїчні святкові обряди відновлення світу шляхом тимчасової відміни всіх значень, міфи трікстерського циклу та гумор. Передумова обох типів гри - ігровий фрейм. Але якщо фрейм гри ладу є проникним, внаслідок чого ця гра заснована на повноцінних знаках, то фрейм гри безладу є герметичним (у значенні «закритим від зовнішніх впливів»,- прим. автора дисертаційного дослідження). Знаки, що потрапляють до

нього, перестають бути знаками. Значення фрейму гри безладу є таким: «Що б ми зараз не робили та не казали - неправильно, але це лише гра, не сприймайте її серйозно» [52, с. 130].

Пояснюючи поняття «ігровий фрейм», О. Козінцев наводить визначення Г. Бейтсона: «...прийняття ігрового фрейму означає перехід на метарівень та появу більш фундаментальної опозиції «серйозність/несерйозність». Метакомунікативне послання «це гра» нейтралізує всі «серйозні» опозиції» [52, с.129].

Щодо «гри безладу» маємо деяке мовно-сенсове протиріччя. Безумовно, у «грі безладу» людина також входить у роль (хоча б прадавніх архаїчних божеств, сил природи тощо) і діє за рольовими основами і правилами, що суттєво відрізняються від рольової ж «гри ладу». Але «грі безладу» О. Козінцевим відмовлено в креативно-рольових основах трансформації буденності. При тому, що рольові ознаки гри як частини хоча б святкових обрядів відновлення світу просто-таки активно «впадають в око». Можна припустити, що символічність та знаковість в цьому випадку не втрачається, а оголюється. Хоча, в «грі безладу» й наявні випадки, коли «Символи тут не потрібні, вродженні поведінкові механізми достатні й навіть більш ефективні, ніж мова. Не дарма значною частиною того ж карнавалу (який, таким чином, попадає у «гру безладу» разом із «декарнавалізацією», що спотворює його (та про яку піде мова у відповідному розділі)) є маска як оголена символічність рольової дії у так званій «грі безладу». Хоч і не кожен випадок «гри безладу» виявляє зв'язки з рольовою грою як такою. Так само, як поняття «ігрове-гра» не завжди пов'язане із «рольовим-роллю».

О. Козінцев пише: «Людина... постійно грає якусь роль, перетворюючи все життя на серйозну гру, а це привід для рефлексії та метагри, як серйозної, так і несерйозної. Подібно до серйозної метагри (наприклад, рольової гри дітей чи аналогічних явищ у дорослих...), несерйозна гра відбувається «на холостій ході». Але, на відміну від серйозної метагри, це є не «діючою моделлю культури», а пародією на культуру» [52, с. 125].

Тим більше наявною є необхідність саме рольового буття у тимчасовому просторі в «грі безладу», щоб так само легко повернутися до «гри ладу» через

процес «деролінгу», змінити «гру безладу» на «гру ладу», один тип рольової гри на інший (термін «деролінг» означає психологічний або символічний вихід з ролі. У ритуалі архаїчному або сучасному може реалізуватися через реальне або символічне зняття маски (ряджений знімає маску, воїн змиває бойове розфарбування, бізнес-леді змиває макіяж). В основному слово «деролінг» використовується у рольовій грі в строгому сенсі слова та психодрамі. У рольовій грі, в строгому сенсі слова, може реалізуватися, наприклад, через обговорення реалій гри. У психодрамі через символічне «струшення»). Тобто при переході від «гри ладу» до «гри безладу» одні ролі змінюються іншими на рівні буття. Більш того, послання «це гра» може бути трактованим як «я перебуваю в ролі». В основі буття «гри безладу» рольові основи «гри ладу» не нівелюються, а загострюються. Майже до абсурду. Тож, «гра ладу» і «гра безладу», можливо, є двома різними типами рольової гри у людській діяльності. Хоча й не виключно, що кожен тип «гри безладу» є зразком рольової гри.

Таким чином, для О. Козінцева рольова гра постає певною космізацією буття, і «гра безладу», попри входження її учасників у роль, є антиподом космізації буття - хаотизацією. Втім, обидва типи гри втілюються та реалізуються через роль, у яку входять-вживаються учасники. У випадку «гри безладу» як частини тих самих прадавніх ритуалів існує певний «маркер» ролі - маска. Зняття масок (подекуди ритуальне) припиняє «гру безладу». Символічно це відповідає народженню нового Космосу з Хаосу (задля цього й затівалися «ігри безладу» в тих самих прадавніх суспільствах, ці ж самі підсвідомі чекання спостерігаються в наших сучасників під час святкування символічних «порогових» свят на зразок того ж Нового року). У самому бутті Хаос може співіснувати з Космосом. І рольова гра набуває в цьому аспекті значення певного елемента й «гаранту» гармонійності процесу означеного переходу від Хаосу до Космосу й навпаки. Більш того, сам перехід як такий відбувається через неї. На символіко-архетипічному рівні це відповідає кадуцею, який тримає в руках Гермес.

Через сміхову традицію розглядає гру й М. Бахтін. Найбільш відома в означеному аспекті його монографія «Рабле та народна культура середньовіччя й

ренесансу» [11]. Особлива увага в даному джерелі приділяється саме карнавалу та його значенню в людській культурі та світогляді. Як наслідок, відомого філолога М. Бахтіна асоціюють насамперед саме з дослідженнями сміхової культури та стихії карнавалу. Що дозволить нам детально розглянути теорію Ф. Рабле щодо сміхової культури й карнавалу далі у відповідному розділі. Тут же маємо піддати аналізу термін «гра» у розумінні М. Бахтіна. Цей його вислів завжди особливо вражає прихильників сучасної рольової гри у строгому сенсі слова: «...в карнавалі саме життя грає, розігруючи - без сценічного майданчику, без рампи, без акторів, без глядачів, тобто без будь-якої художньо-театральної специфіки - іншу вільну... форму свого здійснення, своє відродження та оновлення на кращих основах. Реальна форма життя є тут одночасно і її відродженою ідеальною формою» [11, с. 12]. Більше того, якщо в цій цитаті слово «карнавал» словосполученням «рольова гра» - отримуємо досить вдале пояснення однієї з сенсових основ сучасної рольової гри у строгому сенсі слова, її оновлюючого зв'язку із реальним (читай, буденним) життям людини, влучне метафоричне пояснення творчо-трансформуючого впливу рольової гри на буденність. Майже афористично звучить його вислів: «...в карнавалі саме життя грає, а гра тимчасово стає самим життям» [11, с. 13].

За М. Бахтіним, гра немов пронизує стихію карнавалу, і є основним чинником трансформації буття. Таким чином, «Ритуал та образи свята прагнули розіграти немов самий час, що помирає і народжується одночасно, який переплавляє старе у нове, не даючи нічому стати віковичним. Час грає і сміється. Це - граючий хлопчик Геракліта, котрому належить найвища влада у всесвіті...» [11, с. 95]. М. Бахтін розглядає саме карнавальну-сатурнальну гру як інструмент трансформації буття під час карнавалу, вільну та веселу гру зі священним. Також М. Бахтін робить такий глибокий висновок: «Гра дуже тісно пов'язана з майбутнім. Недарма ж основні знаряддя гри - карти й кості - слугують також основним знаряддям ворожіння, тобто дізнання майбутнього...В іграх немов розігрувалося все життя в мініатюрі (перекладене на... умовні символи)... В той самий час гра виводила за межі звичної життєвої колії, звільняла від законів та правил життя, на місце життєвої умовності ставила іншу...» [11, с. 259, 260].

Перш ніж перейти до наступної монографії М. Бахтіна, слід зазначити, що у науковому світі склалася певна «антибахтінська» течія. Наведений вище О. Козінцев у розділі «Сміх та зло: історія одного непорозуміння» вдало коментує досить багату «колекцію» висловів опонентів М. Бахтіна [52, с. 35-37]. Причому об'єктом критики стає його сміхова теорія та погляди на «карнавальне буття». Коментуючи антибахтінську течію в науці, О. Козінцев же прояснює нюанси понять «карнавалізація», «декарнавалізація» та дискусійний момент «карнавальної агресії». Що дозволить навести цей уривок нижче, у відповідному розділі дослідження.

Втім, не менш відомою є збірка статей М. Бахтіна, видана під назвою «Естетика словесної творчості» [12]. Головні теми робіт у збірці - мистецтво та відповідальність, автор та герой в естетичній діяльності й творах мистецтва, час та простір у літературі, проблема тексту, питання методології гуманітарних наук тощо. У статті «Автор та герой в естетичній діяльності» М. Бахтін критикує надмірне захоплення аналогіями між грою та іншими проявами культури, намагання повністю ототожнювати з грою хоча б ту ж саму естетичну діяльність. Так, він вважає, що відмінність мистецтва від гри полягає в тому, що в грі принципово відсутні глядачі й автори. За М. Бахтіним, гра є грою і без них. До мистецтва гра може наблизитися тоді, коли з'являється спостерігач, і знову втратити свої естетичні виміри, коли глядач вступає у неї. На думку Бахтіна, в грі та мистецтва існує схожість в тому, що обидва не є дійсним життям, але різною є сама «міра недійсності»: гра уявляє життя, а мистецтво - зображує [12, с.67].

При всій виразності бахтінських висновків, впадає в око, що сучасна рольова гра у строгому сенсі слова якщо не пододала означені М. Бахтіним межі гри та естетичної діяльності, то активно долає її. Для прикладу можна взяти той вислів М. Бахтіна, де він стверджує: «сам граючий не бачить своєї гри в цілому, не має її цілісного естетичного образу» [12, там же]. У випадку сучасної рольової гри у строгому сенсі слова до її створення підходять майже як до витвору мистецтва (хоча б драматичного). Цілим колективом авторів («майстрів» та «ігротехніків») створюється певна модель епохи та світу, яка буде існувати протягом певного часу, підкорювана правилам, які забезпечують безпеку гравцям та «життєздатність» самої

гри. При цьому, коли сучасна рольова гра у строгому сенсі слова починає існувати, «майстри» та «ігротехніки» контролюють її одночасно зсередини і ззовні. Критерії контролю над ігровим дійством у такій грі можуть бути, в середньому, такими: «Естетичність-достовірність-гармонія між правилами та ігровим дійство-самостворення-безпека-задоволення на психічному рівні (катарсис)» (критерії варіюються в залежності від пріоритетів творчої групи майстрів). Сформувалася навіть певна традиція передавання подібного досвіду. Певним чином, сучасній рольовій грі у строгому сенсі слова просто необхідний, одночасно з її ходом, погляд «майстрів» збоку. Тож один з висновків М. Бахтіна вже отримав своє виключення.

Стосовно глядача у випадку сучасної рольової гри у строгому сенсі слова, маємо особливий випадок. Зазвичай, сторонні глядачі на ній - небажана подія. Втім із ними доводиться миритися. Особливо у випадках гри на природі. Тому випадкового глядача можуть «не помітити», коли він просто спостерігає або «йде собі стороною». У випадку ввічливого інтересу реакцією є коректна бесіда у «неігровій зоні». У випадку ж спонтанного бажання приєднатися, глядача можуть, «на особливий випадок», спрямувати до майстра. Існують як випадки спонтанного приєднання «глядача» до ігрового дійства, так і проживання його серед гравців на правах «добровільного помічника» чи просто спостерігача. Останній випадок зазвичай відбувається за домовленістю з майстрами та при умові, що глядач своїми діями не сприятиме «вибиванню» гравців із гармонійного існування у «тимчасовому світі». Існують навіть творчі експерименти зі створення рольової гри в строгому сенсі слова інтерактивного формату, розраховані на присутність глядача. Перший такий експеримент відбувся у березні 2004 р. Це була сучасна рольова гра у строгому сенсі слова («камерного» одноденного типу) у київському музеї О. Пушкіна (проект «Пушкініана», майстри - А. Лещинський, О. Зайченко). Проект розраховувався на присутність глядачів у музеї, які осмислювалися як «гості салону», і за рахунок такої «екскурсії» потрапляли всередину дійства. Експеримент був вдалим. Тип екскурсій під загальною назвою «Ніч у музеї» пов'язаний із такими творчими рольовими експериментами слабо. Адже «Ніч у музеї» фактично є костюмованою екскурсією без втягування глядача в умовно рольове дійство як

спостерігача. Таким чином, ще один висновок М. Бахтіна отримав часткове виключення стосовно сучасної рольової гри у строгому сенсі слова.

Так само М. Бахтін актуалізував важливе питання щодо співвідношення гри та життя. У тій же самій статті він описав тип людини з «авантюрно-героїчним» типом свідомості, називаючи означений тип поведінки також «наївним паразитизмом». [12, с. 135]. «Наївністю» вважається некритична довірливість, залежність від оцінки інших. Життя такої особистості нагадує читання художнього твору, тож реалізується як естетичне переживання. Вона не помічає, що життя не має ані «завершених сюжетів» ані кінцевих результатів. За М. Бахтіним, авантюрно-героїчному типу свідомості притаманні наступні риси: людина намагається жити так, немов розіграє вибрану роль (образ «героя»), постійно дивиться на себе немов очима «іншого» [12, с. 68, 135]; При цьому людина постійно перетворюється то на автора, то на героя своїх вчинків [12, с. 68, 135]; Для людини з авантюрно-героїчним складом свідомості важлива не стільки ціль, скільки те враження, яке вона справляє на інших. На інших покладається роль «вищої інстанції», суду якої «герой» некритично піддає себе [12, с. 68, 135]; Спосіб життя людини із авантюрно-героїчним складом свідомості нагадує «писання роману про себе» [12, с. 68, 135]; Якщо така особистість буде позбавлена «глядачів», її «авантюрність» щезне, бо не має сенсу без «інших» [12, с. 68, 135]; Людина із таким складом свідомості може бути спонукана бажаннями: а) бути героєм; б) бути коханим; в) відчувати «фабулізм» життя (прожити різноманітні життєві «сюжети» [12, с. 68, 135]; Мрії та образи, які проживає така особистість, нав'язні ззовні. Навпаки, вона може відчувати проблеми з креативними імпульсами, і проживає «сурогат життя» [12, с. 68, 135].

Означений тип особистості люблять порівнювати із «рольовиком», а його буття з постійним творенням тимчасової реальності, на зразок того, що відбувається у сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова. Втім, і тут маємо свої суттєві відмінності. На таку думку може наводити те, що він також може жити у мрії, але (на відміну від «рольової творчості» особистості) мрія його не має справжнього внутрішнього потенціалу духовної трансформації. Бо народжена не натхненням, а пасивним наслідуванням вже готових образів. Саме тут можуть виникнути аналогії з

ношенням маски. Бо мова йде не про глибинну внутрішню роботу, а про «натягування образу на себе». Доречно згадати влучний вислів Н. Хамітова, що «мрія не протистоїть реальності. Це – особлива реальність» [118, с. 241]. Саме тому авантюризм щезне, бо існує тільки «на сцені».

Таке буття особистості не можна вважати в чистому вигляді «ігровим», бо гра не може бути спланованою через той самий принцип варіативності, який, повторимось, надає грі творчого, вільного духу. Натомість можна провести паралелі між «авантюрно-героїчною свідомістю» М. Бахтіна, й висновками Е. Берна щодо психологічних «сценаріїв», які людина собі творить і намагається за ними жити. Бо і в тому, й у іншому випадку особистість не трансформує натхненно реальність, а тяжко існує у власноруч створених «декораціях». Для «рольовика» ж пріоритетом є саме «спалах» творчого ентузіазму, що може привести до катарсису в акті колективної творчості й співтворчості сучасної рольової гри. З цієї причини трансформація буденності в житті «рольовика» є істинною, а не оманною. По суті, буття у рольовій грі у строгому сенсі слова (як і буття особистості самого «рольовика») відрізняється від авантюрно-героїчного саме тим, що для першого рольова гра стає певним інструментом активних духовних трансформацій через творче «рольове» проживання себе у різних «картинах світу» та акт колективної творчості, поєднаної з самопізнанням у процесі самої рольової гри. На тій же самій основі відрізняються від «авантюрно-героїчних» такі явища як психодрама, арт-терапевтичні тренінги, тощо.

Один з представників «антибахтінської течії» М. Рюміна є автором монографії «Естетика сміху. Сміх як віртуальна реальність» [96]. Її праця розглядає не тільки сміх та різні модуси гри в його аспекті. М. Рюміна також приділяє увагу таким складним та протирічливим явищам у культурі, як феномен «юродивих» та юродства, симулякран, образу «гри» в сучасній культурі тощо. Автор досить вдало зазначає риси гри як такої. Але певні висновки М. Рюміної є питаннями дискусійними. Таким чином, вже на початку книги М. Рюміна пише: «Подвійність, маргінальність, пороговість властиві грі як феномену культури, тому, що гра є заснованою на суміщенні реальності та умовності. Навіть культура в цілому, як

показав Й.Гейзінга...може розглядатись як ігрова реальність...» [96, с. 6]. І тут же зазначає досить безапеляційно: «А там, де гра, там усюди сміх, адже ігрове ставлення в собі самому утримує несерйозність. А несерйозність завжди є присутньою там, де більш важливим є не досягнення мети, не результат, а - процес, як у грі» [96, там же]. Так, самі риси наведені досить точно. Але питання щодо неминучої «несерйозності» там, де процес є більш екзистенційно насиченим та проживається більш інтенсивно, ніж досягнення результату, є дискусійним. І суто логічний зв'язок «гра-несерйозне» як неминуча тотожність також піддається сумніву.

Гра може бути поєднаною зі сміхом. Але існують випадки, коли сміх знецінює гру. Це прояви того ж самого «пуеризму», описаного в Й.Гейзінги. Як у рольовій грі як такій так і в сучасній рольовій грі у строгому сенсі слова можуть виникати сміхові епізоди. Але сам ігровий процес проживається з тією мірою серйозності, у якій особистість вживається у роль та в міру того, наскільки захоплена особистість самим процесом гри. Особливо це стосується випадків сучасної рольової гри у строгому сенсі слова, коли для особистості є важливим проживання певного рольового досвіду, а для групи «майстрів» створення рольової гри екзистенційно переживається споріднено із креативним актом реалізації мистецького проекту. Слід зазначити, що попри існування у сучасній рольовій грі суто «сміхових» ігрових проектів, буття у ній проживається із достатньою мірою «серйозності». Прикладом такого суто «сміхового» проекту може стати рольова гра «Божевільне чаювання», за основу якого були взяті твори Л. Керолла та англійська «поезія абсурду» (майстри - О. Зайченко, Є. Трегубов, Д. Король). Самі правила гри та «модель світу» конструювалися за «логікою абсурду» тим серйозніше, що це потребувало моделювання певної анти-логіки, спорідненої чи не із дзенськими коанами. Робота над «створенням персонажу» була тим більш напруженою, що «абсурдний» персонаж (на зразок Березневого Зайця чи Коня у Пальто) мав створювати глибоке та «об'ємне» враження. Результатом стала «комічна гра» з досить напруженим сюжетом та досить серйозним філософським наповненням про сенс часу, дзен-буддійську філософію та англійську поезію абсурду. При тому що суцільний сміх та

«абсурдні» дії тривали чи не п'ять годин поспіль. Означений випадок є одним із тих, коли зазначена ідея М. Рюміної може бути піддана сумніву. Адже означений випадок, коли сміх підкреслює серйозність питань, піднятих у грі, не є поодиноким. Більш того, коли створюється «комічна» рольова гра у строгому сенсі слова, найактуальнішим стає питання створення глибокого філософського чи естетичного наповнення для зовні «несерйозного» ігрового проекту. Більше того, коли ті ж самі майстри, що створили «Божевільне чаювання», намагалися створити «комічну» рольову гру-пародію на сучасний мюзикл «Нотр-Дам де Парі» (проект «Зоря й Смерть донна Квазімодо»), то зіткнулися з тим, що «комічна» гра, чий сенс обмежений пародією, приречена на безславний фінал через той самий «пуеризм», описаний Й. Гейзінгою. При цьому, якою б не була насиченою «несерйозно-комічна» складова, при відсутності чи недооціненні «серйозної» складової перестає існувати сама гра.

Думку ж про «несерйозність» пріоритету процесу над результатом теж можна піддати сумніву. Таким чином, «несерйозним» виявиться надто багато сенсових аспектів життя людини. Причому, ті ж самі творчість і філософія найпершими отримають мітку «несерйозне». Адже прагнення «досягнути мети» найбільш орієнтоване на ціль як таку саме в буденному бутті. І, таким чином, ціль тимчасово стає сурогатом сенсу. Саме тому по досягненні цілі особистість, чие буття обмежене екзистенціалами буденного, може відчувати пустку, депресію, втрату одночасно сенсу та цілей тощо. У граничному та метаграничному бутті процес починає домінувати над ціллю, і, таким чином, ілюзорна «гонитва за ціллю» знецінюється. І через полотно ілюзорності проступає сенс як такий. Більш того, навіть при відчутті досягнення сенсу як такого його необхідно проживати в аспекті «картини світу» задля вічного сенсового оновлення буття. Подібна модель буття актуальна не тільки для гри та сенсу, але й для творчості та філософії як таких. Адже художник, який живе не заради творчості, а заради творення певних «артефактів», стає видатним ремісником. Філософ, чия екзистенція підкорена цілі тих же доказів вірності саме власної доктрини ризикує стати, як мінімум, софістом.

У найпершому ж чжані Дао Де Цзін маємо такий вислів (мова видання збережена через переклад А. Кувшинова «білим віршем»):

Путь, ведущий к цели,
Не есть извечный Путь... [61, с 7]

У тридцять восьмому чжані ця думка отримує продовження:

Высшая добродетель не стремится быть добродетельной,
Поэтому она и является добродетелью.
Низшая добродетель стремится к тому,
Чтобы не утратить свою добродетельность,
Поэтому она и не является добродетелью.
Высшая добродетель свободна от стремления к делам,
Ведь не делами достигается...
Высшее человеколюбие проявляется в самих поступках,
А не в мотивах этих поступков... [61, с. 77].

Означений «східний шлях» викликав тим більший ажіотаж, що європейський менталітет через стереотипну перевагу цілі над шляхом почав надавати «безвихідній повсякденності» всевладності «серйозного» та утримувати в собі небезпеку глибинних екзистенціальних криз для особистості.

Таким чином піддається сумнівам намагання М. Рюміної стереотипним шляхом довести тотожність понять «гра» та «несерйозне». Подекуди автор варіює власну тезу, що «...і гри і сміху протистоїть серйозне...» [96, с. 101]. М. Рюміна немов проводить ідею, що діяльність, яка відбувається поза межами «серйозного» в аспекті «буденного» хоча б частково знецінюється як «несерйозне». Втім, навіть тут автор визнає, що: «... Гра завжди відбувається немов не всерйоз... Якщо гра тяжіє до реального плану (превалює «гра як засіб»), прагне до реалізації уявного, то вона переходить в інші види діяльності (пізнання, спорт, праця, естетична творчість і.т.п.), втрачаючи свою самоцінність. В самоцінності «гра як ціль» і «гра як засіб» співпадають. Гра відокремлюється від буденного життя місцем дії та тривалістю (ігровий простір та час)... вона розгортається за тільки їй властивими правилами, в неї є особисто їй властивий лад. Це немов «тимчасові світи всередині звичайного,

створені для виконання замкнутої в собі дії... Порушити правила гри -... порушити ілюзію гри... головна риса гри - це властивість створення всередині дійсної реальності іншу - вигадану, уявну, із особистим ладом, особистими законами, всередині одного світу - інший. Ця якість гри дозволяє немов «випадати» з ситуації, переставати бути її учасником, стаючи її стороннім глядачем, відволікатися від неї, дистанціюватися... Спостерігач немов на деякий час стає гравцем... Як тільки включається механізм гри для продукування уявної реальності чи буває, що сама реальність немов підказує ігрове до неї ставлення... активується всі ті вторинні, але необхідні для гри сенси» [96, с. 104].

Цінність рольової гри дітей М. Рюміною визнається як «оволодіння новим зразком поведінки дорослих» [96, с. 225]. Посилаючись на Д. Ельконіна, автор пише: «Психологи в якості основної «одиниці» рольової гри дітей дошкільного віку, котра, на їх думку, ...найбільш відповідає феномену гри в чистому вигляді, виділяють створення у грі «вигаданої ситуації». З останньою пов'язано виокремлення двох планів - уявного і реального» [96, с.20, 22].

М. Рюміна наводить такі ознаки «вигаданої ситуації»: Перенесення значень з одного предмету на інший [96, с.20, 22]; Наявність правил у грі [96, с. 20, 22]; Наслідування або імітація [96, с. 20, 22]; Діяльність уяви [96, с. 20, 22]; Ядро «вигаданої ситуації» - роль та пов'язані з нею дії [96, с. 20, 22].

Автор погоджується з тим же Д. Ельконіним, який, на її думку, «бачить глибинну спорідненість гри з мистецтвом, яке ...теж має своїм складом норми людського життя, а також його сенс та мотиви людської діяльності», та згоджується із тою думкою Д. Ельконіна про «парадоксальне поєднання у грі її матеріальної незацікавленості й у той самий час її безумовної користі» [96, там же]. І тут же робить висновки відповідно власній теорії: «І гра, й сміх пов'язані з творчими процесами. Але в грі та сміху творчість закінчується немов би «нічим»... як у грі, так і в сміху процес превалює над результатом... Інакше кажучи, творчість у грі та сміху... скоріше ілюзія творчості, якщо брати за критерій останнього - мистецтво як діяльність по створенню витвору мистецтва. Але саме ця ілюзія дає колосальне задоволення, тому що, все, що є приємного в творчості, вона зберігає, а неприємне

видаляє (значне напруження, розумові зусилля та фізичні до втоми, котрі завжди супроводжують творчий процес... У грі взаємодія між обома планами несе характер переносу значень з одних предметів на інші. Інакше кажучи, предмети при цьому немов втрачають власні обриси, межі, вони стають іншими... Відбувається всезагальне змішання, можливий хаос... Щоб повернутися до реальності з гри, або зі сміху, або з мистецтва потрібно зробити над собою зусилля та знову розставити все на свої місця. Гра - завжди найбільшого прояву активності... Активність і воля або, точніше, ілюзія останньої (сон, божевілля, пустотливість і т.п. - все це також певний ступень звільнення від світу) - основоположні властивості гри, котрі теж впливають на характер радощів та задоволення при грі...» [96, с. 108].

Надалі М. Рюміна описує, що у грі особистості важливо «Самоствердитися, оволодіти світом хоча б уявно, у подальшому це стане в пригоді в реальності (на це спрямована гра в цілому), диктувати світові власні закони (перенесення значень з предмету на предмет) - все це приємно і викликає легке «запаморочення» від гри, знайоме кожній людині з дитинства, коли він захоплено створює власний ігровий світ і насилу виходить із нього. Ця захопленість грою в дорослому житті може бути порівняна тільки із тією насолодою, яку дає зануреність у мистецтво, в іншу реальність, яку воно створює. Так, у мистецтві, як у грі, світ подвоюється: поряд із дійсністю з'являється інша реальність... Ця нова реальність також є предметом людської активності й творчості... Можна зробити висновки, що до виникнення мистецтва заради мистецтва, ігровий характер мистецтва ніколи не висувався на перший план, а, навпаки, безпосередньо переходив в орієнтовану на кінцевий результат трудову діяльність... І сміх і мистецтво в цілому саме тому мають у своїй глибинній основі ігрове подвоєння світу - на одну реальність накладається ще й інша» [96, с. 108]. Причому, сама властивість людської свідомості до «подвоєння» оцінюється автором досить позитивно: «... створення видимості, ілюзії життя («подвоєння життя») є принципом мистецтва в цілому, а також філософії, та й взагалі він є принципом культури, як засобу людської діяльності (принцип «подвоєння природи», культури як, «другої природи»). Людина подвоює і цим живе» [96, с. 168]. Кінець-кінцем, та ж гра для автора розгортається як «...мова,

історія, буття й витвори мистецтва. Тому істинне ставлення до історії повинне бути таким самим, як і до витвору мистецтва. Зв'язок традиції й сучасності в Г. Гадамера відбувається за моделлю гри» [96, с. 175].

Антибахтінізм М. Рюміною проявлений в тому, що вона вважає його теорію застарілою, сміх у ній абсолютизованим та однобоко-позитивним [96, с. 210]. Більш того, критика М. Бахтіна М. Рюміною наводить на думку про явний прояв чи не страху перед проявами карнавальної культури взагалі світі (детально це буде розглянуто у відповідному розділі). Так, існують дискусії щодо сутності карнавальної культури та ексцесів, що пов'язані з її проявами. Показовим у поглядах М. Рюміної є те, що критиці піддається навіть не гра, не карнавальна культура, а сам сміх у його культурно-гуманістичному контексті. Вона підтримує ортодоксально християнське співвіднесення сміху зі злом, і радить: «Християнська традиція ставлення до сміху... повинна бути відновлена, ... стати загальнозрозумілою та бути позицією, яку серйозно сприймають культурні установи, телебачення, інші засоби масової інформації, суспільна думка і т.п.» [96, с. 237]. Сам карнавал вважається М. Рюміною негативним явищем, носієм втрати цінностей, чи не ознакою деградації, що буде докладно розглянуто у відповідному розділі. Таким чином, М. Рюміна намагається протиставити хаотизацію космізації та виступає проти поглядів, у яких вони гармонійно поєднуються.

У деяких моментах монографії М. Рюміної відчувається вплив праці Р. Кайуа «Люди та ігри. Маска та змінена свідомість» [157, с. 372]. На противагу тому ж Й. Гейзінзі (який зовсім не враховував тих же азартних ігор та ігор із певним грошовим інтересом), Р. Кайуа включає їх у свою теорію та класифікацію. У своїй класифікації ігор автор використовує греко-латинські слова для характеризуючих назв. Загалом, Р. Кайуа створив досить просту та логічну типологію ігор, за що не брався той же апологет «ігрознавства» - Й. Гейзінга.

Таким чином, класифікація ігор за Р. Кайуа є наступною:

1. Agon - гра-змагання, спорт, тощо. Точніше, «ціла група ігор, які направлені на змагання, які виникли як змагання, тобто бій, де існує рівність шансів, створених для того, щоб супротивники зустрілися в ідеальних умовах, щоб оцінити

переможця, якому ніхто не допомагає, який користується своєю силою, своїм інтелектом і хто є найкращим у цьому типі змагання. Рівність шансів на початку гри є головним у суперництві між гравцями різного класу. Ось чому практика ігор *agon* передбачає постійну увагу, напруження зусиль та волю до перемоги, а також дисципліну й наполегливість. Поза грою дух *agon* існує в інших феноменах культури: дуель, турнір, галантна війна» [157, с. 49].

2. *Alea* - азартна гра. «...назва з латинської мови - гра в кості. Я вживаю це слово, щоб позначити ігри, протилежні *agon*. В цьому типі ігор доля визначає, хто виграє. Це такі ігри: в кості, рулетка, баккара, лотерея і т.п. *Alea* означає перевагу долі. Гравець тут зовсім пасивний, він не демонструє свої переваги, силу, розум. Ігри *alea* заперечують роботу, кваліфікацію, професіоналізм. Таким чином, *agon* і *alea* - абсолютно протилежні типи ігор. *Agon* вимагає особистої відповідальності, *alea* - відмова від своєї волі, покладання на долю. Деякі ігри поєднують *agon* і *alea* - це доміно, більшість ігор в карти тощо. *Agon* і *alea* є протилежністю, але вони підкоряються одному закону - рівність гравців, чого не існує в реальному житті» [157, там же].

3. *Mimicry* - власне, рольова гра. «...Гравці, приймаючи правила гри, змінюються, особистість перетворюють на іншу, тому я обрав термін мімікрія. Цей термін відноситься до комах, тварин, і гра дає можливість застосовувати цю якість щодо людини. Людина одягає маску, міняє зовнішність. Міміка та вбрання є додатковим поштовхом у грі. У дітей це є використання іграшок, дівчатка грають з лялькою, виконуючи роль мами тощо. Ця якість переноситься з дитинства у доросле життя. Можливість бути іншим, «одягати маску» приносить задоволення. Діяльність, уявлення, інтерпретація, мімікрія не є властивою в грі *alea*, але не виключається у грі *agon*. *Agon* - це спектакль. Насправді автоперегони, бокс, боротьба, футбол, теніс із їх костюмами, урочистим відкриттям - теж спектакль. Природа його є *agon*» [157, там же].

4. *Piñx* - «...останній вид ігор, який базується на зміненому стані свідомості, тобто такі ігри інколи порушують нормальний стан людини і вносять у здоровий глузд п'янку паніку, щось схоже на спазм, транс, забуття, які знищують

реальність... Діти можуть обертатися навкруги або обертатися, тримаючись за руки, прискорюючи рух, отримуючи задоволення. Отже, я пропоную цей термін *ilinx*, - грецьке слово, що означає круговерть води, звідси і йде назва *vertige* - змінений стан свідомості. До цих визначень можна додати сп'яніння, велику швидкість при пересуванні в автомобілі, мотоциклі й навіть на лижах. Багато людей знаходять у цьому насолоду. Цей хвилинний страх, паніка, специфічний безлад визначають слово «запаморочення або головокружіння». Показовість цих дій підсилює природу гри» [157, там же].

Типологія ігор за Р. Кайуа є досить простою і логічною. Але це може призводити до тенденції спрощення розуміння самих ігор.

Крім того, можна помітити, що М. Рюміна застосовує слово «запаморочення» в аспекті хаотизації простору через гру, що наводить на думку про її знайомство із теорією Р. Кайуа.

Небезпеку гри Р. Кайуа бачить там, де людина переносить гру у життя. Втім, він же й пише: «Будь-яка корупція принципів гри, яка виражена у відмові від ненадійних домовленостей, залишається припустимою в грі й може бути перенесена у життя, таким чином розвиваючи цивілізацію» [157, с. 140]. У аспекті впливу Р. Кайуа на М. Рюміна є характерним наступний вислів першого: «Слово «гра» пов'язане з відпочинком та розвагами. Вона спонукає до діяльності без примусу, але без наслідків у реальному житті. Гра вважається марним витрачанням часу на протипагу роботі. Гравці завжди залишаються на нульовому рівні, скільки б вони не грали. Навіть ігри на гроші, лотереї не є винятком: вони нічого не створюють, тільки пересувають цінності. Те, що гра не має базової вартості, дискредитує її найбільше» [157, с. 4]. Але М. Рюміна немов під сукупним тиском фактів згоджується у своїй монографії з наступним висловом того ж Р. Кайуа: «...у цих умовах дуже важливо зауважити, що видатні історики та психологи після проведення багатьох досліджень прийшли до висновку, що гра є головним чинником для суспільства, для проявів його культури, для особистості, для морального та інтелектуального виховання» [157, там же].

Коли ж питання гри розглядає М. Романов у підручнику з культурології, він прямо співвідносить культуру з грою: «Існує певна, хоч і не близька, схожість культури з грою. Перебування людини в культурі... свідчить про певну волю та гармонію існування, в тій чи іншій мірі їй властивій... про переживання вільного життя свідчить також і факт знаходження людини в ігровому просторі ... У відношенні до діяльності гра є її імітація, оскільки здійснюються певні дії, визначені правилами, але реального продукту як такого немає. Є суб'єктивне задоволення пережитим (зокрема, перемогою). Всередині культури ігрове начало є її внутрішня форма здійснення. Слід підкреслити, що в її межах - це категорично не є формою споглядання, розваги, милування та ін. Хоч... граюча людина... знаходиться у «просторі гри», але одночасно вона враховує і свою присутність у реальності... «Культурна гра» має в собі подвійну природу... Ігрові чинники культури беруть на себе не «суто ігрову», а іншу, більш важливу роль. Через ігрову форму в функціонуючому соціумі насправді маніфестує себе ціла система культурних «табу». І якщо уявити, що в цій «культурній грі» ми почнемо свавільно порушувати встановлені правила, то можна бути впевненими, реальність відразу надасть нам шансів відчутти «нелад», та непередбаченість її «хаотичних» конфігурацій...» [94, с. 39]. В якості прикладу М. Романов наводить співвідношення між грою «людина-дорога» та правилами дорожнього руху, що вкрай небезпечно відкинути як «правила гри» [94, там же]. Загалом, М. Романов щодо гри та ігрових ситуацій доходить наступних висновків: «... культура має певні вимоги до людини, яка в ній перебуває, але робить це в ігровій, немов «необов'язковій формі. Але ця приємна та зручна для користування «необов'язковість» - тільки ілюзія. За межами... багаторазово перевічених на практиці «зразків» так званої «традиційної поведінки» людину підстерігає «хаос», небезпечний наявністю негативного спектру, чи не до повної його непередбачуваності. Культура у м'якій «ігровій» формі вказує людині шляхи, на яких, найвірогідніше, не повинно відбутися зустрічі з «хаосом». Запобігаючи... можливі небезпеки, культура виставляє їм кордон розробленою нею системою нормативів і вимог...Всі найважливіші форми проведення дозвілля пов'язані так чи інакше з участю людини в ігровій ситуації...основною формою

життєвої активності людини є діяльність. Гра є чимось іншим, чи не протилежним, хоч вона також є формою життєвої активності. Зіставимо те й інше задля виявлення найважливіших особливостей гри (ігрової поведінки, ігрового стану). Діяльність людини поєднує в собі: а) реальну активність індивіду; б) ситуацію, в якій реалізується означена активність (достовірні зміни у потрібний бік властивостей природних чи інших об'єктів); в) матеріальний (або інтелектуальний) продукт. Гра поєднує в собі: а) реальну активність; б) особливий простір, у якому вона тільки й може існувати: в ньому немає істинної достовірності, а є достовірність лише умовна, ігрова; в) реальний продукт (у буденному його розумінні) повністю відсутній. З цієї останньої причини ми можемо сформулювати, що гра є імітацією діяльності. А ця обставина робить досить незвичним (з буденного погляду) існування людини в ігровому просторі. Воно є подвійним! Індивід знаходиться у процесі, потоці гри й одночасно віддається грі, але одночасно знає, що це лише гра...» [94, с. 39, 147-148]. Сене же ігрової діяльності М. Романов описує таким чином: «Справа в тому, що ігровий простір насичений великим багатством ситуацій, випадковостей, «подій» і несподіваних умов, оскільки вони не є «заземленими» безпосередніми зв'язками із реальністю... Участь в ігрових ситуаціях, що змінюються, несе людині нові враження, воно збагачує її спілкування зі світом. Продуктом гри є творче самоствердження особистості...» [94, там же].

У 2009 році було видано монографію О. Голозубова «Теологія сміху як феномен західної культури» [24], в якій він наголошує важливість філософсько-антропологічного підходу до феноменів сміху та гри в просторі сакрального. Що робить її особливо цінною в контексті означеного дослідження. Він пише: «гра виявилася тією областю, в якій людина проявляє фантазію й творчість, створює особливий сакральний простір, творить свою людську комедію, яка в сукупності зі всім тим, що відбувається навколо людини, та у згоді з волею того, хто найвище за все людське, створює Божественну комедію. Маніфестацією подібного світосприйняття стали романи Честертона та багато інших творів у жанрі утопії та фентезі. Теоретичним осмисленням феномену гри в філософії й теології стала... сакралізація карнавалу та свята, своєрідна теологія гри... одночасно із зверненням

до дионісійських мотивів, до витоків грецької комедії стали важливими компонентами теології сміху, в основі якої є відношення до Іншого, світу й Бога. Теологія сміху віддзеркалила різноманітність світу, подвоєність людини й неоднозначність самого сміху, і те ж саме відбулося в теології гри по відношенню до її головного концепту. Теологія гри стала посиленням й одночасно важливою частиною теології сміху. Її вирізняє та ж сама апологія надії, творчості й волі, заснована на відкритості світу й любові до Бога» [24, с. 174-175]. До того ж «у теології гри виявляється проекція проявів людяності на сферу сакрального, священного» [24, с. 228]. Багато висновків О. Голозубова щодо цінності гри в людському суспільстві відзначаються філософською глибиною, а частина висловлюються мало не вперше в історії дослідження питання гри. Що робить означену монографію особливо цінною в контексті дослідження.

Особливий інтерес становить стаття М. Тендрякової у журналі «Світ психології» [105, с. 113-121]. Хоч вона й розміщена у професійному психологічному журналі, загальний її контекст є культурологічним. Автор статті досліджує «межову область, де гра й реальність вступають в інтенсивну взаємодію, порушуючи буденний хід подій», правомірність опозиції «гра-реальність», міру збереження межі між грою та реальністю в історії культури [105, с. 114]. Її визначення гри відзначається виразністю: «Поняття гри є найбільш наповненим... Нескінченно різноманітну феноменологію гри поєднує відмова від безпосереднього сприйняття об'єктивного світу й конструювання певної умовної реальності, де розгортається ігрове дійство, підкоряючись лише законам ігрового світу. Тільки тут, у світі гри можливо сказати «стій» і початки все спочатку, можна двічі увійти в одну й ту ж саму річку, нарешті ...жадане відчувається тут ближче та доступніше, ніж вся позаігрова дійсність. Гра є своєрідною «вільною зоною», де не діє ні принцип реальності, ні пресинг необхідності, котрі підкорюють собі все у повсякденному житті... Гра завжди є присутньою і в житті людини, і в історії людства. У світі немає людини, котра б не грала, причому мова йде не тільки про дитячі ігри... Гра може бути відпочинком, «ковтком волі», протестом проти жорсткої регламентованості життя, формою осмислення оточуючої дійсності. Будь-який перелік не буде повним,

бо безкінечною є різноманітність самих ігор і ситуацій, в яких людина звертається до гри. Гра - невід'ємна частина культури... Людина - істота, що конструює власні світи, власне життєве середовище... І, крім світу культури..., він створює собі багато реальностей... Схоже, подібна світотворчість і тимчасовий вихід із повсякденності в придумані світи - це одна з найменш вітальних але життєво важливих людських потреб» [105, с. 113-114]. Таким чином, М. Тендрякова доходить висновків, що життя людини протікає у декількох вимірах, що забезпечує йому вихід з «поточного буденного», і ці реальності можуть взаємодіяти [105, там же]. Автор констатує «давню дослідницьку традицію» протиставлення гри об'єктивному матеріальному світові, «починаючи з Платона й до наших днів» [105, там же], між тим, що «Ряд культурних явищ, а також данні психології особистості свідчать, що в деяких випадках межа між грою та реальністю стає проникною і гра стає дійсністю» [105, там же]. На думку М. Тендрякової, «Гра змінює систему відносин людини зі світом, змінює його соціальну позицію й тим самим створює умови для самопізнання та змін особистості. Гра переносить людину в інший ціннісно-сенсовий простір, котрий створюється шляхом абстрагування від звично-повсякденного значення предметів та введення нової системи правил. По суті, у грі відбувається стрибок семіотичності, коли всі звичні явища і предмети набувають нового сенсу і стають знаками один одного... Стрибок семіотичності властивий і грі, і ритуалу, і мистецтву. Завдяки цьому стрибкові людині відкривається нова сенсова перспектива звичних явищ та понять і відбувається недоступне у звичних умовах пізнання світу й себе у цьому світі. Програвання у грі того чи іншого сюжету може реалізуватися як проживання та переживання певної життєвої ситуації. Будь-яке... переживання - це подія внутрішнього життя особистості. І не є важливим, реальна чи вигадана ситуація є джерелом стану чи переживання. Завдяки цьому з гри видобувається не тільки ігровий, але й найреальніший життєвий досвід, котрий залишається з людиною і поза грою. Людина вигадує собі гру, а гра трансформує людину. Для духовного становлення людини гра постає не «життям вирваним з життя», а частиною життєвого простору, в якому вона викристалізовується як особистість. Гра проникає в реальний світ, беручи участь у

створенні особистості, вносячи у неї свій досвід, свої цінності. Трансформуючи мікросвіт особистості, гра може впливати на макросвіт. І це один із можливих шляхів взаємодії ігрової та позаігрової реальності. Коли мова йде про внутрішній світ «людини, що грає», звичне протиставлення світу гри об'єктивному реальному світові перестає бути абсолютним та нездоланим» [105, там же]. Досить глибоко і влучно аналізує М. Тендрякова розмивання меж гри та реальності у культурно-історичному просторі: «...в архаїчних культурах гра органічно вплетена у потік життя. Архаїчне світосприйняття розміщує гру і повсякденність у різних вимірах, але при тому постійно підкреслює їх взаємодію. В даному контексті умовністю вважається не стільки гра, скільки сама межа, що відділяє гру від не гри. Протиставлення гри та реальності знімається, поступаючись місцем більш глобальному протиставленню сакрального і профанного. Означені два початки, згідно традиційній архаїчній картині світу, знаходяться у нерозривному зв'язку. Гра же, належачи до сфери сакрального, може вмішуватися у повсякденне життя людей як вища інстанція. При подібній сакралізації саме життя вважається немов частиною гри, таємничої і недосяжної простим смертним. А уявлення про гру розростаються до масштабів світобудови. Особливий випадок взаємодії сакральної ігрової реальності й буденної - це ритуали. Сакральний та ігровий початки переплетені в ритуалі та невіддільні одне від одного. Ті особливості ритуалу, що виривають його з профанного повсякденного життя, одночасно наближують його до гри: ритуал, як і гра, розгортається в особливому часово-просторовому вимірі... Ритуал, можливо, ще більш ніж гра, порушує повсякденні норми поведінки... Умовний світ, що стоїть за ритуальною практикою, є частиною реального культурного простору соціуму. Втрата чи руйнація цього вигаданого ігрового світу... неминуче вплине на життя суспільства в цілому...Вторгнення ігрової реальності у «справжнє» життя - доля не тільки архаїчних суспільств. Воно може відбутися без будь-якої сакралізації гри. Звичайні «несвященні ігри» можуть також проникнути у позаігровий простір, і це відбувалося у історії не раз...» [105, с. 116 -117]. Як і більшість інших дослідників, М. Тендрякова наводить сумнозвісний експеримент Ф.Зімбардо. Але вона іде далі простої констатації факту. В якості «драматичного прикладу складних

взаємопереходів між реальним історичним контекстом та дитячою грою» наводить феномен дітей-обвинувачів, які «затівали криваві судові процеси, на яких світ дорослих, підкорюючись грі ж, приводив у виконання дитячі вигадки» [105, там же]. В якості прикладу нею наводиться не тільки приклад загальновідомий Павлик Морозов та численні діти, що «повторювали його подвиг», але й сумнозвісне «полювання на відьом» XVI-XVII ст. І пояснюється цей шокуючий феномен досить точно: «З одного боку діти щиро втягувалися в дорослі страхи, з іншого ж вони не стільки шукали захисту від цих страхів, скільки культивували їх та конструювали на них власну гру... Відомі випадки пізнього каяття дорослих людей, які визнавали, що робили це від нудьги, задля гри... Діти можуть захопитися, нафантазувати, перетворити на гру наймаліше... Дітям «зверху» була підказана гра, котру представили як найважливішу соціально значну діяльність, що приносить славу та визнання. В іграх дітей завжди можна бачити своєрідний портрет часу. Дитячі звинувачення, немов луна, повторювали офіційні процеси... Межа між грою та реальністю ставала все менш чіткою... їх гра була занадто реалістичною копією свого часу. І це сприяло розмиванню меж дитячих вигадок та реальної ситуації» [105, с. 118-119]. Далі автор наводить парадоксальний випадок проникнення гри у буденне життя, коли, навпаки, ігрова умовність вторгається у повсякденне життя і його закони. Цей випадок відбувся у 1802 р. у Москві та сприяв певному шоковому стану світського товариства. Князь Олександр Михайлович Голіцин програв власну дружину, княгиню Марію Гаврилівну (нар. В'яземську) графові Леву Кириловичу Розумовському. Княгиня була офіційно розлучена та вийшла заміж вдруге. Сам імператор брав участь у легалізації цього картярського шлюбу. «Програш дружини - це не просто світський скандал та аморальний вчинок, але й потрясіння суспільних та моральних настанов. У православ'ї розлучення - явище немислиме, яке виходить за межі можливого. Тут же картярський борг честі виявляється сильніше церковної доктрини. Гра вторгається у життя та розриває церковний шлюб. Доля головних суспільних цінностей - сім'ї, честі... - може вирішуватися у грі, на карту ставиться практично все.» [105, с. 119]. Хоч М. Тендрякова про це й не пише, але випадок має ще один аспект. Згідно історичним начеркам Л. Третьякової, «режисером» цього

випадку виступила... сама княгиня, яка давно кохала графа, але в умовах реалій свого часу не могла поєднати з ним свою долю, не розриваючи законів реальності законами гри [107, с. 321]. Сам собою випадок немов повертає у архаїчно-міфологічні часи, коли цар міг програти своє царство та піти у вигнання («Махабхарата»), програти дружину в шахи (чи їх місцевий аналог) хитрому чужинцеві (що міг виявитися коханцем дружини) («Повість про Етайн»). Додатково архаїзує цей приклад повернення до аспекту «гри як прояву долі». Цікавим є додатковий момент впливу на стихію гри та вміння обертати її на користь собі саме жінки. В даному випадку стихія жіночості потай править грою і, в результаті, отримує перемогу над авторитарними законами буденної реальності. Цікаво відмітити на прикладі сучасної рольової гри, що найнасихеніші філософськи та метафізично ігри створювали саме майстри-жінки (Л. Бочарова, А. Немірова, Н. Міхальченко, тандем же майстрів ігор «містеріального» напрямку О. Сичов - Е. Воробйова існував рівно стільки, скільки з О. Сичовим співпрацювала Е. Воробйова). Останнє спостереження було і лишається спостереженням, хоч і цікаве з позицій андрогін-аналізу Н. Хамітова та С. Крилової.

Загалом, М. Гендрякова доходить таких висновків: «...гра може бути освячена присутністю вищих сил, а може бути зовсім позбавлена сакрального статусу, вона може бути віддзеркаленням повсякденності й суто абстрактною конструкцією - справа не у грі як такій, а скоріше в її тісному зв'язкові з найбільш актуальними сенсами і цінностями «справжнього» життя... Міфи, як прадавні, так і сучасні старанно сфабриковані версії, проходять у гру, підстроюючи її під себе. І гра, і реальне життя потрапляють у полон до одних і тих самих міфів. Це, можливо, найбільш загальна умова взаємопроникнення гри та повсякденної реальності. З позицій семіотики..., взаємодія ігрової та позаігрової реальності являє собою особливий випадок перетину різних сенсових просторів. Стикання ж сенсових просторів виступають як своєрідні зони зростання культури... Саме тут можливе народження нових сенсів, тут відбувається вторгнення сторонніх елементів, тут місце «самопізнання» системи... Тут також підготовлюється основа для можливих вибухових утворень всієї структури. Вони відбуваються, коли старі екстенсивні

можливості розвитку вичерпані й необхідно знайти принципово інші рішення. Тобто «культурний вибух» - слідство певного критичного стану системи й одночасно форма подолання означеної кризи за рахунок створення певних нових форм. Вибухові утворення порушують плинну течію життя і є зворотними моментами в існуванні соціокультурної системи... прорив ігрового світу в позаігровий простір - теж своєрідний культурний вибух. І як будь-яке вибухонебезпечне утворення він є спровокованим будь-якими критичними моментами в житті суспільства... До більш локальних критичних моментів можна віднести ситуації, коли стандартні схеми та звичні соціальні механізми не спрацьовують. І на допомогу приходять гри... У ситуаціях невизначеності гра виступає як механізм прогнозування майбутнього і врегулювання соціальних відносин та вибору стратегії поведінки. В означеному сенсі гра поповнює собою арсенал «знарядь», відпрацьованих людством задля подолання непевності й оволодіння власною поведінкою... Історики та соціологи неодноразово відмічали зростання інтересу до різноманітних ворожінь та ігор у періоди соціальної нестабільності, в часи війн, епідемій та стихійних лих... кризи, порушуючи стереотипові буденні способи життєдіяльності, сприяють взаємодії гри та реальності. Буденна реальність впливає на світ гри, а гра, народжена як «альтернативний світ», у свою чергу активно впливає на життя...» [105, с. 120-121]. Стаття М. Тендрякової влучно пояснює суть взаємовпливу гри та життя. Крім того, на відміну від більшості дослідників, автор не уникає вдумливого аналізу негативних явищ у контексті гри (експерименту Ф. Зімбардо, «полювання на відьом» тощо).

У переліку видань, присвячених культурологічному розгляду питання гри, наявна єдина стаття, де згадується сучасна рольова гра у строгому сенсі слова. Це коротка стаття під назвою «Що треба знати про молодіжну субкультуру?» у професійному виданні [19, с. 23-26]. Сама стаття написана доцентом кафедри педагогіки Московського педагогічного університету і студенткою МПУ, яка сама практикує рольову гру в строгому сенсі слова (про що й згадує у тексті) [19, с. 23]. Сама стаття має яскраво проявлену мету ознайомлення «ортодоксів від педагогіки» з рольовиками та визначити їх місце у ланці вже відомих субкультур. І одночасно

захистити рольовиків від підозр у деструктивності практики рольової гри у строгому сенсі слова (означені підозри не були рідкісними чи не до виходу на екрани фільму «Володар Перснів» П. Джексона), сприяти толерантності, гнучкості педагогічної позиції щодо рольовиків. Доводять автори власну позицію на прикладі такого рольового суспільства Росії (Москва), як «Егладор». Педагогічна користь практики рольової гри у строгому сенсі слова доводиться на основі принципу взаємного навчання, що активно практикується серед рольовиків. За рахунок цього підвищується загальний рівень учасників, розвиток їх знань, в процесі сумісної діяльності стимулюються міжособистісні відносини, актуалізуються потенційні соціальні ролі. Таким чином, означений «ланцюжок» співпраці-співнавчання-співтворчості сприяє особистісному зростанню. Власне кажучи, це джерело відзначається більш психологічною спрямованістю, ніж культурологічною.

Більш виразно у культурологічному сенсі рольовики як субкультура описані у збірці статей, присвяченій молодіжним субкультурам як таким У ній розглянуто досить широкий спектр субкультурних спрямувань, включаючи навіть віртуальні комунікаційні осередки. Рольова субкультура наявна в означеній збірці через статті О. Баркової «Толкіністи: п'ятнадцять років розвитку субкультури» [7, с. 297-322] та Д. Пісаревської «Ритуалізовані практики у субкультурі рольових ігор» [89, с. 322-344]. Окремо слід приділити увагу персоні О. Баркової. Вона є одним із «патріархів» рольового «руху» Росії, письменником, кандидатом філологічних наук, і.о. доцента факультету культурології Інституту історії культур (УНІК) , викладає світову міфологію в інституті історії культур (УНІК). Баркова та її діяльність є характерним прикладом, коли практика рольової гри актуалізує особистість і в результаті сприяє професійному, духовному та душевному зростанню людини.

Статті О.Баркової та Д. Пісаревської є єдиним, цілісний інформаційний блок. Погляди обох авторів мають певні розбіжності. Погляд О. Баркової можна назвати «інсайдерським». Д. Пісаревська зберігає погляд ззовні, намагаючись проаналізувати рольове суспільство за допомогою інструментарію соціальної антропології. Обидва автори мають спільну думку в тому, що описувані ними субкультури переживають період «соціалізації» - через підвищення середнього віку

учасників міняються характеристики суспільств, які поступово втрачають риси «молодіжних».

О. Баркова констатує, що за роки існування рольової субкультури вона постійно трансформується, і через це «неможливо описати толкініста як такого: є достатньо чіткий образ толкініста початку 1990-х років, більш розмитий образ субкультури межі тисячоліть і досить чіткий образ толкініста нинішнього дня» [7, с. 297]. О. Баркова окреслює мету своєї статті, як «... з одного боку намагання узагальнити дані, а з іншого - дати сучасний зріз субкультури... Проблема в тому, що самовизначення різних груп толкіністів є взаємовиключаючими... тому образ «середньостатистичного толкініста» вивести просто неможливо... ми будемо намагатися описати сьогоднішній зріз субкультури в її неоднорідності і, частково, суперечливості» [7, с. 298, 299]. О. Баркова розвінчує тотожність понять «рольовик» і «толкініст» як міф та водночас аналізує їх схожість: «Толкіністська і рольова субкультури пов'язані дуже тісно, якоюсь мірою рольовики виростили з толкіністів. Чіткої межі цих субкультур не існує, але їх ядро розрізняється: для толкіністів головне це орієнтація на реальність світу Толкіна, яким би чином ця реальність не розумілася; рольовик же грає сьогодні персонажів одного світу, завтра - іншого, ні з чим особливо себе не пов'язуючи. Систематичне ототожнення толкіністів з рольовиками, яке регулярно зустрічається у газетних і журнальних статтях дуже обурює представників толкіністського суспільства» [7, с. 299-300]. Головним принципом обох субкультур О. Баркова називає співпричетність альтернативному світові [7, с. 302]. Наводиться певна типологія ступенів означеної співпричетності, про яку піде мова у відповідному розділі [7, с. 307]. Рольова гра у аспекті статті є основною формою існування толкіністського руху. «На своїх початкових етапах рольовий рух був більш ніж тісно пов'язаний з толкіністським, але з часом багатократно переріс його. Для рольовиків Середзем'я один зі світів, по якому проходять ігри...» [7, с. 309]. Як ті, так і інші описані психологічно влучно, з акцентацією уваги на сенсових та світоглядних моментах, тому, як зовнішній світогляд відбивається на самореалізації та субкультурних проявах у поведінці. Однією ж із найголовніших рис О. Баркова вважає те, що «...толкіністська

субкультура зберегла те, що втратило чи повільно, але вірно втрачає більшість етнічних культур: епічне середовище. Тобто, таке середовище, коли весь соціум володіє знанням традиції та хоче слухати регулярно виконувани розповідачем билин епічні тексти...» [7, с. 314]. Більш глибоко зв'язки між рольовою грою та епосом будуть розглянуті у відповідному розділі дослідження.

Д. Пісаревська у статті «Ритуалізовані практики у субкультурі рольових ігор» коротко характеризує рольову гру в строгому сенсі слова таким чином: «Рольова гра, як така заснована на відтворенні гіпотетичних життєвих ситуацій, явлених у формі конкретних сюжетів та за участю ведучого - «майстра», який виконує функції сценариста й арбітра. В нашому випадку вираз означає т.з. рольову гру живої дії - live role playing game (rpg) або live-action roleplaying (larp). Це більш вузьке поняття означає свідоме намагання жити певний час у ролі іншої людини (або істоти), діючи від його імені, згідно обставинам або необхідності досягти поставленої цілі. На відміну від бізнес-тренінгів або груп особистісного росту, які також використовують техніки рольових ігор, у даному випадку рольова гра не націлена на досягнення комерційних, психотерапевтичних та інших цілей, її єдиною метою є сама гра... Перші рольові ігри у Радянському Союзі проводилися ще у другій половині 1980-х років, однак, як достатньо масове соціальне явище рольовий рух сформувався на самому початку 1990-х років з ігор, присвячених творам Дж. Толкієна «Володар Перснів» та «Сильмаріліон». Тому в якості самоназви субкультури став використовуватися вираз «толкієністи», ... який перейшов на сторінки центральних і регіональних ЗМІ. Зараз він є достатньо популярним і використовується для ідентифікації учасників рольових ігор пануючою культурою. В той час як у рамках самого суспільства толкіністами вважаються дослідники творчості Толкієна або цінителі рольових ігор виключно на толкієнівські сюжети. Нині у якості самоназви виступає слово «рольовики», але найбільш використовувани вислови - «рольовий рух» (хоча він відкидається декотрими через можливі соціально-політичні конотації) та «рольове суспільство». В рамках наукового дискурсу стверджується вираз «учасники рольових ігор»... Рольові ігри - форма віртуального подвоєння життєвих сюжетів. Віртуалізація є невід'ємним супутником рольових ігор, виступає

незмінним супутником процесу глобалізації культури... В процесі взаємодії учасників у рольовій грі відбувається конструювання фіктивних світів (дієгенеза), і на базі ... буденної реальності створюється дієгенетична реальність, контролювати яку не можуть ні гравці, ні майстри. Вона може розумітися відповідно семіотичній класифікації Ч. Пірса. На вторинному дієгенетичному рівні знаки-ікони, знаки-індекси та знаки-символи, виділені за класифікацією Ч. Пірса, отримують інше значення. І відправник, і реципієнт у процесі комунікації повинні у відповідності із даним аспектом кодувати і розкодувати повідомлення. Основу для дієгенетичної реальності гравця складає особиста легенда його персонажа..., в котрій утримуються його біографія та звички. Так, гравець, який «відіграє» роль антигероя, повинен у відповідності до свого персонажа інтерпретувати дії інших персонажів у рамках власної дієгенези. Функція рольових ігор, між іншим, полягає в експериментальному пошуку (іноді зовсім свідомому) синтетичної інтернаціональної культури, у включенні унікальних рис національних спільнот у цілісну мозаїку культури...» [89, с. 322-328]. За точністю узагальнення й аналізу «ритуалізованих» зв'язків між «віртуальною» реальністю рольової гри та буденністю стаття Д. Пісаревської є досить цінною у контексті дослідження. Нею наводяться переконливі характеристики, точно вказуються основні та внутрішні чинники кожного з видів сучасної рольової гри у строгому сенсі слова, через що означена стаття (особливо у поєднанні зі статтею О. Баркової) відзначається особливою цінністю в контексті даного дослідження.

Враховуючи соціалізацію рольовиків, як субкультури, неможливо не згадати, що саме з цією метою учасники рольових ігор у кризові моменти розвитку сучасної рольової гри в строгому сенсі слова активно створювали дисертаційні дослідження, цілі яких можна схематично окреслити висловом «чим може стати у пригоді рольова гра?». Зазвичай, ці наукові праці відносилися до сфери педагогіки та психології. У контексті останньої сучасну рольову гру у строгому сенсі слова намагалися «легалізувати» у формі «тренінгу». Стадія ж «соціалізації» сучасної рольової гри у строгому сенсі слова віддзеркалена у монографії М. Славко «Рольовий рух у Росії в 1990-2006 роках» [101]. Даний автор детально розглядає історичний розвиток

рольової гри як субкультури наводячи офіційні документи вищих установ щодо «молодіжного руху».

Концепція монографії М. Славко певним чином є саме історичною: влучно та найповніше описано розвиток сучасної рольової гри у строгому сенсі слова, врахувавши якнайбільше факторів та запропонувавши до розгляду власний варіант типології рольовиків та рольових ігор (типологія останніх у роботі М. Славко чи не найповніша за нинішніми часами), проводячи порівняльний аналіз еволюційного розвитку правил рольової гри у строгому сенсі слова тощо. Автор виводить поняття «рольової культури», яке характеризує таким чином: «Рольова гра в культурі - це культура спрямована на самореалізацію. Для будь-якого учасника надається можливість втілити у життя те, що неможливо реалізувати у рамках звичного соціуму. Більш того, відсутність намагань довести свої здібності не заохочується і навіть потай засуджується «рольовою» спільнотою. Звідси виникає величезний пласт творчості...» [101, с. 128].

Серед праць з психології, присвячених темі гри, насамперед слід відзначити роботи Я. Морено, його учнів - Г. Лейтц, А. Шутцбергер та інших засновників школи психодрами. Через те, що досить мало праць Я. Морено перекладені російською мовою (українських перекладів Я. Морено не існує взагалі), доводиться задовольнятися даними з його книг, які наведені у працях його послідовників. Зокрема, Г. Лейтц, яка тривалий час була єдиним джерелом з питання психодрами, перекладеним російською мовою. Філософські есе Я. Морено знаходяться на спеціалізованих сайтах в Інтернеті.

Я. Морено, хоч і є психологом-засновником нового методу та, як наслідок, цілої школи психології, більш схильний до того, щоб висловлювати свої ідеї та висновки у вигляді філософського есе. Відомий психолог мореніанської школи - Г. Лейтц таким чином описує її засновника та його метод: розміщено таку характеристику його теорії та методу: «Якоб Леві Морено... - автор психодраматичної теорії, в основі якої полягає рольова теорія, що дає уявлення про антропологію творчої людини та роль креативних процесів у його розвитку. Я. Морено використовував у лікуванні інсценування людиною реальності, яку вона

переживає. Він розвинув способи та засоби організації означеного процесу в систематичний метод із розробленими стратегіями й тактиками, назвавши його психодрамою. «Вигнати власних демонів зі схованок» - першопочатковий сенс психодрами як психотерапевтичного методу. Головний склад психодраматичної концепції Я. Морено - емпіричне дослідження становлення міжлюдських життєвих стосунків, у яких людина пов'язана з іншими людьми та з космосом... Психодрама - метод групової психотерапії, найбільш наближений до життя, як засоби, наслідувані в театрі (виконання ролі, постановка п'єси, діалог, монолог, дублювання) мають ті самі цілі також у драматургії повсякденності. Таким чином, людина, яка бажає розібратися в ситуації, яка являє для неї проблему, інсценує означену ситуацію. Вважається, що у просторі розгортається не сама ситуація, а те, як людина її уявляє і люди, які у ній діють - фантоми, уявлювані людиною... Книг, присвячених психодрамі на російською мовою поки ще мало (саме через це значна частина інформації щодо психодрами та переклади праць апологетів психодрами знаходяться на спеціалізованих сайтах Інтернету), хоча психодраматичний підхід до життя є близьким до традиційно властивих російській культурі цінностей творчості та гри, життєвого драматизму, внутрішньої буттєвості, глибини переживання буття» [69]. Що ж до психодрами в аспекті поняття гри, то вона характеризується самим Морено та його послідовниками як «філософія зустрічі» [69]

Її ж аналіз є доцільним процитувати близько до оригіналу: «Психодрама як психотерапевтичний метод є нерозривно пов'язаною з філософськими поглядами Я. Морено. Сам Я. Морено вбачав конкретний чинник психодрами в Зустрічі з Богом і називав її «експериментальною теологією». Я. Морено вважав, що божественний акт Творіння не є скінченим, що сила (Бог), яка колись створила всесвіт... продовжує діяти зараз. Людина - носій Іскри Божої, енергії, яка не може бути накопиченою і вона проявляється лише «тут і зараз», у дії. Означену енергію Морено називав спонтанністю. В процесі співтворчості і тільки в ньому, може здійснитися Зустріч людини з Богом. У збірці «Запрошення до Зустрічі» є текст «Мова про Зустріч», уривок із якого наведений у книзі Г. Лейтц. Він являє собою діалог людини та Бога. Людина запитує, чому Господь все ще не прийшов до неї.

Бог відповідає, що він знає всіх людей на землі та поспішає до них, Він - у дорозі. Але на цьому шляху від однієї людини до іншої існують розломи, тріщини, через які Він вимушений зупинятися на занурюватися в обставини. І якою б не була причина затримки... людина не готова йти на зустріч Йому. Щоб зустріч із Богом відбулася, спочатку людина має зустрітися з собою, потім - з тими, хто живе з нею під одним дахом, потім - з тими, хто живе з нею в одній... країні. Тільки тоді можлива Зустріч з Богом...» [69].

Філософські концепції спонтанності як співтворчості та Зустрічі реалізуються в Морено у соціометрії й теорії ролей. Проблема пацієнта, який у психодрамі зветься протагоністом, тобто актором, який грає головну роль, вирішувалась за допомогою розігрування її на психодраматичній сцені.

Але перш ніж розглядати, власне, монографію Г. Лейтц, логічно буде ознайомитися з перекладеними російською працями самого Я. Морено, розміщеними на сайті «Психодрама в Росії». Через те, що означені твори не видавалися в жодній з типографій російською чи українською мовою, значна частина наукової спадщини Морено в даному дослідженні наводиться через Інтернет-джерела.

В есе «Лікування психозів методом психодрами» [83] розкривається суть методу психодрами, який на диво співпадає з суто ігровими принципами створення «вторинної реальності»: «Психодраматичний принцип полягає в наданні засобів для об'єктивації... досвіду через створення «уявної реальності»... У просторі цієї сцени альтернативні «я» допомагають пацієнтові програти ті ролі, у яких він бачить себе самого, і котрі він, можливо, ніколи б не був спроможний актуалізувати. В означеній уявній реальності на психодраматичній сцені пацієнт зустрічає конкретне оточення, в котрому його галюцінаторні, ілюзорні думки, почуття й ролі стають дійсними, і в яких він виявляє ролі інших людей, які виступають в його власному соціальному оточенні в якості опори... На терапевтичній сцені він отримує нову реальність, яка виявляється пристосованою саме для нього... Наївному глядачеві може здатися, що все, що уявляє пацієнт на сцені, надто важке і є глибинним підтвердженням його ілюзій. Тим не менше, скоро стає зрозумілим, що система, відбудована внутрішньо

та довкола пацієнта за допомогою психодрами, діє - в силу того, що точно відповідає пацієнтові, - відокремлюючи його ефектніше, ніж тиск з боку реального світу, який своєю дією роздер пацієнта на шмаття й після цього відмовився від нього. У новій реальності пацієнт відчуває себе комфортно, неначе вдома. Вона ефективно спрямовує в необхідне річизе його ілюзії та проявляє їх функції в ряді життєвих ситуацій, котрі інтегровані з процедурами на психодраматичній сцені. Пацієнт більше не витрачає сили, марно намагаючись реалізувати ті або інші ілюзії. Тепер вони є частиною життя в новій реальності. Підтримуючи його галюцинації та ілюзії, допоміжні «я» мають можливість зберігати їх у межах психодраматичної «уявної реальності». Це дає можливість штатові психодраматистів спрямовувати пацієнта таким шляхом, на котрому він актуалізує пригнічену самість, в той же час забезпечуючи страхування від можливих погіршень... Під час роботи з психотичними пацієнтами, котрі прожили в атмосфері психодраматичної «уявної реальності» довгий період часу, ми часто запитували себе: чи не послабить ефект довгої психодраматичної терапії вторгнення соціальної реальності, від впливу котрої пацієнтів, природно, ніколи не можна повністю оберегти? У відповідь ми прийшли до висновків, що пацієнти не повинні знаходитися безперервно в межах «реальності» психодраматичної сцени, котра спеціально до них пристосована. Достатньо того, що вони розміщені всередині того уявного світу в певні критичні моменти з метою створення певних центрів узгодження ілюзій з реальністю. Тривалість інтервалів між центрами узгодження не має значення, ці інтервали зберігають ритм, відпрацьований пацієнтом. Подібна ситуація характерна і для життя здорової людини... Значна частина життя здорових людей протікає у фантазіях, котрі часто також є далекими від принципу реальності, як «фантазії реальності» наших психічних пацієнтів від психодраматичної сцени та методу психодрами в цілому» [83].

Стаття Г. Лейтц «Що таке психодрама», розміщена на сайті інституту психотерапії та клінічної психології містить цінне філософське визначення в контексті зв'язків гри та психодрами [69]. Г. Лейтц пише: «Наслідуючи... Морено, на питання «що таке психодрама можна відповісти: Психодрама - це спонтанна гра,

психодрама - це зустріч, психодрама - це віддзеркалення життя у сценічному уявленні, і, таким чином, - театр. Спочатку я спробую описати найважливіші характеристики методу з філософсько-антропологічної точки зору... В якості гри, спонтанної та невимушеної, психодрама майже непомітно для самих психотерапевтів перетнула до того часу татуйований медициною бар'єр. Вона перетнула межу між утомливим, упередженим, значною мірою - не спонтанним світом дорослих та багатством дитини, яке визначається як спонтанність, неупередженість, легкість й автентичне буття. Те, що невимушене та ігрове буття дитини вже осмислене у філософсько-релігійній традиції людства як прояв творчої сили та щастя, можна проілюструвати трьома цитатами, взятими з часового проміжку більш ніж 2000 століть :.. Геракліт вважав: «Айон подібний до граючої дитини»; Євангеліє від Матфея свідчить: «Істинно кажу вам, якщо не навернетесь й не будете як діти, не ввійдете у Царство Небесне» [Мат. 18,3]: Ніцше пише у своїй статті «До гри творчості»: «Невинність є дитина, та забуття й нові початки, гра й колесо, яке розкручує з самого себе». Всі ці цитати стосуються якостей дитини, котрі пізніше, під впливом порушених інтеракцій або інших обставин більш-менш швидко та в більшому чи меншому ступені відходять на другий план чи зовсім губляться. Ми описуємо наступні якості: спонтанність і автентичність, довіра та ігрові дії. Замість них на передній план на основі страху та недовіри виходять цілі та примус - і плюндрують людину, її світ - що, втім, ні в якому разі не можна оцінювати виключно негативно. Якщо психодрама цілком свідомо, за допомогою спонтанної гри, повертається до способу буття дитини, то це зовсім не означає втечі від світу. Зовсім навпаки: психодрама спонукає людину спонтанно, автентично і творчо взаємодіяти зі світом. Оскільки з антропологічної точки зору означена взаємодія головним чином здійснюється через міжособистісні відносини, то в психодраму привноситься наступний важливий феномен: зустріч (*Begegnung*)...» [69].

Більш фундаментально аналізується рольова гра в аспекті психодрами у монографії Г. Лейтц «Психодрама: теорія і практика» [68]. За її аналізом філософської та психологічної спадщини Я. Морено, «Рольова гра, театр

імпровізації і психодрама - це гра... У психодрамі клієнти немов діти втягуються у гру... Введення гри означає, що ми можемо сприйняти пацієнта таким, який він є, що ми ставимося до нього, його стан та життєвих обставин з полегкістю і в той же час серйозно й захоплено, як робимо це у грі...Завдяки особливому буттю гри усувається опір терапії, відвертості, навчанню, роботі або відпочинку, котрі часто можна спостерігати у всіх тих випадках, коли гра є відсутньою... Гра... захоплює всю людину... психодраматична гра все-таки прагне до терапевтичної цілі... Учасники психодрами перебувають у тій сфері, котра у філософії та міфології всіх культур завжди характеризувалася як споконвічно творча, як божественно вільна чи як істинно людська... Залучаючись до гри й настроюючись на буття іншої людини, ми досягаємо тим самим релевантної її сутності «об'єктивності», приходимо до розуміння буття...» [68, с. 79,80, 92].

Теорія ролей Я. Морено описується в означеній праці, як «... за своєю широтою подібна античному уявленню про «гру буття з самим собою» (у ролях); але вона також є практично заснованим еквівалентом екзистенційно-аналітичного розуміння буття, котре за своєю суттю першопочатково являє собою буття один із одним... сутність самого розвитку він розглядає, по перше, у формуванні здатності до між людських відносин (соціоемоційний розвиток) і, по-друге, у набутті завдяки рольовому навчанню досвіду (рольовий розвиток)... Морено використовує поняття «роль» у всіх життєвих проявах. Він описує роль як «форму функціонування, котру приймає індивід у певний момент, реагуючи на певну ситуацію, у котру втягнуті інші персони чи об'єкти»... Згідно Морено, «роль - це одиниця консервованої поведінки...»... пережиті людиною ролі є відкритими для спонтанної та креативної дії.... Рольова гра - «role-training» за Морено... - виконує переважно педагогічну функцію... Сам Морено використовує термін » «role-training» для розмежування тренінгової рольової гри ... та психодрами... Рольова гра слугує також інтеграції ролей... часто дозволяючи зробити це ще до того, як виникнуть обумовлені рольовими конфліктами складності, і тим самим сприяючи психогігієні» [68, с. 94-95, 98-99, 226-227]. Узагальнюючи вищеописане, можна зробити висновки, що у психодрамі рольова гра - це певний метод.

Можна помітити, що наслідувачі традиції Я. Морено у психології не стільки розвивають філософські ідеї Морено, скільки цитують їх у власних монографіях та збірках. Більше уваги приділяється практиці психодрами, особливостям застосування методу в різних конкретних випадках та перспективі використання психодрами в різноманітних умовах роботи. Характерним для таких джерел є докладний розгляд характерних випадків, збагачення практичними прикладами.

П. Келлерман у монографії «Психодрама в фокусі», яка так само розміщена на сайті інституту психотерапії та клінічної психології (рос. «Психодрама крупным планом», англ. «Focus on psychodrama») пояснює моменти психодраматичної теорії ролей та рольової гри, як такої, більш: «Гра - це дієвий спосіб впоратися з непокоєм, навчитися адаптативній поведінці в суспільному житті й символічно задовольнити потреби людини... Будь-яка гра, особливо рольова, містить у собі елементи «немов би» та є найважливішою активністю людини протягом всього життя. Морено не був згодним із Фрейдом (1908), що гра припиняється з дорослішанням. У процесі дорослішання гра може ставати більш ритуальною, структурованою та контрольованою, однак вона не щезає, вона співіснує разом з уявою протягом життя... Оскільки гра посідає найважливіше місце в психодрамі, мені іноді подобається думати, що цей метод є «ігровою терапією» для дорослих, оскільки дорослі й діти схожі... Рольова гра звертає на себе увагу тим, що є досить ефективним засобом допомоги людям у розрізненні фантазії та реальності, вона допомагає відрізнити себе від інших. Рольова гра може сприяти формуванню єдного і сталого відчуття власної особистості... Коли ми оволодіваємо роллю та інтерналізуємо її, то спочатку поводимось «немов би» ми володіємо певними її атрибутами, а тільки потім дійсно ідентифікуємося із роллю та досягаємо єдного відчуття самих себе... Звісно, психодрама використовує рольові ігри «немов би» не для того, щоб створювати оманну особистість. Означені методи, скоріше, спосіб розкриття різноманітних частин особистості через використання намагань грати все новіші ролі, на зразок того, як примірюють нове пальто... Немає нічого нещирого... в цьому процесі «примірки» нової ролі, за умови, що ця нова роль не приховує за своєю маскою людську особистість. Ролі можуть розвинути в людини більшу

гнучкість і функціональність... Звісно, така активність не є «реальною». І всі учасники знають це. Однак вона надає реальних результатів, викликає реальні відчуття і, принаймні, вона реальна настільки, наскільки реально все, що ми знаємо... Рольова гра... стає хитрим знаряддям, яке дозволяє досягнути достовірного матеріалу обхідним шляхом... У психодрамі учасники не тільки обговорюють свої конфлікти, але й «відігрують їх дією», використовуючи відкриту рольову поведінку в терапевтичному оточенні. Концепція відігрування в дії являє собою поведінковий аспект зцілення за допомогою психодрами, тому що ранні події та їх емоційний склад повторюються у дії через пряму моторну експресію внутрішньопсихічних процесів. Внутрішнє напруження можна трансформувати у відкриту поведінку, яка надає можливість «завершення дії» та задоволення «жаги дії», що має схожість із повним катарсисом...» [50, с. 37-80]. Робота П. Келлермана дає можливість побачити схожість термінологічного апарату психодрами, як методу й сучасної рольової гри у строгому сенсі слова. Особливо в аспекті «відігрування», «відіграшу» та «правдоподібності» реалізації себе «у ролі».

Д. Кіппер у монографії «Клінічні рольові ігри та психодрама» акцентує увагу саме на використуванні рольових ігор у психотерапії, деякі розділи присвячені застосуванню рольових ігор в якості основного методу моделювання поведінки [51]. Д. Кіппер викладає свої висновки таким чином: «Люди є природженими акторами. Властивість грати чужу роль допомагає їм краще пристосуватися до оточуючого світу. Всі мислячі створіння висловлюють свої почуття через зовнішню поведінку, іноді роблячи це навмисно. Тому під рольовими іграми... розуміємо поведінку, до якої вдається граючий за власним свідомим рішенням чи на прохання оточуючих. Об'єктивний спостерігач може вбачати у рольових іграх як драматичну інтригу, так і елементи штучності. Для учасників дії, однак, рольові ігри - спосіб самопроявлення... Рольова поведінка в реальному житті може проявляти себе у вигляді ритуалів, які відмічають особливі події, світські та релігійні, реальні або вигадані, які повсякчас виконують культурну функцію для всього суспільства. На початку цивілізації рольові ігри були мали допомогти людині вижити серед непізаного, реалізувати потребу контролю над силами, котрі впливали на її життя.

Антрополози виявили шість основних функцій рольових ігор: полегшити почуття безнадії та невпевненості; зменшити почуття страху; вселити надію; сформувати відчуття власного «я»; зцілити і, нарешті, допомогти взаєморозумінню між людьми. Не дивно, що сильне задоволення, отримуване в процесі рольових ігор, пояснюється їх терапевтичними якостями та властивістю відповідати глибинним психологічним потребам індивіда... рольову поведінку ні в якому разі не можна ототожнювати з низьким рівнем розвитку, незрілістю або невмінням використовувати абстрактні поняття для самопроявлення... цінність рольових ігор залежить від контексту, їх психологічна дія часом є і незамінною... За довгі роки багато старих характеристик рольової поведінки були піддані змінам. Зовнішні прояви такої поведінки відрізняються від ритуалів примітивних народів, оскільки сучасні поведінкові коди диктують більшу ступінь самоконтролю та стриманості. Однак найбільш разючі зміни пов'язані з тим, що рольова поведінка все більшою мірою асоціюється з особистою поведінкою, а не із соціально обумовленими ритуалами. Сучасні люди вже не вдаються до рольової поведінки як до способу ілюзорного контролю над силами природи... Розповсюдженою є думка, що спілкування за допомогою рольових ігор пояснюється незрілістю учасників акту комунікації, яка заснована на спостереженні, що таке спілкування ... розповсюджене серед дітей та малоосвічених дорослих. Дійсно, існує зворотна залежність між оволодінням абстрактною мовою та використанням рольової поведінки... Необхідно розрізняти рольову поведінку як намагання компенсувати обмежені можливості до спілкування та як спосіб задовольнити інші психологічні потреби. Не слід забувати, що в історичній перспективі рольова поведінка є первинною (можливо, первісною) формою самовисловлення. Кінець кінцем, це перша мова, яка вивчається немовлям, котра передує вербальному спілкуванню й деякий час існує паралельно з ним. Відомо, за певних умов, особливо в стані емоційного стресу та напруження, люди вважають за краще звертатися до більш ранніх моделей поведінки, як більш надійних. Не дивно тому, що рольова поведінка спостерігається всюди, де живуть люди. Не дивно і те, що рольові ігри як особлива форма поведінки використовуються нині як ефективний метод сучасної психотерапії... Поняття рольових ігор як частини психотерапії було

розроблене лише у ХХ столітті... Сьогодні рольові ігри застосовуються повсюди і є незамінними в різноманітних сферах використання психології. Однак, без сумніву, найбільш ефективно вони застосовуються у психотерапії... цілющий елемент психодрами - навчання рольовим іграм - досягає двох основних цілей: навчання спонтанності й розширення базового рольового репертуару (іноді навіть відмова від деяких ролей) за допомогою рольових ігор... Рольові ігри це відчутний прояв поведінкового компоненту. Рольові ігри можуть набувати різних форм: від простих (мінімальних)... до складних наборів дій. Рольові ігри не обмежені простором і ціллю... слід внести ясність у термін «виконання ролі». Він означає спеціальний засіб імітації поведінки, базову техніку. Не плутати з «рольовими іграми» - загальною поведінкою, висловленою мовою дії, зазвичай протиставленою всім іншим засобам висловлення (тобто вербальній і невербальній мові)... На відміну від прийняття ролі, рольові ігри стосуються імітації поведінки, як своєї, так й інших людей. Існування двох методів - самопрезентації та виконання ролі - надає можливість далі розвинути концепцію рольових ігор. Перший метод фокусується на імітації власної (спонтанної) поведінки, а інший - на імітації поведінки інших людей...» [51, с. 15 - 17].

Під редакцією П. Холмса і М. Карп було видано збірку статей «Психодрама: натхнення і техніка» [127], яка є цінною у контексті даного дослідження не тільки тому, що «... відповідає на багато питань: що таке класична психодрама у Європі сьогодні, ... як «техніки» співвідносяться із «натхненням»...» [127, с. 25], але й тим, що у ній приділяється увага співвідношенню ролі та маски у психодрамі [127, там же]. П. Пітцелє описує питання таким чином: «Маска - це роль, у якій ми застигли, а її зашкарублість мовить про те, які нерозроблені та нерозвинуті частини-ролі (parts) існують всередині нас...» [127, с. 37].

Унікальність роботи Е. Барц «Гра у глибоке» в тому, що автор синтезує психодраму та її ігрові методи із юнгіанським психоаналізом [10]. Коментар самих авторів щодо синтезу юнгіанського психоаналізу та психодрами, а також місця рольової гри у їх методі є таким: «Юнга, як і Морено, рано почало притягувати нумінозне, обох із дитинства цікавили «космічні питання»: Морено - в експресивній,

імпресіоністичній формі; Юнга - у властивій йому формі інтроверсії... можна розуміти психодраму як певний переклад архетипічного змісту мовою конкретних пластичних образів і дії. Те, що ми можемо побачити і пережити, являє собою не елементи психічних структур, відбиток яких несе на собі психодрама, а всього лише певний їх відбиток, архетипічний образ, котрий у даному випадку є символом. Символи - це не знаки, не шифри й не таємні коди. Це образи, які втілюють собою діючі сили і сприймаються емоційно. Вони існують не самі собою, а мають за мету звернути на щось нашу увагу. У людини, яка стикнулася із символом, виникає хвилювання, бо вона діткнулася могутньої енергії діючих сил, на які вказує означений символ. У снах чи багатьох психодрамах ми зустрічаємо, наприклад, такі паттерни (образи або дії), які мають символічний характер, котрі ми просто не можемо перекласти іншою мовою і тому не можемо їх зрозуміти, але саме ці образи і саме цей процес впливають на внутрішній світ і хвилюють нашу душу... Психодрама надає людині можливість пережити розвиток «чистої події». При цьому ми залучаємося у дію цілісно: і душею, і тілом. Прояв емоцій тут стає цілком природнім: в ігровій формі вони знаходять своє природне віддзеркалення. Однак психодраму не слід розглядати як звичайну гру або далеку від реальності фантазію, яка не має ніякого стосунку до «реального» життя. Навпаки, за емоційною насиченістю гра може переважати буденне життя й містити набагато більше сенсу. У буденному житті грі належить особливе місце, тому необхідно визначити її роль і тривалість... У грі народжується новий світ. І в дитячій грі, і в психодрамі втілюється внутрішній світ людини... І там, і там у реальному просторі й часі розкриваються внутрішні людські переживання, які призводять до особистісного зростання, сприяючи визріванню або/і зціленню людини... У процесі гри створюється новий світ, у якому всьому знаходиться місце... Гра і ритуал є елементами психодрами, які створюють як зовнішні рамки, так і внутрішні зв'язки, котрі дозволяють розпізнати прихований сенс... дійства... Ритуал захищає від випадковості та сваволі, від несподіванки й загрози. Зовнішньо він зводиться до повторення певних дій; при цьому кожний учасник повинен добре виконувати ритуали, підкорюватися їм, поважати їх, ставитися до них серйозно, бо вони

пов'язують воєдино всіх учасників. Сам собою ритуал не має певного складу. У першопочатковому сенсі він являє собою символічну дію і слугує для посилення контексту, в даному випадку - контексту психодрами. Можна сказати, що кожен раз при виконанні ритуалу у психодрамі створюється новий космос, так і будь-яку психодраму можна віднести до форми творчості, коли протагоніст із хаосу... створює «власний» світ... Ритуал - це чуттєве віддзеркалення духовного досвіду, коли дещо, досі невловиме, стає видимим та пізнаваним. Ритуал - це рух, а будь-який рух передбачає шлях. Всім, хто знаходиться в динамічному русі, ритуал допомагає знайти свій шлях. Психодрама поєднує елементи групового та індивідуального ритуалу... Груповий ритуал створює певне обрамлення, індивідуальний - саму психодраму. При цьому всі учасники групи, співпереживаючи і співчуваючи, беруть безпосередню участь у дії. Виконуючи ритуал, навіть непосвячений обов'язково відчує щось особисте, тому що в ньому присутній надособистісний архетипічний вплив... У ритуальній дії поєднуються всі часові та психологічні аспекти. Усвідомлюючи це, можна змінити свої уявлення про зовнішні та внутрішні процеси, і таке усвідомлення обов'язково дасть результат... Визначними рисами, які поєднують психодраму із грою, є повторюваність, ігровий простір, ідея, на основі якої будується дія, емоційне напруження, наявність певних правил, спонтанність, вільна діяльність і можливість продовження. Гра виходить за рамки буденного життя, у ній діють інші правила. Кожен граючий свідомо покидає сферу матеріальних інтересів, обов'язків і робить те, що йому подобається, згідно внутрішньої потреби, зберігаючи при цьому певні часові рамки... З цього погляду психодраму можна розглядати як гру. Але з іншого боку, її... можна вважати терапевтичним процесом. Повторюваність гри неминуха через умовність часу і драматичної структури. У кожній грі в прямому (матеріальному) і переносному (ідеальному) сенсі виникає конкретний ігровий простір. Психодраматична сцена, це простір... У переносному сенсі ігровий простір зумовлюється ритуалом; в «ідеальному» сенсі він є внутрішнім психологічним простором протагоніста... Виконання правил можна порівняти з виконанням ритуалу. Вони розповсюджуються на всіх учасників. Відступ від правил призводить до повного

«провалу» гри. При цьому гра є вільною діяльністю. Гра, яка проводиться за сценарієм, - це не гра. Так, наприклад, у відповідності з правилами психодрами людина сама повинна висловити бажання стати протагоністом: будь-які рекомендації тут є зовсім недоречні. Так само неможливо наперед визначити склад гри та її тему. Тему гри називає головний виконавець, а її склад народжується спонтанно. Правилами гри передбачена певна поведінка учасників навіть у тих випадках, коли виникає стресова, незвичайна ситуація. Гра емоційно інтенсивніша за звичайне життя, вона не обумовлена нормативними рамками буденності. У грі стає можливим те, що поза нею вважається неприйнятним або навіть неприпустимим. Наприклад, під час психодрами людина може висловити те, про що не стане говорити ... (зі страху, обережності або небажання). Тут можна робити все, що в іншому місці могло б викликати кепкування або заслужити засудження. В цьому сенсі склад гри... багатший за «нормальне» життя. Її емоційна насиченість може виявитися суттєво вищою... Властива психодрамі серйозність може на нас вплинути, примусивши забути про те, що це гра. Тоді в нас з'являється переконання, що гра, яка відбувається тут, - це одне, а зовнішнє життя - зовсім інше... Навіть у найгостріші моменти психодрами ні в якому разі не слід забуватися, інакше стануть неможливими обмін ролями і дублювання, не кажучи вже щодо процесу в цілому. Важлива особливість психодрами полягає в тому, що вона розвивається одночасно в двох площинах: одна створюється у процесі гри, інша існує у минулому і майбутньому... Юнг і Морено розглядали людину як володаря зв'язку із Вищим Ладом і в конфліктах бачили... свідство прагнення особистості до свого подальшого розвитку, до досягнення максимальної цілісності, котра могла б означати зцілення. Процес отримання цілісності відбувається при зіткненні до внутрішньої Самості або в спілкуванні з людьми, оскільки ближній іноді може на деякий час стати «оболонкою» Самості (Юнг) або «втіленням Бога» (Морено)... Цьому процесу необхідно віддатися цілком - і душею, і тілом... Таке повне переживання можливе лише за певних умов або в особливій ситуації - наприклад, у психодрамі. Тут воно досягає найбільшої глибини й наповненості. І ціллю драми є не робота над несвідомим на користь автономної свідомості, а встановлення

життєздатних реалістичних відносин між свідомістю та несвідомим, взаємодія свідомого «я» із проявленими аспектами несвідомого. У психодрамі можливо здійснити практичне зіткнення свідомості та несвідомого, тобто стимулювати появу феномену, названого Юнгом трансцендентною функцією. В процесі психодраматичної дії вузькі рамки свідомості будуть постійно трансцендувати, й тоді стає можливим взаємопроникнення та обмін між складом свідомості та несвідомої частини психіки» [10, с. 16-20]. Архетип гри тісно пов'язаний із ритуалом як його втіленням, про що детально описувала вище Е. Барц. А самі зв'язки між грою, ритуалом та світовим ладом є архетипічними. Парадоксальним є те, що найбільш детально архетип гри був опосередковано описаний саме Е. Барц, яка створила власний метод у синтезі мореніанства з юнганством.

Прикладом роботи вітчизняних психодраматистів може стати стаття Г. Бідненко «Міфодрама та її драматичні попередники» в журналі «Психодрама та сучасна психотерапія» [13]. З них у контексті означеного дослідження особливо відзначається стаття, де вона наводить сучасну рольову гру в строгому сенсі слова (називаючи її «воєнно-історичною реконструкцією та рольовим рухом) поряд із містеріями античного світу, релігійними іграми християнського Середньовіччя та сценічними постановками світських ритуалів епохи італійського Ренесансу [13]. Автор статті є істориком, міфологом, психодраматистом. В означеній публікації щодо міфодрами автор описує гру в контексті архетипічного зв'язку і міфом та містерією: «Міф - це те, що відбувається зараз - і - завжди. Це інша реальність, в універсальних ... сюжетах якої ми дізнаємося про те, що відбувалося завжди й відбувається досі особисто з нами... Розігрування міфу дає безпосередній досвід буття у ролі, гранично «лаконічної», архетипічної. Це з одного боку може бути новим ... досвідом, розширюючи рольовий репертуар людини. З іншої - кристалізацією життєвої позиції, всього звичного спектру вчинків і дій людини; і тут відчуття... у ролі... виявляється ресурсом розвитку... Ігрове відтворення міфу виявляється ритуальною дією, участю в містерії. Це сновидіння наяву, контрольоване й кероване, міфологічне за своїм сенсом і суттю...» [13, с. 75]. Чи не єдина з психодраматистів вона пише про рольову гру в строгому сенсі слова, і пише

досить влучно, але обмежуючись порівняльною характеристикою власне сучасної рольової гри у строгому сенсі слова з міфодрамою: «Сучасними родичами міфодрами можна вважати військово-історичну реконструкцію та рольові ігри. Перша сконцентрована на якнайточнішому копіюванні історичних деталей костюму та зброї та відігруванні своєї ролі (роль зазвичай вибирається самостійно) у якоїсь ігровій битві чи параді. Історичних ролей у людини може бути стільки, скільки дозволить її фантазія, любов до справи і гроші. Історична роль визначається лише епохою, а не її характером. Так, у реконструкції війн ХХ століття зазвичай підкреслюється, що «це я на означеній війні», а не «а зараз я буду вояком Куртом». У клубах військово-історичної реконструкції більш давньої історії... правила вибору ролі є більш строгими: це зумовлене внутрішньою ієрархією всередині клубного суспільства. В результаті «клубна роль» стає певним «альтер-его» людини, не забезпечуючи її звичною в ігрових діях психологічною пластичністю. Всередині своєї постійної ролі учасник клубу може лише просуватися нагору по внутрішніх ієрархічних сходах. Набагато ближчими до міфодрами виявляються рольові ігри... Також вибирається сюжет, розбираються ролі. В окремих випадках справжній сюжет виявляється відомим лише в самому кінці дійства... Так, одного разу наприкінці гри я дізналася, що була Тінню (в юнганському сенсі) божевільного алхіміка. Ведучий зветься «майстром». В нього роль можна «забронювати» заздалегідь, тоді як у міфодрамі ми намагаємося зробити так, щоб ролі були вибрані спонтанно або, в усякому разі, на очах у всіх інших. Відмінність рольової гри від міфодрами полягає в тому, що більше значення надається історичним або фентезі атрибутам та одягу. Гравець зазвичай зарані не тільки продумує історію свого персонажу («легенду»), але й буває зобов'язаний представити її «майстру». Важливим завданням для «рольового гравця» є втілення персонажу максимально, несхожого на нього в реальності, іншого характеру, статі, віку, досвіду. Тому в грі, незважаючи на відсутність публіки, виявляється важливим «добре зіграти» роль та хитро закрутити сюжет, в той час як у міфодрамі ми радимо прислуховуватися до своїх відчуттів і переживань, знаходити дещо схоже на власне реальне життя, або все ж відмінне від нього. Безумовно, сюжети рольових ігор зазвичай виявляються

більш хитромудрими, ніж хід міфів. У діях персонажів менше заданості, немає розділення дії на окремі сцени. Наприкінці відігрування сюжету в рольовій грі раніше не було ритуального зняття ролі (деролінгу) - що дозволяло учасникам перетворювати свої ролі в «одне зі своїх я» або навпаки, постійно відігравати одну із своїх субособистостей. Однак зараз... це входить у практику. Не проводиться також шерингу «з ролі», немає інтерпретації характеру, не ведуться звіти (тут автор допускає помилку, - прим. автора дослідження), найбільше, що можна виявити це своєрідний «розбір польотів», враження учасників, зосереджені на ігровій динаміці та різних відносинах поза роллю... Безумовно, незважаючи на зовнішню подібність, у рольових ігор інші цілі, ніж у міфодрами, у котрій важливіше те, що людина відчула та зрозуміла, що із ним (або з нею) відбулося...» [13, с. 75, 81 - 82]. Таким чином, можна помітити, що креативний ресурс гри широко задіяний у психології та психотерапії. Втім, не завжди використовується ресурс саме рольової гри.

З вітчизняних дослідників теми гри особливо відзначається праця Д. Ельконіна [146], який, втім, акцентує основну увагу на дитячій грі у співвідношенні до дорослого світу. Сама собою робота відзначається яскраво виявленим педагогічним аспектом і зосередженістю саме на дитячій рольовій грі. Еволюцію власної думки щодо гри Ельконін коментує таким чином: «У ході здійснення ролі трансформуються дії дитини та її ставлення до дійсності. Так народилася гіпотеза, що уявна ситуація, в якій дитина бере на себе ролі інших людей і реалізує типові для них дії та відносини в особливих ігрових ситуаціях, є основна одиниця гри. Суттєвим моментом створення ігрової ситуації є перенесення значень з одного предмету на інший. Ця думка не є новою [146, с. 2-3]. Предметом свого дослідження Д. Ельконін називає «...природу і сутність рольової гри, психологічну структуру розгорнутої форми ігрової діяльності, її виникнення, розвиток і розпад, її значення в житті дитини і в її розвитку майбутньої особистості» [146, с. 16]. Загальні ж висновки Д. Ельконіна є такими: «Можна, звісно, розкласти будь-яку діяльність, в тому числі й гру, на суму окремих можливостей: сприйняття+пам'ять+мислення+уява; ... можна навіть визначити, з певною мірою

наближення, питому вагу кожного з цих процесів на різних етапах розвитку тієї чи іншої форми гри. Однак при такому розкладі на окремі елементи зовсім втрачається якісна своєрідність гри ... можна припустити, що саме роль і пов'язані з нею дії з її реалізації складають одиницю гри... можна стверджувати, що саме роль і органічно з нею пов'язані дії являють собою основну, далі нерозкладну одиницю розвинутої форми гри... Гра є соціальною за своїм походженням саме тому, що вона соціальна за своєю суттю..., тобто виникає з умов життя людини в суспільстві... гра - це все ж сфера реальності. І це дійсно так. Гра не є ірреальність. Тому в ній... є жорсткість, властива реальності...» [146, с. 18, 20, 23, 27, 30, 117].

Але найчастіше, коли мова йде про гру в аспекті психології, згадують про Е. Берна із його відомою працею «Ігри, в які грають люди. Люди, які грають в ігри» [15]. У теорії Е. Берна гра набуває рис психологічного та соціального стереотипу. «...ігри - це, на наш погляд, тільки сурогат істинної близькості... їх можна характеризувати як гострі форми взаємин...», - пише Е. Берн [14, с. 13]. Таким чином, Е. Берн описував ігри соціального плану та як певні «сценарії» в людських відносинах та прийняті в суспільстві «ритуали» для кожного випадку (сімейні, психологічні, ігри бізнесу, злочинного світу тощо) [14]. Наприклад, людина, яка засуджує рольові ігри як субкультуру і часто веде про це нажахані бесіди зі знайомими, за викладками Е. Берна грає у «подумайте, яке страхіття». Якщо Е. Берн аналізує та описує соціальні ігри людей, то Я. Морено та К. Юнг виводять гру як те, що дозволяє виходити за межу соціальних ролей та внутрішньо рости й змінюватись. В аспекті метаантропології можна зробити таке припущення: Берн описує буденні ігри людини, а для Я. Морено гра є інструментом подолання як буденності, так і людських проблем (завдяки чому теорія психодрами є досить популярною серед сучасних «рольовиків»).

Навіть ті, хто «проголошує маніфест буденності» та вважає рольову гру небезпечною, теж знаходиться у своїй грі. Але не завжди гідній, та не завжди вони це визнають. Тут виникає ще одна аналогія, пов'язана з аналізом поняття «гра» в сучасній психології. Теорія Е. Берна також пов'язана з грою. Але, якщо К. Юнг та Е. Берн (можливо припустити, й Сократ, хоч він і не вважав цього поняття

філософським) підносили поняття гри як елемента цивілізації, що пов'язує сакральне з профанним, то тема гри є досить характерною для європейської філософії.

Особливо рольової гри. Існує досить багато джерел теоретичного характеру з цієї теми у філософії. Дуже люблять посилалися на вислів Геракліта «Еон - дитина, яка грає у песейю, дитині належить царська влада», іноді перекладаючи цей образ «вічно сущого» Логоса як вічність і називаючи найближчий відомий аналог гри у песейю. Іноді це звучить як «Вічність є дитя, що грає, гральні кості кидає». Так, означений діалог, де Геракліт згадує про «граючий Еон», наводиться у книзі «Фрагменти ранніх грецьких філософів», яка, в свою чергу розміщена на сайті «Бібліотека історії філософії» [65]. За даними наведеного видання, означений вислів Геракліта цитується Лукіаном. Цілком доцільно навести весь фрагмент: «(С 5 DK). Лукіан. Продаж життів, 14: [Покупець] А ти чого плачеш, люб'язний? Думаю, найкраще поговорити з тобою. [Геракліт]. О чужинець, я думаю, що життя людське нещасливе, повне сліз, і немає в ньому нічого невідвладного смерті; тому-то я вас жалію і плачу. І справжнє мені не здається великим, а вже майбутнє і взагалі смутне - я бачу світові пожежі та загибель Всесвіту. Про це я й плачу, а ще про те, що немає нічого постійного, але все є змішаним як у бовтанці (кикеоні) і одне й те ж: задоволення - незадоволення, знання-незнання, велике-мале - ... переміщується туди-сюди і чергується у грі Вічності (Еону). - А що таке Вічність? - [Гер.] Дитя що грає, кості кидає, то виграє, то програє)...» [64, с. 253]. Таким чином, у Гераклітовій картині світу загальний світовий лад є результатом «ігрової випадковості» дій Еона-дитини, «граючої вічності».

У платоновому діалозі «Євтидем» Сократ називав «пізнавальною грою» витівки софістів, які збивали з пантелику молодих людей своїми псевдологічними роздумами [90, с. 12]. Якщо ж враховувати платонів «Міф про Печеру» [90, с. 42] і розуміння, в цьому аспекті, ілюзорності людського буття взагалі - значна частина людського буття може вважатися «ігровим». З чого витікає, що Платон вважав буденність більш спорідненою з поняттям гри через її «ілюзорність» як віддзеркалення Ідеї. У «Законах» він описує людину, немов «якусь вигадану іграшку

бога», сенс життя якої полягає в тому, щоб «жити граючи» у «прекрасні ігри», до яких Платон відносить пісні, танці, жертвопринесення, битви з ворогами [90, с. 116-123, 272 - 298]. У «Політику» словом «гра» він називає всі види мистецтва, «спрямовані виключно на наше задоволення», - живопис, музику тощо [90, с.10-82].

Більш ґрунтовно філософи зайнялися дослідженням феномену гри значно пізніше. Вважається, що започаткували ці дослідження І. Кант та Ф. Шиллер [134, с. 12-13]. У німецькій класичній філософії на перший план висувається естетичний план гри.

Хоч питання про співвідношення гри та мистецтва і було поставлене І. Кантом, але філософсько-антропологічні засади йому надав саме Ф.Шиллер, і саме його більшість джерел вважає засновником «теорії гри». На думку Ф. Шиллера, гра є специфічно людською формою життєдіяльності, і він афористично висловився: «... людина грає тільки тоді, коли вона в повному значенні слова є людиною, і вона буває людиною лише тоді, коли грає» [134, с. 302].

Ф. Шиллер зробив поняття гри одним з центральних у своїй естетичній теорії. В аспекті метаантропологічних понять «буденне-граничне-метакраничне», можна сказати, що Ф. Шиллер один із перших помітив трансформуючий вплив гри на буденність: «Естетична творча спонука непомітно створює посеред страшного царства сил і священного царства законів третє, радісне царство гри та видимості, в якому воно знімає з людини кайдани... чи не принижується краса тим, що прирівнюється до гри й найпорожніших предметів, які завжди визначалися іменем гри? Чи не суперечить поняттю розуму й гідності краси - яка розглядається як інструмент культури - обмеження краси просто грою, й чи не суперечить дослідному поняттю гри, - яке може існувати і після виключення всього, що стосується смаку, - обмеження гри однією лише красою? Одначе що ж ми назвемо простою грою тепер, коли ми знаємо, що зі всіх станів людини саме гра й тільки гра робить її довершеною й відразу ж розриває її подвійну природу? Те, що ви, за вашими уявленнями про означену річ, називаєте обмеженням, те я, за своїм розумінням, котре я виправдав доказами, називаю розширенням. Тому я сказав би зовсім зворотне: у приємному, в добрі, у довершеності людина проявляє лише свою

серйозність, з красою ж вона грає. Звісно, нам не слід у даному випадку згадувати ті ігри, які застосовуються в дійсному житті і що зазвичай спрямовані на досить матеріальні предмети, але ми марно почали б шукати в дійсному житті й ту красу, про яку ... йде мова. Краса, яка зустрічається в дійсності досить відповідає тому, що зустрічається в дійсному житті спонуканню до гри; однак ідеал краси, виставлений розумом, разом із тим виставляє й ідеал спонукання до гри, який людина повинна мати перед очима в усіх своїх іграх...» [134, с 315-316].

Таким чином, у шиллеровім образі світу гра пов'язана зі звільненням від жорстких ланцюгів реальності, від тяжких власних потреб, від примусів буденності, як природна, вільна незацікавлена діяльність задля легкого та спонтанного застосування душевних сил людини. За Шиллером, коли особистість звільнюється від авторитарного тиску обставин та інтересів, вона вступає до царства гри як естетичної видимості. Це і є те, що автор описує як входження в культуру, а сама його теорія культури базується на моделі мистецтва, зрозумілого як гра. І гру з естетичною діяльністю поєднує насолода [134, с 315-316]. Хоча Шиллера і вважають чи не творцем теорії гри у філософії, він сам же підкреслював вплив І. Канта на свої висновки [134, там же].

І. Кант у «Критиці властивості судження» [48, с.161-529] досить часто вживає слова «вільна гра пізнавальних властивостей», «вільна гра властивостей уявлення», гра душевних сил у аспекті саме естетичних феноменів та мистецтва. Більше того, «мистецтво гри відчуттів» (поруч із образотворчим та мовним) віднесене І. Кантом до сфери «прекрасних мистецтв». І в основі всіх їх, на думку Канта, основою є гра тих чи інших духовних сил людини. Він поділяє вільну гру відчуттів, яка надає насолоду, на азартну гру, гру звуків, гру думок. І лише двом останнім Кант надає статус мистецтва [48, там же]. Так само поєднані гра і художня діяльність тим, що обидві вільні та не мають утилітарних цілей [48, там же].

Х. Гадамер у своїй відомій праці «Істина і метод» продовжує досліджувати зв'язки між грою та художньою діяльністю [20, с. 148, 152]. Він взагалі поширив поняття гри на процес розуміння текстів, витворів мистецтва, історичних подій, приєднавши його, таким чином, до понятійного апарату герменевтики (теорії

розуміння й тлумачення) Х. Гадамер доходить висновку, що гру з мистецтвом поєднує те, що обидва явища не є предметом чи об'єктом, який протистоїть людині як суб'єкту. Логічний «ланцюжок» розвитку думки Х. Гадамера щодо зв'язків гри та мистецтва є таким: твір мистецтва існує в процесі його «розігрування» (відтворення), виникає з початком «гри» та «помирає» з її закінченням. Оживлення відбувається одночасно з процесом «відтворення» самого твору мистецтва та зачаруванням глядача його «граючою видимістю». З цього випливає, що саме свідомість людини стає частиною витвору мистецтва. Так само й гра, за Х. Гадамером, грається через саму себе: «...суб'єкт гри - це не гравець... суб'єкт гри - <...> сама гра», і гравці для гри лише спосіб здійснення» [20, там же]. В аспекті герменевтики щодо гри Х. Гадамер доходить таких висновків: «По-справжньому розуміти гру (і витвір мистецтва) може той, хто втягнений у неї.; Означена втягненість буває двох типів - як учасника і як глядача. Спостерігач же завжди залишається «поза грою» і не є глядачем» [20, там же].

Згідно з коментарем Х. Гадамера, «Замкнений простір світу гри тут дозволяє одній зі стін впасти... замкненість гри в собі й створює її відкритість для глядача» [20, с. 154-155]. Тобто, гра і без глядача залишається грою, але в присутності глядача вона стає ще й видовищем. Сам же гравець не може бачити своєї гри в цілому, не має її цілісного естетичного образу [20, там же]. Ще один німецький мислитель, О. Фінк [112], ввів гру в перелік основних феноменів людського буття (поряд із такими, як смерть, праця, влада, кохання) та визначив її в якості основного способу взаємодії людини з можливим та недійсним. Фінкова характеристика гри є такою: «Гра є настільки ж першопочаткова, як і ці феномени. Вона охоплює все людське життя до самої основи, оволодіває ним і суттєво визначає буттєвий склад людини, а також спосіб розуміння буття людиною. Вона пронизує інші основні феномени людського існування, будучи нерозривно переплетеною...з ними. Гра є виключна можливість людського буття. Грати може тільки людина. Ані людина, ані бог грати не можуть. Лише суще, кінцевим чином віднесене до всеохопного універсуму і яке при тому перебуває у проміжку між дійсністю та можливістю, існує в грі... [112, с. 360-363]. Гра є таким виміром існування, яке численними зв'язками

сплетене з іншими вимірами. Будь-яка людина грала й може висловитися, спираючись на власний досвід. Щоб зробити гру предметом роздуму, її не потрібно привносити ... ззовні: згідно обставинам ми виявляємо, що втягнуті у гру... навіть тоді, коли насправді не граємо, або вважаємо, що давно залишили позаду ігрову стадію свого життя... Що ж характеризує буденне тлумачення людської гри?... намагання витіснити гру з сутнісного центру людського буття, позбавити її суті, ... відібрати в неї значущість й істинне значення... гра... перш за все є основним способом людського спілкування з можливим і недійсним... Хоча гра як грання є імпульсивно рухоме буття, вона знаходиться осторонь будь-якого неспокійного прагнення, що витікає з характеру людського буття як «завдання»: в неї немає ніякої мети, її мета і сенс у ній самій. Гра ... це теперішнє, яке дарує блаженство... Людина як така є гравцем... Ігрове задоволення - не тільки задоволення у грі, але й задоволення від гри, ... від особливого змішання реальності й нереальності... [112, с. 365, 366, 369]. Будь-який гравець грає перш за все самим собою, беручи на себе певну сенсову функцію в сенсовому цілому суспільної гри... Гра є фундаментальною особливістю нашого існування, яку не може обійти увагою жодна антропологія. Вже суто емпіричне вивчення людини виявляє численні феномени явної або прихованої гри в найрізноманітніших сферах життя... гра у своїй основі відзначається відбитком людського сенсу... «Ігровий світ» - ключове поняття для тлумачення будь-якої гри... Цей ігровий світ не прихований всередині самих людей і не є повністю незалежним від їх душевного життя... Ігровий світ - не зовні і не всередині, він настільки ж зовні, в якості обмеженого уявного простору, межі якого знають і дотримують об'єднані гравці, настільки ж настільки всередині: в уявленнях, думках і фантазіях самих граючих... У грі ми відтворюємо уявний ігровий світ. Реальними вчинками, що, однак, є пронизані магічним дійством і сенсовою могутністю фантазії, ми створюємо в ігровому суспільстві з іншими (іноді в уявному співіснуванні з уявними партнерами) обмежений ігровими правилами і сенсом уявлення світ гри... самі входимо в нього й беремо всередині ігрового світу певну роль. Роль може переживатися з різною інтенсивністю. Є такі ігри, в яких людина до певної міри втрачає себе, ідентифікує себе зі своєю роллю майже до

нерозрізненості, занурюється в свою роль і висковзує від самої себе. Але подібні занурення є нестабільними. Будь-якій грі приходить кінець... А є ігри, в яких граючий співвідноситься зі своєю роллю суверенно легко, насолоджується власною волею, усвідомлюючи, що в будь-який момент він може звільнитися від ролі. Гру можна грати з глибокою, майже неусвідомленою творчою активністю, а можна - із пурхаючою полегкістю і граційною елегантністю... Гра незмінно веде за собою самотлумачення. Граюча людина розуміє і себе й учасників гри тільки всередині загального ігрового дійства; йому відома... звільнююча сила гри, але також... її... зачаровуюча сила. [112, с. 376, 379, 380]. Гра викрадає нас з-під влади звичної та буденної «серйозності життя», яке проявляє себе перш за все в суворості й тяжкості праці, в боротьбі за владу... Гра любить маску,... «непряме спілкування», двозначно-таємне: вона кидає завісу між собою і точним розумінням, не виказує себе в... якомусь простому образі... Ігровий сенс не є дещо відмінне від гри: гра - не засіб, не інструмент, не привід для вислову сенсу. Вона є сама власний сенс. Гра є осмисленою в собі самій і через саму себе. Граючі рухаються у сенсовій атмосфері своєї гри... Всі основні феномени буття сплетені один із одним, гра віддзеркалює в собі їх всі, в тому числі й саму себе. Це й надає грі виключного статусу... Гра є основою будь-якого людського мистецтва. Людині й художнику найбільш ясно відкривається контур гри як творчо-креативного спілкування з можливостями, що розкриваються. [112, с. 396, 402]. Він вважає, що «чим менше ми пов'язуємо гру з іншими життєвими прагненнями, чим більш вона є безцільною, тим скоріше знаходимо в ній мале, але повне у собі щастя» [112, с. 16], ніби гра нічому не слугує, не має жодної «кінцевої цілі», вона є «для себе та в собі». О. Фінк навіть сперечається з тими, хто вбачає значення гри тільки в підготуванні дітей до серйозної «дорослої» діяльності. Гра належить дорослим не меншою мірою, ніж дітям» [112, с. 22]. Окремо слід зазначити розділ «Гра» з монографії В. Бичкова «Естетика» [16]. Хоча В. Бичков і є мистецтвознавцем, який спеціалізується з медієвістики, саме його філософський аналіз питання гри в історії філософії можна навести й процитувати як один з найглибших і найсуттєвіших. Тому його доцільно навести майже цілком саме в даному розділі огляду літератури, як авторитетного

дослідника в галузі філософії гри: «Шлегель... осмислює гру в якості онтологічного принципу буття універсуму (концепція Welt-Spiel), а в мистецтвах бачить лише «віддалені подібності безкінечної гри світу, витвору мистецтва, що вічно сам себе створює» [16]. Ідеї Шлегеля виявилися близькими романтикам, котрі нечасто вживали сам термін «гра», але, по суті, все мистецтво осмислювали в модусі гри, в розумінні як «гри повторення» (Wiederholungsspiel)... З концепції Шлегеля багато в чому виходив і Ф. Ніцше у своєму визначенні мистецтва як особливого «наслідування» «грі універсуму», з розумінням у сенсі зняття постійного конфлікту між «необхідністю» і «грою», коли все зростаючий потяг до гри викликає до життя нові світи - «інші світи». У «Веселій науці» Ніцше висуває в якості парадигми «надлюдської» культури майбутнього «ідеал духу, котрий наївно... сам того не бажаючи і з б'ючого через край надлишку повноти й могутності грає зо всім, що досі називалося священним, добрим, недоторканим, божественним» [16]. Цей ідеал виявився спокусливим і пророчим для багатьох гуманітаріїв ХХ ст. від Гейзінги до Дерріди, постмодерністів і деконструктивістів. Особливий акцент на грі, як на суттєвому естетичному факторі, зробив у своїй «Диалектиці художньої форми» (1927) О. Ф. Лосев... Він прямо висловлюється, ... що «художня форма є грою», бо першообраз, знаходячись одночасно в процесі становлення образу й самостановлення..., фактично являє собою ідеальну ситуацію гри...[16]... Немов моделюючи концепцію Й. Гейзінги та ідею Ф. Шиллера про «естетичну державу» в футурологічній перспективі, сутність гри для себе і для себе адекватними їй (тобто художніми) засобами показав у своїй утопії «Гра в бісер» (1943) [16] Г. Гессе, значущість якої... є настільки великою, що є сенс зупинитися на змісті цієї книги докладніше. Сьогодні без перебільшення можна сказати, що цей роман міг би стати «естетичним Євангелієм» ХХІ ст. (а став методологічною основою для створення принципу сучасної рольової гри в строгому сенсі слова та частково вплинув на розвиток специфічного «ігрового» термінологічного апарату, - прим. автора дослідження)... Г. Гессе у художній формі створив один з можливих шляхів подальшого розвитку культури, точніше її найвищої, елітарної інтелектуально-естетичної сфери. Гра в бісер (в подальшому - Гра, як її коротко називає і сам

автор), згідно роману Гессе, виникла в колах найбільш обдарованих математиків і музик, додавши в процесі довгого історичного розвитку в коло своїх учасників - гравців, зберігачів, служників, розробників, - всю інтелектуально-духовну еліту людства (філологів, мистецтвознавців, філософів, теологів, музик, математиків, коротше - вчених мислителів і художників високого інтелектуального рівня). Вона сформувалася як неутилітарна й певною мірою езотерична ігрова діяльність, синтезуюча всі інтелектуальні, наукові, духовні, релігійні, художні цінності й досягнення людства за всі часи його існування і поступово перетворилася ... на «гру ігор» - елітарну духовну культуру людства. Її професійно вивчають, зберігають її архіви (ігрові партії), досліджують, розробляють і проводять періодичні ігри при великому збіговиську глядачів, готують кадри Гри в елітних школах мешканці спеціальної Провінції Касталії, які займаються виключно Грою. Гра має свої найскладніші правила, які неухильно зберігає касталійська ієрархія на чолі з Магістром Гри (Magister Ludi). «Ці правила, мова знаків і граматики Гри, - пише Гессе, - являє собою певний різновид високорозвиненої таємної мови, у якій беруть участь найрізноманітніші науки та мистецтва, але перш за все математика й музика..., і який спроможний висловити і співвіднести склад і висновки чи не всіх наук. Гра в бісер - це, таким чином, гра із всім складом і всіма цінностями нашої культури, вона грає ними приблизно так, як у всі часи розквіту мистецтв живописець грав фарбами палітри. Всім досвідом, всіма високими думками й витворами мистецтва, народженими людством у його творчі епохи, всім, що в наступні періоди вченого споглядання звели до понять і зробили інтелектуальним надбанням, всією цією величезною масою духовних цінностей вмілець Гри грає немов органіст на органі, й довершеність цього органу важко собі уявити - його клавіші й педалі охоплюють весь духовний всесвіт, його регістри майже нескінченні, теоретично грою на цьому інструменті можна відтворити весь духовний склад світу» [16]. Виникнувши як інтелектуальна гра духовними цінностями і їх основними схемами, образами, фігурами, мовами, ієрогліфами, мелодіями, науковими теоріями, гіпотезами і т.п., Гра скоро перейшла від суто інтелектуальної зверхньої віртуозності до споглядання, медитацій, заглиблених

вдивлянь у кожен хід Гри, кожен елемент, до глибинних переживань та інших засобів духовних практик... Головним результатом Гри було досягнення в її процесі стану високої духовної насолоди, неземної радості, особливої «веселості», тобто, фактично, про що неодноразово пише прямо сам Гессе,...Гра є вищою формою та квінтесенцію естетичного досвіду в його глибинному розумінні. Таким чином, Гра - це Культура, що усвідомила свою глибинну естетичну сутність і свідомо культивує естетичний досвід буття у світі. І це зовсім не зверхневий досвід, але саме глибокий, сутнісний... Через численні «закутки архіву» й лабіринти знань, цінностей, витворів культури, через найдавніші практики та східні вчення й міфи, через дзенські сади й трактати великих відлюдників, музику Баха й теорію відносності Ейнштейна істинні майстри Гри проникають у недосяжні іншими способами таємниці буття, відчуючи від цього божественну насолоду, набуваючи неземного спокою трансформованої та очищеної душі... найвизначніші філософи, філологи, художники, музики..., мірою свого таланту, сил та можливостей рухаються в одному глобальному напрямі створення чогось... близького до Гри в бісер. Інше питання, що тепер... з'явилися принципово нові можливості й форми організації Гри, про які й не мислив у 1930-ті рр. Г. Гессе. Головний акцент на естетичній сутності гри зробив й... один з найвизначніших мислителів ХХ ст. Х. Гадамер в основній герменевтичній праці «Істина і метод» (1960). Він напряму пов'язує гру з естетичним і мистецтвом, ... спрямовує свою увагу на гру як на «засіб буття самого витвору мистецтва». Х. Гадамер стверджує «священну серйозність гри», її «медіальний сенс», «примат гри у відношенні свідомості граючого»; гра - не діяльність, але «чинення руху як такого» заради нього самого, «будь-яка гра - це становлення стану гри»; суб'єктом гри є не граючий, але сама гра; мета гри - «порядок і структура самого ігрового руху»; «засіб буття» гри - «самопрезентація», яка виступає універсальним аспектом буття природи; гра завжди передбачає «іншого». Найвищим ступенем людської гри, її «завершенням», досягненням ідеального стану є мистецтво; гра на цьому ступені трансформується в мистецтво,... «...в структуру». Мистецтво є потенційно закладеним у грі, складає його сутнісне ядро, і при «трансформації в структуру»...являє себе в чистому вигляді: «сущє

тепер, що являє у грі мистецтво, і є ...істинним» [16, с. 159]... «Йельські постструктуралісти («Игры, игра, литература», 1968), філологи та філософи постмодерної орієнтації... виводять принцип гри в поле власної «текстології», вивчаючи гру з референтними світами тексту, гру з подіями, розробленими в тексті, віртуальні ігри з читачем і т.п. Ж. Деріда, зі свого боку, розвиває...романтичну концепцію гри як «безкінечно відтворюваної» гри повторення..., яка повністю замкнена в собі... він переходить до гри розрізень... та гри розрізнянь..., яку розуміє нескінченним відкладанням та висковзанням й покладає в основу свого методу деконструкції... Гра як естетичний феномен набуває в сучасній культурі й цивілізації в цілому статус одного з найбільш значних компонентів...» [16, с. 211 - 222].

Культурологія та філософська антропологія також приділяє увагу поняттю гри в людському бутті через те, що, взагалі, є «одним з учень про людину, її сутність і природу» [34, с. 93]. Наприклад, Х. Ортега-і-Гассет [34, с. 207] саме в цьому зближується за думкою із тим же самим Й. Гейзінгою: називає вищим проявом людини «вільно-ігрову діяльність», пов'язуючи її «передусім зі спортом у найширшому сенсі цього слова», називаючи наукову і художню творчість, політичний і моральний героїзм, релігійну святість «високими плодами спортивної захопленості». Взагалі інтерес до теми гри є показовим для філософської антропології. На сайті «Веб-кафедра філософської антропології» [54] розміщена стаття М. Коськова «До теорії чистої гри».

М. Коськов присвячує статтю «чистій грі» [54]. Він здійснює достатньо глибокий аналіз теми, поєднуючи його з широким спектром використаних наукових джерел: «Нас у даному випадку цікавить гра не в широкому й аморфному сенсі слова, а в прямому й точному сенсі слова як особлива діяльність... специфічних особливостей необхідних і достатніх базових ознак всякої гри в чистому вигляді всього дві. Перша незвичайність ігрової дії полягає в тому, що вона умовна, безкорислива, не спрямована на усвідомлювані зовнішні цілі (При цьому ігри мають неусвідомлену зовнішню ціль, виконуючи певні соціально-антропологічні функції), відбувається немов «не насправді». Сенс гри для гравця не у практичному

результаті, а в самій дії. Друга сутнісна особливість полягає у волі вибору гри та дій чи не до імпровізації, в добровільності входу й виходу, в рівноправності всіх учасників. Означена умова рішуче виводить з простору чистої гри більшість сфер, які лише перетинаються з нею: ритуал, спорт, правосуддя, ратне діло, політику і т.п. Присутність і взаємодія названих рис забезпечує задоволення, радість, емоційне піднесення, але це вже не властивість гри, а її результат, реакція граючих, викликана радісною відмінністю вигаданої ігрової реальності від справжнього, ... звичайного життя. Така реакція іманентна будь-якій чистій грі. Вона й повертає нас, будучи внутрішньою мотивацією звернення до цього заняття... Нетотожність звичайного, «справжнього» життя - сутнісна риса гри. Ця нетотожність є різноманітною. Спрямованість ігрової діяльності на різні аспекти культури й особливості ставлення до норм звичного, «серйозного» життя - ось ті координати, які складають поле гри... існує два великих класи ігор. Перший - ігри засвоєння, прийняття дійсності, культури, правил повсякденного життя (хоч і в умовній імітованій формі). Другий - ігри відхилення, віддалення від буденної дійсності за штучними правилами, які посилюють, перевертають норми звичного життя, спрямовані на відривання від цих норм. Таким чином, всі можливі ігри належать лише до двох протилежно спрямованих класів. Іншої можливості немає. Кожен із цих класів включає ряд ігор, розрізнених особливостями об'єкту засвоєння чи відходу від норм серйозного життя... З іншого боку, відходження від буденності... також реалізується різними шляхами, причому таких шляхів в принципі існує лише два: створення нових правил або відмова від них зовсім... Охарактеризовані типові форми гри виділені й описані вище в «чистому вигляді», докладне уявлення є зручним для принципового аналізу й моделювання ігрової діяльності. Однак в дійсності дуже розповсюджене... взаємопроникнення типових форм. Це взаємопроникнення є обумовленим перш за все генетично. Так, предмети, внесені в ігрову сферу та засвоєні дитиною пронизують усі наступні типи гри (означена закономірність має лише мінімальні винятки в рухливих та змагальних іграх). Режисерський початок, одного разу виникнувши, також переходить у трансформуючі, рольові, орнаментальні та рухливі ігри, затухаючи за мірою того, як правила стають жорсткішими. Вхідження у роль,

перевтілення з рольових ігор органічно переходить в орнаментальні, екстатичні та рухливі ігри, але затухає за мірою посилення змагальних початків, коли всі властивості граючого зосереджені лише на досягненні найкращого результату. Таким чином, у рухомих іграх спостерігається спектральний перехід від рольового до змагальних початків... гра не відділена чіткою межею від оточуючого практичного життя, існують перехідні форми від гри до праці, мистецтва, спорту. Гра перетворюється на доцільну діяльність, оскільки не сам процес (точніше, пов'язані з ним переживання), а утилітарний результат стає усвідомленою бажаною ціллю суб'єкту активності... При розгляді суспільства в історичній площині виявляються три внутрішньо нерозділені блоки ігор, які послідовно виростають один з одного. Ігри дітей, які перейшли людині в спадщину від тварин і спрямовані на засвоєння предметів та дій, на підготування до майбутньої діяльності: предметні-трансформуючі-рухливі. Ігри, спрямовані на засвоєння соціальних норм та відносин, які виникли на базі передуючого блоку й виділені пізніше з синкретично поєднаної діяльності первісної людини об'єднуючої утилітарні, магичні, ігрові, художні та ін. моменти: рольові - орнаментальні - екстатичні. Ігри вже переважно розважальні, існуючі за штучно створеними правилами, які виникли у зв'язку із появою вільного часу та незадоволеністю звичним практичним життям: змагально-азартні... Переважний розвиток тих чи інших типів гри залежить від конкретних умов. У процесі еволюції людства відбувається відмирання цілих ігрових прошарків та заміна їх новими сімействами...» [54].

Але найближче до теми гри як сенсотворчого явища людської культури підійшов К. Сігов у дисертаційному дослідженні «Гра як проблема філософської антропології» [98]. Перераховуючи вже створені теорії гри, К. Сігов зазначає, що «У вітчизняній філософії феномен людської гри досі не ставав самостійним предметом вивчення» [98, с. 2]. Стосовно існуючого переліку досліджень гри він виводить поняття про «...певну «метагру» - змагання не тільки різноманітних тлумачень і трактувань теорій гри між собою, але й змагання самої гри із будь-якими намаганнями її теоретичного осмислення. Вона грає з думкою в хованки. ... Гра немов завжди вже не там, де її почали методично шукати.» [98, с. 2-3]. Наукову

новизну свого дослідження К. Сігов вбачає в «розробленні філософської концепції гри як фундаментального феномену людського існування, цілісному розгляді гри в ракурсі філософської антропології, а також в побудуванні нової типології ігрових форм і моделей, прояснення їх місця в системі наук» [98, с. 4]. У його дослідженні стверджуються наступні ідеї: гри як буттєвого феномену людини, і з цієї позиції питання щодо гри трансформується в пошук суб'єкту ігрових відносин, які передбачають різноманітні типи особистісного та надособистісного партнерства (разом із ситуацією долі, рольових схем, діалогічних структур та ін.); в різноманітності ігрових ситуацій сутності автентичної гри відповідає стан реальної відкритості людини світу потенційного, яке виявляє буттєву неусувність у людині її можливої іпостасі; у грі, як події буття, лінійне протистояння суперників і сама опозиція «суб'єктивне - об'єктивне» трансформується в нову якість співучасті та спілкуванні людей («святковий» лад відносин), коли граючі включаються в єдиний сенсовий обрій. Саме з можливістю необ'єктного ставлення до іншого пов'язана глибинна мотивація ігрового дійства; гра - єдина основа незведення людини до її «справ»; виявлений властивий грі модус відповідальності як відповідність волі, як людська відповідь на невідновлюваний борг буттю. Автентична гра, використовуючи прагматичну примусовість, не заважає «внутрішньому діянню» людини, її «радісній творчості» [98, с. 5]. У розробленій ним типології ігрових форм К. Сігов розмежовує: вільно імпровізовану гру, гру-змагання в межах обмеженої кількості умовних правил (гейм); «квазігру» - описання позаігрової реальності за допомогою ігрових аналогій та моделей [98, там же]. Автор виводить такі зв'язки між грою, діяльністю і святом: «...гра не особливий рід діяльності, вона є протофеноменом діяльності як такої, чистого діяння, яке просвічує немов обличчя-образ за багатьма масками... Тільки переставши бути іграшкою, людина виходить із заціпеніння, пробуджується до «духовної веселості», вільно вибирає час та форму своєї гри... Протиставлення свята будням звично й зверхньо... грі, як екзистенційному феномену протистоїть не тільки зовнішнє, грубе насильство, але й зовнішній витончений примус, смуток, пустка. Саме перемогою над цим духом пустки й небуття надихається свято... І сьогодні завдання самозбирання пов'язане з

грою... Зібрана гра приносить очищення, легкість. Дисципліна гри, її внутрішня міра допомагають людині вийти з розсіяння, зібрати себе в єдиний онтологічний центр. У автентичній грі жодні грані людської суті не лишаються в недбанні та не відкидаються, - в трансформації їх полягає суть ігрової аскези. Причому, трансформація ця відзначається особливими рисами: всі елементи узгоджуються в структурі відкритості можливому...» [98, с. 12-13]. Щодо розповсюдженої паралелі «гра-творчість» К. Сігов пише, що «Гра як така може бути названа «творчістю» в єдиному особливому значенні цього поняття: в значенні творчості необ'єктивованої у виробництві будь-яких речових «артефактів», але здійснюваної в самій людині..., тобто гра пов'язана перш за все із «внутрішньою художністю» людини... «Двоплановість» гри полягає не в замкненості й локалізації полегшеної ділянки емпіричного плану буття, але в конкретній структурі суміщення нових планів буття, в «енергійному» висвітленні цілих світів, прихованих у вбогій оболонці індивіду» [98, с. 14]. Особливо цікавою є аналогія автора між грою та моральністю: «У гри та моральності є... загальна основа - відповідальність, як відповідність волі. Людина в грі розпрямлюється та відповідає на виклик, який кидає воля. Приймаючи цей виклик, людина починає шукати форму своєї відповідності волі і гра допомагає їй знайти цю форму. Тоді чиста відповідальність стає поглибленням волі, яка відкрилася, усвідомленням її духовних основ та шляху, виявленням моєї реальної позиції в кожній конкретній події... силові лінії етичних перипетій... свідчать про головне: гра не є позаморальним коридором людської дії. Гра поза «моралізмом», що аж ніяк не позбавляє її останньої правоти перед найсуворішими етичними вимогами духу... Уявлення про ігрову тотальність /життя - гра/, як і надсерйозна ідеологія тоталітаризму /життя - державна служба/ розрізняються у всьому, крім загостреного несприйняття відповідального етичного вчинку й автентичної гри» [98, с. 15, 18]. Таким чином, саме К. Сігов створив основи філософсько-антропологічного підходу до гри. Філософсько-культурологічних або психологічних досліджень щодо феномену рольової гри, проведених самими рольовиками, існує досить багато, й чимала частина з них виконана на професійному чи майже професійному рівні (А. Немірова, Л. Смеркович, О. Сичов,

Л. Бочарова, Л. Дмитрієв, Е. Воробйова, К. Ліванова та ін.). Більш того, означена тенденція розвитку філософського мислення продовжує розвиватися і набувати значного поширення.

Таким чином, в галузі культурології досить розширено подається поняття гри як такої, типи ігор намагаються систематизувати, висловлюється думка щодо значення гри в цивілізаційному контексті. У подібних джерелах рольова гра в кращому випадку може дістати відповідне місце в типології ігор певного автора (на зразок того, як Р. Кайуа називає рольову гру «*mimicry*»). Таким чином, при всій цінності їх висновків, рольова гра немов «губиться» у всезагальних та глобальних висновках щодо гри, як «окремий випадок» першої. Особливо характерним для культурологів є розглядати гру як явище, поєднане з феноменом сміху в людському житті. І лише в окремих публікаціях 1990-х-2000-х років рольова гра як така і, зокрема, рольова гра у строгому сенсі слова розглядається конкретизовано. Особливо слід відмітити таких авторів, як О. Баркова та Д. Пісаревська, які розглядають означене явище широко та водночас із глибинних сенсових позицій.

Публікації з психології описують явище рольової гри більш влучно, із несподіваним культурологічним та філософсько-антропологічним контекстом. Особливо це характерно для психологів мореніанської школи. Стає зрозумілим, що через архетипічність самого явища гри ближче до сучасної рольової гри в строгому сенсі слова виявляється не стільки сама психодрама, скільки міфодрама та символдрама. Публікація Г. Бідненко є тому доказом. Якщо ж мова не йде про психодраму, міфодраму та символдраму, глибина аналізу та розуміння явища гри в людському житті поступається практичному значенню гри у сфері психології та педагогіки.

Коли ж питання гри розглядаються філософами, вони роблять висновки стосовно суттєвих зв'язків стосовно гри й мистецтва, гри й творчості. Надається такого екзистенціального значення грі філософами починаючи із XIX ст. Особливо слід звернути увагу на паралель філософії гри Ф. Шиллера з «Грою в бісер» Г. Гессе, яку виводить В. Бичков, звертаючи увагу на те, що Г. Гессе описав втілення шилерової «ігрової утопії» (хоч остання є художнім твором). Адже, за своєю суттю

сучасна рольова гра у строгому сенсі слова утримує в собі настільки схожі ідеали й настільки схожу саморефлексію, що сам собою напрашується висновок про те, що термін «майстер гри» запозичений в Г. Гессе. Тим більше, що перші рольовики й толкіністи колишнього СРСР мали відношення до філології. Втім, жоден із філософів не вживає словосполучення «рольова гра», як би близько не знаходилося його розуміння суті гри до рольової гри, як такої, та сучасної рольової гри зокрема.

Стає зрозумілим, що рольова гра та, зокрема, рольова гра у строгому сенсі слова досі не отримали гідного екзистенціального визначення в людському бутті. Можливо, через те, що її зводили до «особистого випадку гри, як такої», або до терапевтично-психологічного «інструменту». Більш того, навіть у контексті культурології та філософської антропології питання щодо рольової гри як феномену культури є новим.

1.2. Обґрунтування методологічної основи дослідження

Теоретико-методологічною компонентою дослідження є взаємодія та взаємозв'язок різних концепцій, течій, підходів до вивчення проблеми (історичний, культурологічний, загальнофілософський, філософсько-антропологічний, психологічний). Основоположною засадою методологічних пошуків виступили як ідеї німецької класичної філософії (І. Кант, Г. Гегель) та пошуки філософів ХХ ст. (Ортега-і-Гассет, Х. Гадамер, О. Фінк), так і філософсько-культурологічні здобутки (Й. Гейзінга, М. Бахтін, М. М. Рюміна, Є. Гротовський, О. Голозубов). Були широко залучені досягнення Я. Морено, і його наслідувачів, які сформували сучасну школу психодрами (Г. Лейтц, П. Келлерман, Д. Кіппер, Е. Барц, М. Кіпніс, А. Шутцбергер) та психоаналітиків, що так чи інакше розробляли тему гри (К. Юнг, Е. Берн та ін.).

Також суттєвим для виявлення екзистенціальних основ прояву рольової гри в культурі є розроблений О. Голозубовим метод «теології гри», в якому вона розглядається як рольовий прояв сакрального буття.

У зв'язку з тим, що в рольовій грі особистість може пізнати межі власного буття, його екзистенціальні виміри та наблизитись до можливостей трансцендентного пошуку, стає очевидною необхідність метаантропологічного підходу в дослідженні. Особливо, важливим став проект метаантропології, де вона

тракується насамперед як теорія буденного, граничного і метаграничного буття людини (Н. Хамітов, С. Крилова). Таким чином, з погляду метаантропології, сучасна рольова гра набуває особливого сенсу, бо з нею пов'язано багато психологічних та екзистенціальних проблем, які переживає людина початку ХХІ ст. Фактично, через сучасну рольову гру особистість отримує шанс на творчу трансформацію буденності та можливість реалізовувати потребу в граничному та метаграничному бутті.

Особливого значення в аспекті дослідження сучасної рольової гри набули публікації з так званого «ігрового самвидаву» (любительських альманахів та інших періодичних видань, які розповсюджуються у внутрішньоігровому середовищі), а також психологічні та філософські дослідження самих рольовиків (А. Немірова, Л. Смеркович, О. Сичов, Л. Бочарова, Л.Дмитрієва, Е.Воробйова, К.Ліванова та ін) й записи бесід із самими рольовиками.

У дослідженні робиться спроба творчо осмислити різноманітні здобутки дослідників, які приділяли увагу як грі взагалі, так і рольовій грі, а також філософські та психологічні тексти учасників рольових ігор як субкультури для цілісного, комплексного аналізу означеного феномену. Для вирішення основних задач дисертаційного дослідження використані як загальні історико-філософські методи, так і окремі підходи філософського дослідження: порівняльний аналіз, контент-аналіз, проблематизація та концептуалізація теоретичного історико-філософського, історико-культурологічного та психологічного матеріалу тощо.

Враховуючи те, що автор досліджує феномен рольової гри як культурологічний і філософсько-антропологічний феномен, виникає необхідність розглянути його в контексті такої сучасної методології філософської антропології та філософії культури як метаантропологія [119, с. 207-211]. В даній роботі використовуються ключові концепти метаантропології: буденне, граничне та метаграничне буття людини [119, с. 68-69; с. 69-70; с. 67-68].

При досягненні рольової гри як феномену людського буття засадничим був метаантропологічний підхід Н. Хамітова та С. Крилової щодо питання рольової гри з позицій буденного, граничного та метаграничного буття.

Так само рольова гра як феномен культури актуалізується в останній через рольову співпричетність (наприклад, у ритуалі) та створює певне «епічне середовище», що зазначено О. Барковою [7, с. 353-297] релігієзнавчим та культурологічним методом опису феномену сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. В контексті культурологічного аспекту явища метод розглядання сучасної рольової гри в строгому сенсі слова в історичній перспективі, застосований М.Славко, дозволяє визначити основні закономірності розвитку явища в сучасній культурі та співвіднести його з розвитком рольової співпричетності певним цінностям у «десакралізованому» суспільстві.

Психологічні школи, змістовно та методологічно пов'язані з психодрамою (наприклад, міфодрама та символдрама), а також плейбек-театр маніфестують рольові методи передачі й відродження певних цінностей у житті людини та повернення особистісної цілісності у співтворчому акті гри. Що привертає увагу до їх здобутків у контексті даного дослідження.

Таким чином, в дослідженні застосовується метаантропологічна методологія (Н. Хамітов, С. Крилова) та сучасні культурологічні й філософсько-антропологічні підходи (К. Сігов, О. Степіхова, М. Коськов, О. Голозубов), що дозволяють визначити екзистенціальний вплив рольової гри на особистість; культурологічний (О. Баркова, Д. Пісаревська) та історичний (М. Славко) підходи, через які здійснюється визначення культуротворчих основ рольової гри; психодраматичний (Я. Морено, Г. Лейтц), міфодраматичний (Г. Бідненко) і символдраматичний (Е. Барц) методи, що дозволяють простежити особистісні трансформації людини в грі та історико-філософський підхід, через який виводиться закономірність генези такої форми екзистенційної самореалізації й творчої трансформації буденності, як сучасна рольова гра в строгому сенсі слова.

Згідно із осмисленням рольової гри як феномену культури та одночасно явищем невідривним від філософсько-антропологічного дискурсу, дане дослідження структуроване за принципом історико-культурного та сенсотворчого розвитку явища, рольової гри в широкому розумінні слова. Саме тому питання рольової гри як феномену культури розгортається в структурі дослідження від поняття

«священної гри» як фундаментальної особливості архаїчних культур до рольової гри як містерії, а надалі до культурологічного аналізу феномену карнавалу та самого явища рольової гри в сучасній культурі. Відповідно до основних закономірностей екзистенціального прояву рольової гри в культурі та особистісному бутті, вона співвідноситься з буденним, граничним і метаграничним буттям.

Висновки до 1 розділу

Для культурологічних джерел характерним є подання інформації стосовно гри в контексті історії цивілізації з можливим одночасним виведенням типології гри взагалі. Таким чином, рольова гра, в кращому випадку, може бути описана в якості одного з її пунктів. Слід також зазначити, що особливо характерним для культурологів є розглядання гри в контексті феномену сміху. Найбільше близький до контексту данного дослідження А. Голозубов, який з поняття «теологія сміху» виводить можливість існування «теології гри», яка відіграє значну роль у культуро творчому процесі.

В окремих публікаціях останніх років рольова гра у строгому сенсі слова розглядається конкретизовано; особливо слід відзначити таких авторів, як О. Баркова (влучно аналізує феномен сучасної рольової гри в строгому сенсі слова з позиції теорії «архаїчного мислення» Л. Леві-Брюля) та Д. Пісаревська (порівнює сучасну рольову гру в строгому сенсі слова із ритуалами, властивими будь-якому архаїчному або сучасному суспільству).

Коли феномен гри описується у публікаціях з психології, то розкривається у несподіванному філософсько-антропологічному контексті. За рідкісними винятками, це робиться психологами мореніанської школи та психологами, що використовують метод психодрами Я. Морено у власних розробках (юнганська психодрама, мімодрама, тощо). Через те, що методологія психодрами має на увазі саме рольову гру, через неї феномен останньої набуває більш конкретизованого та влучного аналізу. При описі феномену гри у філософських першоджерелах, робляться висновки стосовно суттєвих зв'язків стосовно гри й мистецтва, гри й творчості.

Надається такого екзистенціального значення грі філософами починаючи із ХІХ ст. Особливо слід звернути увагу на паралель філософії гри Ф. Шиллера з «Грою в бісер» Г. Гессе, яку виводить В. Бичков, звертаючи увагу на те, що Г. Гессе описав втілення шилерової «ігрової утопії» (хоч остання є художнім твором). Адже, за своєю суттю сучасна рольова гра у строгому сенсі слова утримує в собі настільки схожі ідеали й настільки схожу саморефлексію, що сам собою напрошується висновок про те, що термін «майстер гри» запозичений в Г. Гессе.

Стає зрозумілим, що рольова гра та, зокрема, рольова гра у строгому сенсі слова досі не отримала гідного філософсько-екзистенціального визначення – можливо, через те, що її зводили до «особистого випадку гри, як такої», або до терапевтично-психологічного «інструменту».

РОЗДІЛ 2

РОЛЬОВА ГРА В ІСТОРІЇ КУЛЬТУРИ

2.1. Феномен «священної гри» в архаїчних культурах

Даний розділ має за мету виокремити перші та найвизначніші чинники того самого «ігрового елементу культури» та навіть філософії задля цілісного бачення та пояснення формування «ігрового стрижня» буття людини. І найпершою з цього приводу буде думка про містеріальну філософію давнього світу як «першочинник». Але вона не є вичерпною відповіддю на поставлене питання сама собою. Навпаки, вона вимагає дослідження фундаментальних питань свого формування та існування в різних формах та варіаціях від часів давнього світу та до наших часів. Почнемо ж аналізувати зв'язки, що поєднують рольову гру з архаїчним світоглядом.

Більшість авторів, які описують у власних дослідженнях зв'язки міфу та реальності стверджують існування у міфологічному просторі певних «прототипів», які, в свою чергу, втілюються в часі-просторі об'єктивної реальності. Славнозвісний М. Еліаде в «Аспектах міфу» описав першопочатковий міфологічний «час Воно» - час першотворень, першоелементів, першодій, коли зв'язок між небом і землею був сильнішим і простішим для людей та богів» [138, с. 20-21]. Таким чином, за М. Еліаде все, що має місце в буденному житті, має відповідний прототип у «часі Воно» [138, там же]. Тоді все, що засновується в профанному часі, створюється за зразком першотворення у «часі Воно» [138, там же]. Цим же автором стверджується, що відродження через руйнування, повернення до Хаосу, за яким відбувається творення, безпосередньо ілюструє закономірній зв'язок об'єктивної реальності із «часом Воно» [138, там же]. Щодо безпосередніх прикладів віддзеркалення «часу Воно» в земному бутті, то список М. Еліаде є таким: елементи, реальність яких є функцією повторення, імітацією небесного, сакрального архетипу; елементи: міста, храми, будівлі, чия реальність є складовою частиною символіки наземного центру, який уподоблює їх собі й трансформує в «центри світу»; значущі світські дії й ритуали, в котрі є задіяним сенс, надаваний ним лише тому, що вони зумисне повторюють дії, створені від заснування богами, героями чи предками.

Таким чином, гра взагалі (і рольова гра особисто) має свій архетипічний праобраз просто за законами взаємодії міфу (у варіації «часу Воно») зі світом людської реальності (на відміну від реальності архетипічної, сакральної тощо). А перший та третій пункти списку прямо апелюють до такої риси гри як повторюваність. Тільки означена повторюваність актуалізується через медіаторний зв'язок сакрального і профанного (в метаантропології - граничного та метаграничного із буденним).

Повторювати священне, вводити його у свою реальність через наслідування є частиною людської природи. Можливо, це один з варіантів реалізації потреби людського в божественнім.

Найбільш яскравий варіант оновлення людського та прилучення до божественного шляхом наслідування - містерія. За «Словником релігій, обрядів та вірувань» М. Еліаде та Й. Куліаде [140, с. 553], «Термін «містерія» є суто технічним, таким що означає певні інститути, які практикують ініціацію». Ініціатичні ж суспільні інститути базуються на наслідуванні божественного. Чи не до «відігрування», яке так знайоме по сучасній рольовій грі у строгому сенсі слова. Спираючись на авторитет того ж М. Еліаде, можна знайти такі підтвердження припущенню, що священне «входження в роль» та її проживання є суттєвим ядром містерії. Описуючи безліч випадків культового наслідування-імітації дій божества [140, с. 1047; 63, с. 776], він узагальнює цю закономірність таким чином: «посвячення відтворювало дещо на зразок *imitatio dei* (наслідування Бога). Більшість уривчастих вказівок, які існують в межах нашого досягнення, відносяться до символічної смерті та воскресіння міста... Мова йде, безперечно, про переживання смерті й воскресіння. ... Неофіт сходить у підземний світ й повертається, проходячи через чотири космічні стихії» [140, с. 742-776].

Якщо взяти до уваги структуру сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, то впадає в око схожість містерії саме з таким видом гри. В такому аспекті містерія-*imitatio dei* може виглядати як грандіозна (в деяких випадках щосезонна) рольова гра за сюжетом міфологічним або езотеричним. Жерці в такому випадку виконують місію «ігротехніків», «Майстрами» гри постають божества, яким присвячена

містерія як «священна гра». А її найвища мета співпадає із найвищою ж місією сучасної рольової гри в строгому сенсі слова: душевним і духовним входженням у міфічно-сакральний «Час Воно» заради піднесення людської природи в контакт з Божественним, виходу в граничне та метаграничне буття. Інструментом означеної трансформації в обох випадках постає *imitatio*, наслідування, входження у роль, відігрування, вживання (в особливо значущих випадках - глибоке вживання).

Окремо слід зазначити феномен шаманізму. Зовнішнє спостереження етнографів та істориків релігії за духовною працею шамана, камланням, «мандрами по світах» звертає нашу увагу на те, як він «відігрує» все і стає всім, що зустрине, побачить, впустить у себе. Так, М. Еліаде у своїй праці «Шаманізм. Архаїчні техніки екстазу» [145, с. 559, 572-873] описує процес «сходження у підземний світ» як відігрування цієї дії. Божество можуть пригощати вином, шаман «відігрує» його сп'яніння, діалог між божеством та шаманом тощо. Все, що шаман «бачить» у процесі камлання, він зобразить «у ролях» ід час нього (при чому може в зміненому стані свідомості бити у бубон, кричати, співати й навіть впасти знеможений). Важливо зрозуміти, що містерія та шаманізм мають наступну різницю. Дії шамана - не стільки *imitatio dei* в чистому вигляді, скільки входження у змінений стан свідомості з ціллю входження у той же самий «Час Воно» та злиття зі Священним. *Imitatio dei*, відігрування своїх дій у Нижньому або Верхньому світах є слідством входження шамана у змінений стан свідомості. Тоді як у містерії, з її «зібраністю» екстатичного на «нитку ритуалу» (до означеного моменту ми повернемося нижче), можливо, все відбувається з точністю до навпаки. Жерці здійснюють *imitatio dei*-входження у роль-відігрування ролі Божества, і, як наслідок, входять у змінений стан свідомості (усвідомлюючи це як свій контакт із Сакральним). Через *imitatio dei* екстаз передається й місту (посвяченному, ініційованому).

Різниця є настільки очевидною, що М. Еліаде вважає шаманізм екстатичною технікою в чистому вигляді: «Шаманізм... є однією з архаїчних технік екстазу, й одночасно містикою, магією та релігією в широкому сенсі цього слова... Шаман... до того ж є провідником душ, а нерідко також жерцем, містиком і поетом». [145, с. 25, 36]. Це означає, що шаман так само причетний до *imitatio dei*. І тут знову слід

зазначити різницю. Шамана «сідлають» духи, він може повністю втрачати над собою контроль під час камлання [145, там же]. Тому в «Історії віри та релігійних ідей» дослідник вважає за необхідне зазначити: «Шамана від психопата відрізняє здатність зцілити себе самостійно й стати в результаті більш стійкою й творчо більш сильною особистістю, ніж інші» [145, с. 25, 36]. Жрець же в звичному розумінні цього терміну вчиться контролювати змінений стан свідомості, ознаки «шаманської хвороби» могли б бути ним визнані як «божа кара». На відміну від містерії, основа шаманізму не стільки *imitatio dei*, скільки духобачення та екстаз.

Але містерія та шаманізм мають загальну основу відтворення: ритуалу та «відігрування». Як же пов'язані між собою містерія, ритуал, обряд, та гра? На перший погляд, відповідь є очевидною: через «відігрування» (яке у містерії та ритуалі набуває форми *imitatio dei*).

Окремий аспект рольової реалізації *imitatio dei* актуалізується через маску. Адже закриваючи нею своє обличчя, людина оголює сакральне в собі задля глибокого вживання у священну роль. Маскам в архаїчному образі світу властиво саме маніфестувати сакральне, трансформуючи буденність і претендуючи на предметне втілення образів метаграницного буття, які існують для глибокого вживання у них і трансформацію буденності через священну гру. Значення маски, як чогось приховуючого та нещирого - набуття Нового Часу, про що мова піде у відповідному розділі. До її формування в європейському суспільстві висновки М. Еліаде про визначну особливість «масочної культури» як абсолютної трансформації людини в позамежне створіння [143, с. 167]. Що обумовлює її як важливий інструмент рольової культури. Особливо в аспекті священної гри.

Міф та міфічний «час Воно» актуалізуються як містерія через *imitatio dei*, наслідування, повторення дій божества в ігровій формі (якщо брати до уваги сенсовий зв'язок понять «гра» та «відігрування»). Складовою частиною процесу містерії можна назвати ритуал. Причому низки ритуалів самої по собі бракує для створення містерії та досягнення священної єдності з Божественним. Остання може бути досягнена тоді, коли «відігрування» - входження у роль - *imitatio dei* усвідомлюється як глибинний сенсотворчий момент усвідомлення глибокого зв'язку

буденного зі священним, коли особистість глибоко усвідомлює свої душевно-духовні зв'язки із граничним та метаграничним як «Буттям Священим». Таким чином, ми можемо застосовувати вислів «рольова складова містерії», коли мова йде про механізм «наслідування-відігрування» заради практичного долучення до священного.

Але ритуал існує й після того, як містерії в строгому культовому сенсі були офіційно припинені. Більш того, завдяки збереженому відбитку священного й контакту зі священним за принципом все того ж самого *imitatio dei*, ритуал виконує схожі медіаторні «зв'язуючі» функції із священним. Але через припинення функціонування самого інституту містерій священне знання та важливість самого зв'язку зі священним значно менше усвідомлюються (якщо усвідомлюються взагалі). Ритуал названий «засобом діткнення до сакрального часу», «певною сакральною моделлю» та «реактуалізацію часу» у «Космосі та історії» М. Еліаде [139, с. 32]. Тоді як містерія може бути визнана віддзеркаленням сакрального часу та безпосереднім контактом із «часом Воно». За часів втраті інституту містерій та всезростаючої ностальгії за священним відбувається певна компенсація: містеріальна функція частково «лягає» на ритуал, функцію ж сакрального починає виконувати «сакральна модель», а саме сакральне знання стає «зашифрованим» у ритуалі ж. Якщо враховувати те, що ритуал є «структурною одиницею» містерії, то це природно. Так само, як цілком природним є все те ж саме *imitatio dei* як основа ритуальних дій. Крім славнозвісного принципу наслідування (наприклад, евхаристія імітує Таємну Вечерю - конкретне явище священної історії стає періодично повторюваною Таїною і частиною християнської містерії), ритуалу притаманні інші ігрові риси. Адже замкнене коло священного протиставлене прямому, вузькому шляху історії, який має мету [139, там же]. Саме на означеній будові ритуалу базується оновлююча функція ритуалу (та ініціації як «особистий випадок оновлюючого циклу»). Людина відчуває потребу в ритуалі через описане в «Космосі та історії» прагнення до «відродження й досконалості, відродженні ж чистого часу та зменшенню його роз'єднуючої сили» [139, с. 56]. Означена риса є частиною міфологічного мислення людини, і воно залишається в людській свідомості, лише

трансформуючись та адаптуючись до нових культурних мод та норм. У все тій же самій праці М. Еліаде стверджується ще одна важлива риса міфу, яка споріднює його з грою: актуалізація моделей для наслідування під час священних дій (тобто, тих самих обрядів) та взагалі будь-яких значних дій [139, с. 86-87]. Таким чином, ми бачимо, що міф реалізується під час містеріального дійства шляхом ритуалу. Тому ритуал закономірно утримує в собі ігровий компонент. Задля якості проведення ритуалу є необхідними такі риси суто рольової гри, як вживання та «відігрування», які стають чи не ключовими для входження в першопочаткову атмосферу архетипу та співпричетності йому. З цього органічно випливає ще одна риса гри як такої та рольової зокрема: створення тимчасового простору та перебування в ньому. Адже ритуал, як і гра, існує не в хронологічному просторі, а в «першопочатковій епосі, коли події відбувалися вперше» [139, с. 114]. Тимчасовий простір ритуалу, заповнений вживанням-відігруванням архетипічних подій, та «заряджений енергією» [139], тим більш є необхідним, що сакральний час не може існувати в часі буденному. Так само, гра потенційно може відкрити можливості граничного та метаграничного буття в тимчасовому подвоєному «просторі у просторі». Не дивно, що і гра й ритуал несуть у собі потенціал змінення структури світу. Яке відбувається через дотик до міфу в ігровій (а часто й рольовій) формі. Причому, ігрова складова посилюється тим більше, чим більш віддалене суспільство від містеріальних початків свого буття. Гра немов стає шифром для сакрального буття й архетипічних елементів у ритуалі. Навіть тоді, коли ритуал стає синонімом «системи соціальних кодів (програм)», котрі «спрямовані на те, щоб стримати зростання варіативності поведінки, бо неконтрольоване зростання багатоманітності неминуче призвело б до розпаду суспільства» [9, с. 13-14]. Навіть тоді означену систему кодів умовно називають «правилами гри».

А. Байбурін підтверджує наступне значення ритуалу в бутті особистості таким чином: «Ритуал немов висвічує той бік речей, дій, явищ, яких у буденному житті... не видно, але насправді відзначають їх істинну суть і призначення. Звідси й подвійність всіх явищ, властивість бути чимось одним у буденності й зовсім іншим у ритуалі, та подвійність, яка забезпечує дивовижне переключення з рівня

повсякденного життя, турбот і монотонності на рівень актуальних цінностей. Та й сама людина в ритуалі зовсім не тотожна собі в буденному житті... в ритуалі знаходять реалізацію її духовні прагнення... В ритуалі ...людина розповсюджує свою внутрішню сутність, свою думку, свою здатність до творчості. Не випадково ритуал все частіше розглядається в якості першоджерела майбутніх мистецтв, науки та філософії... Одна з основних структурних особливостей ритуалу... базується на тому, що його жорстка схема не тільки допускає, але й живе за рахунок імпровізації, яка особливо явно відчувається на межах частин ритуалу, в постійній грі статусів учасників, в ризикованих в позамежні (для побутової поведінки) сфери... Якщо побут гостро реагував на цитати з ритуалу, то ...сфера ігрової поведінки не тільки охоче користувалася ними, але й в основному з них і монтувалася. Не випадково при вивченні символічних форм поведінки одним з найбільш заплутаних є питання про співвідношення гри та ритуалу. Ефемерність меж, відсутність чітких уявлень про природу цих явищ нерідко призводить... до розширення сфери гри за рахунок ритуальних форм поведінки й навпаки. Можна зустріти роботи, де «гра» і «ритуал» використовуються як синонімічні... Є дуже розповсюдженим погляд, за яким гра генетично сходить до ритуалу... Певним чином, модифікацією цього погляду є уявлення про гру як про знижений варіант ритуалу (гра як ритуал, що є виродженням)... На користь ритуального походження гри ...й та обставина, що гра може бути успішно використана в якості матеріалу для реконструкції архаїчного ритуалу» [9, с. 16, 20].

Тим же самим автором наведені ознаки розбіжностей між грою та ритуалом. І вони є такими: ритуал виконувався та повністю реалізовував своє призначення лише в екстремальних ситуаціях. Тоді як гра існує та існувала лише за добровільними чинниками; Репертуар ритуалів був строго обмежений і співвідносився із кризовими моментами в житті суспільства, викликаними або трансформаціями в соціальній структурі (народження, ініціації, весілля, смерть), або змінами в оточуючому світі (поворотні моменти календарного циклу, епідемії, епізоотії, стихійні лиха). Причому всі ситуації долалися виключно за допомогою ритуалів. Ігровий же репертуар обмежень не має, бо не регламентується «особливими» ситуаціями

людського буття; гра не настільки жорстко як ритуал пов'язана з фоном подій. Не існує таких ситуацій, котрі безперечно зумовлювали б ігрову поведінку, крім тих випадків, коли вони зумовлені ритуалом і є його частиною. Ігрова поведінка зумовлюється лише самими правилами гри; однією з найважливіших умов дієвості ритуалу є його співвіднесеність із певними координатами в часі і просторі. Для гри ця ознака не є релевантною. Більше того, коли ритуал трансформується в гру, він першочергово втрачає цю просторову та часову закріпленість, змінюється функціональна спрямованість. Підкреслена прагматичність ритуалу, його орієнтація на кінцеву ціль змінюється орієнтацією ігрового простору на сам процес гри; В грі може з'являтися категорія глядачів, якої немає в ритуалі. Глядачі-вболівальники (або просто спостерігачі гри) не є рівнозначними спостерігачам ритуалу, які через споглядання священного дійства стають співпричетними йому; в грі втрачається незмінність відтворення ритуалу і проявляється велика можливість імпровізації; Якщо сам ритуал передається з покоління в покоління через заучування його частин, то гра - за допомогою правил; щодо ефекту подвоєної реальності Байбурін заперечує думку, що ритуалу та грі властива особлива умовність, коли світ відтворюється одночасно і як реальний і як умовний. Це положення А. Байбуріним вважається справедливим для гри, але, скоріше за все, неприйнятним по відношенню до ритуалу. Двоплановість ритуалу, за словами цього автора, може мати місце лише з нашої, зовнішньої точки зору. Зсередини (а ритуал не передбачає іншої позиції), таким чином, існує лише специфічна ритуальна реальність. Інший план, роль та можливість вибору проявляються лише тоді, коли ритуал не переживається, а розігрується. Але тоді ми вже маємо справу не з ритуалом, а з грою» [9, с. 21-22].

Останній аргумент А. Байбуріна особливо демонструє ті моменти його праці, з якими важко згодитися в аспекті кількості та якості досліджень з історії релігії та культури в дев'яності - двотисячні роки (його робота створена у 1993 р.). Адже в цей час відпала необхідність гострої полеміки й критики тих дослідників, котрі не є прихильниками матеріалізму. Робота ж А. Байбуріна демонструє матеріалістичні погляди. Інакше не пояснити явного недооцінення функції ритуалу як зв'язку сакрального та профанного, нерозуміння сакралізуючої й трансцендуючої індивіда

сутності ритуалу. Інакше не пояснити того, що в його висновках щодо ролі ритуалу (який, до речі, означений автор ототожнює з обрядом) знаходиться місце для соціалізуючої (дисциплінуючої, підготовчої) функції; інтегруючої, зв'язуючої (для солідарності, взаємозв'язку колективу); відтворюючої (спрямована на оновлення та підтримання традиції). «Власне, ритуали для того й існують, щоб відновлювати минуле й робити його теперішнім»); психотерапевтичного ефекту ритуалу, але не трансформуючої особистість через діткнення до священного» [9, с. 30].

Тобто, суть ритуалу розуміється А. Байбуріним лише в «горизонтальній» площині міжлюдської взаємодії, без можливості «вертикальної» взаємодії людського з надлюдським. Звідси й невизнання ефекту подвоєної реальності. Адже сакральна реальність вимагає подвоєння реальності й створення «тимчасового» простору. Адже контекст ритуальний не сприймається адекватно в контексті буденному. Це визнає навіть сам А. Байбурін [9, с. 19]. А зворотній зв'язок ритуалу з буденністю (тобто існування двоплановості при погляді зсередини ритуалу) є так само природнім, як органічний зв'язок буденного, граничного та метаграничного буття.

Але слід визнати, що сам ритуал може бути формальним, а може бути істинним. Для формального ритуалу всі описані А. Байбуріним риси в поєднанні з відсутністю сакрального компонента є вірними та виправданими. Так само, як може існувати священик, який ставиться до правлення Таїн формально, існує і віруючий, що надає Євхаристії схожого соціально-психологічного значення. Для нього у потирі для причастя утримуються шматочки хліба та вино, а не Тіло та Кров Христова. Для такого священика та віруючого Таїни не відбувається, хоча самому формально виконаному ритуалу може надаватися конструктивна соціально-психологічна функція. Але так само з рук священика, який виконує Таїну формально, може прийняти Святе Причастя віруючий, що глибоко усвідомлює євхаристичну сакральну трансформацію, та прийняти в себе Бога під час церковної служби. Може відбуватися й навпаки. Таким чином, у суспільстві можуть співіснувати формальний та істинний ритуали. Причому в своїй істинній формі він (ритуал) зберігає сакральний потенціал містерії. В першому ж випадку формально

виконаний ритуал поступово трансформується в обряд. Обряд же можна розуміти як ритуал із «соціально витісненою» сакральністю. Обряд навіть може бути прийнятий буденністю як частина «родової душевності» та святковості. Обряд частіше може бувати чимось формальним, ніж ритуал. Але «структурною одиницею» обох може бути визнана гра.

І заперечуючі аргументи А. Байбуріна щодо споріднення гри та ритуалу так само можуть бути піддані сумніву. Так, він зводить суспільну потребу в ритуалах лише до кризових ситуацій, ігноруючи святковість й ініціативний компонент. Так само ігнорується, що частина ритуалів можуть спостерігатися глядачами, які в даному випадку виконують роль «свідків істинності» того, що відбувається. Так, безліч глядачів збирають весільні та поховальні ритуали, потребували глядачів перша шлюбна ніч короля у середньовічній Франції та пологи королеви у Франції ж XVIII століття. І вже жодних коментарів щодо публічності карнавальних ритуалів від Середньовіччя до наших часів (інакше би не їхали безліч туристів до Венеції та Бразилії саме під час «карнавального сезону»).

Але цілком справедливий А. Байбурін у припущенні, що гіпотеза про гру як «знижений варіант ритуалу» (читай, «структурну одиницю», - прим. автора дослідження) вірна тільки у відношенні до певних ігор, але не гри взагалі. [9, с. 20]. Тому що цей зв'язок є нерозривним лише у випадку рольової гри. Коли одна з її основ - наслідування та вживання у роль - стають зв'язуючим елементом зі священним буттям.

Ще більш виправданим є зв'язок рольової гри із архаїчним мисленням, про який пише О. Баркова у статті «Толкієністська субкультура очима міфолога» [8]. Вся її стаття базується на аналізі теорії співпричетності Л. Леві Брюля в аспекті екзистенціальних поглядів рольовиків. І здійснено цей аналіз на такому високому професійному рівні, що окремий розгляд поглядів Л. Леві-Брюля в рамках означеного дослідження означає чи не дослівний повтор висновків О. Баркової. Причому автор статті одразу зазначає, що розглядає саме той випадок, коли сучасна рольова гра в строгому сенсі слова переживається її учасником екзистенційно глибоко. Слід враховувати, що все описане О. Барковою щодо толкіністів є вірним і

для більш широкого спектру екзистенційно практикуючих рольову гру - рольовиків. Доцільним буде навести фрагменти статті близько до основного контексту.

«В колективних уявленнях первісного мислення предмети, сутності, явища можуть незрозумілим для нас чином бути одночасно і самими собою, й чимось іншим» [65, с. 62]. Означена цитата є надзвичайно важливою для нас, проаналізуємо її по частинах. «Колективні уявлення». Цей термін у Л. Леві-Брюля означає певний світогляд, який передається з покоління у покоління, який владарює над емоційною, а не логічною сферою, не залежний від якостей окремої особистості... «колективні уявлення» Л. Леві-Брюля практично тотожні поняттю «півсвідоме». Це ділянка емоцій, не підвладна логіці, і логікою ніколи не перевірена. Стосовно толкіністської субкультури можна впевнено стверджувати, що як тільки людина починає логічно осмислювати свої ідеї та образи, вона перестає бути «ельфом», тобто включення раціонального аналізу призводить до руйнування співпричетності, що базується на емоційному сприйнятті... Леві-Брюль... підкреслює, що основа співпричетності саме емоційна сфера. Первісна людина не гірше від цивілізованої в своєму буденному житті вміє відрізнити дуб від кабана та їх обох від удару блискавки; однак в ритуалі і те, й інше і третє для неї є символами громовержця, тобто об'єктами міфологічно (емоційно) тотожними. Звідси видно, що співпричетність має знаковий характер. Матеріальні об'єкти виявляються тотожні, оскільки вони є знаками одного і того ж самого об'єкту нематеріального ладу. Леві-Брюль пише про ототожнення «неосяжним для нас чином». «Для нас» - тобто для всіх, хто не задіяний у сфері конкретного емоційного переживання. Як тільки ми виявляємося всередині знакової системи, ми стаємо носіями співпричетності, і наша логіка блідне перед емоційним ототожненням... Логічно припустити, що чим менше матеріальним є означуване, тим більша матеріальна варіативність означаючих... ми розкрили суть механізму, за яким різні матеріальні об'єкти «можуть бути одночасно і самі собою, і чимось іншим»: поза знаковою системою об'єкт тотожній нематеріальному значенню, якому тотожна й певна множинність інших об'єктів між собою...» Завершуючи аналіз цитати з книги Леві-Брюля, звернемо увагу на слова «первісне мислення». З наших міркувань видно, що ці слова зовсім не є вірними. Причому невірними є двічі. По-

перше, приклади зі світогляду ХХ століття переконливо свідчать, що співпричетність прекрасно вписується в цивілізацію... Немотивоване ототожнення двох матеріальних об'єктів для нас слугує ознакою того, що вони обидва є ознаками загального нематеріального означуваного... Ми вважаємо, що слід розглядати... приклад із племенем... лютичів. Сама назва є по-батькові від слова «лютий», тобто вовк (табуйована назва звіра). Геродот писав про те, що на декілька днів у році такі люди перетворюються на вовків. Вченими встановлено, що мова йде про ритуальне вбирання у шкури звірів, при цьому люди та вовки ототожнюються, однак за межами ритуалу про це ототожнення немає й мови. Приклад лютичів для нас є цінним тим, що в даному випадку людина є як суб'єктом, так і об'єктом співпричетності: вона ототожнює не предмет, а саму себе. Означуваним же є не конкретний вовк, шкура якого на плечах, а вовк-прародич, тобто дещо нематеріальне. Це надзвичайно важливо. Вважаю, наведених прикладів достатньо, щоб легко розібратися у світогляді толкіністів. «Бути ельфом» нітрохи не більш складно, ніж «бути вовком»... Різниця... в тому, що для архаїчної людини співпричетність потребує двох матеріальних об'єктів, тотожних нематеріальному означуваному («я та вовк» як перший ступень співпричетності «я та прародич») в той час як архаїзоване мислення цивілізованого студента допускає співпричетність «я і Середзем'я»). Немає потреби повторювати, що людське мислення розвивається від конкретних уявлень до абстрактних понять, так що й об'єкти співпричетності втрачають свою матеріальність по мірі розвитку культури. Вдивимося в співпричетність «я та ельф» уважно. В тому випадку, коли людина ототожнює себе з конкретним героєм книги, вона мислить більш архаїчно, ніж коли вважає себе мешканцем світу Середзем'я, ім'я якого в книгах не фігурує. В обох випадках вибір «раси» керується відчуттям емоційного споріднення душевних якостей даної людини і «раси». Важливо відмітити, що уявлення про нелюдські раси також лежать у сфері колективного несвідомого і практично співпадають у більшості людей... Носій субкультури зовсім не страждає на «роздвоєння особистості», як не страждає на нього архаїчна людина. Сфера побутового життя й ритуальної взаємодії були і залишаються розмежованими лише в тому, що архаїчне суспільство

незрівнянно більш жорстко регламентує час та місце проведення ритуалу... В міфологічно мислячій культурі однією з основних форм співпричетності є співпричетність живої людини її давно померлому предкові. Саме на цьому заснований звичай (який дожив до наших часів) давати дітям імена їх померлих родичів. Можна без перебільшення стверджувати, що толкіністська субкультура базується на цьому уявленні. Саме воно є відправним пунктом для більшої частини молодих людей, які приходять у субкультуру з іменем того чи іншого персонажу Толкієна. Знаком вступу в будь-яке більш-менш ритуалізоване суспільство є прийняття нового імені. Леві-Брюль найчіткішим чином розкриває це на архаїчному матеріалі. Тубільці «розглядають свої імена як дещо конкретне, реальне і часто священне... Індіанець розглядає своє ім'я як окрему частину своєї особистості, як дещо на зразок очей або зубів» [65, с. 41]. Те ж саме відбувається і в толкіністському середовищі. Ось як самі носії субкультури говорять про це: «Я вважаю за краще, щоб до мене зверталися «за квентою» (за «персональним міфом», - прим. автора дослідження), тому що в тій ролі, яку я граю під цим іменем, я можу втілити те (й дозволити собі те), що в буденному житті не завжди може бути реалізованим», ім'я «за квентою» «просто більше відображує мене саму», «кожен повинен сам знайти своє ім'я, як мені здається»... Визначних факторів два: або людина бере собі ім'я толкінівського персонажу, так чи інакше ототожнюючи свій характер і долю із ним, або вибирає своє особисте ім'я... Леві-Брюль пише про те, що для архаїчної людини «ім'я має дуже важливі функції, котрих зовсім позбавлені наші імена: воно відтворює, відзеркалює спорідненість особистості з її тотемічною групою, з предком, перевтіленням котрого особистість є... з невидимими силами, які оберігають таємні суспільства або союзи, в котрі вона вступає, і т. п.» [65, с. 43]. Якщо в означеній цитаті замінити терміни «тотемічний» і «предок» на більш загальні поняття «знаковий» і «герой», то вислів вченого буде цілком придатним до субкультури толкіністів. Прийняття імені є ознакою входження до субкультури... Більшість толкіністів говорить про себе: «Паспортне ім'я не відтворює моєї суті», іншими словами, не сприймається емоційно забарвленим знаком. В архаїчних народів буденне ім'я вважається позбавленим магічної сили, в той час як «справжнє

ім'я... вважається таємним... властивим переносити в інше місце частину особистості...». Є очевидним протиставлення знакового та буденного імені як загальнолюдської традиції. Тож, і в архаїчних культурах, і в толкіністській субкультурі ім'я є засобом проявлення співпричетності. Очевидно, що при змінненні співпричетностей будуть змінюватися й імена... В рамках субкультури «Володар Перснів» перестає бути виключно художнім текстом; він стає певним своєрідним першоелементом творіння особливого світу й одночасно свідоцтвом існування цього світу - Словом, яке творить Матерію, інструментом Деміурга, який творить свій універсум, який відрізняється від фізичної реальності...» [65].

Висновки О. Баркової особливо цінні в аспекті означеного дослідження. Адже в них ми знаходимо підтвердження висновкам про екзистенціальне значення «вживання в роль», коли основи архаїчного мислення, притаманні людській особистості взагалі, набувають значення безперервної співпричетності до граничного та метаграничного буття. Таким чином рольова гра (в описі О. Баркової сучасна рольова гра в строгому сенсі слова) через безперервний «ланцюжок» співпричетності набуває статусу «священної гри» для людського буття.

У світі втрачених містерій, яким поступово ставало людське суспільство від Нового Часу до 90-х - 20-х років кінця ХХ-поч. ХХІ століття, носієм співпричетності до граничного й метаграничного буття та «священної гри» стають ритуал та рольова гра.

Описаний зв'язок намагався використати в своїх театральних експериментах відомий режисер Є. Гротовський. Він звітує про свої спроби синтезу між театром і містерією в праці: «Театр і ритуал»: «... я вирішив, ... якщо саме первісні обряди викликали театр до життя, то, природно, через повернення до ритуалу, в якому беруть участь немов двоє учасників: актори ... та глядачі, або, відповідно, учасники, ... можна відтворити такий церемоніал безпосередньої, живої участі, своєрідний вид взаємності (явище достатньо рідкісне в наш час), реакцію відкрити, вільну, природну... Я вважав, що потрібно акторів і глядачів немов би зіштовхувати в просторі віч на віч, викликаючи обмін взаємною реакцією... тобто пропонуючи глядачам своєрідну спів-гру... для кожного спектаклю простір організувати по-

різному, ліквідувавши сцену та партер, які існують окремо один від одного. Гру актора перетворити на стимул, який втягує глядача в дійство... якщо актор, діючи певним чином відносно до глядача, стимулює його, втягуючи у спільну гру, провокуючи на певного роду вчинки..., то можна зробити можливим відновлення, реконструкцію первісної єдності обряду... Ми зробили декілька спектаклів, у яких реакція глядачів була безпосередньою, вони немов би втягувалися у ролі, співаючи пісень, діючи немов по-акторськи і в ладі з акторами....» [28, с. 5-9].

Описане нагадує творчі експерименти в сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова, коли до творчого задуму «Майстра» входить співтворча взаємодія з глядачами. Слід зазначити, що він проходить тим більш вдало, чим більш мотивовані та зацікавлені глядачі. Особливості побудови самого такого варіанту рольової гри в сучасному суспільстві та культурі грають роль певного «фільтру». Адже подібний глядач такого дійства є належним чином проінформованим, підготовленим і, внаслідок цього, готовим до співтворчості.

Але Є. Гротовський є режисером театру. Тобто, дійства за своєю природою масового, на яке може прийти будь-який глядач. І щоразу він ризикував своїми задумами через те, що не міг наперед знати про реакцію аудиторії. Крім того, через сформовані уявлення глядачів (та й режисерів) щодо природи саме театрального дійства Є. Гротовський виявився обмеженим у засобах введення глядача у дійство. Майстер сучасної рольової гри в строгому сенсі слова незнайомий із такими проблемами втілення задуму нівелювання межі «актор (гравець) - глядач». Через те, що сучасна рольова гра в строгому сенсі слова за всієї схожості з театром та задіяння театральних здобутків із самого початку позбавлена умовностей, меж та шаблонів існування театру (які й роблять театр саме театром, а не означеним типом гри). Через що Є. Гротовський зіткнувся з неминучими перешкодами: «... Природності явно було недостатньо, хоча збоку все це справляло враження натовпу, втягнутого в дію. Здавалося б, що в неї втягнені достатньо численні людські групи, яких ведуть актори; в самому цьому акторському ведінні були елементи боротьби із глядачем й елементи взаєморозуміння. З боку ж глядачів - моменти згоди на дію і моменти протесту або мовчання. Ззовні, повторюю, це, можливо й виглядало

непогано. Якщо би взагалі можливо було збудувати навколо нашого залу інший зал - для глядачів, щоб ті могли спостерігати що ж відбувається в спектаклі між граючими акторами і граючими глядачами, результат міг би вийти цікавим ... але в реакціях глядачів, коли вони діяли немов спів-актори, звільнюючи в собі певну стихійність, багато ще зберігалось від старого театру - старого не в значенні «архаїчного» ... а в значенні театру штампу, театру банальної спонтанності... Що означає протиріччю структурі спектаклю, яка, смію думати, не була банальною і яка... могла у певні моменти слугувати натхненню... якщо ми хочемо... створити ритуал, то... потрібно вийти віч на віч із досвідом минулих поколінь, інакше кажучи, з міфом... Ми в кожному випадку шукали архетипічний образ... у значенні міфічного образу речей, або, точніше - їх міфічної формули... можна сказати, що одні глядачі реагували живо, із значною часткою стихійності - істинною, непідробною, з глибин, і що в них діалектика проявляла себе повною мірою. У багатьох не проявляла. В таких випадках це давалося знаки на багатьох рівнях: у безпосередній реакції, коли глядач реагував захоплено, «зачудовано» переживав дійство, активно діяло крило апофеозу на рівні же ментальному, коли глядач аналізував структуру вистави, проявляло себе висміювання. Тому цей досвід не був показовим, він був позбавлений монолітності, не давав образу повної реакції, оскільки відповідні дії глядачів проявлялися на різних рівнях і до того ж у різних глядачів по різному... З іншого боку ми помітили, що нам починає погрожувати небезпека пасивного втілення міфічних образів. Так що, по суті справи, хоч ми з цим і боролися, кінцевий результат тяжів до стилізації, тож був безплідним. У певний момент я прийшов до висновків, що слід розпрощатися із концепцією ритуального театру. Він неможливий нині, бо не існує нині й будь-яких загальних, поєднаних для всіх вірувань... кожна людина сьогодні - Вавілонський гармидер, тому, що в основі її суті вже немає монолітної системи цінностей... з позиції театрального феномену потрібно було б ... прийти до висновку, що реконструкція ритуалу сьогодні - річ зовсім неможлива. Адже ритуал завжди обертався навколо тієї вісі, якої є акт віри - релігійний сповідальний акт, трактований до того ж як міфічний образ, але й як ряд принципів, які пов'язують весь рід людський. Ось я і вважав, що воскресіння

ритуалу в театрі нині вже неможливе з тієї причини, що немає й не існує більше чистої віри, немає поєднаної системи міфічних знаків, єдиної системи першопочаткових образів... кожен раз, коли в театрі воскресає ритуал, повторюються одні й ті ж самі помилки. Якщо намагатися досягнути первісної спонтанності, тобто групової реакції глядачів, їх буквальної співучасті, то мимоволі доводиться адресуватися до істеричної спонтанності, від якої два кроки до того, що ми звемо «биттям головою об стіну», до судом, до хаосу, до гри одночасно й дурнуватої за формою й геть чисто позбавленої будь-якого змісту за суттю... все це призводить до повного безладу. Глядачі, перед якими явлена така можливість, або бажають, або не бажають вживатися у співучасть, але коли бажають їх приваблює саме занурення в цей хаос, бо хаос не має значень, він позбавлений мови.... Якщо подібними пошуками займається геніальний художник, він зможе подолати погрожуючу йому небезпеку... Сьогодні вже... немає і не може бути дослівної співучасті, й слід, тому попроситися з ідеєю ритуального театру... Колись Брехт з величезною проникливістю помітив, що театр, хоч і починався із ритуалу, але театром став завдяки тому, що ритуалом бути перестав. У певному сенсі наша ситуація схожа: ми відмовилися від ідеї ритуального театру задля того, щоб, як потім виявилось, оновити ритуал; ритуал театральний, людський, а не релігійний, через акт - а не через віру. А можливо взагалі слід створити іншу термінологію, бо коли ритуал у театрі ми мислимо в категоріях загальноприйнятої термінології, то пускаємо в хід певні стереотипи: стереотип буквально сприйнятої співучасті, стереотип розхристаності й колективних конвульсій, стереотип зображуваного, а не колективного міфу (а між тим це різні речі - міф «зображуваний» зводиться до стилізації)... Що ж є найсуттєвішим? Подолати ту половинчастість гри, в яку людина сама себе закриває...» [28, с. 21-26, 29-32].

Подібно до Є. Гротовського, ритуальне дійство надихає майстрів психодрами, плейбек-театру й творців сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Два перших існують і гармонійно розвиваються протягом ХХ століття (що буде розглянуте у відповідному розділі). І чималу роль в цьому відіграє схожість свідомих мотивацій учасників-співтворців і психотерапевтичне спрямування самого процесу (що

зумовлює існування декількох захисних механізмів протікання самого ритуально-театрального-терапевтичного процесу). Що ж до сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, то ми маємо справу з особливим випадком. За рахунок того, що рольова гра певним чином імітує життя, існування ритуалу в сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова імітує провадження ритуалу в життя. Таким чином, ми отримуємо схему існування ритуалу в рольовій грі: гра у грі, ритуал у ритуалі. Означена схема є дієвою лише тоді, коли домінуючим чинником є гра, а не реконструкція. Причому, якщо сучасна рольова гра в строгому сенсі слова відноситься до містеріального напрямку, то ритуал стає основною її рушійною силою задля спів-творення містеріального дійства. Причому схожість мотивацій також відіграє важливу «фільтруючу» роль. Це є важливим нюансом, бо людина в сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова так само залишається «Вавилоном» у значенні Є. Гротовського. Ще одним важливим моментом стає те, що втрата загальних сенсотворчих цінностей, на яку так жалівся Є. Гротовський, і яка не дала йому відтворити синтез театральної гри та ритуалу відповідно своїм до його першопочаткових ідей, реконструйовані та сприйняті всередину особистості через «вживання» у них.

В сучасному житті ритуал може реалізовуватися не тільки через дійства містеріального чину. М. Еліаде наводить такі ознаки ритуальної та міфологічної поведінки: нав'язливе прагнення досягнути успіху, як «... темне й несвідоме бажання вийти за межі людських можливостей, ностальгія за «первісною досконалістю»; культ автомобілів, прирівняний до культу священної колісниці. Причому щорічний автосалон перетворюється на справжній ритуал із такими компонентами як квіти, освітлення, музика, повага глядачів, велика кількість народу, розкоші. Манекенниці прирівняні ним до храмових жриць. Якщо продовжити думку М. Еліаде, то гламур сам собою виявиться видом культу вічної юності з особливим видом служіння та штатом жриць, своїми послідовниками й посвяченими. Якщо повернутися до аналогії з автосалонами, то «гностики не чекав із більшим нетерпінням одкровення від оракула, як прихильник автомашини чекає перших повідомлень про нові моделі», а продавці машин є «служниками культу»;

художня творчість є елітарним міфом у тому аспекті, що «міфи закріплені у вузькому колі посвячених, головним чином через глядацький комплекс неповноцінності й офіційних інстанцій в області мистецтва». В наші часи це набуло парадоксальних рис. До певного періоду розвитку історії мистецтва агресивне неприйняття критиків і глядачів було спрямовано на майстрів і твори, які розривали «шаблон» звичних уявлень щодо мистецтва. У випадку з тою ж самою творчістю Ван Гога це призвело до програшу колекціонерів і музеїв через неприйняття нового та неухважності до нього. Що в наші дні призвело до страху колекціонерів, критиків і глядачів пропустити нове. Результатом стало те, що найбільш визнаними стають ті майстри, які найбільш незрозумілі, абсурдні, недоступні для розуміння й відкритого сприйняття людською натурою. Сприймавши це як своєрідні «правила гри», майстри сформували своєрідний «академізм навпаки», де панує «перманентна революція» із прагненням шокувати, «розірвати шаблон», заперечити будь-які етичні та естетичні рамки та межі людського й людяного. І вже художник, який створює образи, не враховуючи цього «нового конформізму», ризикує лишитися непоміченим, як той, що, існуючи в межах гри, заперечує її правила. М. Еліаде не вбачає в цьому нічого дивного, тому що, на його думку, означені «правила гри» досить точно відповідають людській потребі в ініціативних переживаннях: «Якщо еліта захоплюється «Поминками за Фінеганом», атональною музикою чи ташизмом, це тому, що означені твори являють собою замкнені світи, герметичні всесвіти, куди проникнення можливе тільки ціною величезних зусиль, які можна порівняти із випробуваннями, через які проходять посвячені в первісних суспільствах. З одного боку, зберігається відчуття «ініціації», яке майже щезло в сучасному суспільстві. З іншого боку, з боку «інших», з боку «маси» формується належність до певної таємної меншини..., до гнозису, одночасно вічного, постійного і духовного... За допомогою культу екстравагантності й незрозумілої оригінальності еліта ознаменувала розрив із банальним міщанським світом своїх родичів, одночасно постаючи проти сучасної філософії відчаю... Наявне бажання «ініціації», бажання знайти прихований сенс означеного руйнування художньої мови....»; міфологічною поведінкою названа і «... потреба занурення в «інші» всесвіти і йти за перипетіями

«історії»... властива людині і тому незнищенна... Суть її важко визначити, тут проявляють себе і бажання спілкуватися з «іншими», «неймовірними», розділити їх драми і надії, і потреба знати що, могло відбутися...» [138. С. 476-485, 490-491].

Остання риса міфічної поведінки є визначною для формування такого явища як сучасна рольова гра в строгому сенсі слова. Також для неї характерне набуття ініціативних рис через описаний вище феномен «проникнення» в «окремі всесвіти» й прихований «гнозис», малодоступний «непосвяченому» й підсвідома боротьба із «сучасною філософією відчаю». Так само, це властиво містеріям та «священній грі» як її структурному компоненту.

Але священною гра лишається тоді, коли відноситься до ігор екзистенціального типу. Тобто, актуалізується як інструмент співпричетності до граничного і метаграничного буття, слугує потребам людини в еволюційному зростанні та піднесенні особистості. Такий тип гри подалі й буде названий священною грою в контексті архаїчних культур та випадків міфологічного мислення в сучасному суспільстві. Показовим є зародження та одночасне співіснування в архаїчному суспільстві поряд із екзистенційною рольовою грою як священною грою першооснов рольової гри професійного й формального типу. Якщо навести приклад із літургічної практики ритуалу, то в соборі під час Причастя одночасно могли виявитися приходянин, який глибинно переживає свою євхаристичну співпричетність священному та екзистенціальну ж близькість до Бога та священник, який просто формально проказує певні слова й робить певні рухи відповідно до ритуальних норм. І таким чином приходянин може прийняти Кров і Тіло Христові та навіть досягти Благодаті з рук священника, для якого Таїни не відбулося через формальність виконання Служби Божої. Якщо ж означений священник зосереджений на кар'єрному зростанні та, наприклад, архієрейському кріслі, то основою його дій стає рольова гра професійного типу. Обидві останні типи рольової гри зосереджені на правилах та частково (для професійної) на меті.

Так само, можна навести приклад з області сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. В її рiчищі співіснують три типи рольовиків:

1. Ті, для кого сучасна рольова гра тісно споріднена із екзистенціальним типом сучасної рольової гри, та відіграє актуалізуючу й підносячу роль для особистості. Означений тип гри та гравця є пріоритетним при створенні містеріальних ігрових проєктів.

2. Ті, для кого практика сучасної рольової гри в строгому сенсі слова відіграє роль активного дозвілля, і хто орієнтований на уживацькі пріоритети. Це прибічники формального типу рольової гри.

3. Ті, хто вбачає в сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова рід тренінгів або орієнтований на відтворення матеріальної культури, зброї, одягу, обладунку, атрибутики епох, історичного танцю, стилю життя тощо на професійному рівні та навіть матеріально заробляють на історичній реконструкції. Навіть виявившись в ігровому процесі, реконструктор матиме за пріоритети продемонструвати професійний рівень своїх вмінь та навичок.

Всі три типи рольової гри та їх взаємодія будуть розглянуті нижче, у відповідному розділі.

Для особистості ж, яка існує за правилами священної гри, Таїна все одно відбувається, і весь образ світу, в більшості випадків, сприятиме доповненню і розвитку її образу світу відповідно до її особистої потреби в співпричетності граничному та метаграничному буттю. По суті, вона наділяє глибинним екзистенційним сенсом все, що потрапляє в її образ світу. Усвідомлення того, що інший діє в даний момент за правилами формальної або професійної рольової гри, відбувається. За виключенням випадків, коли особистість не здатна адекватно оцінювати реальність. Але для практика екзистенційної рольової гри глибинний філософський сенс подій не зменшується від того, що участь у них беруть не тільки його «колеги» за типом рольової гри. Його сприйняття реальності може бути більш цілісним та сенсонасиченим через постійне прагнення до спів-творчої спів-причетності екзистенційним основам буття.

Прибічниками формальної та професійної рольової гри через відсутність співпричетності та можливості виходу на граничні та метаграничні рівні, образ світу на основі священної гри може здаватися деструктивним. На цьому частково

базується широковідомий стереотип про «втечу від життя» щодо практиків екзистенційної рольової гри. М. Еліаде в своєму творі «Священне та світське» надає вичерпну відповідь щодо самого поняття такої «втечі»: «В нас немає підстав для того, щоб тлумачити періодичне повернення до священного Часу першопочатків як відмову від реального світу, втечу в світ мрії, у світ уявного. Напроти, в цьому ще раз чітко проявлена онтологічна одержимість... Адже, кінець-кінцем, прагнення відновити Час Першопочатків - це бажання пережити час, коли боги були присутніми на землі, досягнути сильного, свіжого та чистого Світу... Це прагнення священного та водночас ностальгія за буттям». Крім того М. Еліаде стверджує, що «... посвячення настільки тісно пов'язане із способом людського буття, що значна кількість його вчинків та дій, які творить сучасна людина, все ще повторює сценарій посвячення» [143. С. 359].

Більш того, саме питання про «втечу від реальності» є неможливим для практика священної гри. Адже для нього всі рівні реальності є осмисленими та співпричетно пов'язаними між собою. А «втекти» від реальності можливо лише в результаті хворобливого спотворення особистості. А для деструктивної особистості священна гра не може відбуватись у всій цілісності та насиченості сенсом, внаслідок чого вона теж спотворюється та перестає бути собою.

Підсумовуючи аналіз понять «священна гра» та священне входження в роль, слід зазначити, що більшість теорій стосовно священного входження в роль базуються на ідеї «первообразів», «першодій» та священному Часі Першооснов. Специфічним інструментом повернення в часи архетипічної першоцілісності слугують містерія, ритуал та обряд. Так само, містерія, обряд та ритуал базуються на *imitatio dei* («наслідуванні божественного») та мають за структурну одиницю рольову гру. Воно ж у рольовій грі є інструментом трансформації буденного буття в граничне й метаграничне через священне входження та «вживання» в роль та відтворення - «відігрування» її. З цього виходить, що рольова гра є структурною одиницею містерії, гри та ритуалу. Але тільки рольова гра екзистенціального типу може вважатися за священну гру.

Враховуючи, що особистості притаманні основи архаїчного мислення, закономірним є досягнення людиною співпричетності сакральному через їх рольову актуалізацію. Коли ж воно реалізується в річищі рольової гри екзистенціального типу, вона отримує потенціал співпричетності до граничного й метаграничного буття.

За мірою щезнення з них екзистенціального компоненту, містерія та ритуал піддаються виродженню або спотворенню. Таким чином, містерія може поступово перетворитися на ритуал, ритуал - на обряд, а той, у свою чергу, на рольову гру. Компенсація вищезначеного процесу відбувається за рахунок того, що гра може зберігати в собі компоненти сакрального та елементи співпричетності, і, таким чином відіграє роль «священного шифру» для містерії, ритуалу та обряду.

Таким чином, через рольову гру екзистенціального типу, як священну гру, зберігається потенціал досягнення Часу Першооснов. Самі ж рольова гра, так і ритуал несуть у собі потенціал змінення структури світу, яке відбувається в «ігровій» та навіть рольовій формі.

Слід зазначити, що найвищі цілі рольової гри екзистенціального типу й сучасної рольової гри в строгому сенсі слова (особливо коли це гра містеріального напрямку) співпадають. Обидві можуть реалізувати духовно-душевне входження особистості до першопочаткової священної цілісності задля піднесення людської природи через притаманні обом елементи співпричетності до екзистенціальних основ граничного та метаграничного буття. Таким чином, природнім є, що особистість, яка практикує рольову гру екзистенціального типу, може наділити високим екзистенційним сенсом та архетипічною цілісністю-співпричетністю те, що потрапляє в її образ світу. Навіть якщо мова йде про елементи формально-буденного типу рольової гри. А через співпричетність-цілісність буття в річищі екзистенційної рольової гри в ній не існує поняття «втєчі від реальності». «Втекти» в даному випадку означає розірвати співпричетність, і зробити своє буття деструктивним.

Задля досягнення співпричетності граничному й метаграничному буттю у священній грі особистість потребує виходу за межі буденної ігрової поведінки. Що

може бути реалізованим через посвячення в культурах архаїчних та його аналогах в культурі сучасній.

2.2. Рольова гра як містерія: від Давнього Сходу до Античності

Якщо брати до уваги рольову гру як структурну одиницю містерії, ритуалу та обряду, маючи на увазі рольову гру екзистенціального типу (в аспекті священної гри), то наступним дослідницьким кроком буде розгляд сакральних основ буття певної культури як «правил гри». З чого можна вивести поняття «рольова гра у культурі». В рольовій грі у культурі співпричетність граничному і метаграничному буттю досягається через *imitatio*-відігрування-вживання у Час Першооснов. І чим ближча культура (чи окремі її прояви) до архаїчного мислення-буття, тим виразніше вона проявлена в рольовому аспекті.

Рольовій грі у культурі як такій притаманне жрецьке бачення світу як визначна його основа. Якщо провести паралель із сучасною рольовою грою в строгому сенсі слова, то божество та Цар-Жрець як його втілення в земній реальності постануть «Майстрами гри», жерці ж - «ігротехніками». У процесі священної гри, яку вони ведуть протягом віків, досягається можливість діткнення до Часу Першооснов як ієрофанії [143].

Цілком природно буде почати розгляд рольової культури саме зі Сходу, про який традиційно склалася думка, як про «культуру ритуалу». Так само культура Сходу базується на тому самому «жрецькому баченні світу».

Так, в Індії, як давній так і сучасній, «сакралізації піддається практично все» [23, с. 17]. Індійська сакральна культура має сотерологічну спрямованість. Звільнення від тягарю сансари є «мрією та кінцевою ціллю зразкового індуса» [23, с. 14-15]. І один зі шляхів звільнення - «бхакті» в буквальному перекладі має значення «співпричетність», «особистісна причетність до божества» [23, с. 15, 30]. Причому, шлях бхакті вважається доступним кожному [23, там же]. Означена співпричетність до всього живого, стихій та світу в цілому пояснює доктрину ахімси - не чинити насильства живому.

Навіть для сучасного індійця міф існує як повна культуротворчої енергії жива і дієва реальність. В етичному сенсі він також надає співпричетність до багатющого

досвіду поколінь, співпричетність до ідеалу та ідеального буття. «В них вірять безумовно та беззастережно, і те, що в них розповідається, беззаперечно приймається за достовірну реальність... в міфах вбачають розповідь не про те, що й так вже відбулося у вікопомні часи, а про що і так повинно бути... Прерогативи міфів мали в людському суспільстві найвищу санкцію, і люди намагалися прагнути до божественних зразків не тільки під час ритуалів, але й у буденному житті... В міфах живуть немов у надійному й упорядкованому будинку, в якому вже прожило немало поколінь людей і проживе ще не одне; і при цьому, говорячи метафорично, світ з під міфу не вибивається», свідчить М. Альбедиль [3, с. 46, 48]. Тож сакральні зразки є актуальними програмами буття й певними «правилами гри» для індійця, які, за тією ж монографією М. Альбедиль, особливо неухильно потрібно наслідувати «в моменти життєвих зламів, переходів з одного стану до іншого або у випадках зміни соціального статусу» [3, с. 48-49]. Сакралізованими є всі стадії життя людини. А через рольову імітацію міфологічних поведінкових програм та наслідування сакральних зразків особистість прагне долучитися до вищого рівня духовних цінностей та співпричетності до божественного буття. Так у шлюбному ритуалі на рівні все того ж *imitatio dei* відігрується створення світу й одночасно проводяться символічні паралелі початку існування всесвіту із зачаттям людини [3, с. 56-57].

Сакральна реальність як «правила гри» описується у священних текстах. В цьому аспекті «Брахманічні тексти віддзеркалюють відмінний від нашого, глибоко ритуалізований образ світу... зовнішня, ритуальна людська дія повинна була стати тотожною божественному діянню, і тоді кожне слово, жест і дія жерця ставали символічно виправданими та енергонасиченими» [3, с. 134]. Якщо брати до уваги традиційне індо-буддистське переконання про світ як про райдужну чарівну гру ілюзії (майї), то стає очевидним особливе значення ритуалу як «правил гри» в індійському суспільстві.

Особливо важливим є фактор існування особистості в середовищі міфічної реальності на психологічному рівні. Людина ототожнює себе на внутрішньому рівні з героями міфу, виробляючи собі поведінкові програми для відтворення в буденній реальності того, що у «час Воно» творили боги. Таким чином, юнак буде діяти як

бог, а дівчина - як богиня. Причому люди знають міф та імена своїх божественних прототипів та можуть особистісно проживати свою співпричетність. Ключовим є те, що індієць саме особистісно проживає свій божественний прототип, його міф та всі його сенсові шари, а не обдумує раціонально. Адже сам процес священного наслідування-відігрування є священною дією, до якої долучається особистість. І через яку кожен день свого буття наближається до звільнення, діючи за правилами священної гри.

Та ж сама кастова система є проявом означених «правил гри». Таким чином ритуал є інструментом включення особистості в священну гру. В глибоко ритуалізованому суспільстві Індії правила цієї рольової гри екзистенціального типу починають діяти ще до народження людини, так само як до народження людини починаються ритуали, які супроводжують її життя. І навіть закінчуються не відразу ж після її смерті. Таким чином, людина виявляється рольовим чином включеною в низку сакральних дійств. І священною рольовою грою виявляється все її життя. За словами М.Ф. Альбеділь, сенс трансформації буття людини на низку ритуально-рольових дійств в тому, що: «...цей потьмянілий світ потрібно привести в колишній повноцінний стан, його потрібно відновити й оновити, і найкращий засіб для цього - ритуал...», який осмислюється як «...найважливіше діло, діяння, дійство, що пов'язує світ богів та людей. Співприродний акту творіння, ритуал немов поєднував першопочатковий час-простір із людським» [23, с. 127].

Особливо це впадає в око, коли мова йде про «царські» ритуали, які рольовим чином повторюють космогонічне дійство. Для прикладу можна розглянути ритуал «царського посвячення» - раджасуя [23, с. 128]. Раджасуя має у своєму складі «відігрування» царем ембріонального стану та символічне-ігрове народження у «шлюбі з країною»; «ігрове» викрадення стада корів та повернення їх же власнику; гра в кості на царство з чотирма «ворогами» та виграш його (див. схожий епізод у «Махабхараті»); «рольове» підтвердження царем початку нового часового циклу та володарства царя над підвладною йому землею і людьми. Останнє він здійснював «відігруючи» космічну ось: отримавши посвячення, він ставав на трон, піднімав

руки (поєднавши таким чином небо й землю) та робив по крокові в бік кожної зі сторін світу (демонструючи отриману владу над простором і часом) [23, с. 128].

Найбільш звертають на себе увагу як приклади пожиттєвої рольової співпричетності випадки культу «живої богині» Кумарі, та «дружин бога» давадасі.

Вважається, що Кумарі є живим, тілесним втіленням богині Таледжу. Розповсюджений культ Кумарі в Непалі. На роль «живої богині» вибирають 4-5 річну дівчинку з клану Шак'я. Її тіло повинно бути бездоганим та відповідати 32 певним параметрам. Для неї влаштовується ціла низка випробувань. Якщо Кумарі обрано, для неї починається життя богині. Фактично, багатолітня безперервна священна рольова гра. Вона постійно живе в палаці Кумарі Гхар. Опинитися за його межами вона може лише у зв'язку з особливими ритуалами та церемоніями. Кумарі може дружити лише з обмеженою кількістю дітей своєї касті. Одягається «жива богиня» лише у червоне, пов'язує волосся та носить на лобі «вогняне око» (agni chakshu) як символ особливої духовної сили. Сам канонічний макіяж Кумарі нагадує маску. Вона звільнена від буденних турбот. Поки вона носить у собі богиню та глибинно відіграє її роль, дівчинка не повинна торкатися ногами землі. Її ноги, як і все її тіло, стає священним. До них, як до святини, торкаються віруючі. Коли король раз на рік просить благословення Кумарі, він цілує її ноги. Права носити взуття «богиня» не має, але іноді надягає червоні панчохи. Будь-які її вчинки або жести набувають долетворчого містичного значення. Погляд Кумарі може змінити долю на краще, а поганий настрій є дуже недобрим знаком. Крик або плач «втіленої богині» - ознака серйозної хвороби або смерті; сльозотеча або потирання очей - скоро смерть; тремтіння - ознака тюрми; плескання в долоні - слід боятися короля; підбирання решток їжі з тарілки - грошові втрати. Добрим знаком є спокійна та безпристрасна реакція Кумарі на віруючого [23, с. 223]. Описаний випадок, коли у 1955 році візит до Кумарі для благословення здійснив король Трібхуван разом із принцем Махендрою. Дівчинка помилково поставила червоний знак «тіку» на лоба принцові, що було сприйнято як недобрый знак. Через вісім місяців сорокадев'ятирічний король помер [23, с. 223]. Це є свідченням про найглибший рівень впливу священної гри на суспільство й на державу. При священній грі, яка

продовжується тривалий термін життя Кумарі, діє штат «ігротехніків»: слуг «кумарімі» на чолі з читайдаром. Вони повинні піклуватися про «богиню» та наставляти її у виконанні ритуалу. Причому за «правилами гри» вони не мають права давати їй прямі вказівки, але їх обов'язок при цьому вести й направляти, дівчинку, на яку покладається божественна відповідальність. Традиційно вважається, що вона, відповідно до божественного статусу, є «всезнаючою». Останнім часом для Кумарі ввели приватні заняття із вчителями та освіту після виходу з божественного статусу. Але вимагати чогось від Кумарі вчитель не має права, адже це «порушує правила гри». 3 червня 2007 року Кумарі Саджані Шак'я втратила свій божественний статус до звичайного після поїздки у США для презентації фільму «Жива Богиня» на Сильвердокському фестивалі документальних стрічок телеканалу «Дискавері». За «правилами гри» вона не повинна полишати Непал, тому богиня виявилася сплюндрованою. Однак за кілька тижнів керівництво храму вирішило, що очисних церемоній буде достатньо для повернення титулу й статусу. Священна рольова гра для Кумарі припиняється в момент появи крові на тілі. Тому найпоширеніший привід для пошуку нового втілення Таледжу - статеве визрівання. З появою крові колишня Кумарі стає смертною, і через певну низку ритуалів складає з себе божественний статус. Хоч колишня богиня й отримує значну пенсію від держави, вона відчуває великі труднощі з поверненням зі священної гри до буденності. Для індійки шлюб - мало не найвизначніше в житті. А згідно існуючих народних переконань, чоловік Кумарі через півроку повинен померти від кривавого кашлю. Хоча протягом двадцятого століття колишнім «богиням» вдається влаштувати свою жіночу долю, у давні часи їх долі складалися набагато трагічніше [23, с. 223].

За описом І. Глушкової, для девадасі входження у «священну роль» також починається з малку, але є (на відміну від Кумарі) пожиттєвим «буттям у ролі» дружини божества. Достатньо було присвятити дочку (навіть ненароджену дитину) храмові, щоб вона ставала спадкоємицею сімейного майна і навіть мала творити за померлих батьків погребальні ритуали. Дівчину видавали заміж за божество; під час правлення ритуалу вона тримала меч, як символ свого божественного нареченого.

Меч вона потім поклала на вітвар, жрець надягав на неї шлюбне намисто, і вона віддавала свою цноту божеству (яке заміщав жрець). Коли ж девадасі помирала, на статую того божества, що був її «чоловіком», надягали жалобне вбрання, і вона стільки ж вважалася «нечистою», скільки продовжувалася ритуальна «нечистота» вдівця. Зазвичай девадасі - храмова танцівниця (саме вони зберегли до наших часів традицію славетного храмового танцю «бхарат-нат'ям»), співачка, можливо поетеса, яка в значній кількості випадків веде життя храмової повії, забезпечуючи благоустрій храмові. Діти девадасі вважаються цілком законними, але дочка наслідує материнську долю. Матері-девадасі є зацікавленими в останньому. Через свою пожиттєву «сакральну роль» частина храмових танцівниць є ВІЛ-інфікованими, бо вважається, що сексуальний контакт із «дружиною бога» зцілює невиліковні хвороби [23, с. 184-187].

Взагалі, повна та безкомпромісна ритуалізація індійського суспільства подекуди є основою соціальних трагедій. Таких, як доля девадасі, вдів, неоднозначне ставлення до саті. Сучасний індійський режисер Діпа Мехта показує всю тяжкість, складність й глибину проблеми ритуалізованого суспільства у своїх стрічках «Вогонь», «Земля», «Вода». Її творчість викликає глибокий відгук у тих, кого зачіпають підняті питання й тих, кому небайдужий гуманізм. Але в Індії роботи Діпи Мехти викликали значне скандальне збудження через їх сприйняття як «підривання сакральних основ суспільства». Але і як величезна надія для тих же вдів, чия трагедія глибоко та багатогранно показана у стрічці «Вода» [23, там же].

Для того, хто не є присвяченим священній рольовій грі пожиттєво, існує можливість співпричетності через споглядання. Індієць, який споглядає ритуальне дійство або навіть театральне відігрування божественного, отримує співучасть-співпричетність. І. Глушкова (яка, працюючи як вчений у Індії, на рольовому рівні максимально вживається в їх образ буття аж до носіння сарі та участі в ритуалах) описує: «На протязі місяця в місті Рамнангарі ... на відкритому повітрі розігрується у всіх деталях життєва епопея Рами (рам-ліла); присутні на ній глядачі називають себе прочанами, аргументуючи цю дефініцію не тільки тим, що вони прибули з інших місць, але й підвищеним складом сакральності загальної атмосфери - актори,

які відтворюють життєпис Рами, його брата Лакшмана й дружини Сіти визнаються «живими богами» [23, с. 69]. Більш того, коли був знятий телесеріал «Рамаяна» (демонструвався півтора року з 1997-1998), глядачі «готувалися до показу як до богослужіння: до початку сеансу творили ритуальне омовіння, прикрашали телевизор квітковими гірляндами, немов пропонуючи їх божественному Рамі, й запалювали пахощі» [23, с. 104].

Коли ж людина повертається з паломництва, вона частково бере на себе роль святого місця, і їй вклоняються як олюдненому його втіленню.

Індійська культура маніфестує екзистенціальну рольову гру. Навіть якщо мова йде про формальну рольову гру, вона спирається на сакральний досвід «часу Воно» таким чином: «Так робили... Так робимо... Це просто так треба робити, бо так робили боги...».

Описуючи індійську ігрову філософію, неможливо оминати Лілу. Ліла є «...термін, який у буквальному сенсі означає «гра»... Є важливим філософським поняттям індуїзму. У школах двайти вайшнавiзму термін «ліла» використовується для визначення трансцендентних діянь Бога..., які дають духовну насолоду... У адвайті ліла використовується для опису всієї реальності як результату творчої гри Верховного Абсолюту (Брахмана)...» [124, с. 136].

Таким чином, бачимо пряму кореляцію з гераклітовою «граючою Вічністю». Існує також настільна гра «ліла» («Відома також як «Змії і сходи») із визначним сакральним напрямком та багатим філософським символізмом (дата її появи невідома), вперше описана в 1980 році Х. Джохарі [124, там же]. Ліла як гра заснована на описаному вище філософському понятті «Ліла», та «є інструментом спостереження за закономірностями випадкових подій у житті» та, «За словами творця сучасного варіанту гри, Ліла була створена святими провидцями минулого як ключ до внутрішніх станів та для вивчення принципів Дхарми... Сімдесят дві клітини ігрового поля..., які являють собою сімдесят два основних плани буття, відкривають... знання, приховані у Ведах, Шруті, Смерті й Пуранах. Грати в цю гру - означає дотикатися до божественної мудрості, яка утримується у вченнях йоги, веданти й санх'ї, які складають плоть і кров індуїстської традиції. В ході гри ви...

рухається по частинах ігрового поля, кожна з яких має певну назву, яка віддзеркалює один із внутрішніх станів або планів буття. Потрапляючи на те або інше поле, гравець починає обдумувати ідеї та концепції, пов'язані із назвою даного поля, до тих пір, поки знову не настане його черга кинути жереб, щоб перейти до наступного стану... Творці гри вбачали в ній перш за все інструмент, який розвиває розуміння відносин індивідуального «я» з Абсолютним «Я». Проходження через гру зі збереженням цієї позиції допомагає гравцеві звільнитися від ілюзії... та побачити своє життя як віддзеркалення макрокосму. Число, яке випало на гральному кубуку, визначається взаємодією космічних сил, які, в свою чергу, визначають розвиток життєвої гри людини. І ціллю гри є звільнення свідомості людини від кайданів матеріального світу та поєднання із Космічною Свідомістю» [124, там же]. Хоч Ліла як така не є рольовою грою, але показово те, яким чином філософсько-містична система виявилася втіленою в конкретній ігровій формі. Так само і втілений у Лілі погляд індійської культури на життя, як гру за певними правилами із метаграницною ціллю, що знаходиться за межами гри як такої.

Ігрова культура Тибету є більш спорідненою із шаманським входженням у роль через характерний для означеної культури синтез буддизму з корінною релігією «бон». Причому, основи останньої не були до кінця поглинуті-асимільовані буддизмом. Відомий тибетолог Дж. Туччі пише з приводу ритуалістичної канви означеного суспільства: «Природа й основа розгляданих звичаїв в основі своїй інші, ніж у випадку з індійськими ритуалами, які надали їм скоріше зовнішню оболонку. Тут ми маємо справу з прадавніми ритуалами... ми стикаємось із віддзеркаленням шаманських ідей про безліч душ, про можливість оволодіти, взяти в полон душу, про мандрівку в потойбічний світ і.т.п. Інструменти для богослужіння часто ті ж самі, що в боні або шаманському світі: барабан ... і дамару - необхідні складові будь-якої церемонії. Вони використовуються не стільки для того, щоб досягнути стану внутрішнього спокою, скільки для того, щоб дозволити викликаним божественним силам спуститися й оволодіти магом, який у певному сенсі позбавлений власної свідомості... Щоб досягнути максимальної ефективності, ритуал повинен бути проведений тим, хто може трансформуватись у його творця. Тільки зворотність

священного часу гарантує успіх церемонії» [110, с. 258]. Тобто, мова частково йде про шамансько-рольове втілення магом-шаманом-ламою божества. Тибетський буддизм, який називають ламаїзмом, ввібрав у себе безліч того, що існувало до буддизму. Відбулося типове явище, коли місіонерам, які вводять нову релігію, доводиться змиритися з прийняттям місцевих демонів і прадавніх божеств, ритуалів, магічних засобів, тощо. А ламаїзм особливо яскраво маніфестує посвяченого - ламу в якості мага. Який повинен у ритуально-рольовій формі реалізовувати співпричетність священному як метаграницьному буттю. Найяскравішим прикладом можуть слугувати славетні яскраві ритуальні танці в масках та, зокрема, містерія цам.

Цам — урочисте релігійне служіння, яке щороку відтворюється на відкритому повітрі в буддійських монастирях (дацанах). Його ціль — явити присутність божества на землі й віддалити злих духів (шимнусів) від буддистів. Суттю самого ритуалу є танцювальна пантоміма, виконувана ламами в масках докшитів (зберігачів). Разом із докшитами виконували релігійний танок, жестикулюючи руками, й шанаки (лами-споглядачі) без масок. Що підкреслювало пантомімічне відігрування в ритуалі співпричетності споглядаючих предмету свого споглядання. Протягом місяця цаму передували спеціальні служби, під час яких лами глибинно вживалися в ролі богів. Паралель із священною (екзистенційною) рольовою грою та сучасною рольовою грою в строгому сенсі слова (мається на увазі її містеріальний тип) є очевидною.

Існує два типи цаму як священної рольової гри. Перший тип - розмовний цам є ритуалом із діалогами та імпровізаціями. Причому, він не існує без глядача. Лами, як ведучі сакральної гри, втягують в співтворчий діалог глядача (в прямому сенсі цього слова). Подібний тип ритуалу, як імпровізаційне дійство за участю глядача, спонукав до творчих експериментів Є. Гротовського. Другий є, власне, шаманською пантомімою.

Такі сюжети містерії цам, як певні епізоди з історії тибетського буддизму (наприклад, історія царя Ландарми, який намагався знищити буддизм), танець чічіпаті (зберігачів кладовищ), танець звірів (птаха, оленя, яка, лева), танець

зберігачів сторін світу напряду відзначають її як основного виразника рольової гри в культурі Тибету [110, с. 194-195]. Згідно легенди про виникнення містерії Цам, творцю містерії цам - першому настоятелю монастиря Чопело Сангло з'явився в тваринному образі яка просвітлений захисник Ямантака. Його супроводжували просвітлені божества та грізні захисники буддизму в коронах із черепами. Божества танцювали, і за цим танцем Чопело Сангло по пам'яті відтворив явлену йому містерію, виступивши, таким чином, з позиції сучасної рольової гри в строгому сенсі слова майстром сезонної містеріальної рольової гри (і священної гри як екзистенційної рольової гри з позиції філософської антропології). Для тибетців містерія цам є унікальною можливістю духовного діткнення до божественного світу вживу, а не через споглядання живописного зображення. Тому підготовлення до неї дещо нагадує підготовлення ж до сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, яка має містеріальний напрямок (але набагато глибше). Лама, які виконують ролі головних персонажів, у довгій аскезі споглядають відповідне божество, моляться, вживаються в його образ, прагнуть увібрати у себе його енергію та духовну силу [110, с. 194-195].

Означена внутрішня робота є тим глибшою, що з моменту надягання маски та дорогоцінних шат перед глядачем-віруючим постає не конкретний лама в масці, а саме божество [110, с. 194-195]. І буденне буття за допомогою священної гри зміниться на граничне і метаграничне. Ключовим моментом трансформації є саме священна рольова гра.

Крім того, тибетська рольова гра в культурі демонструє той самий карнавальний міжкультурний принцип «тимчасового хаосу» під час новорічного свята Монлам. Під час нього духовна та світська влада міняються ролями. І лама на час свята не тільки глибоко відіграє владну персону у Лхасі, але й переймає всю її відповідальність [110, с. 194-195]. Також у тибетській культурі існує ще одне міжкультурне рольове явище: сакральну роль може брати на себе матеріальний об'єкт, формуючи тим самим рольову поведінку людей. Саме таким чином, будинок може являти собою проекцію всесвіту й першопочаткового акту творення на земну буденну реальність. Тому, наприклад, коли наречена входить у дім під час весілля,

то її піднімання сходами на другий поверх є відігруванням сходження на небо [110, с. 232].

В тибетському буддизмі існує ще один аспект існування ефектних ритуалів, які обумовлені зовнішніми проявами священної гри та створюють рольову культуру Тибету — співпричетність віруючого до божества через споглядання. Споглядання обряду породжує заслуги віруючого перед вічністю (які наближують звільнення від тягарю сансари); втілювач священної ролі — лама, таким чином, приводить його до звільнення, втілюючи священне (метаграницне) буття через рольову гру. [110, с. 188]. За словами все того ж Дж. Туччі, «Добра карма виникає при співдії між ламами які виконують ритуали, та мирянами, які надають матеріальну підтримку дарами та милостинею» [110, с. 192].

Під час ламаїстських ритуалів шаманського зразку посвячений може одночасно відігравати й інкарнацію демона, яку виганяє або підкорює. Через священне відігрування божественного в собі він має владу і над демонічним. Це одночасно нагадує і психодраму, і священну рольову гру. Але є більш спорідненим із шаманізмом. Адже більшість тибетських ритуалів спрямовані на формування певної буддистської «пустки у собі» як стану пасивного сприймання, щоб стати зручним тимчасовим притулком для божества. Причому, за словами Дж. Туччі, божество скоріше «використовує» посвяченого, і мова йде не про містичне піднесення, а «специфічний стан біснуватості» [110, с. 255]. Що має більше паралелей із шаманізмом, де духи «сідлають» посвяченого, ніж із священною рольовою грою.

Таким чином, рольова гра у культурі Тибету досить глибоко базується на священній грі, навіть якщо брати до уваги останній нюанс.

Цікавий аспект до розглядуваної теми додає рольова ж культура Далекого Сходу, а надто Китаю, який традиційно звикли вважати «країною ритуалу». Перш за все, слід зазначити, що для китайця найціннішим вважається співпричетність із світом предків як міфоісторією та співвіднесення особистості з історією взагалі [73, с. 10]. Таким чином, ритуально-рольовий елемент приймав на себе функцію збереження та відновлення зв'язку зі світом предків. Що обумовлює

першопочаткове домінування екзистенційної рольової гри. Але існує наступний нюанс. За словами А. Маслова, «... китайський ритуал за своїм складом ніколи не був абсолютно однорідним, у ньому езотеричне, сакральне-таємне завжди плинно переходило в екзотеричне, відкрите, але при цьому абсолютно імітуюче езотеричні аспекти культури» [73, с. 66].

Рольовій грі в культурі Далекого Сходу притаманна специфічна розділеність містичного та ритуального. Початок формування означеної розділеності бере із осмислення правителя як медіума та надання йому статусу «Сина Неба». Через неї імператор виконував не тільки й не стільки адміністративні обов'язки, скільки підтримував ритуальний зв'язок між Небом і Землею, вершив жертвопринесення, виявляв волю Неба. Цілий ряд містиків (враховуючи того ж самого Конфуція) починають «адаптувати» прадавні містико-окультні уявлення під потреби держави, прагнучи поєднати правителя й містика в одній персоні. Саме це намагання підкорити ритуал у містично-сакральному аспекті ритуалові як державному культу й спричинила «колапс» самого містичного переживання [73, с. 66, 68]. У монографії А. Маслова «Китай: Порохняві дзвони» саме на прикладі Китаю як типової далекосхідної держави це описується таким чином: «... починаючи з епохи Хань прадавні ритуали не стільки відтворюються, скільки реконструюються заново. Ритуальна практика була перероблена, переінакшена й тим самим «спустошена»... Тут відбувається розділення між прадавнім ритуалом як системою магичної комунікації з... ритуалом як системою обрядів, за якою Китай живе протягом останніх двох тисячоліть.... Ритуальне життя все більше відривається від життя містичного. Ритуали тепер перетворюються на придворні церемонії та складні технічні дії. Якщо до епох Цинь і Хань існував єдиний ритуал, в котрому брали... рівну участь і правитель, і люди, об'єднані єдиним містичним переживанням і магичним простором, то віднині ця єдність виявилася втраченою. Державна влада в епохи Тан - Сун втратила своє магичне наповнення, хоч і зберегла його атрибути, а містичний імпульс перейшов на рівень індивідуальних носіїв традиції, так званих «людей культури» («веньжень»), іноді народних магів і містиків, але частіше за всіх, кого називали даосами» [73, с. 69-70].

Загалом, сакральна-рольова функція далекосхідного імператора цілком вкладається в архетип «царя-жерця». Він є посередником між Небом і Землею. Від того, як поводить себе імператор в якості творця ритуалу, залежить добробут держави. Він домовляється з небожителями про дощ, посіви, передає волю Неба людям, радиться з духами, перекладає небесні веління з мови метаграницного буття на буденну. Його роль полягає у втіленні абсолютного гармонізуючого принципу. Правитель, який не втілює цієї ролі, вважався «тираном і деспотом» і втрачав право на роль «Сина Неба» у священній грі. [73, с. 123, 126]. Якщо провести паралель із сучасною рольовою грою в строгому сенсі слова, то далекосхідного імператора слід вважати майстром гри містеріального напрямку як священної гри. Але він одночасно є персоніфікацією влади. І силою сакральної влади може вводити у священну гру буденні елементи, трансформуючи їх значення. Так, імператорський атрибут влади «жуї», який він традиційно тримав у руці, першопочатково був... чухавкою для спини. Як пише А. Маслов, «...тримати в руках жуї... символізувало властивості утримувати духів своєю владою... З початку династії Цин жуї займає своє місце на нічному столику імператора і поруч із тронним кріслом. Коли правитель обирав нову наложницю, він вказував на обрану дівчину «драконячою чухавкою»» [73, с. 129]. На Далекому Сході існувала заборона на відігрування в екзистенціальній грі ролі, яка близька до ролі імператора або повторює її. А це є роль не тільки шамана чи медіума, але й носія будь-якого одкровення. Тобто, якщо знову вдатися до паралелей із сучасною рольовою грою у строгому сенсі слова, то в далекосхідній рольовій грі в культурі офіційно вважається, що «майстер може бути лише один». Саме тому «Місцеві... віщуни і маги, які прагнули на локальному рівні наслідувати універсальні функції імператора, наприклад, самі безпосередньо спілкуючись із потойбічними силами, вважалися носіями певного «шкідливого вчення» (се цзяо) саме тому, що брали на себе частину високих функцій імператора. Офіційний прошарок носіїв волі імператора, чиновники (гуань ляо)... виконавці, але не як носії особистого одкровення... Очевидна риса традиційного китайського виховання: формування такої людини, якою можна було б спокійно маніпулювати і

яка була б повністю підкорена правилам і нормативам китайського суспільства» [73, с. 151-152].

Таким чином, у далекосхідній рольовій культурі носієм екзистенційної рольової гри, який актуалізує її існування в суспільстві, офіційно міг вважатися лише «Син Неба» як її «Майстер». Інші ж її представники повинні були дотримуватися формальної або професійної рольової гри (чи «заслужити» право на неї, ставши, наприклад, даосом). Тобто, очевидним є те, що в означеному випадку правила гри домінують над самою грою. Ступінь ігрової співтворчості для всіх, крім імператора, богів та рідкісних виключень, дорівнює співпричетності пішака, який аж ніяк не може ані вплинути на «правила гри», ані порушити їх. Все відбувалося за канонам: спілкування, створення матеріальних об'єктів, творчість, ремесло. Існували певні «енциклопедії» нормативних форм проявлення людини у всіх аспектах (лей шу), як офіційно задокументовані «правила гри» [73, с. 176].

Саме цим обумовлений особливий феномен далекосхідного культурного суспільства: формалізація та професіоналізація екзистенційної рольової гри. Що не могло не впливати на роль імператора як майстра й живого втілення екзистенційної рольової гри. Відбулася «рольова інверсія», яка серед архаїчних суспільств проявила себе лише на Далекому Сході. В «Порохнявих дзвонах» означений процес описується так: «...абсолютизація влади імператора й стала однією з найважливіших причин кризи влади... Вони немов переросли свій соціальний статус, перебуваючи лише у своєму сакральному образі. І якщо в давні часи сакральний лідер поступово брав на себе адміністративні функції, стаючи лідером царства, то в XVII ст. все відбулося навпаки: імператори самі прагнули полишити свої управницькі обов'язки... При владі виявилися різноманітні групи євнухів, котрі самі з досвідчених управлінців перетворювалися на придворних інтриганів» [73, с. 143]. Тобто, використовуючи все ту ж саму термінологію сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, групи «ігротехніків» стали головнішими за «майстра» гри. Але, не будучи за «правилами рольової гри» носіями священної гри, вони ініціювали процес поступової формалізації екзистенційної рольової гри. Але й тут відбувся процес рольової компенсації: «...чим більше зростала сакральна функція

імператора, тим більше він відокремлювався від буденного життя, тим активніше в селах та повітах набувала влади місцева еліта містиків, лідерів таємних суспільств і релігійних народних сект. Носій благодаті виявився занадто далеко, що означало втрату Небом зв'язку із Землею... Тому настільки необхідним виявився свій локальний носій благодаті, який поставав повною проекцією імператора на місцевий соціум. Не випадково значна частина таємних суспільств практично повністю матрично імітували імператорський культ, їх лідери мали свій двір «наложниць», призначали міністрів і генералів» [73, с. 144]. Таким чином, рольова інверсія екзистенційної та формальної рольової гри ілюструє певні «захисні механізми», які властиві саме архаїчному мисленню, і допомагають священній грі утримувати чільне місце.

Рольова гра в культурі Далекого Сходу також робить осередком екзистенційної рольової гри те, що нині майже остаточно закріплене за професійною рольовою грою - театр. Що не є дивним. Адже далекосхідний театр до двадцятого століття не існував без маски або гриму, який перетворює обличчя на маску. Це повертає нас до культури масок. «Першими втіленими божествами китайської традиції були люди, медіуми, які надягали на себе маски предків і тим самим перевтілювалися в них... людина перевтілюється в духа, і як слідство, перевдягається та використовує маску... В китайській ритуальній культурі маска завжди грала особливу роль. Сьогодні вона пов'язується частіш за все з театральними виставами, однак театр має за джерело ранні ритуали... Це, скоріше, не приховуюча маска, але яка оголює, відкриває саме те, що є прихованим за буденним обличчям людини. Вона у концентрованому вигляді втілює сакральну суть людини, являючи... її істинний образ. Саме від цього пішов знаменитий театр масок... Навіть у китайське середньовіччя, значно менше містифіковане й окультне, але досі сакралізоване за своєю суттю - цей мотив маски як «істинного обличчя» знайшов своє втілення у китайському театрі... Маски пекінської драми носять характер архаїчної символіки, яка проступає, наприклад, у знаковості кольорової гамми» [73, с. 186, 193]. Ще більш ритуалізованим є японський театр Но, де відверто поєдналися відразу декілька ритуальних традицій: прадавні вистави саругаку,

землеробчі обряди денгаку, церемоніальні танці бугаку, музику гагаку, синтоїстські містерії кагура («ігрища богів»). Але японський театр, зберігаючи ритуально-рольову основу, втілює співпричетність божественній досконалості та гармонії як певному ідеалу. Тож мова йде про певну виставу-служіння, яке має свою роль у священній грі. Т. Григор'єва в монографії «Японія: шлях серця» згадує той же самий славетний «Час Воно» у тому значенні, яке надавав йому М. Еліаде й пов'язує його із самим народженням суті театру Но, який «перекидає «міст» від Небесного Шляху неявиного, таємниче прекрасного, до земного, явленого, страдницького, від світу богів до світу людей... вважають, що божественні ігри тих хвилин і є початком саругаку... Від «єри богів» успадкував театр Но і лад дзюн-гяку: починати з «правильного» ладу (дзюн) і переходити до «зворотнього» (гяку)» [26, с. 236]. Для глибинного вживання-входження актора Но в роль основним є самозабуття, яке «...робить можливим повне самовіддання актора, втілення у творчому акті себе-прихованого... Все більше занурюється актор у себе... задля злиття з образом. І дії актора стають вже не його діями, а діями й почуттями того, в кого він втілюється, - божества або демона» [26, с. 246]. Таким самим є метод входження у роль і для сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Особливо коли мова йде про містеріальну рольову гру, сенс якої близько споріднений із екзистенційною рольовою грою. Особливо впадає в око ця схожість, якщо брати до уваги нинішнє формування у сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова одного з поглядів на неї як на витвір мистецтва. І цей погляд є найбільш популярним серед рольовиків через гармонізовану етичність мистецтва. Тоді як «захисні бар'єри» психології можуть бути зламані через те, що вона продовжує залишатися наукою (красномовне свідчення — все той же самий експеримент Ф. Зімбардо). Ритуально-рольова сакральність театру Но підкреслена тим, що в ньому «...гра актора відповідає не тільки порі року, але сезону, й часу доби... Денна енергія — це Ян. Тому грати слід якомога спокійніше, щоб врівноважити її енергією Инь.... Ввечері, коли переважає енергія Инь, треба грати пожвавлено, вибирати яскраву п'єсу... Якщо ж до енергії у стилі Ян додати гру у стилі Ян, а до енергії Инь гру в стилі Инь, то рівноваги - Ва не досягнути, й досконалості не буде» [26, с. 234].

Як же вийшло, що така могутня містико-ритуальна традиція екзистенційної гри на Далекому Сході існує в жорсткому традиційному симбіозі з формальною та професійною грою. Значну роль в означеному феномені відіграє конфуціанство (яке, завдяки впливу китайської держави, поширилося й на ту ж Японію, так само як грецька цивілізація вплинула на римську). Раннє конфуціанство, як і більшість філософських шкіл, має самовідновлюючу містериальну основу. Як і в будь-якій містериальній же традиції, ритуал посідає чільне місце як основний інструмент. Але конфуціанство робить його основним сенсотворчим чинником. За свідченням А. Маслова, «...Конфуцій приділяв особливу увагу... саме правильному розумінню ритуалу. Очевидним є, що Конфуцій вів мову не стільки про виконання певних обрядових дій, скільки про особливе переживання, яке дозволяє людині перейти з одного стану в інший. Ритуал, згідно Конфуцію, пов'язує світ буденний і світ предків, духів та великих мудрих. Не випадково той, хто зміг до кінця втілити ритуал, міг з «маленької людини»... перейти у «шляхетні мужі»... Порушити ритуал означало перервати зв'язок, перервати спілкування між світами, і тим порушити гармонію у всьому світі... Ритуальні правила не просто пронизують все, але надають іншого, священного відтінку найбуденнішим вчинкам» [74, с. 64, 65]. Тобто, першопочаткове джерело конфуціанства - саме екзистенціальна рольова гра. Але з часом сформувалася могутня політична ідеологема конфуціанського соціалізму, характерна для сучасного Китаю. Адже, «Протягом століть образ Конфуція як ідеального наставника перетворився на особливий тип «священної парасольки», під якою могли «вкритися» будь-які ідеї та політичні вчення, в тому числі й ті, про котрі сам Учитель міг і не підозрювати» [74, с. 100] і «...конфуціанство, на відміну від цілком конкретного вчення Конфуція, скоріше лозунг, ніж вчення» [74, с. 106]. Конфуцій досить прагматичний, коли говорить про вміння «використовувати» людей, ритуал, підданих і здавався б, далекосхідним варіантом Макіавеллі або прообразом сучасного менеджера-управлінця, якщо б не підтекст опису «ритуальної поведінки людини в містичному просторі буття», через який, на думку А. Маслова, він постає як «...мудрий провідник, шаман, який навчає людей тому, як пройти по цьому могутньому, страхітливому й водночас іманентно

присутньому простору, не помилившись і не загинувши» [74, с. 105]. І нанизане містичне злиття з Небом та предками на нитку «Лі» (зазвичай перекладається як «ритуал», «правила», «церемонія»). При цьому «...ані Конфуцій, ані його послідовники ніколи не визначали чітко поняття лі. Втім, те й не було потрібним, оскільки ритуальне розумілося як містично-невисловне, як «воля Неба», втілена в діях людини. Зовнішній бік ритуалу міг бути проявлений у численних поклонах, складних формах підходу до правителя й чиновника вищого рівня, у формі звернення до старшої та рівної собі людиною, у нормативах суспільної комунікації...» [74, с. 106]. Ідеал Конфуція - все той же самий «Час Воно» як славетні прадавні часи, коли все було правильним, ритуал не порушувався, а ідеальні правителі людяно правили підданими» [74, с. 107]. Місія Конфуція полягає в «реконструкції ідеальної гармонії минулого» [74, с. 110], і реалізується через відігрування ідеалу ритуалом. До реалій міфічного «Часу Воно» відноситься й створена конфуціанським образом світу ідеальна людина - «Шляхетний Муж», «Цзюньцзи». І нині до найдосконалішого втілення ідеалу Цзюньцзи (або, за термінологією сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, глибинного відігрування) прагне кожен чиновник або просто успішний член далекосхідного суспільства. Якщо чиновник полишав службу, то одночасно з цим він змінював одні ритуально-рольові норми поведінки на інші [74, с.179]. Таким чином, його життя перетворювалося на довготривалу професійну рольову гру з екзистенційними основами. Адже риси Цзюньцзи (наприклад, спокійні манери, незворушність, відданість у служінні, ритуалізованість поведінки) розумілися чи не як професійні якості. А самовдосконалення ритуальної поведінки чи не уподоблювалося сучасним професійним тренінгам. Тим більше, що існувало безліч конфуціанських трактатів, присвячених тому, яким повинен бути «Шляхетний Муж». Але основна відмінність Цзюньцзи від певного «ідеального службовця» - та ж сама риса посередника між світом людей і світом духів, магичні та медіумічні здібності через ідеальне втілення Ритуалу. Тобто Цзюньцзи повинен пам'ятати про екзистенціальні основи його тривалої професійної рольової гри і при нагоді нагадувати особистим прикладом

ідеального відігрування «Шляхетного Мужа» про істинне втілення екзистенційної рольової гри.

Саме глибинна ритуалізована основа далекосхідної рольової культури спричинила феномен «діалогу крізь час», заснованого на ритуально-рольовій філософії. Навіть індійське суспільство менше пронизане ритуально-рольовими основами поведінки, ніж далекосхідне. Єгипет же не зберіг свою давню ритуально-рольову філософію, хоча так само існував на основі екзистенційної рольової гри теократичного ладу, й ним так само керував цар-жрець. І майже так само як далекосхідний «Син Неба» вважався сином богів, що надавало йому рольове право, теоретично, тільки одному заходити у святилище та правити культ [15, с. 106]. Жерці ж служили «...лише за дорученням царя, замінюючи його і приймаючи, таким чином, на себе під час служби царські функції» [15, там же]. Таким чином, екзистенціальна рольова гра як священна гра у суспільстві Єгипту будувалася на теократії. Але порівняння її з сучасною рольовою грою в строгому сенсі слова виявить низку цікавих нюансів: Фараон, як «син богів» і живе втілення божества є майстром гри; при цьому він сам (як і його близькі) все власне життя проводить «у ролі»; суть його ролі - позиттєве збереження співпричетності божеству й передача сакрального імпульсу буденності; значна частина його функцій «майстра» перекладена на жерців, як «ігротехніків», і буття фараона насичується пафосом чистого сакрально-рольового втілення співпричетності. «Ігротехніки»-жерці виявлялися зберігачами самої гри та пильно слідкували за втіленням «правил гри», і самим життям «майстра»- фараона: «В Єгипті вище за царя був закон... найголовніші...посади були зайняті синами першожерців... Їх присутність при царі, майже безперервна, не давала йому можливості ані на крок відхилитися від закону... Години дня були розподілені законом... Будучи, так би мовити, опікуном царя, закон в той же самий час... утримував його від сваволі» [15, с. 115]. Це є закономірним, бо інакше повна співпричетність фараона сонячному божеству розпалася б, і священна гра припинила своє існування. А для архаїчної свідомості мешканців Давнього Єгипту це є рівнозначним тому, що одного разу сонце б не зійшло. Адже саме сонячний шлях відігрувався фараоном у процесі власного життя, цариця ж

сакральньо-рольовим чином втілювала богиню Хатхор як відновну силу богині-матері, персоніфікації оновлюючої космічної сили, а шлюб їх ставав: «... подібним до божественного шлюбу, під час якого цар не тільки уподоблювався Амону, що зачинає свого сина, але й зливався з образом бога, «оновлюючи» тим самим свої потенціали й знову доводячи своє незмінне право на божественне творіння... В основі єгипетського розуміння всесвіту лежав взаємозв'язок божественної та царської влади: Амон забезпечував існування царя, а його «улюблений син» підтримував циклічність безсмертного буття бога... цар не тільки затверджувався у правах Амоном, але й був часткою божественної сутності» [102, с. 114]. Відомий єгиптолог В. Солкін наводить у власній монографії назву «шетау» для єгипетських містерій і вважає, що «мова могла йти про таємні ритуали... в присутності царя та найвищого жрецького кола... до цього основного поняття шетау додане й більш профанне значення драматичної вистави, під час якої перед прочанами розігрувалися сцени з життя богів» [102, с. 252]. Це підтверджує саме існування ритуально-рольового варіанту передачі божественного імпульсу до співпричетної йому особистості. Зазвичай же про єгипетські містерії судження формується відповідно до геродотового опису єгиптян, які під час нічних бдіннь «являють дія, що зображують пристрасті бога» [82, с. 6].

О. Море в монографії «Єгипетські містерії» [82] приділяє більш детальну увагу опису містеріально-рольової реалізації священного в Єгипті. Означений автор наводить визначення терміну «містерії» як : «...символічні дія, сенс яких вважався найбільш глибоким, а вплив більш ефективним, ніж читання молитов і дотримання загальноприйнятих догматів... Інакше кажучи, певні жести, алегорії та символічні зображення, відповідно до принципів симпатичної магії, вважалися сильнішими за будь-які молитви, а знання їх - кориснішим за будь-які догмати» [82, с. 6]. Автор дослідження намагається реконструювати самі сакральньо-рольові дія за письмовими джерелами та зображеннями. Цілком природно, що найбільш часто в основу містеріально-рольового дія лягала кульмінаційна частина міфу про Озиріса. Причому, за словами О. Море, існували як явні (призначені для публічного розігрування за участю народу), так і потаємні, що «утримували суть

всієї містерії», вважалися такими, що безумовно забезпечували воскресіння бога, й проводилися «в глибині храму, в строго визначених місцях, особливими жерцями та за участю кількох мирян, навмисне ініційованих і навчених» [82, с. 15]. Паралель із все тією ж сучасною рольовою грою в строгому сенсі слова виявляє, що в останній задля більш глибокого вживання гравців та досконалості самої гри можуть бути введені так звані «майстерські персонажі», які, крім звичної рольової співтворчості «майстер-рольовик», діють за прямими вказівками майстрів й забезпечують креативну динаміку гри.

Більш того, О. Море описує ритуальні дієства, які дуже близько нагадують римські сатурналії або європейський карнавал. Так, він наводить приклади карнавальних-рольових дієств за участю прочан у масках та костюмах богів (але, на відміну від європейського карнавалу, в них був досить сильним оргіастичний елемент) [82, с. 157] та ряджених в очеретяних коронах - аналоги бурлескних карнавальних царів [82, с. 149]. І це було варіантом священної гри, якій міг стати співпричетним кожен мирянин. Таємні ж містерії існували задля рольового долучення у священній грі до вічності, «...яку із такими зусиллями забезпечували Озирісу... кожен покійник, для якого правилися осирічні обряди, за принципом симпатичної магії, воскресав подібно до Осиріса... Цар ставав богом завдяки осирічним обрядам, вважалося також, що з моменту сходження на престол він приймав осирічну смерть і був позбавлений від неї подібно до Осиріса» [82, с. 25, 45]. Під час же свята Сед фараон ритуально проживав власне народження та задля того, щоб «ніколи не зменшилася божественність царя», відігрував власний внутрішньоутробний розвиток [82, с. 55].

О. Море надає такий підсумок існування єгипетських містерій: «Воскресіння після смерті, завдяки магічним ритуалам... - такою була ціль осірісних містерій, впевненість у досягненні вічного життя — таким був результат ініціації» [82, с. 61].

В. Солкін же зазначає, що «єгипетські шетау були схожі на містерії греків, і ті, подібно до Геродота, вбачали джерела своїх священних дій в осірічних ритуалах... Однак за своєю сутністю ці два схожі явища двох культур зовсім не були ідентичними» [102, с. 271].

Почати слід із того, що погляд давніх греків на співіснування людського й божественного світів був значно песимістичніший, ніж у перелічених вище цивілізаціях. Пригадати хоча б вислів Геракліта про «граючу вічність» [64]. Вся грецька міфологія просякнута усвідомленням ефемерності людського існування. І люди, і боги однаково є безсильними перед фатумом. Люди є подібними до богів і боги до людей в тому аспекті, що й ті, й інші однаково приречені на фатум і безсилі перед Мойрами. Тому грецькі боги, герої та люди прагнуть якісно покращити кожен момент життя, користуватися його благами, самовдосконалюватися в добродійностях задля піднімання якості такого плинного життя. І таким чином люди й боги підносили свою суть. Втім, М. Еліаде вважає, що особистість в Давній Греції жила без надії бути почутою божеством [140]. Навіть олімпійські боги живуть теперішнім. Але, значною мірою, це породжує й трагічне напруження внутрішнього життя давніх греків, яке, певним чином, наслідується «титанічним» ренесансним мисленням і посилюється з плином епох як Давньої Греції, так і того ж Ренесансу. Виникає певний «парадокс співпричетності», який М. Еліаде описує так: «... не стримуючи творчої могутності грецького релігійного генія, такий трагічний погляд на людську природу парадоксальним чином призвів до її піднесення. Оскільки боги поклали край її можливостям, людина кінець кінцем почала підносити й навіть обожествляти суто людські якості. Іншими словами, вона знову відкрила для себе сакральний сенс «радості буття», релігійну цінність еротики й тілесної краси, сакралізувавши всі колективні розваги - ігри, процесії, танці, співи, спортивні змагання, драматичні дієства, застілля і т.ін... Антропоморфність грецьких богів, якими вони постають у міфах, яка пізніше викликала різке несприйняття філософами, знову набуває релігійного сенсу в скульптурних зображеннях. Химерним чином релігія, яка прокладає прірву між світами богів і смертних, вважає гідним зображувати богів згідно канону людської тілесної досконалості» [140]. Про форми існування священної гри в Давній Греції можна також скласти враження за образотворчими джерелами, які зберегли зображення обрядів ініціації, оргіастичних та екстатичних церемоній.

Д. Лауенштайн пише, що «Грецькому слову *mysterion* у латині відповідає перш за все *sacramentum*, а якщо мова йде про менш важливі обряди *sacramentalia*. В еллінів була безліч таких обрядів для молоді» [62, с. 55].

З містеріальних культів Греції одними з найвідоміших є Елевсинські містерії, які М. Еліаде, аналізуючи гімн «До Деметри», характеризує таким чином: «... текст пояснює походження Елевсинських містерій, з одного боку, возз'єднанням двох богинь, з іншого - як результат невдалої спроби зробити Демофонта безсмертним... Після невдалої спроби зробити Демофонта безсмертним Деметра відкриває, хто вона, і вимагає, щоб для неї збудували святилище. І вона відмовлялася розкривати свої таїни людям до тих самих пір, поки не поверне свою дочку... Те незначне, що нам відомо про таємні ритуали, свідчить, що центральним мотивом була присутність обох богинь... Декілька текстів, які мають пряме відношення до означених містерій, зосереджені на посмертному блаженстві посвяченого... він не стане скорботною... тінню без пам'яті й сили... Весь обряд складається із декількох рівнів: малі містерії, обряди великих містерій (*teletai*), й останнє випробування (*eropteia*). Таємниці *teletai* й *eropteia* ніколи не розголошувалися» [140, там же]. Малі містерії зазвичай святкувалися раз на рік..., і утримували в собі серію обрядів..., які проводилися під керівництвом містагога. Можливо, деякі епізоди міфу про двох богинь розігрувалися претендентами на ініціацію... Стосовно таємних обрядів (*teletai*), то ми обмежуємося лише гіпотезами. Церемонії, які проходили ззовні та всередині телестріону, були, можливо, пов'язані із міфом про двох богинь... Ми знаємо, що місти з факелами в руках зображували поневіряння Деметри в пошуках Персефони...» [140]. Д. Лауенштайн у своїй монографії «Елевсинські містерії» намагається детально реконструювати сам хід ритуалу [62]. За його даними можна виокремити у священній грі елевсинських містерій такі рольові елементи: допущених до містерій від храму Кроноса до певного сакрального місця проводив сатир (ряджений жрець), а інші сатири піддавали їх очищенню [62, с. 71]; настанови на правильну поведінку під час містерій та необхідність зберігати таємницю місти також отримували від сатирів та Пана [62, с. 71]; під час одного з етапів з'являлися жерці-«актори» в ролі суворих «померлих» та «вовків» [62, с. 72];

олімпійських богів [62, с. 72-85]. Жерці, які рольовим чином втілюють божественне, посвячують у нього містів. Останні виявляються свідками священного дійства з прихованим сенсом, через які вони стають співпричетними олімпійським богам. Міст взаємодіє з богами у священній грі, але не прибирає на себе ролі божества. Фактично, місти символічно самі стають «ігровим полем», на якому жерці-боги розігрують сакральну драму. Рольова гра в даному випадку постає і методом передачі сакральнo-езотеричного знання та введення міста в нову екзистенціальну роль і, одночасно, «шифром» для сакральнo-езотеричної інформації. За припущенням Д. Лауенштайна, Пан вів до кожного міста перед початком сакральної гри-містерії таку мову: «Тепер поглянь на це ігрове поле. Воно зображує твоє життя. Посередині знаходяться дев'ять частин, по три для богів, героїв та людей. Цю частину Мойри визначили до твого народження. Але бокові розділи вільніші, вони належать титанам. В тайнах тобі дозволено обережно до них наблизитися. Лише вони властиві та готові підняти тебе на один або два ступені, а негідних можуть і зіпхнути вниз. Лише в нижній частині тобі дано волю через старанність. В інших вони владарюють неподільно, керуючись ступенем пробудженості твоєї душі... Зараз будуть кинуті твої жеребки — вгадай же, куди схиляється твоя душа: до якого героя, щоб ти став на нього схожий, до якого бога, щоб він став зорею твого життя...» [62, с. 71]. І звернення Пана до міста утримує саму суть екзистенційної рольової гри, як її реалізовували у грецьких містеріях.

Але елліни брали участь у священній грі не тільки через елевсинські містерії. Д. Лауенштайн описує містерії Лабіринту, які починалися як жорстока вистава-гра із биком (про загиблого в ній казали як про «з'їденого Мінотавром») і закінчувалася в лабіринті Мінотавра, де місцями символічно відігрувався подвиг Тезея в його сакральному аспекті [62, с. 38-39, 41-42].

Також цим же автором описуються містерії діктейської печери, де Зан-Зевс «обертася на дитину», і перед ним танцювали юнаки, стукаючи зброєю, щоб Кронос не викрив схованки бога-дитини та не поглинув його [62, с. 144].

На сьомий день після народження немовляти правили обряд називання імені. Вночі напередодні жінки танцювали перед матір'ю і дитиною, втілюючи Мойр і

рольовим чином закликаючи їх з'явитися. За словами автора монографії, «Танець забезпечував дитині гармонійні стосунки з небесами. Називання імені вводило дитину в її найближче земне оточення. Дитина отримувала право на життя; до тих пір вона могла стати здобиччю смерті, і нікого б це не зворушило» [62, там же].

Раз на два роки на Криті розігрувалося містеріальне свято, на якому відігрувалися пристрасті Дионіса [96, с. 154].

Елліни практикували безліч містерій, в яких людина рольовим чином відтворювала дії божества або героя, і вони актуалізували божественне в її особистості. Учасник такої священної гри рольовим чином долучався до божества, яке помирає та воскресає, задля того, щоб померти й воскреснути разом із ним. За словами М. Рюміної, «Долучення до таїн містерії Дионіса, і схожого за сенсом із ними культу Деметри та Персефони, явленого в Елевсинських містеріях, відкривало таємницю безсмертя душі й дарувало надію на посмертне воскресіння, але тільки для посвячених, тобто вже за життя долучених до культу» [96, с. 154]. Таким чином можна дійти висновку про певну елітарність священної гри для еллінів.

М. Еліаде цитує фрагмент із Плутарха, де описуються орфічні містерії: міст блукає в темряві та бачить різні страхіття, поки не осявається дивовижним світлом, бачить картини життя богів і приєднується до «чистих і святих» [140]. Взагалі ж М. Еліаде вважає, що: «Античність знає й інші таїни Деметри, найбільш славетні з яких - анданські й лікосурські містерії. Ми можемо також додати, що Самофракія... була знаменита містеріями кабірів... елевсинські містерії, незважаючи на їх ні з чим не порівняний престиж, не були унікальним створінням грецького релігійного духу; вони знайшли своє місце у великій системі, про яку ми, на жаль, погано інформовані... Елевсин певним чином відкрив новий релігійний вимір. Містерії славні перш за все своїми одкровеннями, стосовно двох богинь... Кінець кінцем, крім центральної ролі, яку елевсинські містерії зіграли в історії грецької релігійності, вони побічно зробили помітний внесок в історію європейської культури й особливо в осмислення таїни посвячення. Їх унікальна слава скінчилася, коли Елевсин став символом язичницької релігійності. Спалення святилища й заборона містерій відмічають офіційний кінець язичництва» [140]. Тож елевсинські

містерії сформували у західній цивілізації уявлення про священну гру, які продовжували існувати вже після існування Елевсину як містеріального центру.

Але так само значний вплив на подальше уявлення про священну рольову гру справили рольові звичаї Давнього Риму, втілені сатурналіями. Власне, славетна рольова інверсія сатурналій, яка в Середні віки стала однією з основ стихії карнавалу є втіленням намагання символічно повернутися до «Часу Воно», коли землею під час Золотого століття правив Сатурн. Сакральному відігруванню піддаються безтурботні веселощі, добробут та відсутність рабства. Саме завдяки останньому раби під час сатурналій тимчасово втілювали роль панів. Через те, що «Час Воно» відмічений близькістю божественного та людського буття, святковий натопк під час сатурналій (як і карнавалу) заповнений рядженими. Адже в архаїчному мисленні маска є матеріалізованим зліпком із обличчя божества й матеріальним же інструментом для правлення священної гри. Частиною священної рольової гри сатурналій було тимчасове владарювання «царя», який втілював роль самого Сатурна. І, так само як був звержений Сатурн, «царя» приносили в жертву наприкінці Сатурналій» [96, с. 156-157]. Останній момент пізніше знайшов своє втілення у відігруванні Карнавалом власної смерті (про що мова піде у відповідному розділі).

Навіть якщо не брати до уваги кривавий аспект греко-римського втілення священної гри, то О. Лосев відкриває досить смутний аспект осмислення античного світу як рольової гри, де «майстром» постає сама доля: «Істинним автором п'єси, яку розіграє весь всесвіт, є доля. Люди не знають свого призначення, і не знають на що є здатними, але волею долі їм дається та чи інша життєва роль, яку вони вже не можуть не виконувати. Як актор, який грає роль у космічній театральній виставі, людина дещо вільна. Але сама театральна вистава... вигадана... лише долею надлюдською і надкосмічною...» [70, с. 506-507]. «...перед богами розвертається комедія життя людей і чи то люди пародіюють богів, чи то боги людей, адже й боги теж грають свою комедію, над якою сміється доля», - додає до висновків А. Лосева М. М. Рюміна [96, с. 175]. Що пізніше стає одним із чинників формування європейської філософії взагалі, і рольової культури зокрема.

Слід визнати, що екзистенціальна рольова гра як священна гра і структурна одиниця містерії різним чином реалізується у всіх цивілізаціях Давнього Світу, але наявні загальні основи існування рольової гри в культурі, які є однаково актуальними для всіх типів архаїчного суспільства. Рольова гра в культурі можливо вважати визначною частиною культурної ж індивідуальності суспільства. Їй властивий «жрецький» світогляд як визначна його основа.

Основним сенсом творення священної рольової гри «царем-жерцем» (можна порівняти із роллю «Майстра» в сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова) та жерцями (можна порівняти з роллю «ігротехніків» у сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова) є акт ієрофанії як дотик до священного «Часу Першооснов».

Рольова гра в культурі формується на основі екзистенційної рольової гри. А формальна та професійна рольова гра сприяють проростанню ігрових основ на буденні рівні буття. Цивілізації з найбільше збереженою рольовою грою в культурі втілення «Часу Першооснов» відзначаються найбільшою часткою актуалізації екзистенційної рольової гри в сучасності. Певним виключенням із цього є Єгипет, цивілізація якого збереглася лише в музейно-історичному вигляді через низку історичних причин. - Цивілізації із домінуючими проявами екзистенційної рольової гри зберігають та підтримують культуру ритуалу. Більше того, ритуал в них відіграє роль формуючої основи буття.

Слід зазначити, що буденні елементи, які потрапляють у поле священної гри, можуть бути піддані сакралізації. Рольова ж інверсія в ній допускається в нормах ритуалу або у випадках трансформаційного злиття екзистенційної рольової гри з формальною або професійною.

У Давньосхідних та Далекосхідних цивілізаціях як тих, що відзначаються глибоким рівнем ритуалізації, нині значно домінує священна гра в бутті людини. Давні ж Греція і Рим, де «людиною грають боги, а богами Доля», частково перенесли цей буттєвий чинник на значну частину західної філософії та рольову гру в культурі зокрема. Далекосхідний театр зберігає свій потенціал втілення божественного буття через театральну-рольову дію й залишається носієм екзистенційної рольової гри як священної гри. Західний же театр стає середовищем

професійної рольової гри через те, що і люди, й боги мисляться як ігрові об'єкти для самої долі, якщо не фатуму.

У суспільствах із глибоко проявленою рольовою грою у культурі є можливим зворотній вплив священної гри на суспільство і навіть державу. Рівень актуалізації екзистенційної рольової гри є прямо пропорційним сакралізації буття в його осмисленні.

У сучасному бутті рольова гра в культурі є носієм та зберігачем архетипів взагалі та оптимальних програм буття зокрема. Вона формує поведінкові програми людини як «правила гри». Міф та священний текст вербально фіксують сакральну реальність як все тіж самі «правила» священної гри. Основним дієвим елементом рольової гри в культурі є відігрування архетипів.

2.3. Культурологічний аналіз феномену карнавалу в європейській історії

Починаючи з часів Середньовіччя, рольова гра (особливо це стосується екзистенційної рольової гри як священної гри) піддається значним сутнісним метаморфозам. Значною рисою філософії Середньовіччя та мислення «середньовічної людини» вважається дуалізм. В осмисленні буття актуалізується певна поляризація понять «Добра» й «Зла». Світоглядна спадщина Давнього Світу в Середні віки, одночасно із розвитком християнської філософії, розділюється на те, що може бути більш-менш однозначно віднесене до тієї чи іншої полярності. Таким чином, дуалістичній поляризації піддається й осмислення гри взагалі, і рольової гри зокрема. Екзистенціальна рольова гра в Середні віки існує у трьох модусах буття:

Власне, рольове наслідування священного у ритуалі, часто ритуалі літургічному та офіційному. Саме до означеного випадку належить приклад, коли священник править Євхаристію, відігруючи Таємну Вечерю на символічному рівні. Цей приклад відноситься до все того ж «*imitatio dei*».

Ті язичницькі елементи екзистенційної рольової гри, які не могли стати ані частиною «*imitatio dei*» в християнстві, ані елементами карнавалу, були віднесені до «чаклунства» й темного елемента буття. Проте вони так само можуть бути віднесені

до літургійного виду екзистенційної рольової гри. Власне кажучи, та ж сама відьма, описана в середньовічних джерелах, так само грає в той тип екзистенційної рольової гри, який є священним особисто для неї. Крім того, архетипічна відьма в уявленні середньовічного фольклору заперечує християнство, базуючись на самому християнстві або будучи адепткою іншого культу.

Власне, карнавал як явище і феномен. Особливість карнавалу в тому, що він залишається цілісним і неділимим. М. Бахтін описував цю рису карнавалу як «амбівалентність» [11, с. 17].

Таким чином, екзистенціальна рольова гра часів Середньовіччя утримує в собі літургійну складову (як не блюзнірськи це звучить з позицій ортодоксального християнства, але другий випадок також відноситься до літургійного типу рольової гри) й карнавальну.

Перш ніж продовжити розгляд карнавалу, карнавалізації та її рольових модусів, слід зазначити ще одне явище в середньовічній культурі, яке більше нагадує сучасну рольову гру в строгому сенсі слова, ніж, власне, карнавалізоване втілення співпричетності «Часу Першооснов». Мова йде про куртуазну культуру, а надто про «Двір Коханя» королеви Алієнори Аквітанської. Куртуазно-рольове втілення ідеалів певного «ідеального суспільства», відповідно до описаного у легендах та міфопоетичних джерелах, було актуалізоване в славетному «Дворі Коханя й Краси» королеви Алієнори Аквітанської. В означеному просторі, фактично, безперервної рольової гри були задіяні найталановитіші трубадури, найшляхетніші в, моральному сенсі, особи того часу. Були створені певні «правила гри» для гармонійної актуалізації рольового втілення сенсотворчої гри ідеалів. Існував навіть так званий «Суд Коханя», на якому високоосвічені придворні дами Алієнори Аквітанської на чолі з нею самою виносили рішення у складних етичних питаннях, де юридичний кодекс поступався моральному. Фактично, «рольова гра королеви Алієнори» сприяла злету середньовічної культури та багаторічній славі Лангедока як певного культурного осередку. До того ж, кавалери й дами, співпричетні куртуазній культурі, могли брати собі другі імена як віддзеркалення означеної співпричетності, так само, як це роблять сучасні рольовики. Куртуазна

культура у Середньовіччя за нинішніми мірками могла б вважатися субкультурою, подібною до сучасної рольової гри в строгому сенсі слова [81, с. 86-95]. І сучасна рольова гра актуалізує подібне міфоепічне середовище за тими ж самими сенсотворчими принципами.

Враховуючи вплив античних переконань про людину, якою грають надлюдські сили, це відігрування абсурдності буденного буття ритуально-рольовим «абсурдом» буття граничного могло б виглядати трагічним напруженням. Якби не оновлюючий потенціал ритуально-сміхової стихії.

О. Голозубов пише, що «Карнавал відкритий всім формам ігрової та сміхової культури й сам є однією з них, або навіть тією основою, на якій виникають всі інші» [24, с. 408]. Якщо ж пригадати наведений вище розділ про роль гри в ритуалі, то доцільним буде конкретизувати вислів О. Голозубова, що карнавал може бути тією ігровою основою, на якій виникають всі інші форми сміхової культури. Тобто, поставити рольову гру як структурно-сенсову основу того ж карнавалу.

Незважаючи на те, що окремі карнавальні чинники існували ще у Давньому Світі, саме у Середньовіччя карнавал сформувався як самостійне явище, зберігаючи при цьому свій містеріальний потенціал. При цьому поєднання карнавальної культури зі сміховою виявилось нероздільним настільки, що у більшості досліджень, присвячених сміхові, найчастіше згадують про гру. Тому слід із самого початку визначити, що в даному розділі карнавал і карнавалізація розглядаються виключно в аспекті їх рольового компоненту. Рольовики ж найчастіше вважають, що сучасна рольова гра в строгому сенсі слова походить саме з часів середньовічного карнавалу, оминаючи його містеріальне зародження в архаїчних культурах. Часи Середньовіччя й Ренесансу традиційно вважаються «століттям карнавалів», але саме явище має сенсові продовження як у Новому Часі, так і в наш період буття. Самі сутнісні чинники явища названі М. Бахтіним «карнавалізацією» [11, с. 66-67], і можуть існувати поза карнавалом, як таким. Так само містеріальні чинники актуалізуються через екзистенціальну рольову гру.

До того ж порівняння карнавальності в людському бутті з його ж містеріальними чинниками виводить особливе значення святковості як

віддзеркалення екстатичної радості від ритуального долучення особистості до «Часу Першооснов». У статті М. Альбеділь «Стихія свята» відверто написано, що «Саме сакральність і була головною рисою свят. Кожне з них співвідносилось із священними цінностями, Священною історією або певним прецедентом зі світу богів. Цей зв'язок і зараз лишається хоча б у вигляді згадки, коли свято перетворюється, наприклад, у гру... Свята немов би вказують на присутність у буденності іншого часу, безпочаткового та безкінечного. Вони переводять наш емоційний лад на більш піднесений..., звертаючи до глибинних витоків буття» [4, с. 8]. Якщо ж вдатись до порівняння означеного вислову М. Альбеділь із працями М. Еліаде, то стає очевидним значення стану святковості як певного «емоційного триггеру» діткнення до священного першобуття, яке нині осмислюється нерозривно з метаграницним буттям. Таким чином, можливо, що в аспекті священної гри поняття «святковості» в метаантропології може набути особливого модусу. Значним є тісний зв'язок святковості з карнавалом як таким. В тій же самій статті М. Альбеділь згадує архаїчні свята, які пізніше стали основою карнавалу як певні «першосвята», які були «дійством веселим, масовим, подекуди оргіастичним», та слугували «цілям магічного оновлення всіх учасників» [4, с. 11]. До того ж вона наводить наступні паралелі західносибірського архаїчного свята із значно пізнішим карнавалом: «Як і в західноєвропейському карнавалі, на Ведмежому святі відмінялися всі встановлені правила та дозволялося робити те, що зазвичай було заборонено: наприклад, пісні-вистави туліхлуп висміювали шамана..., розкривали інтимні боки життя і т.п. Ведмеже свято відзначалося багатим та різноманітним реквізитом, який надавав дійству мальовничості. Обличчя чоловіків приховувалися під... масками... Посохи слугували веслами, рушницями, списами; конем могла слугувати дошка або шабля з накинутим на неї жертвним покривом...» [4, с. 11].

Якщо ж згадати про сміх і гру в карнавалі, то це виявиться гра «...не в шиллерівському сенсі гармонії та ладу, а в дионісійському шаленстві та екзистенційному абсурді» [25, с. 23-24].

В. Колязін детально описує історію карнавалу як явища та процес карнавального святкування таким чином: «Карнавал пережив всі часи.

Відносно...середньовічного карнавалу (тому що очевидним є існування нового карнавалу XVIII-XIX ст. і найновіший, сильно комерціалізований карнавал XX ст..) приймемо періодизацію, запропоновану «бахтінистом» М. Реутіним: [93, с. 19-22].

- раннє Середньовіччя - початок XIII ст.. Карнавал до карнавалу - сільськогосподарські культури з властивою їм послідовністю посту, страти-використання і святкової сповненості;

- початок XIII ст. - середина XVI ст. Власне карнавал - обрядова основа фольклорної культури середньовічного міста....

- середина XVI ст. - новий час. Карнавал після карнавалу. Результат послідовного переосмислення площадних форм у розумінні християнських традицій.

Будь-яка періодизація, звісно, є умовною. Так, у в XVI-XVII ст., та й пізніше «власне карнавал» співіснував із «карнавалом після карнавалу», а подекуди з успіхом його й зовсім витісняв. «В цілому історію карнавалу можна розглядати як історію його безперервних заборон церквою, його секуляризації та поступової десекуляризації, наслідком якої стали напівсвітські карнавали й маскаради XIX ст., організовані різними гільдіями і напівкомерціалізований карнавал XX ст. Середньовічний карнавал, таким чином, сполучає церковну та світську традиції, які подекуди суперничають... Карнавал здавна пов'язаний із клерикальними святами, з веселощами літургічного циклу - він то наслідував них, то суперничав із ними... Етимологи нерідко виводять слово «карнавал» напряду з латини, від «char» - святково прикрашеного возу кораблеподібної форми, безперечної ознаки будь-якої процесії давніх часів. Більшість істориків... вважають подібні трактування зверхніми... Значно більш точним... вважається трактування карнавалу як останніх днів напередодні посту, днів безмежної волі, коли ще можна було їсти м'ясо: carne vale. Таким чином, карнавал - це й церемонія переходу від «тлустого вівторка»... до «попільної середи» (середи до першого тижня великого посту...), свято добробуту, догодження плоті, але також і боротьби з прийдешнім постом... Джерелом карнавалу... багато вчених фольклористів... вважають давньоримські сатурналії... Свято сатурналій римські завойовники та купці переносили з собою всюди, куди

тільки не кидала їх доля, точніше, воля імператора. Римські воїни й під час походів не забували про свої свята - перевдягалися в жіночий одяг, вдягали перуки із косою, брали в руки веретено, розмовляли фальцетом... Багато рис римських сатурналій у змінній формі збереглися у карнавалі й по нинішні дні. Римляни влаштовували в середині грудня семиденне свято на честь Сатурна, на час якого рабів відпускали на волю, а з представників низького стану вибирався блазенський король, що оточував себе царедворцями, яких вибирали шляхом гри в кості. Віддаючи дурні накази та закликаючи свій почет пити, танцювати, шаленствувати й віддаватися розгулу, тим самим він подавав знак до царювання божевільного світу. На час сатурналій припиняли свою роботу міські ради й суди, зачинялися школи. Всі надягали на себе маскарадні шати, сідали за столи й розпочинали банкет... Головними формотворчими принципами сатурналій були тісно переплетені всезагальна рівність і перевертання нормального «з ніг на голову» - «перевернутий світ»... Примітною є одна із знахідок кельнських археологів: зображення (кам'яна плакетка) римського корабля дурнів... Знахідка наочно підтверджує значення блазенського корабля (задовго до літературного образу Себастьяна Брандта) як однієї з найдавніших загальноєвропейських карнавальних ритуалем. Щедро розцяцькований віз у формі корабля проходить через всі культури античного світу й чіпко закріплюється в карнавалі, де він різноманітним чином театралізується... у X ст., в часи архієпископа Бруно, вперте противлення язичницькій бісовщині змінилося на поступове умонтування карнавалу в церковний календарний рік і більш гнучкий контроль над нездоланими язичницькими потягами... Звичай «зупиняти й ловити», всіляко дражнити співгромадян на вулиці, спонукаючи їх тим самим до участі в карнавалі, зберігався аж до XIX ст...» [54]. Ф. Колязін описує таку історію розвитку карнавалу: «Перші карнавальні братерства у Франкфурті виникли у 1850-ті роки, але вони захоплювалися балами-маскарадами, і лише у 1862 р. блазнівське братерство знову вийшло на вулиці, з коронуванням «короля блазнів» на площі біля Старої ратуші... Традиція їждження возків із блазнями бере початки у прадавності... Це одна з найстійкіших ритуалем... карнавалу взагалі... хода гротескно-сатиричних персонажів нерідко доповнювалося виконанням сценок... У

XIII ст. у Кельні з'явилися професійні блазні. Ця професія вимагала певних талантів та підготування: треба було бути майстром жарту й віртуозом імпровізації... Поступово з'являлися певні типи: придворні..., потішні..., та блазні при стрільцях... Особливо улюбленими були... блазні при стрільцях, за своїм значенням прирівняні до придворних та офіційних міських блазнів. У XVI ст.. прославився блазень на ім'я Бернхард, який отримав у народі прізвисько Геке Бен (Gecke Bahn -дурна, дурнувата вівця), або Геке Бенхен... Незамінний на стрілкових змаганнях, він зобов'язаний був встановлювати мішені та піднімати бойовий дух стрільців, мав право карати та милувати, розмахуючи своїм брязкальцем та дерев'яною шаблею. Всюдисущому Геке Бенхену довірялося відкривати карнавал. Напередодні в супроводі скрипалів та контрабасистів, тримаючи в одній руці яблуко або лимон, він обходив міські будинки, налаштовуючи народ на веселощі... Карнавал, як стає очевидним, нерозривно пов'язаний з історією суспільства та культури і, незважаючи на переважну кількість стійких прадавніх ритуалом й на даний католицькою церквою суворий канон, форма його піддається різноманітним змінам. Характер цих змін визначається співвідношенням історичного часу та внутрішнього ритму самих карнавальних форм... Велику увагу привертають маски базельського фастнахту, хоч їх розквіт відноситься скоріше до нового часу, ніж до Середньовіччя. До найстаріших же базельських масок відносяться «бьокени» (проста маска без відзнак), «гьолери» (блазні), «майєри» (селяни) та «гаугелени» (відьми)... у всьому світі маски першопочатково мали однаковий сенс: люди у масках зображували предків, які повертають до святих часів на землі» [53, с. 104-105].

М. Рюміна додає до описаного вище наступне: «Карнавальний хід став своєрідним алегоричним «дзеркалом» засуджуваних людських пороків та недоліків. Комічному передражнюванню піддавали добре знайомі побутові типи, «пекло» наповнювали представники різних чинів та професій. В панорамі різноманітних видів глупоти проходили ченці-п'янички та ненажери, лікарі-шарлатани, псевдовчені астрологи, зверхнєві грубі селяни, лайливі жінки, торговці, які обдурюють покупців... Пізньосередньовічний карнавал, особливо в період Реформації, допускав полемічні закиди, комічно коментував злободенні події...

Центральною подією карнавалу була пишна театралізована маскарадна процесія, до якої громадяни дбайливо готувалися. По мірі ходи виконувалися фарси, показувалися живі картини, пантоміми, дидактичні й сатиричні п'єски. Наприкінці штурмували та спалювали модель «пекла» у вигляді корабля... Фантазії не було меж. У Франції та Нідерландах центральним епізодом останнього дня карнавалу... була битва між Масницею та Великим Постом.» [96, с. 202-203].

Карнавал через свою характерну обрядово-видовищну сміхову форму, нероздільну із сміховим дійством, може існувати лише у просторі екзистенційної рольової гри. Формальна рольова гра не може ані породити карнавалу ані утримувати його у собі. Сама поява карнавального дійства у просторі буденного буття трансформує його на граничне (яке саме в собі утримує потенціал буття метаграничного). Навіть той, хто засуджує буянню його стихії або лише спостерігає за нею, виявляється тим чи іншим чином втягнутим у нього. Неможливо, формально граючи-живучи, брати участь у карнавалі, не руйнуючи його при цьому або не будучи відкинутим у сферу буденності. Носій буденного буття може засуджувати карнавал як «несерйозне», «профанізуюче», або навіть «шкідливе», може ставитися до нього агеластично, але його ставлення є щирим і непідробним, бо відноситься до сфери екзистенціальних переконань. Носій карнавальної реальності (той же блазень) може висміювати або пародійно дублювати навіть саме протистояння безвихідної повсякденності із святковістю (наприклад, у вигляді жартівливої бійки Карнавалу з його суворою дружиною Кварензимою (Постом)). І він тим більше не може ставитись до цього формально, бо тоді не існуватиме ігрової стихії самого дійства. Екзистенціальна рольова стихія карнавалу може навіть існувати одночасно з тим, що вона (умисно або неумисно) пародіює, і при цьому не «змішуватися». В якості ілюстрації останнього можна навести приклад перформансу художника Ф. Тетянича під час відкриття республіканської різдвяної виставки у приміщенні Спілки Художників України (4 січня 1997). Під час презентаційного дійства, сповненого серйозності та піднесеності, Ф. Тетянич походжав по переповнених залах у образі «карнавального царя». Його «шати» були зі старого ганчір'я, заляпаного фарбою, яке, втім, справляли живописне враження, і він мав штучну бороду з тіпаних

конопель. Його комічно-поважний персонаж втілював карнавальні-вертепний типаж. Але одночасно на відкритті виставки був присутній митрополит Філарет. І перформанс художника неочікувано набув ще й карнавальні-пародійного духу: дії Ф. Тетянича видавалися гротескним дублюванням дій митрополита. Втім, при одночасному перебуванні обох у єдному просторі художньої виставки, обидва існували в різних сенсових просторах. Й означені рольові простори між собою «не змішувалися» навіть тоді, коли митрополит починав засуджуюче позирати на блазнюючого художника. І той, і інший залишались у просторі власної особистої рольової гри. Подібним же чином могло відбуватися й під час розквіту «століття карнавалів».

Також «незмішування» формальної та екзистенційної рольової гри в карнавалі відбувається й через те, що формальна рольова гра завжди дотримується серйозності за формою навіть у випадку своєї зверхності за суттю. Карнавал же не існує поза грою та сміховою культурою. Більше того, при позбавленні ігрового компоненту карнавальна реальність обертається на простір фантазмів, що є проявом декарнавалізації, й жартівлива «ігрова» агресія обертається на агресію справжню. Зв'язок граничного буття з карнавальним тим більше звертає на себе увагу, що в граничному бутті є місце й трагічному напруженню, й жаху, й гніву [121]. Але в карнавальному бутті над страшним сміються, з ним грають, його «перевертають догори дригом», і воно втрачає свою фатальну владу над особистістю. Частково в це пояснює оновлююче значення карнавалу в людській культурі.

Так само як гра і містерія, карнавал формує «тимчасовий простір» і «тимчасову реальність» для розгортання дійства. М. Бахтін називає це формуванням «другого світу» і «другої реальності», яка протистоїть «офіційній серйозності» [11, с. 10], вважаючи при цьому карнавал позацерковним та позарелігійним [11, с. 11].

Саме йому належить авторство поняття карнавалізації як семіотичної теорії карнавалу. В цьому аспекті воно застосовується як відігрування своєрідного «світу навпаки» через рольову інверсію усталених основ «серйозного» буття, застосоване ним також до всіх явищ культури Нового часу [11, там же]. М. Бахтін поєднує карнавал у сукупність всіх різноманітних свят і обрядів за схожим типом [11, с.

140], а також визначає карнавальну культуру як саме життя, але «оформлене особливим ігровим чином», де «не існує розділення на виконавців і глядачів» [12, с. 11-12]. Хрестоматійним став його вислів: «У карнавалі саме життя грає, а гра тимчасово стає самим життям. В цьому специфічна основа карнавалу, особливий рід його буття» [11, с. 13]. Він наводить наступні риси карнавального буття: відігрування радощів, добробуту, безжурності; перевдягання (часто з травестійним відтінком) та оновлення свого статусу через маску; переміщення ієрархічного верху та низу (надівання одягу навиворіт або штанів на голову, вибирання карнавальних королів, блазенських єпископів тощо) [11, с. 94].

Означений автор прагне визначити суть карнавального буття в аспекті більш філософському, і його аргументи досить влучні: «Ритуал та образи свята прагнули відіграти немов самий час, який одночасно вбиває та породжує, переплавляє старе на нове, не даючи нічому увіковічитись. Час грає та сміється. Це граючий хлопчик Геракліта, котрому належить найвища влада у всесвіті...» [11, с. 95].

Тут слід зазначити, що бахтінська теорія, при всій своїй цінності та впливі, викликає безліч сперечань у дослідницькому середовищі. Ф. В. Колязін описує зіткнення поглядів М. Бахтіна з європейським образом світу стосовно карнавалу: «З самого початку слід сказати,... що російська школа карнавалознавства, явлена перш за все Бахтіним та його послідовниками, різко розходиться з німецькою. Це протиріччя з особливою силою проявилось у дискусії початку 90-х років ХХ ст.. навколо російського філолога на сторінках гейдельберзького журналу «Евфоріон»... після того, як у Німеччині - із величезним запізненням - з'явилися переклади основних творів Бахтіна про народну сміхову культуру епохи Відродження і в карнавалі. Німецькі дослідники, і перш за все голова школи Д.-Р. Мозер, не сприйняли бахтінського розуміння низової сміхової культури. Послідовник Мозера Юрген Кюстер писав: «... Здається... невірогідним, що свято християнського календаря, який у своїй структурі близько 1900 років визначався релігійним мисленням і дією, може вимірюватися антропологічними мірками» [53, с. 57]». Бахтіну закидали те, що він відштовхувався від ленінської ідеї про наявність у класовому суспільстві двох культур, що він презентував певну теорію карнавалу, не

давши її історії. (Втім, і російський опонент Бахтіна А. Я. Гуревич вважає бахтінську концепцію «скоріше міфологією карнавалу і сміхової культури, ніж її дійсною історією», - що не позбавлене частки істини, особливо стосовно німецького карнавалу)... Два різних підходи до прадавнього явища... - чи можуть вони бути сумісними або примиреними? Карнавал в уявленні німецької школи - церквою встановлене свято, пряме продовження католицизму; вся суть карнавалу в уявленні Бахтіна - в опозиції площадного духу церковно-державному офіціозу, у вільному злеті *l'anima allegra* (веселої душі) блазня. Опис і аналіз карнавалу для німецької школи - перш за все виявлення християнського сенсу й підтексту основних карнавальних форм і символів, для Бахтіна - вияв основних мотивів народної культури, які зневажають церковну догму. Виникає відчуття, що мова йде про два зовсім різні карнавали» [29, с. 88]. О. Голозубов вважає, що при сприйманні за істину висновків німецьких дослідників про санкціонованість карнавалу церквою «сама гра має бути сакралізованою», що отримує своє продовження в постмодерні [24, с. 146, 148].

Одним з найяскравіших проявів антибахтінської течії у вітчизняній культурології є згадана вище праця М. Рюміної, де вона вважає карнавал явищем деструктивним, якщо не «сатанинським», поширюючи це ставлення й на сміх та гру взагалі [96, с. 211 - 224]. Для того, щоб відповісти на агеластичні аргументи М. Рюміної, необхідно звернутися до розділу з наведеної вище монографії О. Козінцева під назвою «Смех и зло: история одного недоразумения» [52]. Якщо в наведеному уривку замінити слово «сміх» на «гра» або «рольова гра», то ми отримаємо аргументовану відповідь авторам, які вважають сміх, карнавал, гру та зло (деструктивні чинники) тотожними явищами. В цьому розділі означена проблема описана таким чином: «Серед численних фіктивних сенсів сміху існує один, який необхідно розглянути особливо... в даному випадку мова йде про фундаментальну помилку, яка призводить до серйозних світоглядних наслідків... Мова йде про погляд, згідно якому, сміх істотно пов'язаний із злом та насильством... Прадавні обряди карнавальної коронації-розвінчування блазенських дублерів бога або царя, які беруть основу від аграрних культів змінення сезонів, могли закінчуватися

вбивством [115, с. 648-652; 112. с. 98, 153; 11. с. 226-228; 150. с. 153-154, 309-315]... Мало хто пов'язує сміх та гумор виключно з насильством. Неможливо не помітити тут і зовсім протилежного, світлого, і тоді можна лише дивуватися, як ці протилежності можуть співіснувати... В нашій країні центральним пунктом дебатів навколо аксіології сміху було й залишається відношення до теорій М. М. Бахтіна, який описував народний карнавальний сміх виключно в мажорних тонах, всупереч його ексцесам... Не тільки мотиви насильства, але й багато іншого, зокрема гранична непристойність карнавальної поведінки, змушувало опонентів Бахтіна давати карнавалу сміху прямо протилежну оцінку... Бахтіну вже давно докоряли за створення ідеалізованого образу середньовічної народної культури... Події нашої історії ХХ ст. відбиваються на дебатах і надають їм зовсім не академічну запеклість... Сьогодні... вбачають у Бахтіні в кращому випадку утопіста, який вбачає у середньовічній і ренесансній дійсності інтелігентську мрію про протистояння народу офіційної ідеології... Найцікавіше те, що засудженню піддається вже не стільки сам Бахтін і навіть не стільки карнавал, скільки сміх як такий. Досить скептична оцінка разом із черговим «викриттям» бахтінської теорії утримується у книзі М. Т. Рюміної [96, с. 115-116, 210-237]. Позиція М. Рюміної (і не тільки її), слід визнати, вписується в контекст сьогоденної офіційної політики у всякому випадку не гірше, ніж вписувалися у радянський контекст погляди Бахтіна, якому тепер докоряють чи не у конформізмі: «Християнська традиція відношення до сміху... повинна бути відновлена, повинна стати всезрозумілою і бути позицією, яку враховують культурні установи, телебачення, інші засоби масової інформації, суспільна думка і т. ін.» [96, с. 237]. Що ж, на користь Бахтіна треба сказати, що він хоча б не пропонував суспільству та владі практичних рецептів... Немов серйозність є сестрою безневинності!... Настав час перевести дух і поглянути на речі більш тверезо і широко... Але навіть якщо сміхова стихія в ритуалах переливалася через край, призводячи до ексцесів (наприклад до бійок), це не привід для хрестового походу проти сміху... Складніше... справи із європейським карнавалом... Відміна або інверсія ієрархії, різноманітні форми «панібратського тілесного контакту», зокрема, жартівлива бійка, «амбівалентна хвала-сварка» - все те, що Бахтін називав

«карнавалізацією» - знаходить паралелі в австралійському святі... Мені, як антропологові, ці риси... здаються безсумнівними... Одначе «антропологічний підхід» Бахтіна до карнавалу викликає в останні роки таку люту реакцію з боку цілого ряду культурологів..., що заради самого Бахтіна було б, напевне, розважливіше до появи нових фактів не намагатися підкріпити його реконструкцію надто вже прадавніми паралелями... Безумовно, не можна не помічати темний бік європейського карнавалу - елемент агресії... «Агресивна ейфорія» глядачів містерій... дуже нагадує учасників українських поминок за описами С.К. Лашенко [63, с. 47], а також сучасних футбольних уболівальників. Те, що в першому випадкові мова йде про християнський ритуал, в другому - про язичницький, а в третьому - не ритуальну («спонтанну») поведінку, ніякої ролі, як уявляється, не відіграє. Це лише різні форми одного й того ж самого явища, властивого порівняно пізнім історичним традиціям розмивання порогу між космосом і хаосом, структурою й антиструктурою..., грою ладу і грою безладу... Між тим, в австралійському святі означена грань була дуже чіткою. Тож, прорезюємо. Немає рішуче ніяких вказівок на те, що «на початку початків будь-якої «карнавалізації» - кров». Вірити в подібне - все одно, що вважати вихідною функцією статевих стосунків згвалтування. Істинний початок сміхової поведінки ... архаїчне свято, де, якщо вірити реконструкції, царювали сміх та мир і ніхто не плував жартівливу агресію із справжньою... Але чимдалі від джерел - тим слабшає пам'ять про них... Те темне, що до нього домішується, не має відношення до його природи... Намагання поєднати непоєднуване - сміх та агресію цілком на совісті культури... Так, якщо тлумачити термін «карнавал» вузько й відносити його лише до пізнього європейського феномену, то присутність у ньому двох різних за походженням елементів є незаперечним. Власне «карнавальний» елемент, на мій погляд, дійсно походить від архаїчних форм «три безладу»..., тоді як елемент агресії є вкоріненим і в докультурному просторі, і в суто людській «трі ладу» (конкретно, в соціальному розбраті, язичництві та християнстві). Розтлумачуючи терміни «карнавал» і «карнавалізація» максимально широко я відзначив переростання ігрової агресії у справжню в «обрядках переходу» та позаритуальній сміховій поведінці терміном

«декарнавалізація» та намагався довести, що означене явище - суто культурне і притому відносно пізнє... і є одним з найсмутніших свідочств «перемоги» людини над власною природою... Незалежно від того, чи пов'язана декарнавалізація із сакральною сферою або ж із профанною, вона не має нічого спільного із грою безладу... як би далеко в минуле не відсувати початок декарнавалізації, на її частку припадає не менше 1% того періоду, протягом якого пращури людини... займалися ігровою інверсією соціальних відносин... Висновок є очевидним: домислення про «криваві джерела» сміху є абсолютно безосновними...» [52, с. 57-58].

Наступні вислови О. Голозубова додають важливий аспект до вищенаведеного розмежування карнавалізації та деструктивних чинників, проведеної О. Козінцевим: «Теологія сміху повинна бути теологією радості, інакше це демонологія сміху... священне, позбавлене комізму, так само близько дотикається осередку демонічного, як комічне, для якого немає нічого святого» [24, с. 199]. Той же самий автор справедливо зазначає, що: «Нетерпимості та розділенню на чорне та біле протистоїть такий ряд цінностей, як сміх, гумор, гра, дитинність, лагідність, покора, гнучкість, шляхетність, готовність до компромісу, любов...» [24, с. 210].

Але карнавалізаційна романтизація зла почала відбуватися значно раніше за постмодерн. Мова йде про ХІХ століття, яке зробило диявола (безумовно, негідного у Середні віки) привабливо-принадним. Варто лише пригадати демонічні образи в мистецтві та літературі ХІХ століття, як художники створювали свої власні варіанти демонічних образів. Як ті ж самі З. Гіппіус, Ф. Сологуб та інші романтизували постать диявола, привабливо описували, робили об'єктом безлічі особистих проєкцій. У постмодерні означену тенденцію продовжили Дж. Фаулз у романі «Колекціонер» та П. Зюскінд у романі «Парфюмер». При відсутності теологічної домінанти жалюгідний, висміяний Богом та людьми під час карнавалу диявол став зловісним та малопереможним. В цьому випадку зло виявляється або «розлитим» у світі (своєрідний пантеїзм навпаки), або його підносять. Образ світу як «божественного театру», та постать блазня набуває зловісного відтінку. Одночасно, на думку А. Голозубова, гра стає неживою, а сміх - демонічним [24, с. 298-299]. В такому випадку рольова гра у культурі замінюється маніпулятивною.

Задля запобігання сліпої демонізації постмодерну слід навести спостереження, що йому так само властива «тенденція карнавалізації добра та карнавалізація культури взагалі в ХХ столітті... Точніше..., усвідомлення та філософське ствердження цієї карнавальності» [24, с.304]. Таким чином, постмодерн ствердно відповідає на питання У. Еко «Чи сміявся Ісус Христос?». За висновками О. Голозубова, виходить, що Бог сміється над порочним, диявол над праведним, святим і розумним. Але він є фатально самотнім зі своїм інфернальним сміхом» [24, с. 319].

Дуже доречно зазначити важливий момент щодо міфотворчості в десакралізованому суспільстві. Вона посилюється частково за рахунок підсвідомої компенсації особистістю потреби долучення до граничного й метаграничного буття через рольову співпричетність міфоепічному як потенціалу ігрового відтворення «Часу Першооснов». І розвиватися вона може за двома варіантами. Перший передбачає збереження й відтворення сакрального та внутрішніх цінностей через певний катарсис міфотворчості. На його основі сакральні та людські цінності оновлюються й створюють нове епічне середовище для особистісної співпричетності до «Часу Першооснов», про який розказано оновленою мовою. Творці нового міфоепічного середовища, таким чином, постають в якості архетипічної особи Сказителя. І часто посилюють свою співпричетність до означеного архетипу тим, що прямо або непрямо називають себе «лише переписувачем історії» та натякають на значно більший епічний пласт поза тим, що «реконструйовано» через їх працю. Так, в епічному середовищі Дж. Р. Р. Толкієна «історію записують і розповідають» Еріол-моремандрівник, Більбо, Фродо та Сем Гемджі. За рахунок чого міфоепічне середовище Середземелля літературно віддзеркалене у дванадцяти книгах, не враховуючи «Хоббіта», «Володаря Перснів» та «Сильмарилліону». За словами А. Голозубова, «Дж. Р. Р. Толкієн створює... цілий епос, який стає алегорією миру та війни, дружби та зради, кохання та ненависті, а також втіленням того самого духу свята й фантазії» [24, с. 53]. Дж. Толкієн є наочним прикладом ненав'язливого, стриманого подання сакральних цінностей християнства та опису «Часу Першооснов» при міфотворчості означеного

типу. До того ж він був одним з перших, хто вдався до неї в десакралізованому середовищі ХХ століття й прямо задекларував свої міфотворчі цілі. Слід зазначити, що створення сильного та життєздатного міфоепічного середовища обумовлює саме рольові механізми долучення до співпричетності. Що частково пояснює виникнення сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, як природної реакції співпричетності до «Часу Першооснов», відтвореної у книгах Дж. Толкієна.

Другий варіант відповідає описаному вище образіві світу. Тому, що об'єктом міфотворення стає опис десакралізованої реальності без намагань трансформувати її, досягнути міфотворчого катарсису через сенсотворче оновлення цінностей. Можна спостерігати характерний для рольового втілення подібної «міфології померлих богів» потяг до гри із страшним, жахливим, інфернальним. Від символістичного «заїгрування» із демонічним десакралізована міфотворчість дійшла до опису фантазмів Г. Лавкрафта, «співпричетності до Смерті» молодіжної субкультури «готів» та ін. Карнавальне в даному випадку стає макабрічним. Тому блазенство в десакралізованому середовищі набуває агресивних форм. А. Голозубов вважає, що подібна агресія - це «сльози блазнів за вмерлим Богом» [24, с. 328]. Блазень, як один з архетипічних модусів образу трікстера, не може, не повинен плакати. Єдине, що йому лишається - рольовим чином показати, наскільки страшним є «світ навпаки», коли «над блазнем немає Бога» [24, с. 324] та неможливо розрізнити добро й зло. О. Голозубов описує процес метаморфоз блазнівського образу таким чином: «Блазень своїм «канонам глупоти» та «світу навпаки» обмовляв заздальгідь власну «збитковість»... Одначе саме християнська теза про дурнувату мудрість та любов до ближнього дозволяє цій збитковості набути особливого статусу, який межує зі святістю. В ренесансній культурі інакшість зберігається, але в блазні з'являється більше іронії..., менше віри... В модерні ця іронія стає більш жорсткою та навіть жорстокою. Бог і зовсім помер, що означає вседозволеність. А оскільки кожен в цьому абсурдному світі блазень, то все дозволено кожному... Над блазнем повинен бути Бог, і тоді карнавалізація є конструктивною. Без Бога кожен стає блазнем, а десакралізований світ тим самим

жорстоким й абсурдним «світом навпаки», де можна вижити лише будучи блазнем» [24, с. 324].

Показовим моментом є те, що рольовики (навіть ті, хто поважає творчість Г. Лавкрафта як письменника й має серед приятелів «готів») карнавальним чином комічно знижують описані ним інфернальні сутності. Особливо «дістається» образу Ктулху. Апофеозом цього стала рольова пісня М. Богданової (Тіккі Шельєн), де жахливий «посталий Ктулху» виявляється просто нетверезим лісничим у протигазі. До того ж не існує більшої образи для рольовика, ніж прирівнювання його до «сатаніста» або «сектанта». Й однією з найпоширеніших «рольових похідних байок» є повторюваний сюжет про панічну втечу сатаністів при сучасній зустрічі з «озброєними тамплієрами в повному обладунку». Що може свідчити про пасіонарне протистояння та бажання сутнісно очистити сучасне рольове міфотворення від деструктивних елементів.

Тому відповіддю на питання щодо кривавості та зла в карнавалі є наступний висновок О. Голозубова: «Кривавість карнавалу ознака або дуже прадавніх часів, які не знають добра та зла в річищі культу (майже первісність), або десакралізації» [24, с. 234].

В. Колязін дає наступне визначення карнавалу: «Карнавал - явище прадавнє й надзвичайно багатогранне. Він... поєднує в собі етос і жанрові утворення язичницького ритуалу і церковного дійства, багатовікові традиції блазенства..., площадного видовища й найдавніших форм театру. Карнавал - сам собою є ритуальним театром, відтворюваним народом на вулиці... У вузькому сенсі слова карнавалом вважається будь-яке свято, яке відбувається протягом шести днів перед Великим постом. Причому, в самому святкуванні повинен бути присутній ігровий елемент відтворення «світу навпаки» з домінуючим сміховим аспектом самого дійства» [53, с. 88].

Якщо згадати про рольові чинники відтворення «Часу Воно», то відіграванню у священній грі карнавалу піддається все те ж саме «Золоте Століття» правління Сатурна. Але в Середньовіччя постать жерця виявляється заміненою постаттю блазня як трікстера. І саме в якості трікстера блазень виявляється певним

«провідником» часу Першотворення в аспекті «світу навпаки». Через що пародійні чинники в даному випадку стають одною з основ «правил гри», а блазенство - основою карнавальної етики. Гераклітова «граюча вічність» у рольовій грі карнавалу стає «світом навпаки», де (за античним розумінням священної гри богів та людей) «людина і божество - іграшки долі», і «правила гри» актуалізуються за своєрідною логікою абсурду. У середньовічній народній культурі, творчості П. Брейгеля Старшого та С. Брандта описується певна «Країна Дурнів», але підкреслюється й те, що «серйозний» світ реальності є не менш абсурдним та «блазеньським» [53, с. 168, 170]. Буденна реальність із своїми претензіями на єдину об'єктивність та неприйняттям того, що виходить за її межі, постає таким чином не меншою «країною дурнів». Ще одне брейгелеве полотно «Фламандські прислів'я» також є символічним зображенням світу навпаки, де люди з точністю до абсурду відігрують дією всі відомі в часи П.Брейгеля прислів'я. І буквральність відігрування їх перетворює дії персонажів на абсурд. Разом із тим, саме собою прислів'я є афористичною ілюстрацією людської поведінки. Тому зображений художником «людський мурашник» займається різноманітною глупотою, яка під виглядом комічного викриває трагічні протиріччя реальності: покривають дах пирогами, кусають колони (ілюстрація релігійного лицемірства); прив'язують біса до подушки (ілюстрація прислів'я «Вперта баба й біса переможе»); збирають ложкою розливу кашу; кидають перли перед свинями та пір'я за вітром; сміять грошима, висять між небом на землю, одружуються через мітловисько, водять один одного за ніс, займаються сечовипусканням на місяць, носять світло у кошиках, їдять золоті тарелі, прив'язують Христові бороду, гріються біля чужої пожежі та в комічно-ігровій формі займаються іншими абсурдно негідними справами. А біля лівого краю полотна зображено перевернуту земну кулю, на яку «справляє велику фізіологічну потребу» блазень, що грає в карти. Що є ілюстрацією глибинного презирства «уповноваженого посла Країни Дурнів» до спотворення цінностей тими, для кого є значною лише безвихідна повсякденність. Відверте блазенство має більшу цінність і сенс, ніж безмежна серйозність людської глупоти, що «надягає шати розуму». До того ж карти в руках блазня нагадують про гераклітову «граючу вічність».

За логікою архаїчних свят люди починають ритуальне відігрування первинного «Часу Воно» тоді, коли, за логікою сакральної святковості, межа буденного та священного стає прозорою та проникною. Та ж сама логіка застосовна й до карнавалу, але сакральному відігруванню піддається «Країна Дурнів», де «вічні сатурналії» поєднані з «вічною глупотою». А для людини тимчасового ігрового простору карнавалу глупота є тотожною зі сміхом [33, с. 20]. Але сам собою блазень не є просто дурнем або психічно хворим. Він перебуває «у ролі», яка сама собою є фокусуєчим і формуючим фактором карнавального буття. Більше того його роль є роллю у священній грі. За словами О. Голозубова, «Постать блазня... концентрує в собі... проблеми... сакралізації й десакралізації, і вона ж утримує потенціал для їх вирішення» [24, с. 33]. Якщо пригадати «Час Воно», як час Першотворення в дохристиянському аспекті, то очевидною стає співтворчість трікстера з деміургом. А що є більш серйозним, ніж творення світу? Крім того, блазеньськи пародіювати можна тільки те, що є досить серйозним за своєю суттю. Адже смішне не висмієш, що неодноразово доведене навіть емпіричним досвідом сучасної рольової гри в строгому сенсі слова (саме через це не реалізувався пародійний ігровий проект «Зоря та Смерть донна Квазіmodo»). Якщо ж літургія знецінюється карнавалом, це є ознакою того, що відбувається трансформація екзистенційної рольової гри на формальну.

До того ж слід враховувати, що зв'язок комічного із сакральним під час карнавального дійства (за рахунок все тієї ж вищезгаданої амбівалентності) може набувати зворотності. Наприклад, В. Даркевич описував, що хрестоматійні «ослячі меси» не тільки висміюють негідних каноніків, яким місце на «кораблі дурнів», але й прославляють гідну й скромну тварину - осла, який сумирно віз на своїй спині Діву Марію в Єгипет і самого Ісуса в Єрусалим [33, с. 41]. Також він пише, що «Середньовічні пародії на релігійні ритуали були підготовані тисячоліттями розвитку архаїчних сміхових обрядів... В їх ідеї лежало споріднення трагічного... та комічного... - те й інше в річищі сакрального. Блазнівські церемонії приховували в собі релігійні вірування, «тимчасово замасковані своєю ж власною подібністю» [33 с. 496].

Тому карнавальна рольова гра не профанує літургічної. Якщо б карнавал не передував постові й не утримував у собі серйозних містеріальних чинників, саме дійство знецінилося й колапсувало б, перетворившись на звичайне колективне божевілля. Карнавальність пов'язана з сакральністю через святковість. Святкова ж актуалізація екзистенційної рольової гри вимагає певних «санкцій» з «часу Воно». Той же самий М. Бахтін розглядав святковість як зв'язок із найвищими цілями людського існування, відродженням та оновленням [11, с. 14] та називав святковість однією з «первинних форм людської культури» [11, с. 13]. Що, знову ж таки, доводить можливість реалізації містеріальності через святковість. До того ж втілюється карнавальна гра за таким самим формотворчим принципом, що й містерія: тимчасово розігрується в подвоєному просторі, який утворюється через тимчасове ж потоншення межі сакрального й буденного. Тільки під час карнавального аспекту екзистенційної рольової гри у звичному світі тимчасово втілюється «Країна Дурнів» як «світ навпаки». А з боку блазеньського образу світу відбувається парадокс всесвітньої глупоти: архетипічна Країна Дурнів ігровим чином втілюється в країні дурнів, із всією серйозністю створеній людським світом. В карнавалі екзистенціальна рольова гра пародіює формальну. І це є одним з основних чинників філософії блазня, яка «передбачає, що найграндіозніший дурень той, хто не знає, що він дурень» [24, с. 105]. Тому він має право у своїй карнавальній грі дати відчуття будь-якій аудиторії, що він - «її alter ego» [24, с. 105], виводячи свідомість за межі буденності. Таким чином, його блазнівська гра є інструментом долучення до граничного буття через висміювання абсурдної серйозності буденного. О. Голозубов описує конструктивний сенс карнавалізації таким чином: «... в народному карнавалі Середньовіччя постать блазня розглядається іноді як втілення й знак самого життя, яке перебуває в постійних змінах та оновленні...Блазень руйнує табу, відкриває межу сфер священного та земного,...змінюючи таким чином порядок взаємодії між ними» [24, с. 323]. Тому, за його висновками, відсутність карнавалізаційних чинників у світоглядній системі викликає стагнацію й колапс останньої [24, с. 323].

Для того щоб зрозуміти, чому карнавальна рольова гра не знецінює літургічної, слід враховувати поняття «амбівалентність» в якості однієї з визначних рис карнавалізації, як його застосовував М. Бахтін. Сам собою термін означає подвійність ставлення до будь-чого, особливо якщо мова йде про подвійне переживання, коли один і той самий об'єкт викликає в людини одночасно два протилежні почуття [156].

Але в контексті карнавалізації вона набуває рис ігрової філософської універсальності, в речішці якої можна поєднати протилежне. Таким чином карнавальне буття уникає дуалістичної розділеності та розщеплення. Тоді комічне не знецінює сакрального, а «пафос возвеличення спокійно співіснує з мотивами космічного розвінчання» [33, с. 7]. І космос, і природа, і сміх, і сама стихія гри є амбівалентно подвоєними, але не роздвоєними. Якщо б у амбівалентному образі світу, властивому екзистенціальній грі карнавалу, протилежності були роз'єднані, вона втратила б свою універсальність для кожної особистості. До того ж при втраті амбівалентності як такої сміх та гра втрачають універсальність для людини. В культурологічному, а не психологічному аспекті амбівалентність забезпечує можливість кожній особистості наповнити карнавальне буття своїми цінностями, душевно і духовно підвищуючи саме явище. Амбівалентність карнавальної гри забезпечує можливість живої імпровізації рольового втілення комічного й космічного в рольовому «імпровізаційному дуєті» в тимчасово створеному світі. Тому утворення подвоєної ігрової реальності не піддає деструкції світ та особистість у ньому подібно до розщепленого образу світу для шизофренічної свідомості. Саме тому в рольовій реальності карнавалу можуть співіснувати «блазеньський король» Карнавал і його надсерйозна дружина Кварензіма (Великий піст). В амбівалентно-ігровій реальності карнавалу драматичне протистояння буденності та граничного буття також виглядають смішно, але не знецінено.

Погляд же, який називає карнавальну амбівалентність «хворобливим явищем» [96, с. 213] змішує культурну реальність із психопатологічним розумінням слова. Адже у психіатрії амбівалентність дійсно вважається однією з ознак шизофренії [156]. Але у філософському, міфологічному контексті протилежні поняття можуть

поєднуватися. Для архаїчної свідомості це явище є природнім і визначним для суті мінливого світу. Якщо ж всерйоз сприйняти вислів М. Рюміної: «...постульована М. Бахтіним «двосвітовість» перетворює середньовічну людину на людину з розщепленою свідомістю, фактично, на хвору» [96, с. 213], то таким чином до душевно хворої людини буде прирівняним той же самий священник. Адже тоді, коли для нього існує лише один із світів, він виконує ритуал формально, не підносячи його до Таїни. А теорія Р. Асаджіолі про субособистості тоді, з боку аргументів М. Рюміної, взагалі перетворює самого автора терапевтичної методики з психіатра на власного ж пацієнта. Людина в своєму житті може бути співпричетною декільком елементам буття та одночасно грати багато взаємовиключних ролей, залишаючись при цьому єдиним місцем їх сполучення. Стосовно ж сучасного рольовика, він може мати при здоровій та цілісній особистості декілька імен і стільки ж співпричетностей. І це є не менш природнім, ніж рівна співпричетність середньовічної людини до двох частин буття - офіційно серйозної (в тому числі літургійної рольової гри) та карнавально-блазеньської. Існування «другого аспекту світу» в карнавально-рольовому просторі В. Даркевич зводить до архаїчних магічних практик, тим самим апелюючи до все того ж «Часу Воно» [33, с. 29]. До того ж у монографії «Народна культура середньовіччя» він стверджує: «Протистояння земного і небесного метапочуттєвих світів... не виключало їх тісного взаємозв'язку... Середньовічна ментальність - гнучка система, різні боки якої діалектично взаємодіяли, доповнювали й відтінювали один одного. Культура середньовіччя осяяна подвійним світлом: піднесеним і навіть патетичним з одного боку і пародійно-буффонним з іншого... Пафос та кепкування не відміняли, а відтінювали одне одного. Без цього спрямування свідомості неможливо зрозуміти суті середньовічної пародії. Пародія являла себе як гра, що створювала зворотній емпіричному «світ навиворіт»... Люди Середньовіччя вміли поглянути на своє оточення... немов би збоку... Люди весело грали своїми путами, накладеними на них в рамках загальноприйнятої системи цінностей... все мало сміховий аспект... Двоєдиний світ мав два річища явищ, із яких одне пародіювало інше... Саме духові карнавалу властиве ексцентричне перевертання моральних норм, коли не визнавали

абсолютної істини й кепкували зі здорового глузду. Антиповедінка пов'язана із привілеями декотрих соціальних груп (блязні, скоморохи, юродиві)» [33, с. 7,8]. Навіть ця дуальність у часи народження й розвитку карнавалу була двома частинами однієї сакральної цілісності. Без сакральної цілісності настає та сама «роздробленість та профанація», яку М. Рюміна приписує карнавалу [96, с. 219]. Між тим, ці риси більше притаманні нашому часу, проблемою якого є десакралізація. А десакралізація сутнісно пов'язана з декарнавалізацією, коли «світ навпаки» втрачає свої ігрові основи, та ігрова агресія трансформується на справжню. В наші часи це до того ж підкреслюється модною тенденцією постмодерну, який відмінняє дуальність, але знецінює цілісність.

Бахтінська ж амбівалентність близька до поняття універсальної діалектичності буття, яке постійно перебуває в динаміці. Тож «смерть цілісності» відбувається не в амбівалентному поєднанні протилежностей, а у штучному намаганні їх роз'єднати в річищі окремо взятої теорії.

Ще одним доказом про можливості рольового поєднання сміху із сакральним без спотворення останнього є явище пурімшпілю, властиве для культури юдаїки. За висловом Р. Гензелевої, пурімшпіль є старовинним жанром народного єврейського комічного театру [21]. Сюжетом будь-якого пурімшпілю є епізод зі священної історії, присвячений цариці Есфір, царю Артаксерксу та викриттю підступного Амана. Але кожного разу для чергової ритуально-театральної вистави створюється новий текст із новим відтворенням вже відомих подій. Причому щоразу інтерпретація релігійної книги Мегілат Естер повинна бути комічною. Глядачам дозволялося імпровізаційно вставляти вдалі коментарі в п'єсу. Але за умови, щоб вони виглядали органічними до обраної інтерпретації. Таким чином досягалася співтворча співпричетність пурімському ритуальному театрові. Сміховій інтерпретації під час пурімшпілю могли піддавати навіть характер та особистість національної героїні - мудрої цариці та спасительки євреїв Естер [21]. До того ж карнавальні-сміхові рольові інтерпретації підлягала й об'єктивна історична злободенна реальність. Євреї сміялися і сміються донині, карнавально відігруючи свої злидні на тлі Мегілат Естер. В статті Р. Гензелевої, присвяченій пурімшпілям

1970-1980-х років, описано, що «В старовинних пурімшпілях священні тексти були постійними об'єктами комічної імітації... Пурімшпілери не прагнули «виправити» або реформувати радянський лад, тому критика радянської системи не була їх основною ціллю. Тим не менше в їх уявленнях висміюванню піддавалося те, що ніколи не наважувалася критикувати сучасна підцензурна сатира: радянський лад та його вожді; радянська і державна ідеологія та державні міфи; офіційна культура і мистецтво. Постановник ризького пурімшпілю початку 80-х років М. Раппопорт згадує: «Амана грав Льоня Рудін - високий, сутулуватий, в окулярах із товстими скельцями. В ті часи з багатьох стін і плакатів дивилися зображення Леніна з рукою біля кепки. Напис свідчив: «Вірною дорогою прямуєте, товарищі!». Я не міг відмовити собі в задоволенні і попросив Льоню під час першого виходу попрямувати з піднятою рукою по авансцені з куліси у кулісу - на повне розуміння та сміх публіки»... В пурімшпілі Нудлера Ахашверош із характерною брежнєвською дикцією читав свій монолог просто зі свіжого номеру газети. В Рижа Ахашверош з'являвся зі стрічкою через плече, завішаною медалями собаки-медалістки.. В пурімшпілі 1989 року, поставленому єврейським театром у Вільнюсі, Ахашверош із бровами Брежнєва був завішаний ялинковими іграшками. Він базувався на ідеалах, цінностях, традиціях багатовікової національної культури...» [21]. Якщо ж враховувати конкретику тоталітарних держав, то підтримання священної гри та наслідування «Часу Воно» шляхом сміхового відігрування не тільки є далеким від знецінення священного, але й виглядає актом мужності відстоювати священне. «Кілька десятків євреїв, оточені міліцією та гебістами, в холодній квартирі покинутого будинку щодуху веселилися. Вони сміялися з сучасних нащадків Амалека, сміялися з себе. В цій сюрреалістичній ситуації втілилася природа єврейського сміху наперекір обставинам», - пише Р. Гензелева [21].

Але навіть без аналогій із карнавалізацією пурімшпілю рольова гра сакрального безладу не тільки захищає себе сама від закидів сучасних прибічників агеластичного погляду на гру. У своїх аргументах проти карнавалізації та священної рольової гри в ній вони також несвідомо на символічному рівні беруть в ній участь.

Тільки на боці гротескно серйозної дружини Карнавалу - пані Кварензими. На полотні П. Брейгеля Старшого «Битва Поста й Масниці» обидві символічні постаті зображені у просторі карнавального дійства, в карнавальному образі та відповідно карнавальній же рольовій грі. Якщо за традиційним карнавальним сюжетом Карнавал помирає в останній день (розігрується ціле дійство із запрошенням «вчених лікарів» до «хворого» Карнавала, їх марними зусиллями й приведенням Кварензимою «лікаря від всього» - Смерті та наступним її «плачем над померлим чоловіком», яке автор даного дослідження спостерігав у 2006 р. у замку Золлінген під час театралізованої детальної реконструкції середньовічного карнавального дійства), то В. Колязін описує як в історичній реальності він тим або іншим шляхом «перемагає» Кварензиму: «...XV-XVI ст. в Кельні - епоха безтурботних карнавальних веселощів народу, яка надовго перервалася контрреформацією католицької церкви, якій підкорювалися єзуїти, виключно вороже налаштовані до карнавалу, а також приходом війн - Кельнської війни 1583 р. та Тридцятирічної війни... Ієзуїти не раз (1600, 1645) влаштовували каяттеві процесії та спектаклі, закликаючи одержиму дияволом карнавальну публіку до аскези та побожності. Раштатський мир 1714 р. знову повернув карнавалові його волю» [53, с. 75-76]. Тим більш цікавим є нюанс, що в даному випадку на символічному рівні «Кварензима билася проти Карнавалу його же зброєю». Тобто налаштовані проти карнавальної гри єзуїти вдалися до карнавально-рольових дійств, наповнивши їх пафосом трагічного напруження. Також В. Колязін наводить данні про зв'язок заборони на карнавал із завойовницькими діями: «...цікаво відмітити парадокс, що прихід французьких революційних військ до Кельну (6 жовтня 1794 р.) відбився довгою забороною... вільного карнавалу, підкореного віднині суворій революційній бюрократії. Карнавал сховався в будинки патриціїв (куди втім із задоволенням ходили й французькі офіцери). Рядження довгий час заборонялися і для городян, і для солдатів; кожен хто побажав одягти маску, повинен був придбати в управлінні бідноти спеціальний дозвіл... У 1801 р. карнавал був дозволений знову. Геке ж був перейменований у «громадянина Гека». Зате пишно розквітли світські бали-маскаради, які згідно декрету Наполеона від 8 червня 1806 року могли

влаштуватися тільки в приміщеннях театрів. Хоча галльська дотепність і грубуватий кельнський гумор поступово створили певний новий синтез, повернення карнавалові статусу всезагального народного свята виявилось ділом наступних епох» [53, с. 75-76]. Означений приклад характерний тим, що забороні карнавальну гру піддали саме завойовники, очевидно вбачаючи в ній потенціал збереження та примноження національної самості завойованого народу, який міг через оновлюючий дух сміхового модусу екзистенційної рольової гри накопичити ресурс для вигнання чужоземних вояків. Тим більше, що саме карнавально-сміхове подання образу ворогів особистісно сприймалося завойовниками як знецінююче та знесилююче. Той, хто проявляє істинну агресію, в основній кількості випадків боїться видаватися смішним та запекло бореться проти сміхових проявів екзистенційної рольової гри. Для нього є смертельною небезпекою виявитися рольовим чином записаним у населення Країни Дурнів. Адже тоді знеціненим виявиться сам страх, який він вселяє в завойованих мирних громадян. А те, що є не страшним, а смішним, легше перемогти. Так само висміюючи ігровим чином інфернальне, позбавляючи його фатального пафосу, в карнавалі люди отримують надію екзистенційної перемоги над ним. Якщо біси зі своїми претензіями на спотворення Божого задуму є дурними, заздалегідь переможеними а тому обдуреними й смішними, то людина прославляє в карнавальній рольовій грі саме Бога, а не біса. Не кажучи вже про психотерапевтичне значення ігрового спалення макету пекла або комічно страшних (гротескових) карнавальних опудал. З позицій мореніанської психолого-філософської школи, карнавальне рольове дійство постає як грандіозна групова психодраматична (або символдраматична) сесія.

Як вже зазначалося вище, карнавал як один із варіантів екзистенційної рольової гри сприяє виходу особистості за межі буденного буття. Але, враховуючи його риси, можна припустити, що в його річищі більше втілення граничного буття, ніж метаграничного. У граничному ж бутті, крім віри, надії та натхнення, можливе втілення й екзистенціалу жаху [121]. А при карнавалізаційній актуалізації граничного буття трагічне напруження частково гармонізується через сміхове втілення екзистенційної рольової гри. А оскільки процес трансформації буття

особистості (і, як наслідок, трансформації суспільства) відбувається в бутті граничному, то, на думку М. Бахтіна, «...великим переворотам завжди передуює, підготовлюючи їх, певна карнавалізація свідомості» [11, с. 58].

Але погляд супротивників М. Бахтіна щодо «карнавалізації свідомості» є таким: «Початок Відродження був карнавальним веселим, а кінець кривавим і трагічним. Реформація змінила Ренесанс і ствердила непорушність нових цінностей... Дійсно, слідом за карнавалами в Європу прийшли найжорстокіші війни і вона майже зовсім знелюдніла.... «Карнавалізація свідомості» по суті означає «вибивання з сідла», втрату людиною всіх орієнтирів, настання «ери відносності» всього, інакше кажучи, «переоцінку цінностей», або, точніше, її першопочаткову стадію, коли минуле робиться недоладним, смішним і ненависним, а майбутнє бажане й привабливе, бачиться ще туманним і в «рожевих тонах». Подальший рух історії, як показує досвід, розвіює ці першопочаткові масові ілюзії при настанні жорсткої реальності, проходить і сміх. Комедія переходить у трагедію. Як правило, судячи з феномену «карнавалізації свідомості» та з історії карнавали завжди є «вагітними» катастрофами» [96, с. 214-215]. Беручи до уваги значення карнавалу в його містеріальному та психотерапевтичному аспекті, можна припустити, що карнавал не породжує катастрофи, а віддзеркалює суспільно-культурний механізм урівноваження трагічного напруження, яке тим або іншим чином може передувати катастрофам. Адже остання поступово підготовлюється подіями та змінами у людській свідомості та суспільстві. А оскільки в часи Середньовіччя (у всіх аспектах непростих віків) було сформовано механізм компенсації соціального напруження через карнавальну рольову гру, то суспільство відреагувало на зростання загрозливих тенденцій посиленням інтенсивності карнавальних дій. Оскільки ж під час Ренесансу поступово сформувалася релігійна криза, то священна гра в аспекті літургійного модусу екзистенційної рольової гри функціонально не могла врівноважувати карнавальний модус екзистенційної рольової гри. Екзистенціальний потяг до священного виявився частково знецінений трагічним розчаруванням у тому Божому ладі, який проповідувала католицька церква. Тому карнавальний «механізм» перетворення страшного на комічне частково втратив

свою ефективність. Покладати ж відповідальність за катастрофи на карнавал означає надмірно демонізувати саме явище. До того ж підмінена захисних функцій деструктивними. Так само, як бачучи підвищену кількість лейкоцитів за даними аналізу крові хворого, вважати, що саме вони спричинили хворобу. Також можна застосувати вже наведену вище метафору Г. Козінцева про зведення статевих стосунків до згвалтування.

До того ж стає ясным, наскільки важливим є синтез взаємоіснування, взаємпородження та взаємодоповнення літургичного модусу екзистенційної рольової гри карнавальним і навпаки. Тим більше, що саме від Середньовіччя походять майже всі яскраві прояви дуалізму людського образу світу. Екзистенціальна цілісність священної рольової гри зберігає особистість та суспільство від деструктивної розщепленості й трагічного напруження. А саме це є однією з основних проблем людини в сучасному суспільстві, де однаково зростає тенденція підміни екзистенційної рольової гри формальною та професійною.

«Світу навпаки» не існує поза всесвітом як космічним ладом. Обидва компоненти буття є досить глибоко сенсонасиченими. Цікавим є те, що сакральне буття, як буття граничне й метаграничне, вміє сміятися (в тому числі над собою), підносячи екзистенціальну гру. Буденне буття ж або претендує серйозністю безвихідної повсякденності на позачасове значення, або перетворює сміх на знецінююче висміювання, а відігрування на мавпуюче передражнювання, що межує із знеціненням. Це відбувається через те, що досягнути співпричетності граничному та метаграничному буттю можливо тільки спростувавши абсолютність рамок буденності. Сама ж собою вічно серйозна формальна рольова гра не тільки не дає шансів на співпричетність сенсооновлюючій священній грі, але й намагається спростовувати доцільність того, що виходить за межі її самої або професійної рольової гри. Формальна рольова гра претендує на те, щоб саме її вважали за об'єктивну реальність та на незрушну «священність об'єктивного», вважаючи «ілюзорними» та «несерйозними» такі прояви екзистенційної рольової гри, як ті ж самі гру та сміх. Сміх, гра та карнавал можуть знецінити претензії на абсолютність буденного буття та формальної рольової гри, але не граничного й метаграничного

буття та екзистенційної рольової гри. Таким чином, карнавалізація виконує функцію виведення свідомості за межі буденності та розширення образу світу рольовим методом за допомогою відігрування «світу навпаки». В. Даркевич підтверджує це словами: «Середньовічна пародія невіддільна від... ігрової волі, яка відкидала побутову тривіальність» [33, с. 17]. Блазенство ж як таке можна вважати екзистенційним відігруванням «світу навпаки».

Серед філософів існують ті, дії та метод яких мають чіткий відтінок карнавалізації. І найяскравішим прикладом є кініки. Той самий Діоген Сінопський вкладав свої сенсові послання в ігрову блазенську форму. І середньовічний блазень нічим не гірший за Діогена, який так само міг поводити себе «абсурдно» з позицій здорового глузду й навіть демонструвати антиповедінку. Висміювати можна тільки те, що є серйозним. І знецінює екзистенціальну рольову гру не карнавалізація, а заміщення її формальною.

А. Гуревич вважав, що «Страх пародії та кепкування - ознака слабкості, а не сили. Церква почала боятися сміху в Нові часи, сміху просвітників, але вона не боялася сміху учасників фарсу та карнавалу» [30, с. 82]. У іншій своїй праці А. Гуревич вважає гру зі священним «карнавальним боком релігійності» [29, с. 14]. До того ж у Німеччині існує прислів'я - «Мудрість у блазнівських шатах приведе нас у золоте століття», яке прямо повертає нас до містеріальної суті карнавалу як явища. Тому зі століття у століття, не зважаючи на дії заперечників важливої екзистенційної суті карнавалу, він повертався і не втратив своєї актуальності в наступні часи.

М. Бахтін цитує аргументи захисту карнавалу, які наводилися людьми у XV столітті [11, с. 87]:

1. Карнавал встановлений у найдавніші часи християнства «пращурами, які краще знають що вони роблять» [11, с. 87]. Тобто це пряме посилання на \спадковий досвід співпричетності міфічному «Часу Першотворення».

2. Саме дійство не несе серйозного профануючого сенсу знецінення Таїни, а є за своєю суттю жартівливою грою » [11, с. 87]. Фактично це є підтвердженням того, що сміх не заперечує священного.

3. Це свято є необхідним для того, щоб «...дурість, яка є нашою другою природою і здається притаманною людині, могла б хоч раз на рік вільно зжити себе саму... Всі ми, люди, - щільно збиті бочки, які луснуть від вина мудрості, якщо це вино буде знаходитися в безперервному бродінні благоговіння й страху божого. Треба дати йому повітря, щоб потім із більшою старанністю повернутися до служіння богам» [11, с. 87]. Тобто навіть у ті часи чітко визнавалася психотерапевтична роль карнавальної гри в житті людини та його значення як певної «протиотрути» від трагічного напруження. До того ж у всіх аспектах непростий час Середньовіччя потребував психологічної розради в рольово-сміховій формі. Це дозволяло перемагати страх через ігрове вивертання його та перетворення на смішне.

М. Бахтін наводить свідчення про те, що творці блазенських пародій на священне були щиро побожними людьми, а церковні люди приписували їм дидактичне значення [11, с. 109].

Якщо брати до уваги монографію В. Даркевича, то проявляються наступні аспекти.

У просторі карнавальної гри наявна певна «зворотня сакралізація». В розділі дослідження, присвяченому основам рольової культури Давнього Світу, описано (на прикладі скіпетра китайського імператора «жуї») сакралізацію буденного предмета, який потрапляє у фокус священної гри. Якщо ж мова йде про карнавал, то в ньому відбувається ігрове зниження священних предметів. Таким чином, пестик від ступки або мітла на час карнавалу вважається посохом для «єпископа дурнів» [33, с. 20]. Але це жартівлива «ігрова» сакралізація, яка породжує карнавальний сміх вже тим, що, при тимчасовій зміні статусу предмету з профанного на пародійно-«сакральний» суть його не піддається священному переосмисленню. Люди сміються над тим, що блазень називає мітлу «посохом» або «мечем» тому, що при зміні назви й тимчасового статусу суть залишається тією ж самою. Зворотній сакралізації в карнавалі підлягає й сама маска. В архаїчному ритуалі та його проявах у сучасному світі маска, приховуючи обличчя, оголює священне, космічне в людині. В

карнавальному прояві екзистенційної рольової гри маска оголює комічне, блазнівське, «дурне».

У священній літургічній грі відбувається трансформація формальної гри буденності на священну екзистенціальну гру з повним зміненням осмислення подій через Таїну. Тобто буденне буття підноситься до граничного і метаграничного шляхом рольового відтворення «Часу Воно».

У карнавальній же рольовій грі священне породжує катарсичний сміх тим, що сакральне пародіює саме себе частково через атрибути буденності, висміюючи її претензії на абсолютну об'єктивність, єдину істинність та серйозність формальної рольової гри. Тобто граничне й метаграничне буття рольовим чином виявляється «зниженим» та блазнюючим під час карнавалу задля виходу особистості за межі буденного. Причому самопародія парадоксальним чином запобігає знеціненню сакрального в буденності та стагнації особистості в її жорстких межах. Блазень щиро відіграє пародією те, як буденна свідомість поступово перетворює істинно величне й піднесене у певний «світ вивернутих архетипів», «світ навпаки». І тим допомагає людині усвідомити істинні цінності й вчасно повернутися до них. На цій основі можна цілком заперечити думку М. Рюміної про те, що карнавал є «ерзац-ритуалом», в якому «відсутні магізм та сакральність», внаслідок чого дослідниця робить висновки про «деградуючий» та «вироджуючийся» характер карнавалу як явища [96, с. 222] й тим самим чином виводить зв'язок карнавалізації зі згубною десакралізацією. Висновки М. Рюміної про карнавалізацію як десакралізацію й деградацію тим більше можна піддати сумніву, що карнавал не може існувати окремо від екзистенційної рольової гри й так само несе в собі потенціал змінення структури світу в «ігровій» та навіть рольовій формі.

При карнавалізації священне рольовим чином вдається до самопародії. В якості ілюстрації може слугувати наступна цитата з В. Даркевича: «Зразок самопародії - печатка абата Сен-Жермен д'Осер (з 1285 по 1309) Гі де Менуа. Настоятель монастиря звелів зобразити себе у вигляді мавпи в капюшоні з абатським посохом у лапі. Веселий слуга церкви не побоявся втратити гідність сану» [33, с. 41]. У сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова також можливе

карнавалізоване звернення до самопародії. Ілюстрацією може слугувати пісня Д. Тюр'яєва (на час написання пісні відомого в середовищі сучасної рольової гри в строгому сенсі слова як «Сауранович»), що користується незмінною популярністю в рольовиків. Текст її є таким (наведений російською мовою через відсутність адекватного віршованого українського перекладу):

Шли по поляне небритые хари,
С палкой в руке и бутылкой в кармане

Толкиенисты

Толкиенисты

Взгляд их смертелен и вид их ужасен,

Каждый из них сексуально опасен

Толкиенисты

Толкиенисты

Куча железок нашита на тряпки,

Ну все из железа, трусы и перчатки

Толкиенисты

Толкиенисты

Лица закрыты дырявым ведром,

Не прошибешь их бумажным болтом

Толкиенисты

Толкиенисты

Сгрудились в кучку и ринулись в драку,

Ну кто остановит такую атаку

Толкиенисты

Толкиенисты

Только случилась у них остановка,
Путь им закрыт неприступной веревкой

Толкиенисты

Толкиенисты

Все обернулись, и видят дракона,
Маленький мальчик грозит файерболом

Толкиенисты

Толкиенисты

Только оставили мальчика с носом,
Мастер за грязь осчастливил поносом

Толкиенисты

Толкиенисты

Бродят по лесу такие ребята,
А в городе плачет по ним психиатр

Толкиенисты

Толкиенисты

Все....

Фактично, Д. Тюрєв (будучи одним із тих, хто створював культурний осередок сучасної рольової гри в строгому сенсі слова), в даному творі прирівняв тих, хто віднаходить співпричетність до «Часу Першотворень» шляхом рольової співтворчості фактично до блазнів. Але не зруйнував тим екзистенційної природи самого явища. Самопародія в сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова стосується того ж самого ладу, що блазенство карнавальної рольової гри на тлі літургічної рольової гри.

Крім того, якщо згадати про вищенаведений зв'язок гри з ритуалом, то пародія як явище ігрового ладу також зберігає в собі екзистенціальний потенціал «*imitatio dei*» та займає відповідне місце як структурна одиниця карнавалізованої містерії. Таким чином, за мірою щезнення з неї екзистенціального компоненту, карнавалізована містерія поступово перетвориться на карнавальну-ритуалізоване дійство, останнє, в свою чергу, на театралізоване маскарadne дійство (власне, маскарad), маскарad же на пародію, а пародія на рольову гру. І компенсація описаного процесу так само може відбуватися за рахунок збереження в рольовій грі компонентів сакрального та елементів співпричетності й відігравати роль «священного шифру» для карнавалізованої містерії та всіх явищ, які від неї походять. І пародії як карнавалотворчому явищу та структурній одиниці карнавальної гри також властиве збереження потенціалу досягнення Часу Першооснов.

Явище самопародії допомагає зробити частиною дійства в жанрі міраклі комічне зображення інфернального світу. Слово «міраклі» походить від латинського «*miraculum*» - «диво». Сам жанр міраклі описано як «... середньовічні містерії, сюжетом яких було диво або життя святого... Міраклі походять з гімнів на честь святих та з читання їх житій у церкві» [36]. Також його описують як «...жанр середньовічної релігійної драми, різновид містерії (або складова частина грандіозного, багаточасового, а то й кількадечного містеріального дійства). Основу сюжету міраклі завжди складає диво... Міраклі завжди несе виховний характер...» [36].

Частиною міраклі як дійства є й зображення пекла та його мешканців, відоме як «дияблерія». Традиційно дияблерії вирішувалися в комічному аспекті, а біси наділялися всіма людськими вадами, які також висміювалися. Комічний чинник дияблерії є тим більше виправданим, що за сюжетом міраклі бісам належало бути переможеними. До того ж зобразити в міраклі дійсно страшних бісів означало пригнічення морального духу пастви. Бісу в будь-якому карнавальному дійстві належало бути дурним, переможеним божественними силами та висміяним людьми. В народних комедіях біса може побити та перемогти навіть баба. Плекати ж у

особистості жах перед бісівським, зображуючи його дійсно страшним, означало символічно поставити його (заздалегідь переможеного Богом та Христовою Жертвою) чи не на рівень священного в аспекті серйозності. І приховано вкласти у підсвідомість людини думку про «непереможність» бісівського. Страшне перемагають, висміюючи його. Якщо ж комічне в зображенні подібного дійства замінити саркастичним, відбудеться підміна жартівливої агресії істинною, карнавалізаціі - декарнавалізацією, карнавалу - фантазмом, а міраклю - інфернальним дійством. Дещо подібне з часом відбулося із творчістю І.Босха. Означену думку підтверджує В. Даркевич: «Це могло б бути відчаєм без сміхового компоненту. І це відбувається з Босхом. У босховому образі світу зла не перемогти» [33, с. 186]. В. Даркевич підтверджує думку, що бісівські ігрища введені у карнавальну містерію у вигляді дияблерій для того, щоб перемогти інфернальне, ігровим чином зробивши його смішним [33, с. 10]. Означена трансформація відбувалася досить органічно в тому числі через все ту ж саму карнавальну амбівалентність. Втім, якщо взяти до уваги вищенаведений уривок зі статті М. Альбеділь, то можна вважати, що ритуальна амбівалентність існувала до народження, власне, карнавалу.

М. Бахтін наводить свідчення про те, що за кілька днів до міраклю та дияблерії, як його відповідного акту актори, заздалегідь одягнені бісами, могли бігати по місту, бешкетувати, випрошувати або навіть красти їжу [11, с. 117]. Що нагадує про карнавалізований звичай свята Хеловін, коли діти, одягнені різною нечистою силою, можуть жартівливо бешкетувати та пробовувати їжу, коли ігрове зображення бісів повністю підлягає комічному переосмисленню [4, с.176-177].

В. Даркевич підтверджує, що «Амбівалентна логіка народної культури не обважнювалася протиприродними взаємними перетвореннями» [33, с. 10], тому «...гра зі священним не приховувала в собі деструктивної основи, будучи ...карнавалізаційним боком релігійності...» [33, с. 14].

Його ж вислів про те, що «Нав'язування Середньовіччю невластивих йому уявлень... призводить до помилок в інтерпретації явищ того світу, світогляд й естетика якого не є ідентичними нашим» [33, с. 24] може слугувати остаточним

аргументом проти звинувачення антибахтіністами карнавалу в деструктивному впливі на культуру.

У монографії О. Голозубова «Теологія сміху як феномен західної культури» наводиться перелік особливостей релігійного блазенства: «Терапевтична місія, християнська глупота - перша фаза терапевтичного вилікування, яке спрямоване на відновлення істинної мудрості; по-друге, не тільки христоцентризм, але проекція на кожного християнина; істинний християнин повинен бути готовий до висміювання, презирства та блазенства...; по-третє, атрибутованість міським середовищем. Місто - найбільш гідна сфера для блазенства, більше можливостей протиставити себе соціальному ладу» [24, с. 340].

Карнавалізаційна релігійність мала місце не лише в західноєвропейській культурі. Ті ж самі юродиві можуть бути визнані «окремим випадком релігійного блазенства», що відбувається «заради Христа» [24, с. 322]. Так, М. Рюміна досить влучно описує юродивих саме в річищі карнавалізованої священної гри: «Відверто незвичним феноменом середньовічного життя був інститут юродивих, значною мірою розповсюджений у Візантії та на Русі, у православних країнах... Часто надважко розділити блазня, засуджуваного маргінала, та юродивого-святого ... явище юродства, по-перше, є немов місцем зіткнення християнського благочестя, християнської святості та сміхових форм середньовіччя... І, по-друге, в означеному феномені особливе значення має момент уявності..., обману, містифікації, симуляції, який і робить можливим... парадоксальність юродства... Ці подвижники не тільки відмовлялися від всіх... благ земного життя, але й відрікалися від найголовнішого Божого дару людині - від розуму, приймали на себе добровільне божевілля. Таким чином, їх божевілля було уявним, але це зберігалося в суворій таємниці до самої смерті праведника... Такий тягар мав за ціль подальше вдосконалення цієї людини на путі служіння Богові, врятування від гордині праведника, щоб приховати свою добродійність, «осоромленням бісів», а також докір світові. Юродство як християнський подвиг слід відрізняти від юродства природного, просто дурості або просто божевілля.... Щоб оцінити ступінь самозречення та самоприниження християнського подвижника, який ставав

юродивим, слід згадати про те, що розум вважали проявом образу Божого в людині, проявом богоподібності в людині, найвищою цінністю духовної людини. Божевільна ж людина оцінювалася як покарана Богом за якісь гріхи, божевільний - означає одержимий бісами. Божевілля - це духовна хвороба... Тому відношення до божевільних у середньовічному християнському суспільстві в цілому було негативним... Тим більше, людина розумна, нормальна, яка потрапила в подібну ситуацію, повинна була відчувати постійні болісні страждання. Таким чином, цей подвиг є добровільним мучеництвом, і воно досягається через приховування своєї праведності, прагнення до Бога через повну відмову від світу, аж до самого себе... В юродстві все доводиться... до надмірності, й це разом із моментом вдаваності... породжує протиріччя та парадокси, властиві цьому явищу... Джерело вибору юродського життя, вочевидь, полягає у прадавньому біблійному образі «невинного страдника»... Страждання дає людині можливість прозріння та спасіння, таке його призначення у світі, згідно християнству. А зо всіх страждань найтяжчі... - це невинні, тому вони найвірніше за все можуть принести спокутування, привести до Царства Небесного. Для того, щоб страждання ці були невинними, необхідне те, що ніхто не підозрює страждань людини без вини. Треба, щоб її праведність була прихованою...Люди можуть гнати та паплюжити людину, якщо переконані в її гріховності та аморальності... Але якщо вони не знають, що це праведник..., то... вони своїм незнанням немов знімають із себе вину за гоніння праведника, якому потрібно витерпіти, щоб ним бути...Можливо, що головний гріх, який відчуває праведник постійно, і який не дає розвинути в нього духовній гордині... це... той гріх, що він провокує, спокушує людей... Крім того, на нім є гріх брехні, приховування... Адже світ брехні та приховування - це батьківщина диявола. І коли він бреше, перш за все у своєму вдаваному божевіллі, то він грішить, потрапляє в руки нечистого. Але тут його прагнення полягає в тому, щоб осоромити диявола на його території... Ось такий парадоксальний, дещо заплутаний клубок виходить...» [96, с. 192, 196]. Таким чином, заради набуття спасіння через невинні страждання та спасіння ж для тих, хто у незнанні своєму переслідує праведника (вони допомагають звершенню певної «місії» юродивого, до того ж він молиться за них) юродивий

також вдається до антиповедінкового втілення «світу навпаки». Рольове блазнювання юродивого продовжується для нього протягом життя юродивого й поки він є присутнім у фокусі уваги «глядачів» його карнавалізаційної священної гри. Він страждає заради Бога рольовим чином, бо не є божевільним насправді. Вдаване божевілля - лише засіб долучення до граничного буття заради метаграничного. Без цього важливого аспекту подвиг рольового (адже, подвижник лише вдає божевільного) юродства знецінюється.

О. Голозубов у монографії «Теологія сміху, як феномен західної культури» розглядає юродивого, блазня й трікстера як «явища одного порядку» [24, с. 320]. Через те, що юродивий, навіть перебуваючи в православному образі світу, також належить до «світу перевернутого» [24, с. 321]. Але він же зазначає: «Можливо, вони відносяться до одного й того ж самого архетипу, але не тотожні один одному... Крім того, є блазні-учасники вуличних вистав, шекспірівські блазні та є Божий Блазень» [24, с. 321]. М. Рюміна порівнює рольове божевілля в поєднанні з внутрішньою побожністю юродивих із сократичною іронією [96, с. 199]. Вона досягає таких висновків щодо самого явища: «Розмежувати блазня та юродивого, так само як іроніка та юродивого, також досить важко. Подвиг юродства є прихованим подвигом, тому можна мати сумнів щодо його дидактичних цілей. Оскільки навіть різниця між юродивим-праведником та просто юродивим одержимим бісами є прихованою, і на цій прихованості будується все подвижництво, оскільки навряд чи зовнішньо можна провести грань між діями блазня, скомороха та юродивого. Різниця полягає в області мотивації... Але чому може навчити видовище божевілля, порушення суспільних норм? Єдиному: «не вір очам своїм» (можливо, за цим божевільним приховується праведник, знову ж таки який знову ж таки з покори приховує свою праведність). Знову парадокс. А також мораль може бути такою: прагни не засуджувати ближнього свого... оскільки авторитет юродивих, скажімо, на Русі був високим, оскільки дуже широко було розповсюдженим вдаване юродство, коли видавали себе за юродивих-праведників, не будучи такими. Тому завжди був присутнім сумнів... Прихованість подвигу породжувала постійні сумніви в юродивому та його діях: Бог ним керує чи біси у

ньому грають?... Юродство розвинулося на Сході, й було тією формою, в якій парадоксальним чином поєдналися сміх та християнська святість» [96, с. 199-200]. За свідченням М. Рюміної, на Русі Собор 1666-1667 рр. повторив заборону юродства 60-м каноном Трульського собору 962 року, після чого ставлення до юродивих стало обережним «подвиг юродивих-святих визнавався, але наслідувати його не радилося» [96, с.200].

І, можливо, саме спорідненість юродства з іронією, а не з гумором створює всю трагічну напруженість самого явища.

Показовим є те, що юродство щезає тоді, коли на Русь потрапляє блазенство західноєвропейського зразку. Тобто, у петровські часи та подальшу епоху Катерини [96, с. 196].

Слід пам'ятати, що європейський карнавальний елемент був штучно й не без жорсткості привнесений на візантизовану Русь. І, насаджуючи нові норми та правила, змусив блазнювати своїх підданих. Вельможі були змушені напоказ відігрувати європейців, залишаючись чи не тими ж самими в домашньому осередку. До органічного прийняття суспільством петровських рольових норм дисонанс від поєднання європейського та візантизованого культурного ладу породжував чимало анекдотичних випадків. Піддані Петра I були змушені органічно виглядати у професійній (задля кар'єри при нових незвичних часах) або формальній (задля того, щоб зберегти своє життя й добробут) рольовій грі. Поки не відбулося інтеграції європейських норм у суспільні рольові норми петровської та постпетровської Русі, можна говорити лише про формально-рольову та професійно-рольову форму їх втілення його підлеглими та підданими. Адже екзистенціальна рольова гра не може існувати під примусом.

При тому народна рольова гра в культурі петровських часів лише прийняла європеїзовану карнавалізацію як привід до власного оновлення. Тим більше, що традиція Масниці передбачала сміхову традицію, рядження та спалення опудала наприкінці. Але слов'янська рольова поведінка мала суттєву різницю із західноєвропейською на архетипічному рівні. Тому введення останньої Петром I не було легким.

М. Бахтін вважав, що привнесення у власний державний лад європейського типу карнавалізації на межі блазенства було політично сплановано: «Широка культивування Петром пізніх форм свята дурнів (такої легалізації та державного визнання це свято не набувало за всі тисячоліття свого існування ніколи й ніде не отримувало); розвінчання та блазенське увінчання цього свята прямо вривалися у державне життя, аж до злиття блазнівських титулів із реальною державною владою (у відношенні Ромодановського, наприклад); нове упроваджувалося в життя першопочатково в «потішному» вбранні; за мірою реформ ряд моментів переплітався з елементами майже блазнівського травестування та розвінчання (стриження борід, європейське вбрання, політес)» [11, с. 298].

Те, що описує М. Альбеділь фактично співпадає з європейським карнавалом із поправками на російські реалії. Але вона згадує, що сам Петро I із задоволенням брав участь у карнавальних процесіях: «...йшов десь у далеких рядах в своєму улюбленому... костюмі голландського шкіпера» [4, с. 20]. Навіть тоді карнавал не став такою значною частиною культури, як у Європі. Так само як юродство не набуло поширення у Західній Європі. Але цього було достатньо для щезнення феномену юродства разом із феноменами «святої Русі» [4, с.200].

Значно життєздатнішим виявилось релігійне блазенство в юдаїці. Що цілком вкладається у концепцію єврейського гумору, який не протирічить всій серйозності Святого письма. Вище вже згадувалася традиція карнавального відтворення «Мегілат Естер» у пурімшпілях, де можна, радісно імпровізуючи, сміятися над героями священного тексту, не боячися знецінити останній.

Хоча пурімшпіль міг існувати тільки в окремій атмосфері святково-ритуального «буття у бутті», він не є єдиним проявом карнавалізації в означеній релігії. Юдаїка теж має свій варіант носіїв «перевернутого світу» в особі хасидів. У хасидській традиції допускаються пародії на Талмуд, богослужіння та на інші основи ритуального буття правдивого юдея. За словами О. Голозубова, «Єврейський гумор вкорінений в трагічному оптимізмі: світ рухається в напрямі месіанського здійснення, але майбутнє прийде неочікувано» [24, с. 78]. Веселощі стали одним із культових аспектів хасидизму. Адже хасиди переконані, що смуток

«гнівить Бога, а також прагнуть до тісного зв'язку із Богом через висловлення екстатичного захвату (наприклад, у тих же самих піснях і танцях). Причому, Бог за хасидизмом є добрим, а не караючим. І персонажем-носієм традиції став цаддік як праведник та, одночасно, харизматичний та духовний лідер хасидів [24, с. 103].

О. Голозубов зазначає, що в образі цаддіка «відбувся своєрідний прояв мотиву святості та сакральності через блазенство та дуріння» й дуже своєрідно наслідує містику Кабали: «... замість наділення божественної сили додатковою енергією, в чому бачать свою містичну й теургічну місію багато кабалістів, хасидизм вважає, що значення цієї енергії полягає у збудженні захвату або задоволення всього до своїх джерел» [24, с. 102-103]. О. Голозубов зводить хасидське розуміння кабалістичної містики до своєрідної гри, якій треба вміти радіти [25, с. 103], а бачення світу хасидами виводить як «Божественну комедію, а самого Бога як її геніального постановника» [24, с. 68]. Клоунада цаддиків «сполучається із моралізаторством блазня, не утримуючи в собі потенційно негативної карнавалізації», але О. Голозубов наводить таку спорідненість цаддиків з юродивими: «балансування на межі святості й гріха, правди та вигадки, серйозності й блазенства може втягнути у безодню, що потребує більшої стійкості» [24, с. 104].

Францисканська духовність споріднена із хасидською в тому, що Божому Блазню властиво поєднання радості зі смутком, а сліз із тріумфуванням. У створенні основ францисканської духовності він вподобив свої дії до блазенства.. «Як *Locukator Domini*, Божий Блазень він обіймав прокажених, сам став маргіналом та вигнанцем для своїх співгромадян; як блазень Бога він відкинув власність та статус. Його бажання було стати меншим за всіх, стати як Христос улюбленим тими, хто був найменш улюблений», - пише О. Голозубов [24, с. 361].

У «Квіточках Франциска Ассизського» наводиться бесіда святого із братом Массео: «Брат Массео відповідав: «Я питаю, чому весь світ прямує за тобою? Чому всі люди бажають бачити тебе, чути тебе та підкорюватися твоїм словам? Ти не гарний, не розумний, не освічений, не шляхетного походження. Як то відбулося, що весь світ прямує за тобою?». Святий Франциск, почувши ці слова, дуже зрадів у душі.... і, звертаючись до брата Массео, сказав: «Ти бажаєш знати, чому всі

прямують за мною? Це тому, що Господь,..., що Його святі очі не знайшли серед... грішників більш низького, більш негідного, ніж я... Він вибрав саме мене, щоб знітилися шляхетність, велич, сила, краса та мудрість світу і щоб знали люди, що будь-яка добродійність і будь-яке добро від Нього, ..., що ніхто не набуде слави перед Ним. Але якщо хтось є прославленим, то слава Його в Богові, якому належить слава у вічності» [45, с. 135]. Тобто, святий Франциск визнає себе «дурнем у Славу Божу», та що передавати Одкровення мовою «світу навпаки» цілком гідно за волею Божою. Чим же, якщо не глупотою та блазенством з позиції буденності могли вважати проповідь св. Франциска птахам або прохання жабам не кумкати під час його молитви з наступним дозволом квакати якнайголосніше (адже «брат Жаба» може молитися лише так)?

Але сама «дурість» святого Франциска є вдаваною, рольовою глупотою, що споріднює його з юродивими та хасидами. За словами О. Голозубова, «Він є дурнем саме у релігійному сенсі дитинності, відвертості, щирості» [24, с. 367].

Описано випадок, коли св.. Франциск, проповідуючи перед папою Римським, почав танцювати. Тому кардинал Уголіно, який влаштував цю зустріч, перелякався не на жарт. Коли ж через роки Франциска канонізували, понтифік сам танцював на radoщах. Описано екзальтований захват із піснями на славу Христову, який цілком захопив народ, церковників, кардиналів, єпископів та самого папу [24, с. 374]. Що саме собою нагадує карнавальне дійство. О. Голозубов на основі означеного сюжету робить висновок, що в ньому утримується той потенціал карнавальності, за який ухопився постмодерн. Таким чином, карнавал не є пріоритетом фольклорної культури. Той же самий перевернутий сюжет св. Франциска потай присутній тут у якості тимчасового короля» [24, с. 374].

Але це є більшим, ніж просто блазенство, бо парадоксальні дії святого Франциска не просто актуалізують питання святого блазенства та святості провокативним чином, але підносять оточуюче до рівня метаграницного буття. Тим же самим О. Голозубовим підмічено, що там, де проповідував святий Франциск та наслідувалося францисканство, були відсутні єресі [24, с. 408]. Адже єресі можуть виникати як реакція на те, що екзистенціальна рольова гра в літургічному варіанті

трансформується на формальну та професійну. Адже людська особистість потребує екзистенційної рольової гри для досягнення співпричетності сакральному буттю. В такому типіві екзистенційної рольової гри карнавальні чинники поєднані із літургічними через екстатичне переживання радості, яка є, подекуди, невіддільною від смутку. Так само, як де роблять блазні у стихії карнавального буття, святий Франциск в своєму житті та проповідях маніфестував себе «дурнем», й до того ж радісним дурнем. Адже, «поняття радості стало одним з ключових концептів у францисканській теології або навіть найважливішим із них, поєднуючи цілий комплекс ідей та понять... тема радості, сміху та глупоти в проповіді та житті святого Франциска була набагато більш новою та плодотворною. Він поєднав оптимістичне, радісне життєсприйняття у всій його цілісності, враховуючи й страждання та біль...» [24, с. 367].

У францисканському варіанті рольова гра в культурі карнавалу перестає бути просто сміховою, коли до неї додано екзистенціал радості. А радість, на відміну від просто сміху, має здатність поєднуватися зі смутком, залишаючись самою собою. Сміх же при поєднанні зі смутком стає іронічним або сатиричним. Саме тому головна її відмінність від притаманної візантійському - діалогічність та відсутність провокаційного чинника [24, с. 379]. За тією ж самою причиною, на думку О. Голозубова, означений варіант релігійної карнавалізації позбавлений потенційно негативних чинників: «Священна радість походить від Бога та є розділеною з Богом. Зло від Бога не може походити, а походить від людини, але й воно не владне похитнути істинну добродійність лише закріплюючи віру та викликаючи радість» [24, с.409]. Той же самий автор відмічає цікавий аспект розуміння образу Франциска у постмодерній карнавалізації, який робить його дуже популярною постаттю в сучасних рольовиків: «У постмодерні святий Франциск Ассизський не Святий, а Блазень Божий. В центрі уваги не його стигмати й смерть, а апологія радості й сміху, маргінальність на межі дозволеного... В середньовічному дискурсі він католицький святий, у грі постмодерну - католицький хіпі, але це і є святістю нового зразку... Радість святого Франциска є публічною, страждання є інтимним... У його стражданні та жертвовності немає провокації та профанації;... він є діалогічним як

жоден із юродивих. Його мова не напівбожевільне мурмотіння, а поезія;... не просто відкритість світові, а діалог із ним, спів-радіння, яке утримує потенціал усмішки... та веселощів як висловлення симпатії до Іншого, світу й Бога. Подібний діалогізм відповідав духу постмодерну» [24, с. 379].

До того ж своє покликання святого Франциск реалізує тим же самим чином, що й сучасні рольовики своє прагнення співпричетності до граничного і метаграничного буття (часто в міфоепічному просторі): «Франциск... за способом життя у юні роки був лицарем і любив застілля та амурні походеньки, потім став мандрівним ченцем та, нарешті, засновником одного з найвпливовіших католицьких орденів. При цьому внутрішній лицар ніколи не полишав св. Франциска. Себе він вважав герольдом Христа, а його учні подібні до лицарів Круглого Столу та Божих менестрелів. Франциск знався на лицарських романах, захоплювався провансальською літературою... своєю ж Прекрасною Дамою св. Франциск обирає пані Бідність» [24, с. 385]. До того ж такі не схожі між собою архетипи західної культури поєднані святим Франциском на карнавальній основі, що часто відбувається у все тій же сучасній рольовій грі у строгому сенсі слова.

Тобто перед нами актуалізація святості через глибинну рольову співпричетність лицарському архетипу. Сучасний рольовик може досягати співпричетності сакральному схожим чином. Більше того, в сучасному середовищі рольовиків існує певна статистика серйозного та глибинного увірування через сучасну рольову гру в строгому сенсі слова. І один із таких випадків довелося спостерігати авторів даного дослідження.

Цікаво зазначити, що у францисканстві не існує суворої заборони на лицедійство. Більш того, у кальваріях (християнських монастирях, де система церков та каплиць, поєднаних паломницькими доріжками, символічно імітує Страсті Христові) існує традиція специфічного містеріального дійства, подібного до міраклю. Означене дійство, поєднане з молитвами, за певним сценарієм розігрує Страсті Христові у топографічно відповідних їм місцях комплексу храмів та каплиць. Зайняті у міраклі, зазвичай, семінаристи Вищої Духовної Семінарії та найгідніші ченці. Причому розігрується міраклі на Страстному тижні від Великої

Середі до Великої П'ятниці з повною відповідністю події календарю, а рольове дійство поєднане з літургічним. Унікальність самого дійства в тому, що співпричетність ченців як «дійових особ» та мирян як споглядачів доведена до максимальної через поєднання рольового дійства в чистому вигляді з літургічним. Окремо слід зазначити, що кальварії зводилися на гірських місцевостях та символічно копіювали Єрусалим задля того, щоб миряни могли на символічно-рольовому рівні здійснити «паломництво на Святу землю». Рольове дійство за мотивами власних поем (таких як «Симфонія Дів») любила здійснювати за участю своїх черниць свята абатиса Хільдегарда Бінгенська, життя якої віддзеркалила в максимально точному біографічному фільмі «Видіння. З життя Хільдегарди фон Бінген» режисер Маргерите фон Трьотта. Стосовно коректності та доречності використання фільмованої реконструкції життя та діянь «бінгенської сивіли», то навіть представники бенедиктинського ордену (до якого належала абатиса) вважають його повністю адекватним та детальним відображенням дійсності її життя. І рекомендують його в якості біографічного джерела. Адже, при існуванні записів поезії святої, партитур її музично-рольових дійств та, власне, трактатів, - досі не видано жодного біографічного джерела стосовно її титанічної й таємничої особи. Окремо справляє враження ім'я Хільдегарди фон Бінген в титрах як автора музики до фільму (що також відповідає дійсності). Але свята Хільдегарда була і є надзвичайною особистістю, яка, перебуваючи в метаграницьному бутті, безперервно трансформувала буття буденне. Унікальна, могутня духом жінка-філософ змушувала мінятися непорушні переконання з давно втраченим сенсом там, де інша була б засуджена інквізицією. Тому її досвід сакралізації рольової гри та піднесення рольового дійства до меж літургічного залишається єдиним і неповторним. Те, що робила абатиса Хільдегарда не може та навіть не гідний повторити інший, хто не є повною мірою співпричетний її титанічній особистості, та не має харизми святої.

Існує вислів, що «Теологія радості, сміху та блаженства в культурному просторі постмодерну стає місцем зустрічі двох процесів - сакралізації карнавалу та карнавалізації сакрального» [24, с. 450]. Але той же самий випадок є актуальним і для сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Вона так само, як тенденція

карнавалізації священного буття, наділяється сакральним значенням у постмодерному карнавалі сенсів [24, с. 151].

М. Рюміна намагається провести у власному дослідженні думку, нібито карнавали пішли зі сцени разом із середньовічним християнством «пародією й тінню яких були», що вони нібито «... не носили самостійного й самоцінного характеру» як «явище по суті несамостійне й вторинне... і тому гине разом із тим, що пародіює» [96, с. 221]. Навіть її слова про те, що «карнавал набув майже повністю ігрового характеру» для М. Рюміної означає не сенсово-рольову універсалізацію, а деградацію сакрального [96, с. 235]. Ігровий чинник ототожнюється М. Рюміною з деградацією та десакралізацією на основі «несерйозності» гри, й тим самим відкидається один з найсерйозніших інструментів співпричетності сакральному.

До того ж це протирічить культурній реальності, в якій донині існує жива стихія одразу декількох видів карнавалу. З них найвідомішими є карнавал у Венеції, карнавал у Ріо-де-Жанейро, мексиканський карнавал Смерті та карнавалізоване свято дурнів. Це не враховуючи сучасного карнавалу в Кельні, який чи не реконструює карнавал середньовічний.

М. Бахтін вважав, що відколи «...образи з народної площі перейшли до придворного маскараду, і стиль і осмислення їх...відповідно змінилися... Придворні святкування з їх маскарадом, урочистими ходами, алегоріями, феєрверками і т. п. жили частково й за рахунок карнавальної традиції. Придворні поети (перш за все в Італії) були організаторами цих святкувань та знавцями означених форм, подекуди розуміли всю їх світоглядну глибину» та констатував у карнавальних формах Нового часу появу декоративності й абстрактного алегоризму з певною еротичною фривольністю» [11, с. 116-177].

Таким чином, можна зазначити, що від Нового часу карнавалізація отримала відтінок театралізації. Що може бути причиною настільки значної ролі маски від так званого «Галантного століття» до століття ХІХ. Певні залишки містичного ореолу архаїчної та навіть середньовічної маски надавали їй прихованої сили. Вже надягнувши маску, людина могла зануритися в таємничу атмосферу, як натяк на

певний містеріальний потенціал метаграницності. А також трансформувати буденне буття на маскарадно-ігрову реальність із потенціалом буття граничного. Людина у масці немов стає невидимою для власноруч створених ланцюгів буденності й набагато легше долає власні межі. Але маскарадна театралізація утримує в собі значно менший потенціал карнавалізації. Тому її магічно-ігрової влади недостатньо для істинного звільнення особистості.

Впадають в око такі ознаки-маркери рольової гри в культурі «галантного століття» й століття ХІХ як, власне, потяг до маскарадів, театралізація й знакова «інтригуюча» поведінка. Через поступовий розвиток кризи релігійної свідомості виникають певні ознаки розриву із сакральним. Через що ідея про людину як об'єкт гри фатуму й того, що сам світ є грою, набуває виняткового значення й певного відтінку трагічного напруження. Рольові чинники карнавальної культури продовжують себе у маскарادا, як жвавому відігруванні вищенаведеного «світового ладу». Страхітливий відтінок усвідомлення себе й світу як елементів малозрозумілого «театру буття» карнавально-рольовим чином перетворюється на гру. Але, якщо в середньовічному й ренесансному карнавалі за допомогою гри інфернальне перетворювали на комічне, то в Новий час тим самим чином намагаються трансформувати ілюзорність буття, саму Безодню на ігрову таємничість буття. Недарма у славетному венеціанському карнавалі першою була створена трохи інфернальна за зовнішнім враженням маска «баутта» й настільки популярним у «Галантному столітті» був варіант маски «вольто», який зображує «маску в масці». В ХІХ столітті, а надто в філософії й творчості символізму, роль маски як визначного чинника рольової поведінки людини посилилася й поглибилася. Причому «маскою» могло вважатись і реальне обличчя людини-іграшки буття, яка є повністю розчиненою у «правилах гри». Прихована архетипічна сила маски набула в розумінні людини ХІХ століття певного внутрішнього надриву з відтінком романтизації, властивого естетиці та рольовій культурі епохи.

Тим не менше, починаючи від «Галантного століття», Європа охоплена модою на маски. У тій же самій Венеції маски не носили лише під час Посту. Так само в

Європі намагалися носити маску чи не постійно. Часто маски були певними символічно втіленими в матеріальному вигляді соціальними типами.

Відомо, що найдавнішим та найпопулярнішим у ньому була «Баутта» [130], яка складалася лише з білої маски, чорного доміно та чорного капелюха, що утримував маску на обличчі. «Баутту» також інколи називали «маскою-привидом». За статтею з того ж сайту, що супроводжує зображення «Баутти», сама назва маски походить від італійського «bau» - «опудало», «маска для лякання», італійський аналог «бабая», яким лякають неслухняних дітей [130]. При дещо інфернальному враженні від людей у бауттах, вони настільки увійшли у моду, що у 1836 р. вийшов закон, що регулював носіння маски, за яким людині у масці заборонялося проявляти агресію, непристойно поводитися, носити будь-яку зброю, а також за першою вимогою поліції зняти маску та йти у відділок [130]. Адже однаковість постатей у бауттах, яка перетворювала того, хто надягнув таку маску, на всевідомого та всебезвідомого «синьйора Маску», для якого не існує меж або перепон. У відповідній статті енциклопедії «Карнавали. Праздники» надзвичайну популярність фантастичної та дещо інфернальної баутти тлумачиться таким чином: «...для венеціанця саме тут приховувалася особлива перчинка - пронизливість щастя жити сьогодні, зараз, коли скинуте страхітливе обличчя раптом відкриває красеня із блискучими очима або милу дівчину, яка сяє посмішкою. А якщо старих - то тим радісніше звучав сміх: ми живі, ми граємо. Так своєрідно прадавній жах смерті був поєднаний із піднесеністю Воскресіння [130].

Загальна кількість венеціанських масок є незліченною. Але найвідомішими є Пульчинелла, П'єро, Коломбіна, Арлекін, П'єдроліно, Бригелла, Дзанні, Баутта, Дама, Джокер, Кіт, Лікар Чума та Вольто, Лікар, Панталоне, Пульчинелла, Скарамучча, Тарталья.. Типаж Дзанні відтворює комічного селянина. Бригелла й Арлекін осмислюються як «селяки-пройдисвіти». Паталоне - типаж старого пихатого скупого венеціанця-псевдорозумника. Дотторе (Лікар) є втіленням апофеозу псевдовченості. Капітан - грубий та дурний вояка.

Кругла маска «Вольто» копіює форму людського обличчя та є найбільш нейтральною. «Вольто» є символічним втіленням абстрактної «пересічної людини».

«Дама» є її варіацією, яка фактично зображує «маску у масці» - нарум'янене жіноче обличчя у мушках та маленькій чорній напівмасці. «Лікар Чума» є найстрахотливішою маскою після такої знакової «Баутти». Він є віддзеркаленням все того ж амбівалентного глузування над спустошливою епідемією чуми [130].

Таким чином, можна зазначити, що соціальні типажі з середньовічного блазенського соті, де карнавальним чином перекирвляли всіх, хто складав і формував суспільство, у «Галантне століття» набули більш універсального значення та певної естетизації. Однією з причин популяризації венеціанських масок вважають епідемію чуми та повір'я, нібито смерть може не впізнати людину під маскою та пройти повз [130]. У довгоносій масці можна було закладати тампони, просякнуті ефірними маслами, які намагалися використовувати в якості антисептиків. Надалі ж у масках звикли ходити всюди. До того ж «Завдяки їй, стиралися всі ієрархічні соціальні розбіжності. Бажання змінитися й сховати своє обличчя... народилося з бажання трансформувати дійсність. У венеціанській масці втілено ігровий чинник, який дозволяє вийти за межі реального життя... карнавальна стихія виправдовувала будь-які втілення. Приховане під венеціанською маскою обличчя дозволяє розкуто відкривати свої почуття оточуючим... Слід зазначити, що майже всі городяни вибрали б приховувати свої обличчя й без карнавалу. Венеція - місто відносно маленьке і сусідам не обов'язково знати, куди ти пішов ввечері або з якого будинку вийшов вранці» [129].

Венеціанський карнавал чи не найбільше з сучасних карнавалів відмічений духом театралізованої естетизації. За рахунок неї виразні напівсакральні-напівінфернальні маскарадні образи та їх взаємодія в безперервному мімічному діалогові сприймаються явищем мистецтва. У вищенаведеній енциклопедії «Карнавали. Свята» венеціанський карнавал описується як «...відмічений знаком меланхолії, яка здавна вважалася певним передтворчим станом. Не випадково на карнавал злітається вся творча еліта...» [129]. До того ж це посилюється особливим підходом *mascherati* (майстри карнавалу) до створення образу кожного нового «синьйора Маски». Нерідко носити маску та відігравати втілений нею символічний образ навчає професійний актор [129]. Це нагадує копітку працю сучасного

рольовика над втіленням свого персонажу, який повинен відчуватися як «живий» і достовірний.

У венеціанському карнавалі рольова гра нерозривно поєднана із творчістю й мистецтвом. І це робить венеціанський карнавал архетипічно самотнім та самостійним явищем із живою традицією. Його образний лад та рольові особливості надають докази про можливість актуалізації рольової гри та сучасної рольової гри в строгому сенсі слова як культуротворчого явища.

Карнавал у Ріо-де-Жанейро також набув статусу всесвітньо відомого видовища. Але його реалізація карнавального буття відійшла від рольових чинників настільки, наскільки це можливо, щоб сам карнавал при цьому продовжував залишатися карнавалом. Карнавальні свята є привнесеними у Ріо португальцями, й першопочатково нагадували типове дійство на основі сатурналій [55, с. 31]. Оскільки європейці прибули у Латинську Америку на кораблях, то й у бразильському карнавалі він символізує корабель Христофора Колумба, «корабель мрії» [55, с. 33]. Бразильський карнавал відзначається безмежною розкішшю зовнішніх атрибутів, шат, тощо. Але в ньому немає місця маскам. Основний сенсовий акцент з карнавально-рольового дійства перенесено на видовищний. Більше того, на професійно-видовищний. Адже основною частиною цього свята є видовищна презентація шкіл самби та їх змагання. Від карнавального архетипу залишилися лише постаті карнавального «короля Момо», блазня Маландро та королеви карнавалу. Втім, останню вибирають на основі жорстких конкурсів краси, а король є настільки номінальною постаттю, що до 1967 р. взагалі був розрядженою лялькою [55, с. 34]. Тобто у випадку із бразильським карнавалом відбулося максимальне замінення екзистенційної рольової гри професійною. Якби звичайні городяни не святкували на вулицях карнавал згідно сучасним, значно пом'якшеним сатурналіям та не постать блазня-балагура Маландро, трансформація була б повною.

Чи не найбільш повно збереглися карнавальні традиції в мексиканському Дні Мертвих, що продовжується як багатоденне дійство на основі Дня Всіх Святих (1 листопада) й Дня поминання (2 листопада). Єдина можлива «маска» для Свята Мертвих - це «калавера» (череп). Калаверами ж називають скелети. Зображення

наряджених калавер, які живуть повноцінним життям і навіть мають людські вади розповсюджено в народній творчості. Як описано А. Кофманом у статті «Карнавал смерті», «Очевидним є те, що калавера є образом карнавальним, подвоєним, покликаним стерти межу життя й смерті, перевернути світ з ніг на голову, не змінюючи при цьому його суті... Образ калавери, безумовно, народився не без впливу індіанських традицій. Віра в те, що раз на рік душі померлих повертаються на Землю... була розповсюджена серед багатьох індіанських племен. А нерозривний зв'язок життя й смерті явлений в образі вагітної старої» [55, с. 53-54]. Показово, що М. Бахтін наводить приклад із античними гротесковими теракотовими статуетками вагітних старих як комічний карнавальний амбівалентний образ «вагітної смерті», ритуального поєднання життя й смерті [11, с. 145]. І надалі А. Кофман наводить текст сороміцької народної пісеньки, герой якої, рятуючись від Смерті, «сміливо» оволодів нею як жінкою, і Смерть завагітніла [55, с. 54]. Це виглядає просто - таки ілюстрацією до вислову М. Бахтіна про амбівалентність життя-смерті.

В жодному із сучасно існуючих карнавальних свят немає такої явної веселої гри з образами потойбіччя та перетворення інфернального на комічне. Ігрове ставлення мексиканців до смерті є цілком закономірне: «Він актуалізує дуже прадавні, відмираючі (а в Європі й зовсім щезлі) пласти культури. Це стосується майже всіх елементів, як індіанської, так і європейської «генеалогії» свята. І тому День мертвих немов провал у часі: це свято повертає мексиканця до витоків, дозволяючи відчувати, що він йде поруч із предками - індіанськими та іспанськими... Характерне ігрове ставлення мексиканця до смерті - є старанно культивованим національним міфом. Кепкування зі смерті стало для них символом самобутності, стратегією національного самоствердження...» [55, с. 56]. Можна також припустити, що карнавалоподібним це святкування могло стати під іспанським впливом. Але карнавалізація у випадку із Днем мертвих настільки витримана за архаїчними карнавально-рольовими проявами, що думка М. Рюміної про щезнення карнавалів після Середньовіччя та відмовляння їм у самобутності виглядає невинуватою.

Карнавалізаційні чинники утримує в собі й сучасний «День Дурнів». Він прямо походить від середньовічного карнавального свята дурнів. В сучасному вигляді це тимчасове втілення «перевернутого світу», коли «всі є першоквітневими дурнями», й ритуальне одурення набуває вигляду «посвячення в дурні». Але традиція блазнювання й одурення як втілення «світу навпаки» - єдині карнавально-рольові чинники «свята Дурнів».

Тож існування в сучасному світі карнавалу та культуротворчої цінності карнавалізації не підлягає сумніву.

Також слід зазначити існування в сучасній культурі та філософському дискурсі чинників карнавалізації поза святковою сакральністю. Перш за все - у постмодерні.

Основною його рисою є стирання меж етичних і понятійних полярностей, намагання позбавитися звичного людському образу світу дуалізму, певна «всевідносність» у тому, що потребує конкретизування. В архетипічному аспекті постмодерн втілює хаос [5, с. 675-676], тому поживлене втілення постмодерного дискурсу в суспільстві викликає асоціації саме із сатурналіями. В. Бичков підтверджує ігрові чинники даного світоглядного напрямку, описуючи, що «Тут у просторі посткультурного (або міжкультурного, тобто перехідного) вакууму реалізується ситуація принципово ігрової, іронічної ностальгії за всією культурою минулого... здійснюється своєрідна «неокласична» (на суто ігровому рівні немов та, що спирається на класику) вкрай іронічна ревізія модернізму, а слідом за нею і всієї передуючої їй культури. Постмодерн - це, перш за все, відчуття й усвідомлення буття, культури, мислення як гри... повернення на якомусь іншому рівні до естетичного досвіду, в якому акцент тепер зроблений не на сутнісних для класичної естетичної свідомості ракурсах прекрасного, піднесеного, трагічного, а на маргінальних для класичної естетики, хоча й імпліцитно завжди властивих естетичному досвіду універсальних гри, іронії, потворного. Це сповнений досвіду столітньої епатажно-інноваційної боротьби «старий» від культури, який розуміє недоцільність будь-яких серйозних або прагматичних зусиль, віри у розум, прогрес, істину, добро, красу й взагалі недоцільність будь-якої віри та цінить лише одне -

насолоду від гри у всіх сферах буття й свідомості, або принаймні в тому, що зовсім недавно звалося культурою... Принципи й правила постмодерної гри з культурною спадщиною безкінечно вільні, їх теоретики (=практики) тому відмовляються від всіх традиційних філософсько-естетичних категорій, понять і принципів і замінюють їх вільно трактованим рядом немов би нових (у всякому випадкові за номінацією) принципів і понять: деконструкція, симулякр, інтертекстуальність, шизоаналіз, іронізм, фрагментарність, мозаїчність, нонієрархічність, лабіринт, ризома, тілесність, спокуса, бажання, парадоксальність, естетизація потворного, принципіальний маргіналізм, нарратологія, грамματοлогія і т.п., - формуючи на їх основі певне нове сенсове поле та ігровий простір...» [16, с. 276-277]. Таким чином, можна припустити, що постмодерн намагається виконати в сучасному суспільстві ті ж самі сенсотворчі функції, що й карнавал у середньовічній рольовій культурі. Але жоден карнавал (тим більше середньовічний) не намагався у своєму рольовому просторі позбавитися дуалізму цінностей або (при всій амбівалентності образу світу) прирівняти добро до зла чи навпаки. Так, карнавал є певною своєрідною містерією «світу навпаки», але він зберігає актуальність сакрального та цілісність філософського дискурсу. В постмодерному ж карнавальному просторі амбівалентність не зберігає цілісність образу світу, а стає самодостатнім і самовизначним сенсом. Настільки, що набуває прямо протилежного синтезуючому деконструктивного значення. Це є певною амбівалентністю всевідносності й дезорієнтації людської особистості. До того ж позбавитися дуалізму в образі світу без ризику перетворення його на простір фантазмів і деструктивного буття можливо лише у суспільстві, яке є, як мінімум, високо етичним та надлюдяним до боголюдяності. В десакралізованому ж суспільстві закономірною є поява у постмодерному образі світу образів жорстоких, деструктивних, поступового ціннісного руйнування культури та рольового «загравання з Безоднею». Компенсує це описана А. Голозубовим тенденція карнавалізації сакрального буття як Божественної комедії, продовженої у постмодерні [24, с. 148]. Тобто постмодерна гра із сенсами й цінностями, актуальними для особистості може бути карнавальною за власною суттю. Адже у випадку особистісної актуальності цінності фактично

починають набувати підносячого значення й домінують над карнавалізаційними чинниками постмодерну. Тобто «Бог стає над блазнем», і замість деконструкції відбувається сенсове оновлення. Констатуючи карнавалізованість постмодерного дискурсу, О. Голозубов пише: «Карнавал - найважливіша категорія у постмодерній інтерпретації... всього середньовічного дискурсу, в якому зберігаються елементи гри, утопії й сміхового світу, причому в кожному з випадків закладено позитивний і негативний потенціали.» [24, с.150]. Надалі ж він описує процес освячення гри в постмодерні, наділення її сакральним значенням [24, с.151]. В тому ж самому розділі він називав постмодерний дискурс «карнавалом сенсів» [24, с.151]. Таким чином, можна припустити, що сама тема даного дослідження, пов'язана із сакральньо-рольовою сенсотворчістю в житті особистості, також є закономірною для постмодерного образу світу.

Ще один живий доказ карнавалізованості постмодерну - створення ним нового виду хеппенінгів і перфомансів як нових видів творчості. В. Бичков описує їх таким чином: «Перші (від англ.- to happen - траплятися, відбуватися) немов би випадково створюються в місцях звичного перебування публіки (на вулицях, площах, набережних, в парках, скверах), носять більш-менш імпровізаційний характер, і їх організатори прагнуть втягнути у дійство... глядачів. В своїх намірах вони прагнули створити дещо, яке повертає мистецтво в саму гущавину народного життя на кшталт карнавалів, маскарадів, свят або публічних сакральних дій та ритуалів... втягуючи у них випадкових перехожих та глядачів, організатори хеппенінгів намагалися вирвати їх на час події... з буденного контексту і немов змусити включитися у неутилітарну гру певного іншого виміру. Хеппенінги, згідно задуму їх організаторів, є принципово неповторними й унікальними. Вони зберігаються лише у записах на кіно- та відеоплівках. Своєю головною ціллю творці хеппенінгів ставили виведення мистецтва у життя, злиття із життям, введення у свідомість звичайної людини думки про те, що будь-який фрагмент її буденного життя може бути піднятий до рівня мистецтва або навіть сакрального дійства, естетизований нею самою без особливих зусиль - важливі лише особлива неутилітарна сконцентрованість, прагнення в самому житті більш високих, ігрових,

неутилітарних рівнів» [16, с. 284-285]. Таким чином, найвищі цілі хеппенінгу є майже ідентичними із деякими цілями карнавалу та сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Далі В. Бичков пише: «В Європі більш популярними стали перфоманси (англ. performance - виконання) - акції, які здійснюються або в спеціальних приміщеннях, або на відкритому повітрі на спеціальних майданчиках згідно наперед розробленому сценарію. Тут існує більша дистанція між виконавцями та глядачами, ніж в хеппенінгу. Перфоманс розвинувся на основі театру абсурду, хеппенінгу, конкретної музики, поп-арту й ряду інших форм авангардно-модерністського мистецтва на шляхах їх специфічного вільного поєднання... Особлива форма перфомансних акцій була розроблена об'єднанням «Флюксус» (Fluxus - існує з початку 1960-х рр.), в якому акції називалися «концертами» й для них писалися спеціальні «партитури». Представники цього руху висували в якості програмних принципів стирання особистісного чиннику в їх акціях (авторська корпоративність); гібридність акцій, яка долучає до свого складу (= процесу) елементи різних видів мистецтва; принципову несерйозність, демонстративно ігровий, іронічний та минаючий характер акції. Навпаки, інші творці (вони ж виконавці) перфомансів (наприклад, Й. Бойс, И. Захаров-Росс та ін.) сприймали їх вкрай серйозно й навіть майже сакрально - як певні сучасні магичні або шаманські дії. Принципова абсурдність, неможливість розумового тлумачення цих акцій сприяє створенню навколо них ореолу певної першопочаткової, наївної (...доцивілізаційної, тобто «чистої») сакральності, яка сприяє контакту їх учасників та глядачів з певними іншими реальностями. На сучасному рівні та в контексті художньо-естетичного досвіду здійснюються спроби відродження архаїчних магичних дій та сакральних ритуалів...» [16, с. 285]. І обидва напрямки перфомансів також втілюють окремі модуси карнавалізовано-ритуальної екзистенційної рольової гри. Навіть термінологічний апарат постмодерну є карнавалізовано-ігровим. До того ж постмодерн, як і карнавал, також може використовувати інфернальне в якості об'єкту гри. Але на гру фантазмів вона може трансформуватися лише в десакралізованому суспільстві, яке відкидає етично-сенсові цінності. Оскільки постмодерн породжений таким суспільством, то, несучи в собі карнавалізаційно-

ігрові чинники, він не може породити містеріальних. Оскільки, відкидаючи цінності та їх сенсотворчий потенціал, «ортодоксальний» постмодерн замикає себе в просторі граничного буття без можливості співпричетності буттю метаграничному. Саме через це, як і через постмодерну філософію реконструкції, прихильники сучасної рольової гри в строгому сенсі слова часто протестують проти співвіднесення її культурного феномену з постмодерном. Адже філософський дискурс рольовиків екзистенційно пов'язаний саме із співпричетністю сенсу та певним цінностям та рольовою інтеграцією їх у сучасну культуру. Коли ж постмодерніст у своєму творчому та філософському дискурсі стає співпричетний метаграничному буттю, подолання постмодерних же меж граничного буття стає для його особистості певною «ініціацією». Але це залишається шляхом особистості та її власним «карнавалом сенсів», який раптом набуває оновлюючого містеріального потенціалу, а не напрямку в цілому.

В аспекті карнавалізаційних чинників сучасної рольової гри в строгому сенсі слова прихильники постмодерну або супротивники сучасної рольової гри в строгому сенсі слова можуть намагатися доводити її спорідненість її з симулякром (від лат. *simulo*, «робити вигляд, прикидатися»). Адже природа означеної філософсько-естетичної категорії постмодерну також має карнавалізаційно-ігрову природу, що підтверджує В. Бичков: «Головний сенс його зводиться до того, що реципієнтові пропонується певна немов семантична структура, яка не відсилає ні до якого значення за принциповою відсутністю такого...іншими словами, симулякр - це подія певної пронизаної іронією семантичної гри, в якій принципово відмовляються від будь-якої референціальності й захоплені лише самими ігровими постатями та їх діями... Якщо традиційна естетика засновувалася на фундаментальних принципах міметизму, зображення, символізму, висловлення, її головними категоріями були зображення, образ, символ, іноді - знак, які обов'язково відсилають реципієнта до якоїсь іншої реальності (духовної, психічної, матеріальної), то симулякр не відсилає ні до чого іншого, крім самого себе, але при цьому імітує (грає, передражнює) ситуацію трансляції сенсу. Симулякр - це муляж, видимість, імітація образу, символу, знаку, за якою не існує ніякої визначної

дійсності, пуста шкаралупа, яка маніфестує принципову присутність відсутності реальності» [16, с. 300-301].

Є очевидним, що жоден із видів рольової гри й, зокрема, сучасна рольова гра в строгому сенсі слова не може існувати в стані відірваності від будь-якої референціальності. До того ж за сучасною рольовою грою в строгому сенсі слова стоять безліч образів, символів та знаків духовної, психічної та матеріальної реальності світу й епохи, вибраних для рольового відтворення та вживання у них. Сучасна рольова гра в строгому сенсі слова в своєму екзистенційному прояві також базується на архетипічній співпричетності. Архетип же не може бути симулякром ні в якому разі, бо тоді особистість та її сенси виявилися б знеціненими на глибинному рівні. Сучасна рольова гра в строгому сенсі слова не може базуватися на симулякрі або бути ним, бо тоді природа дійства буде іншою. Тоді як в межах того ж перформансу це є цілком можливим. Найхарактерніший приклад гри в рамках симулякру навів Ф. Тетянич у своєму перформансі, коли учасники «читали» картонні шахові дошки з найзахопленішим виглядом. Така гра є карнавальною, але не може бути рольовою, бо симулякр заперечує особистість і особистісне. Співпричетність псевдоподібному на рольовому рівні є неможливою. До того ж зникнення сенсів та цінностей у симулякрах риторичних форм, зокрема «модних» течій і дискурсів, віддзеркалює те, що в сучасній культурі називається «смертю Бога».

Слід зазначити, що на сьогоднішній день стала очевидною локальність явища постмодерну як окремої французької (навіть паризької) школи, яке набуло надзвичайної популярності на пострадянському просторі. Десакралізація сучасного суспільства - явище загальне. До того ж певна карнавалізація сучасної культури в аспекті «карнавалу сенсів» існує й поза постмодерним дискурсом. Адже вона є частиною суспільного та підсвідомого механізму рольового оновлення цінностей. Постмодерна або не-постмодерна сакралізація гри в сучасному суспільстві є карнавалізованим маніфестом безкінечного простору етичних виборів та відповідальності за власний вибір. Схожим чином це відбувається в сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова.

Але саме можливість вільного етичного вибору в десакралізованому суспільстві, де, за виразом О. Голозубова, «Бог помер» може спричинити відчуття дезорієнтації. О. Голозубов описує це таким чином: «Бог помер в житті сучасної індустріальної людини, тому що остання більше не може жити у всій її наповненості одночасно в історії та в вічності та стверджувати дійсність у всій її насиченості» [24, с. 164]. «Буква, текст, книга являє щось таке, що вже прийняло усталену форму, «застигле», «змертвіле» в часі, в історії, усне слово - живий організм, який змінює «шкіру» сенсів та значень, піддається верифікації, зміненню» [24, с. 369]; «Письмова фіксація... сакрального за своєю суттю знання, що як ніяке інше намагається пояснити й описати світ... завжди є спотворення, профанація... Текст, книга - це вже результат гри із сенсом, той варіант цієї гри, який автор пропонує нашій увазі. Ми можемо з ним не згодитися або зовсім не розгадати запропонований код знання, сформулювати власне судження за цим приводом, але це вже буде наша метагра... вона буде вільною, цікавою та варіативною на рівні свідомості, підсвідомості, уяви, інтуїції до того моменту, поки не буде письмово зафіксованою» [24, с. 371-372]. В цьому ж розділі О. Голозубов пише про карнавалізацію як засіб «розкодування», оживлення сакрального оригінального значення [24, с. 372]. І він же вбачає у грі певний потенціал «воскресіння» сакрального в десакралізованому суспільстві: «Гра виявилася тією областю, в якій людина проявляє фантазію й творчість, створює особливий сакральний простір, створює свою людську комедію, яка в сукупності зі всім тим, що відбувається навколо людини, та у згоді із волею того, хто вище за все людське, створює Божественну комедію. Маніфестацією подібного світосприйняття стали романи Честертона та багато інших творів у жанрі утопії й фентезі. Теоретичне осмислення феномену гри в філософії й теології стало неминучим. Сакралізація карнавалу й святкування, своєрідна теологія гри..., в основі якої наявне відношення до Іншого, світу й Бога... Теологія гри... вирізняється... апологією надії, творчості й волі, заснованої на відкритості світу й любові до Бога» [24, с.174-175].

Бог «помирає» там, де сенс обертається на симулякр, а гра на маніпуляцію. В такому просторі екзистенціальна рольова гра витісняється та підмінюється формальною та професійною.

Таким чином, сакралізація гри та карнавалу сприяє актуалізації їх культуротворчого й сенсотворчого екзистенціального потенціалу в сучасному світі та запобігає внутрішній стагнації цінностей у людській особистості й суспільстві.

Зі всього вищенаведеного слід вивести що, рольова гра в культурі від Середніх віків до Ренесансу крім формальної, професійної та, власне, екзистенційної рольової гри утримує в собі наступні модуси останньої: літургічна рольова гра та карнавальна рольова гра. Карнавальна та літургічна рольова гра співіснують і сенсотворчо доповнюють одна одну в просторі екзистенційної рольової гри. Якщо уточнити поняття «карнавалізація» в культурології та філософській антропології, то вона є екзистенціально-рольовим проявом архетипічного «перевернутого світу», «світу навпаки» в культуротворчому аспекті. Карнавал же - її містеріально-рольове втілення.

Слід зазначити, що амбівалентність як риса, притаманна простору карнавальної рольової гри, дозволяє зберегти цілісність філософського сприйняття образу світу в умовах світоглядного дуалізму як основи «правил гри». У постмодерному ж нівелюванні дуалізму цінностей амбівалентність сприяє деконструкції образу світу.

Карнавальна культура в рольовому і сенсовому аспекті є нероздільною з грою та сміховою культурою. Карнавал може існувати виключно у просторі екзистенційної рольової гри. Його існування у просторі професійної рольової гри можливе лише при комерціалізації самого явища. Він трансформує буденне буття на граничне. Осмислення можливого зв'язку карнавалу з метакричним буттям відбувається у постмодерній «теології гри». Рольове відтворення буденного буття в карнавалі набуває відтінок гротескного відігрування буденної «серйозної» реальності як «світу навпаки». При щезненні з карнавалу ігрових та сакралізованих чинників він трансформується на інфернальний простір фантазму. Це явище може доповнюватися романтизацією зла та демонізацією самого карнавалу.

Карнавальна рольова гра за формотворчим принципом і найвищими цілями подібна до містерії, але в ній відтворення екзистенційної рольової гри та її суті відбувається через пародійне відігрування норм та законів формальної та професійної рольової гри. Його оновлююче значення полягає в ігровому оживленні втрачених сенсів через святкове втілення їх у «світі навпаки» та знесмисленні інфернального комічним.

При карнавалізаційній актуалізації граничного буття трагічне напруження частково гармонізується через сміхове втілення екзистенційної рольової гри. Карнавальна рольова гра може сприяти співпричетності граничному і метаграничному буттю, заперечуючи абсолютності меж буденності. Карнавалізація виконує функцію виведення свідомості за межі буденності та розширення образу світу рольовим методом за допомогою блазенства, як екзистенціального відігрування «світу навпаки». Блазенство та карнавалізація можуть бути і релігійними, але навіть при гармонійному синтезі із літургічною рольовою грою залишаються основами карнавальної рольової гри.

Відтворення сакрального у вигляді рольової глупоти й священного блазнювання є карнавалізаційною релігійністю і несе в собі потенціал сенсового оновлення релігії.

В просторі карнавальної рольової гри наявна певна «зворотна рольова сакралізація», коли буденний предмет тимчасово осмислюється як сакральний. Але сама, на відміну від священної гри як такої його сенсова основа залишається буденною. Що сприяє комічному ефекту рольової зворотної сакралізації у просторі карнавалу. В літургічній екзистенціальній рольовій грі як священній грі відбувається трансформація формальної рольової гри буденності на священну екзистенціальну гру з повним зміненням осмислення подій через Таїну та рольове відтворення «Часу Першопочатків». В карнавальній рольовій грі священне породжує катарсичний сміх тим, що вдається до самопародії частково через атрибути буденності, висміюючи її претензії на серйозність абсолютної об'єктивності. Граничне та метаграничне буття рольовим чином виявляються «зниженими» та блазнюючими в рольовому просторі карнавалу заради тих самих

цілей, що й священна літургична рольова гра. Самопародія ж екзистенційної рольової гри у карнавалі парадоксальним чином запобігає знеціненню сакрального у безвихідній повсякденності буденного та його стагнації. При карнавалізації священне рольовим чином вдається до самопародії.

Карнавалізоване осмислення людини як «іграшки буття» у «світі-грі» стає трагічним із втратою усвідомлення сакральності буття і стає радісно піднесеним при актуалізації втрачених цінностей та священної гри.

Карнавалізація в сучасності є філософським і культуротворчим чинником, який долає межі буденності через їх ігрову абсурдизацію. У постмодерному ж дискурсі карнавалізація рольовим чином набуває самоцінності. Але сакралізація гри та карнавалу в контексті «теології гри» сприяє актуалізації їх культуротворчого й сенсотворчого екзистенціального потенціалу в сучасному світі та запобігає внутрішній стагнації цінностей у людській особистості й суспільстві.

Висновки до 2 розділу

Більшість теорій щодо «священного входження в роль» базуються на ідеї «первообразів», «першодій» та священному Часі Першооснов. Специфічним інструментом повернення в часи архетипової першоцілісності слугують містерія, ритуал та обряд.

Imitatio dei в рольовій грі є інструментом трансформації буденного буття в граничне й метаграничне через священне входження та «вживання» в роль та відтворення - «відігрування» її.

Містерія та ритуал піддаються виродженню або спотворенню за мірою щезнення з них екзистенціального компоненту. Таким чином, містерія може поступово перетворитися на ритуал, ритуал – на обряд, а той, у свою чергу, на рольову гру. Компенсація цього процесу відбувається за рахунок того, що гра може зберігати в собі компоненти сакрального та елементи співпричетності, і, таким чином відіграє роль «священного шифру» для містерії, ритуалу та обряду.

Найвищі цілі рольової гри екзистенціального типу й сучасної рольової гри в строгому сенсі слова (особливо коли це гра містеріального напрямку) співпадають. Обидві можуть реалізувати духовно-душевне входження особистості до першопочаткової священної цілісності задля піднесення людської природи через притаманні обом елементи співпричетності до екзистенціальних основ граничного та метаграничного буття.

Особистість, яка практикує рольову гру екзистенціального типу, може наділити високим екзистенційним сенсом та архетипічною цілісністю-співпричетністю те, що потрапляє в її образ світу. Навіть якщо мова йде про елементи формально-буденного типу рольової гри. Через співпричетність-цілісність буття в річищі екзистенційної рольової гри в ній не існує поняття «втечі від реальності». «Втекти» в даному випадку означає розірвати співпричетність, і зробити своє буття деструктивним.

Екзистенціальна рольова гра як священна гра і структурна одиниця містерії різним чином реалізується у всіх цивілізаціях Давнього Світу, але існують загальні основи існування рольової гри в культурі, які є однаково актуальними для всіх типів

архаїчного суспільства. Міф та священний текст вербально фіксують сакральну реальність як «правила» священної гри.

Основним сенсом творення священної рольової гри «царем-жерцем» (можна порівняти із роллю «Майстра» в сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова) та жерцями (можна порівняти з роллю «ігротехніків» у сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова) є акт ієрофанії як дотик до священного «Часу Першооснов».

Цивілізації з найбільше збереженою рольовою грою в культурі втілення «Часу Першооснов» відзначаються найбільшою часткою актуалізації екзистенційної рольової гри в сучасності. Певним виключенням із цього є Єгипет, цивілізація якого збереглася лише в музейно-історичному вигляді через низку історичних причин.

У Давньосхідних цивілізаціях як таких, що відзначаються глибоким рівнем ритуалізації, нині значно домінує священна гра в бутті людини. Давні ж Греція і Рим, де «людиною грають боги, а богами Доля», частково перенесли цей буттєвий чинник на значну частину західної філософії та рольову гру в культурі зокрема.

Далекосхідний театр зберігає свій потенціал втілення божественного буття через театральну-рольове дійство й залишається носієм екзистенційної рольової гри як священної гри. Західний же театр стає середовищем професійної рольової гри через те, що і люди, й боги мисляться як ігрові об'єкти для самої долі, якщо не фатуму.

У суспільствах із глибоко проявленою рольовою грою у культурі є можливим зворотній вплив священної гри на суспільство і, навіть, державу.

Рольова гра в культурі в сучасному бутті є носієм та зберігачем архетипів взагалі та оптимальних програм буття зокрема. Тому рольова гра формує в культурі поведінкові програми людини як «правила гри».

Рольова гра в культурі від Середніх віків до Ренесансу крім формальної, професійної та, власне, екзистенційної рольової гри утримує в собі наступні модуси останньої: літургічна рольова гра та карнавальна рольова гра. Карнавальна та літургічна рольова гра співіснують і сенсотворчо доповнюють одна одну в просторі екзистенційної рольової гри.

Карнавал може існувати виключно у просторі екзистенційної рольової гри. Його існування у просторі професійної рольової гри можливе лише при комерціалізації самого явища.

Карнавал трансформує буденне буття на граничне. Осмислення можливого зв'язку карнавалу з метаграничним буттям відбувається у постмодерній «теології гри».

Рольове відтворення буденного буття в карнавалі набуває відтінок гротескного відігрування буденної «серйозної» реальності як «світу навпаки».

Оновлююче значення карнавалу полягає в ігровому оживленні втрачених сенсів через святкове втілення їх у «світі навпаки» та деконструкції інфернального комічним. При щезненні з карнавалу ігрових та сакралізованих чинників він може трансформуватися на інфернальний простір фантазму. Це явище може доповнюватися романтизацією зла та демонізацією самого карнавалу.

Карнавал за формотворчим принципом і найвищими цілями подібний до містерії, але в ньому відтворення екзистенційної рольової гри та її суті відбувається через пародійне відігрування норм та законів формальної та професійної рольової гри.

Карнавал може сприяти співпричетності граничному і метаграничному буттю, заперечуючи абсолютності меж буденності. При карнавалізаційній актуалізації граничного буття трагічне напруження частково гармонізується через сміхове втілення. Карнавалізація виконує функцію виведення свідомості за межі буденності та розширення образу світу рольовим методом за допомогою блазенства, як екзистенціального відігрування «світу навпаки». Відтворення сакрального у вигляді рольової глупоти й священного блазнювання може нести в собі потенціал сенсового оновлення релігії. В просторі карнавальної рольової гри наявна певна «зворотна рольова сакралізація», коли буденний предмет тимчасово осмислюється як сакральний. Але сама його сенсова основа, на відміну від священної гри як такої, залишається буденною. Це сприяє комічному ефекту зворотної рольової сакралізації у просторі карнавалу.

В карнавальній рольовій грі священне породжує катарсичний сміх тим, що вдається до самопародії частково через атрибути буденності, висміюючи її претензії на серйозність абсолютної об'єктивності. Граничне та метаграничне буття виявляються «зниженими» та блазнюючими в рольовому просторі карнавалу заради тих самих цілей, що й священна літургійна рольова гра.

Самопародія екзистенційної рольової гри у карнавалі парадоксальним чином запобігає знеціненню сакрального у безвихідності буденного та його стагнації. Карнавалізоване осмислення людини як «іграшки буття» у «світі-грі» стає трагічним із втратою усвідомлення сакральності буття і стає радісно піднесеним при актуалізації втрачених цінностей священної гри.

Карнавалізація в сучасності є філософським і культуротворчим чинником, який долає межі буденності через її ігрову абсурдизацію.

Сакралізація гри та карнавалу сприяє актуалізації їх культуротворчого й сенсотворчого потенціалу в сучасному світі та запобігає внутрішній стагнації цінностей у людській особистості й суспільстві.

РОЗДІЛ 3

ФЕНОМЕН РОЛЬОВОЇ ГРИ В СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРІ

3.1. Типологія рольових ігор в сучасній культурі

Гра завжди є наповненою сенсом, тому рольова гра може бути типологізована за варіаціями свого сенсу. Якщо ж пригадати моменти існування рольової гри в сучасній культурі (священні дії, психодрама, арт-перфоманси, плейбек-театр, традиційний театр, тренінги, соціальні ігри, правила етикету, дипломатичний протокол тощо), стають помітними сутнісні метаморфози рольової гри в кожному з модусів свого існування та практичної реалізації. Таким чином, виникає необхідність виведення типології вже окремо рольової гри.

У розділі 2.1. «Поняття «Священної Гри» та священного входження у роль як фундаментальна особливість архаїчних культур» даного дослідження описано, як, спираючись на авторитет того ж М. Еліаде, можна знайти такі підтвердження припущенню, що священне «входження в роль» та її проживання є суттєвим ядром містерії. І там же зазначається: якщо взяти до уваги структуру сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, то впадає в око схожість містерії саме з таким видом гри. В такому аспекті містерія-*imitatio dei* може виглядати як грандіозна (в деяких випадках щосезонна) рольова гра за сюжетом міфологічним або езотеричним. А її найвища ціль співпадає з найвищою ж місією сучасної рольової гри в строгому сенсі слова: душевним і духовним входженням у міфічно-сакральний «Час Воно» заради піднесення людської природи в контакт з Божественним, виходу в граничне та метаграничне буття. Інструментом означеної трансформації в обох випадках постає *imitatio*, наслідування, входження у роль, відігрування, вживання (в особливо значущих випадках - глибоке вживання). Міф та міфічний «Час Воно» актуалізуються як містерія через *imitatio dei*, наслідування, повторення дій божества в ігровій формі (якщо брати до уваги сенсовий зв'язок понять «гра» та «відігрування»). Міф реалізується під час містеріального дійства шляхом ритуалу. Тому ритуал закономірно утримує в собі ігровий компонент. Задля якості проведення ритуалу є необхідними такі риси суто рольової гри як вживання та

«відігрування», які стають чи не ключовими задля входження в першопочаткову атмосферу архетипу та співпричетності йому. З цього органічно витікає ще одна риса гри як такої та рольової зокрема: - створення тимчасового простору та перебування в ньому. Адже ритуал, як і гра, існує не в хронологічному просторі, а в «першопочатковій епосі, коли події відбувалися вперше» [138, с. 114]. Тимчасовий простір ритуалу, заповнений вживанням-відігруванням архетипічних подій та «заряджений енергією» [138, там же], тим більш є необхідним, що сакральний час не може існувати в часі буденному. Так само, гра потенційно може відкрити можливості граничного та метаграничного буття в тимчасовому подвоєному «просторі у просторі». Не дивно, що і гра, і ритуал несуть у собі потенціал змінення структури світу. Яке відбувається через дотик до міфу в ігровій (а часто й рольовій) формі. Причому ігрова складова посилюється тим більше, чим більш віддалене суспільство від містеріальних початків свого буття. Гра немов стає шифром для сакрального буття й архетипічних елементів у ритуалі. Такий варіант реалізації рольової гри може як існувати в суто сакрально-ритуальному аспекті буття, так і бути інструментом філософського пошуку для особистості. Одним із видів останнього можна вважати сучасну рольову гру в строгому сенсі слова (особливо коли мова йде про так звану «містеріальну рольову гру» або «гру глибокого занурення»).

Описаний вище варіант, коли людина ігровим чином досягає співпричетності сакральному буттю, можна визначити як рольову гру екзистенціального типу. Рольова гра тоді є екзистенційною, коли актуалізується як інструмент співпричетності до граничного й метаграничного буття, слугує потребам людини в еволюційному зростанні та піднесенні особистості.

Але слід визнати, що сам ритуал може бути формальним, а може бути істинним. Так само, як може існувати священик, який ставиться до правлення Таїн формально, існує і віруючий, що надає Євхаристії схожого соціально-психологічного значення. Для нього в потирі для причастя утримуються шматочки хліба та вино, а не Тіло та Кров Христова. Для такого священика та віруючого Таїни не відбувається, хоча самому формально виконаному ритуалу може надаватися

конструктивна соціально-психологічна функція. Але так само з рук священика, який виконує Таїну формально, може прийняти Святе Причастя повною духовною мірою віруючий, який глибоко усвідомлює євхаристичну сакральну трансформацію. Може відбуватися й навпаки. Таким чином, у суспільстві можуть співіснувати формальний та істинний ритуали. З чого витікає паралельне з екзистенційним типом рольової гри існування її формального типу. Причому в своїй істинній формі він (ритуал) зберігає сакральний потенціал містерії. Формально виконаний ритуал поступово трансформується в обряд. Обряд же можна розуміти як ритуал із «соціально витісненою» сакральністю. Обряд навіть може бути прийнятий буденністю як частина «родової душевності» та святковості. Обряд частіше може бути чимось більш формальним, ніж ритуал. Але «структурною одиницею» обох може бути визнана гра. Таким чином, ритуал стає синонімом «системи соціальних кодів (програм)». Означену систему кодів можуть умовно називати «правилами гри». В сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова ті, для кого її практика відіграє роль активного дозвілля, і хто орієнтований на уживацькі пріоритети, є прибічниками формального типу рольової гри.

Якщо брати до уваги варіанти, коли рольова гра є інструментом та частиною професійного розвитку (найяскравішим буде приклад актора), з цього виходить так само паралельний із двома наведеними вище тип професійної рольової гри. У випадку професійної рольової гри вона реалізується через зовнішню ефектність своєї реалізації, роботу над роллю, теоретизування практики акторської гри, створення ефектних засобів впливу на глядача, суто театральні експерименти. Існують намагання поєднати екзистенціальну та професійну рольову гру в рамках театального експерименту (найяскравіший приклад - театр Є. Гротовського). Але вони рідко досягають гармонійного варіанту втілення цілі через те, що воно вимагає виходу за межі професійного театру, яке рідко є можливим без руйнування мистецтва театру як такого. Так само інтеграція професійного актора у рольову гру в строгому сенсі слова (особливо коли мова йде про екзистенціальну рольову гру) не відбувається без руйнування останньої, коли актор (яким би талановитим він не був) здійснює її без виходу за межі свого професіоналізму. Саме тому був з обох сторін

провалений експеримент із введенням у сучасну рольову гру в строгому сенсі слова славнозвісного театру «Чорний квадрат».

Елементом професійної діяльності стає рольова гра і в безлічі психологічних шкіл, тренінгів, навчальних систем. Але в даному випадку ключовим моментом стає прагнення людини до внутрішнього розвитку, особистісної еволюції, самовдосконалення та саморозвитку. Але відбувається це без прямої неопосередкованої співпричетності священному буттю. Саме тому означений варіант можна типологічно виокремити як тренінгову рольову гру. Ті, хто вбачає в сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова варіант тренінгів або орієнтований на відтворення матеріальної культури, зброї, одягу, обладунку, атрибутики епох, історичного танцю, стилю життя тощо на професійному рівні та навіть матеріально заробляють на історичній реконструкції практикують саме професійну рольову гру. Навіть виявившись в ігровому процесі, реконструктор матиме за пріоритети продемонструвати професійний рівень своїх вмінь та навичок.

Так само як співіснують у житті особистості буденне, граничне та метаграничне буття, так співіснують, взаємодіють та співвідносяться екзистенціальна, формальна, професійна і тренінгова рольова гра. Особистість, яка практикує екзистенціальну рольову гру, ігровим чином досягає співпричетності священному, долаючи при цьому межі буденного буття. Навіть коли прибічник екзистенційної рольової гри стає учасником формально виконаного ритуалу, для нього Таїна все одно відбувається, і весь образ світу, в більшості випадків, сприятиме доповненню і розвитку його образу світу відповідно до його особистої потреби в співпричетності граничному та метаграничному буттю. По суті, він наділяє глибинним екзистенційним сенсом все, що потрапляє в його образ світу. Усвідомлення того, що інший діє в даний момент за правилами формальної або професійної рольової гри, відбувається, за виключенням випадків, коли особистість не здатна адекватно оцінювати реальність. Але для практика екзистенційної рольової гри глибинний філософський сенс подій не зменшується від того, що участь у них беруть не тільки його «колеги» за типом рольової гри. Його сприйняття

реальності може бути більш цілісним та сенсонасиченим через постійне прагнення до спів-творчої спів-причетності екзистенційним основам буття.

Прибічникам формальної та професійної рольової гри через відсутність співпричетності та можливості виходу на граничні та метаграничні рівні образ світу на основі священної гри може здаватися, як мінімум, деструктивним або хворобливим (щодо тренінгової рольової гри, то вона може «асимілювати» елементи сакрального на символічному рівні, як це може відбуватися в тій же психодрамі). На цьому частково базується широковідомий стереотип про «втечу від життя» щодо практиків екзистенційної рольової гри. Більше того, саме питання про «втечу від реальності» є неможливим для практика священної гри. Адже для нього всі рівні реальності є осмисленими та співпричетно пов'язаними між собою. А «втекти» від реальності можливо лише в результаті хворобливого спотворення особистості. А для деструктивної особистості священна гра не може відбуватися у всій цілісності та насиченості сенсом, внаслідок чого вона теж спотворюється та перестає бути собою.

Таким чином, екзистенціальна рольова гра в річищі метаантропології співвідноситься з метаграничним буттям та найвищими рівнями буття граничного, де може бути здійснений своєрідний мета-перехід до вищих рівнів буття.

Формальна рольова гра корелює з буденним буттям.

Професійна рольова гра частково актуалізується в буденному бутті, частково в бутті граничному. Останнє особливо є вірним, коли мова йде про творчу або співтворчу професію, де особистість може реалізувати свій шанс виходу за межі буденності навіть при умові, що практика рольової гри стає щоденною буденною працею того ж актора.

Тренінгова ж рольова гра цілком знаходиться в граничному бутті через те, що однією з цілей тренінгу як такого є подолання своїх меж та саморозвиток. Але екзистенціального досвіду досягають не через рольову співпричетність священному, а через певний тренінг. Перехід від граничного до метаграничного буття в тренінговій рольовій грі може відбуватися катарсичним або інсайтовим чином через те, що вона утримує в собі потенціал розвитку особистості та може асимілювати

сакральні елементи на символічному рівні (як це відбувається в тій же символдрамі або міфодрамі). Але в момент означеного «мета-переходу» тренінгова рольова гра може трансформуватися в екзистенціальну рольову гру.

Одним із важливих моментів є те, що всі чотири типи рольової гри можуть бути поєднані в одній точці своєї актуалізації - особистості.

Таким чином, сучасна типологія рольових ігор в культурі включає в себе екзистенціальну, професійну, тренінгову та формальну рольову гру. Всі наведені типи рольової гри у культурі поєднані за ігровим компонентом.

Екзистенціальна рольова гра має найбільший потенціал трансформації буденного буття. Який знижується за мірою зниження її екзистенціального компоненту. У річищі ж формальної рольової гри задля трансформації буденного буття необхідно вийти за її межі. Можливість еволюційного розвитку ігрового буття особистості як переходу від формальної до професійної, тренінгової або екзистенціальної рольової гри здійснюється через певний «мета-перехід» як сенсотворчий акт самопізнання й самотворення. Рівень проявлення екзистенційної рольової гри в культурі прямо пропорційний сакралізації буття. Вона є носієм, зберігачем та основою для проявлення архетипів в культурі.

Слід зазначити, що у річищі рольової гри в культурі формуються основні поведінкові програми як «правила гри». У суспільстві із яскраво проявленою рольовою грою в культурі можливий зворотній вплив священної гри на нього, і навіть на державу. Рольова гра в культурі формується на основі екзистенційної рольової гри. А формальна, професійна і тренінгова рольові ігри сприяють проростанню ігрового буття в буденність.

3.2. Екзистенціальні виміри рольової гри: буденний, граничний, метаграничний

Наприкінці ХХ-початку ХХІ століття значно поширилася й навіть набула певної популярності думка про десакралізованість буття сучасної людини. Користуючись термінологією розділу 3.1. «Типологія рольових ігор в сучасній

культури», рольове середовище сучасної цивілізації сприяє витісненню екзистенційно-рольових основ «ігробуття» особистості в кращому випадкові у «хтонічні» глибини підсвідомості. Такою є типова картина сучасного середньостатистичного образу світу. Якщо не брати до уваги екзистенціальну рольову гру в якості органічної частини духовно-релігійного буття особистості. Але вони, певною мірою, розглянуті в розділі 2.1. «Поняття «Священної Гри» та священного входження у роль як фундаментальна особливість архаїчних культур».

Досить цікавим і характерним явищем сучасної культури є ігрове наслідування містеріальної спадщини в сучасних рольових іграх у культурі. Так само, як і закономірним, бо знецінення екзистенціальних аспектів рольової гри можливе лише при щезненні людства. До того ж річище будь-яких соціальних інститутів чи не завжди виявлялося «завузьким» для безмежності «рольової стихії» як такої. Тому екзистенціальна основа сучасної містеріальної традиції актуалізується через все ту ж саму співпричетність сакральному.

Вже згадувана вище мореніанська філософія, як духовний стрижень методу психодрами, повертає нас до визначення її самим Я. Морено терміном «експериментальна теологія», що актуалізується через співтворче продовження акту божественної креації [69]. Тоді особистість у процесі ігрового відтворення може досягнути найвищої рольової співпричетності сакральному буттю, як «зустрічі із Богом» [69]. А саме рольове відтворення «тимчасового світу» прирівняно Я. Морено до акту «*imitatio dei*», в якому людська особистість спочатку повинна зустрітись із самою собою, перш ніж зустріти Бога та стає екзистенційною основою психодрами як методу. І саме це надає психодрамі як школі та методу потенціальної можливості «мета-переходу», за яким професійно рольове стає екзистенційно рольовим. Особливо це проявляється в юнгіанській психодрамі, міфодрамі та символдрамі, де через сенсову близькість до архетипів та Самості рольове вживання-відігрування чи не прямо апелює до все того ж «*imitatio dei*». При цьому, через орієнтацію на особистісне й людяне у божественному, сам метод відзначається значною гуманістичністю й ефективністю.

Формально всі психодраматичні школи (разом із міфодрамою та символдрамою) можуть вважатися варіантом професійної або тренінгової рольової гри через те, що існують в межах психології та проводяться сертифікованими професіоналами. До того ж заявлені цілі в програмі психодраматичного семінару або сесії полягають у психологічному зціленні та самовдосконаленні людини. Але вони так само мають за мету й самопізнання та співпричетність із відповідними культурними архетипами, що значно зближує їх із містеріями або сучасними рольовими іграми в строгому сенсі слова. І це дозволяє ведучому психодрами (інші назви - директор і Майстер), протагоністу й іншим її учасникам здійснювати «мета-перехід» від професійної рольової гри до гри екзистенційної. Він відбувається у той момент, коли особистість перетинає означену межу. До того ж її перетин може супроводжуватися інсайтом або виявленими катарсичними переживаннями.

Всі учасники психодрами, починаючи з ведучого, заявляють самою участю своє бажання граничного буття й відповідне право на нього з катарсичним розв'язанням трагічного напруження та досягненням потенціалу особистісного відкриття метаграничного. Тому в психодрамі немає формальної рольової гри. Той, хто заявив участь у ній, або полишає її за порогом буденності, або руйнує саму психодраму. До того ж перебування у формальній рольовій грі є, з позицій психотерапії, злочинним для ведучого й абсурдним для протагоніста. Тому існує безліч психодраматичних ігрових технік введення особистості у її простір. Так само, як і терапевтичного виведення з нього наприкінці сесії. Навіть глядач психодрами вважається її учасником, адже має право й можливість вступити у дійство в будь-який момент. До того ж мореніанські методи вважають глядача також долученим до терапевтичного дійства, як долучалися катарсису глядачі античної драми.

При долученні до класичного мореніанства юнгіанської філософії, міфолого-архаїчного містеріального пласту тощо отримуємо, як мінімум, юнгіанську психодраму, міфодраму та символдраму. Багато рольовиків під час рефлексії щодо сучасної рольової гри в строгому сенсі слова люблять порівнювати їх з її містеріальним напрямком (відомим також як «ігри глибокого вживання»). Але міфодраматисти акцентують свою розбіжність із класичною психодрамою таким

чином: «...міфодрама, на відміну від психодрами, орієнтується на культурний колективний міф, а не особисту легенду або актуальну історію індивіда, що дозволяє побачити свій світ в абстраговано-метафоричному сенсі індивідуального міфу» [13, с. 75].

Один із відомих російських міфодраматистів, Г. Бідненко, хоч і вважає сучасну рольову гру в строгому сенсі слова «сучасною родичкою» міфодрами [13, с. 75], але суттєво розмежовує спосіб екзистенціального сприйняття проживання ролі в обох випадках. Вона вважає, що хоч «Рольова гра також базується на вільному виборі ролі учасником та на спонтанному й вільному, або обумовленому сюжеті дії» [13, с. 76], але «...без фіксуючого переживання, яке розставляє сенсові акценти, директора, який веде бесіду з ключовими персонажами)..., фокус уваги учасників значною мірою концентрується на ігровій дії, а не на особистих переживаннях, як це буває в міфодрамі» [13, там же]. Погляд зсередини сучасної рольової гри в строгому сенсі слова свідчить про те, що в ній співіснують обидва фокуси уваги. Причому, в «ідеальному» випадкові, вони доповнюють один одного. У випадку «ігор глибокого вживання» особистісне разом із всіма переживаннями створюють ігрову дію в персоналістичному аспекті «впливу особистості на історію». Окремий характерний момент - можливість впливу Майстра в обох випадках. Ведучий міфодрами повинен повністю контролювати процес, адже на ньому лежить професійна відповідальність. До того ж його бесіди з протагоністом та іншими учасниками спрямовують міфодраму в терапевтичному річищі, відсікаючи те, що може призвести до посилення проблем протагоніста, конфлікту між учасниками тощо. Так само він повинен акцентувати увагу на переживаннях та рефлексії учасників (навіть за рахунок дії) задля того, щоб міфодрама залишалася міфодрамою. Стосовно сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, то її майстер вважає гру ідеальною в тому випадку, коли йому найменше доводиться втручатися у її процес. Адже це свідчить про її ідеальну самоорганізацію та гармонійність. Крім «аварійних», сумнівних або конфліктних випадків, Майстер сучасної рольової гри в строгому сенсі слова контролює ще протікання самого процесу ігрової дії, правила гри та закони існування «тимчасового світу». Духовної та душевної рефлексії гравців він не

торкнеться, поки до нього за цим не звернеться сам рольовик. До того ж для цього існує особливе ігротехнічне місце «тимчасового світу гри», назване «психорозрадником». Зазвичай, «психорозрадниками» на сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова можуть стати церква, «світ мертвих», хижа пустельника тощо. Так є навіть на сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова з відверто містеріальним напрямком та виявленим акцентом на особистісній рефлексії. Тому міфодрама залишається в рідкощі професійної рольової гри з потенціалом особистісного «мета-переходу» до екзистенційної рольової гри, навіть коли ведучим стає рольовик, що пройшов відповідну сертифікацію та привніс у її процес засоби сучасної рольової гри в строгому сенсі слова.

Слід наголосити, що означений «мета-перехід» із граничного до метаграничного буття у випадку міфодрами відбувається глибоко особистісно й може статися навіть після самого міфодраматичного акту рольової гри в результаті рефлексії. Для сучасної ж рольової гри акт «мета-переходу» може так само набути зовнішньої форми інсайту, але при тому неминуче вплине на ігровий процес як «історію тимчасового світу». Адже катарсичні переживання й той же самий інсайт впливають на особистість рольовика і той вибір, який він робить під час співтворчого акту сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Саме таким чином під час сучасної рольової гри в строгому сенсі слова «Дорога на Північ» на екзистенціально-ігровому рівні відбувся ряд інсайтів та одне спонтанне навернення до віри, а на рівні подій (за рахунок цього) із графа Раймона Тулузького VI було знято інтердикт, боротьба католицької церкви з катарами набула безкровного ходу, і штурм замку Монсегюр не відбувся. Всі ці події відбулися саме за рахунок спонтанної екзистенціальної рефлексії учасників гри. Але в більшості випадків сучасної рольової гри в строгому сенсі слова вона залишається абсолютно спонтанною навіть у випадку екзистенційно-містеріального ладу самої гри, коли майстер передбачає та бажає її появу. Це ілюструє саме різницю між міфодрамою, яка завжди базується на професійному типі рольової гри (хоч і перебуває у просторі граничного буття з проявленим потенціалом буття метаграничного) та сучасною

рольовою грою в строгому сенсі слова, в якій (як і в самому житті) співіснують всі три типи рольової гри в просторі буденного, граничного й метаграничного буття.

Наступна теза Г. Бідненко є досить прямим доказом того, що вихід міфодрами як професійної рольової гри у простір гри екзистенційної повинен бути регламентований професійними ж рамками задля підкресленої терапевтичності ігрового процесу: при всьому акцентуванні на емоційній напрузі ролі учаснику необхідно зберігати позицію усвідомлюючого спостерігача, «щоб давати відповіді директорові про свій стан» [13, с. 78]. Далі вона пише: «В рольовій грі часто відбувається інша ситуація: роль стає або дією, або характером, принципово відокремленим від реальної особистості (будучи її уявним, ідеальним або експериментальним різновидом)» [13, там же]. Що може бути запереченим із позиції авторського досвіду сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Особистість вибирає роль свідомо та усвідомлено, навіть якщо вона є для неї особисто «експериментальною». І, якщо взяти до уваги теорію психосинтезу [6], то вибрана роль прямо пов'язана з певною субособистістю, яка потребує пророблення як частини акту самопізнання. В процесі виходу з ігрового простору вона інтегрується в особистість, і це може сприяти актуалізації певних рис людини, яка таким чином (свідомо або несвідомо) практикує самопізнання й самоактуалізацію. Описане ж Г. Бідненко є ілюстрацією формального або професійного типу сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Якщо в них не відбувається «мета-переходу» в простір екзистенційної рольової гри, то спостерігаються сенсові втрати сучасної рольової гри як такої та «картонність» персонажів, яким у подібному випадку не вистачає духовних сил на акт співтворчості. Нині ж гарним тоном є глибоке відчуття персонажу як особистості, життя якої тимчасово проживається й несе із собою певні сенси, які будуть цінними і після гри. У випадку з негативними персонажами рольовики пояснюють це з юнгіанських позицій пророблення внутрішньоособистісного аспекту Тіні. Або вчиняється так, як вище описувала Г. Бідненко, щоб позбавитися негативного «багажу» того ж самого Темного Володаря. Вона вважає, що практика сучасної рольової гри в строгому сенсі слова може призвести до «розщеплення» особистості мозаїкою відіграних характерів та

протиставляє їй міфодраму, де «характер або сценарій залишається від початку до кінця виразним віддзеркаленням почуттів та властивостей душі» [13, с. 78]. Але при цьому Г. Бідненко не бере до уваги, що означене «розщеплення» відбувається лише у випадку особистості нездорової, до подібного розщеплення схильної. Натомість «виразне віддзеркалення почуттів та властивостей душі» так само є рисою сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Адже здоровій, зрілій та цілісній людині властиво інтегрувати у власну особистість те, що Г. Бідненко називає «ідеальним та вічним «не-Я» після повернення з подвоєного простору ігрової реальності. На цьому заснований механізм самої міфодрами й тренінгів, в основі яких лежить рольова гра, і є так само актуальним для сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Якщо б механізм ігрового наслідування сенсів та ідеалів не був універсальним, не відбувалося б спадкоємності містеріально-ритуальної співпричетності міфологічно-сакральному «Часу Воно». Тому природною є трансформація буденного буття на граничне й метаграничне через систематичний досвід практики сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Більш того, з часом рольовик набуває досвіду відносно легкого та цілком конструктивного трансформування «безвихідної повсякденності» на актуалізованому ціннісний простір, певних навичок сенсовідтворення у знецінюючому просторі буденного буття. І це є просто «побічною дією» ігрового підтримання цінної для нього співпричетності.

Таким чином, психодраматична, міфораматична і символдраматична професійна рольова гра частково межує з екзистенційною та цілком перебуває у просторі граничного буття. Власне кажучи, Г. Бідненко вподоблюється рольовикам у тому, що вважає міфодраму «актом мистецтва, спонтанного й живого, непередбачуваного» [13, с. 75].

Такий вид сучасного театру як плейбек існує на межі власне театру, ритуалу, перфомансу та психодрами. Тому він більш явно інтегрований із екзистенційною рольовою грою. Певним чином, те, чого не зміг досягнути у своїх театральних експериментах Є. Гротовський, досягнув у плейбеку Дж. Фокс (учень З. Морено - дружини й послідовника Я. Морено). Але простір плейбеку є радше ритуальним, ніж театральним. А сценічної межі та відповідно пов'язаних із нею умовностей не існує

з самого початку історії плейбеку - 1975 року. Зовнішньо вистава плейбеку виглядає таким чином: одна людина розповідає історію або випадок із свого життя, обирає акторів для виконання ролей (причому професійними акторами вони можуть і не бути), а потім спостерігає артистичне імпровізаційне відтворення означеної історії. Незалежно від того в якій країні грається плейбек або де відтворюється його вистава, в його основній структурі ритуалізовано повторюються наступні елементи: актори сидять на ящиках або стільцях, «дерево» змайстроване з кольорової тканини, є стілець для оповідача, стілець для ведучого, музики, яскраво характерні артистичні доповнення. Так само як психодрама та її відгалуження й сучасна рольова гра в сторогому сенсі слова, плейбек не передбачає сценарію. Оповідачем стає будь-хто з глядачів. Наприкінці плейбеку відбувається ритуалізований фінал: ведучий просить глядачів висловити своє ставлення до виступу, й актори відповідно імпровізують фінал. Причому музики спонтанно ж імпровізують тло історії. А оповідач може потім попросити акторів зіграти іншу варіацію своєї історії, наприклад, досягаючи щасливого фіналу. Вся ця послідовність повертає учасників плейбеку до ритуальних основ рольової культури, починаючи з архаїчних часів буття людства. Власне кажучи, ігровий простір плейбеку є простором ритуальним, і прихильники плейбеку називають його «шаманським». В. Ніда у статті «Про «Плейбек-театр» [85] перераховує все, що вплинуло на його становлення: власне, ритуал (Дж. Фокс довго жив у Непалі, «де форми театру і ритуалу глибоко впроваджені у ритм буденного життя»); традиція усної розповіді міфу в архаїчній культурі; психодрама [85]. За словами В. Ніди, «Ритуал у «Плейбек-Театрі» є дуже важливим вмістилищем всієї практики «Плейбеку». Ритуал створює структуру, відзначає весь процес, всередині якого може проявитися дещо непередбачуване й дивовижне. Якщо...правильно дотримуватися ритуалу дії, то в глядача виникає підсвідоме відчуття безпеки... Можна навіть сказати, що «Плейбек» - це форма зцілюючого, навіть сакрального театру, яка дає можливість божественному проникнути у взаємодію людей, які зібралися разом» [85].

Таким чином, можна зазначити, що плейбек долає межі професійної рольової гри за рахунок ритуалізованості самого дійства й сакралізації у ритуалі навіть

буденних подій людського життя. Так само він, перебуваючи у просторі граничного буття, підносить особистість у ритуалізованому дійстві до буття метаграничного. До того ж, надаючи людині можливість посісти місце прадавнього оповідача міфів та підносячи (навіть буденну) історію в ритуалізованому її відтворенні до рівня епосу, він надає особистості певного «катарсису міфотворчості». Останній чимало споріднює його із екзистенційним простором сучасної рольової гри в строгому сенсі слова.

В цьому аспекті не випадковим є те, що починалася вона саме з рольового відтворення співпричетності світу Дж. Р. Р. Толкієна як одного з ключових міфотворців ХХ століття. Відомий літературознавець М. Назаренко у циклі статей «За межами відомих нам полів», опублікованому в літературному альманасі «Реальність фантастики», цитує фрагмент з листа Дж. Р. Р. Толкієна 1951 р.: «Мене з наймолодших літ пригнічувала вбогість моєї улюбленої батьківщини: в неї немає власних народних переказів (пов'язаних із її мовою та землею), у всякому випадкові тієї якості, яку я шукав та знаходив (в якості складової частини) в легендах інших земель... Я задумав створити цикл більш-менш пов'язаних між собою легенд - від міфів глобального, космогонічного масштабу до романтичної чарівної казки; так, щоб більш значні засновувалися на менших у диткненні своєму до землі, а менші набували неперевершеності на такому значному тлі; цикл, який я міг би присвятити країні моїй, Англії... Цикли повинні бути поєднані у деяке грандіозне ціле - й, однак, залишати місце для інших розумів та рук, для яких знаряддями є фарби, музика, драма. От маячня!» [84, с. 194-195]. Автор таким чином коментує висловлену в листі ключову ідею Дж. Р. Р. Толкієна: «Проект є романтичним - в прямому сенсі слова: саме романтики відновлювали (або створювали) національну міфологію, яку надалі розробляли їх духовні нащадки. «Калевала» Льоннрота й «Тевтонська міфологія» Якоба Гримма з'явилися одночасно...: приклади найславетніші, але зовсім не єдині. Толкієну, звісно, була пам'ятною значно давніша «Історія бриттів» Гальфріда Монмутського, основа артуріани: неіснуюча «книга бриттською мовою», на яку посилається Гальфрід, стала прототипом «Книги

Втрачених Легенд» і, десятиріччя по тому, «Алої Книги Західного Краю»» [84, с. 195].

Таким чином, через екзистенціальну рольову гру професора Толкієна було створено індивідуальний міф та пізніше, у шістдесяті роки - епічне середовище для його відтворення в сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова. Романтична ідея породжує неоромантичних послідовників, що їй співпричетні. Міфотворчість цілком закономірно породжує середовище, яке досить гармонійно трансформує буденне буття на граничне й метаграничне саме за законами архаїчного мислення. Саме тому оживлення цінностей та співпричетність ним у даному випадку відбувається в ігровій формі. Так, наче й не відбувалося в історії та людській свідомості фатальних змін, які знецінюють сакральне. Тому і є доцільним мовити про катарсис міфотворчості в сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова.

Серед прихильників сучасної рольової гри в строгому сенсі слова набув популярності вислів М. Дибовського (голови розробників найкращої комп'ютерної гри 2005 року «Мор. Утопія») про те, що «...в ХХІ столітті найбільш адекватною часу й людині формою мистецтва стане гра, яка реально є аж ніяк не розвагою, під яку вона маскується, як і під уживацький продукт... справжнє мистецтво -...явище, необхідне людям не для розваги, а саме для виживання, рятуючи людину від страшного інтелектуального та морального шоку при рішучих і радикальних, катастрофічно швидких змінах оточуючого світу, рятуючи її як людину...» [37]. Найочевидніше, що мова йде про екзистенціальний тип рольової гри, властивий загальнолюдській культурі. До того ж вище вже йшла мова про здатність гри зберігати в собі ряд сенсів, не стаючи при цьому «культурними консервами» в значенні мореніанської філософії. В аспекті метаантропології вислів М. Дибовського можна співвіднести з роллю гри як засобу долання меж буденності та виходу в граничне та метаграничне буття через співпричетність певним сенсам.

Усвідомлюючи означену співпричетність, рольовики також намагаються співвіднести сучасну рольову гру із мистецтвом. У 2009 році вони досягли певної єдності та цілісності поглядів стосовно співвідношення гри із мистецтвом і творчістю, які виглядають наступним чином:

1. Якщо сучасна рольова гра в строгому сенсі слова розглядається як мистецтво, то доцільним є задіяння певної мистецтвознавчої бази. До того ж це надає можливості нових креативних ходів у розгляді сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Але навіть у самій мистецтвознавчій сфері не існує єдиного та самодостатнього визначення терміну «мистецтво».

2. У самому середовищі сучасної рольової гри одночасно співіснують ті, хто вважають її мистецтвом і ті, хто її ним не вважають. До того ж, «Продукт рольової гри - це результат колективної співтворчості, який в річищі сучасного мистецтвознавства не вміють аналізувати».

3. Остаточне визначення сучасної рольової гри в строгому сенсі слова як мистецтва вимагатиме певної професіоналізації: появи відповідної спеціалізації (не визнаваної соціумом офіційно); мистецтвознавчого дискурсу стосовно сучасної рольової гри у строгому сенсі слова, офіційного «сценічно-галерейного» простору (якому сучасні галереї та сценічні простори не відповідають), винесення екзистенційної рольової гри на суд соціуму (який може бути знецінюючим навіть у випадку самого мистецтва, філософії та релігії), остаточна її професіоналізація до рамок «ще одного типу експериментального театру або перфомансу»; певної естетичної дистанції з ігровим процесом (який може виключати співтворчість та глибинне «вживання-відігрування» та призвести до «картонної опереточності» персонажу).

4. До того ж крайнім випадком офіційного визнання сучасної рольової гри в строгому сенсі слова мистецтвом було б формування певних «професійних творчих спілок та наступного перетворення акту творчості у певну конвеєрну рутину, як це буває у випадку із творчим життям художників, які стають членами Спілки художників. Відбулася б культурна інверсія екзистенційної рольової гри з професійною. Крім того, не існує визначеного у професіональних мистецтвознавчих рамках такого простору, з якого б сучасна рольова гра в строгому сенсі слова не «виростала» б.

5. Рольові ігри настільки є мистецтвом, наскільки в практиці рольової гри наявна художня рефлексія подій. Більш коректним буде визнати її в контексті

означеної думки щодо культурного простору сучасної рольової гри в строгому сенсі слова не мистецтвом, але творчістю. Адже «мистецтво відділяє від творчості професіоналізм». Мистецтву притаманний більш опосередкований механізм співпричетності певним сенсам і цінностям. А в постмодерні це може бути навіть співпричетністю до знецінення міфічного «Часу Воно» в десакралізованому просторі. Сучасну рольову гру в строгому сенсі слова можна співвідносити з мистецтвом, але не відносити до нього.

Паралельно існує така версія стосовно схожості сучасної рольової гри в строгому сенсі слова із мистецтвом: саме завдяки безумовній присутності в ній чинників творчості й мистецтва вона не стає «емоційним наркотиком ХХ століття» через те, що мистецтву властиво трансформувати емоції на сенси й назад, приводячи людину від емоцій до сенсу та навпаки. В контексті метаантропології означений висновок «рольовиків» співвідноситься з можливістю долучення до граничного та метаграничного буття через екзистенціальну рольову гру. Власне кажучи, про неї в одному з найяскравіших проявів і ведеться мова. На цьому заснована їх думка про сучасну рольову гру в строгому сенсі слова як певна «модель для пошуку сенсу». Власне кажучи, в ній вбачається інструмент філософського пізнання. Так само «рольовиками» висловлювалася думка, що екзистенціальний тип сучасної рольової гри в строгому сенсі слова базується на загальній потребі особистості у трансперсональному досвіді, й для того, щоб він пішов на користь особистості, сучасна рольова гра в строгому сенсі слова повинна ставити перед нею питання щодо сенсу. Таким чином, підтверджується ідентичність механізму рольової співпричетності сакральному через екзистенціальний тип сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, із, власне, містеріальним, через який століттями передаються й відтворюються певні сенси. Саме тому рольовики, які є приборниками й практиками екзистенційної рольової гри, називають її «містеріальною рольовою грою». Також її можуть називати «грою глибокого вживання». Основна її риса також полягає в тому, що вона орієнтована на сенс та його набуття, самопізнання, саморефлексію, сенсотворення та навіть богопізнання. Саме тому її приборники акцентують увагу на ній як на засобі гармонізації світу. Ідея є так само

романтичною, як міфотворення Дж. Р. Р. Толкієна. Й так само отримує несподіваний розвиток у вигляді повернення певних сенсів й цінностей у сучасну культуру рольовим чином. Що не є рідкісним, враховуючи створення практикою сучасної рольової гри в строгому сенсі слова певного епічного середовища в сучасній культурі.

О. Баркова наводить наступні його ознаки: високий рівень символізації на субкультурному рівні [7, с. 312]; загальна база знань, відома чи не кожному з рольовиків (на зразок того, як в архаїчній культурі не треба було пояснювати, хто є головним героєм епосу, а хто - другорядним); авторський текст існує у вигляді колективного знання [7, там же]; відсутність новизни інформації, як і в тому випадку, коли сказитель виконує для безлічі слухачів певний епос (хоча б ту ж саму «Рамаяну») задля співпричетності певним сенсам (сам «епос» у процесі сучасної рольової гри в строгому сенсі слова або творчості за його мотивами набуває додаткових відтінків та нюансів) [7, там же]; переконання про достовірність епосу на рівні емоційної співпричетності [7, с. 322]; присутність героїв епосу в житті особистості на рівні все тієї ж емоційної співпричетності [7, там же].

Д. Пісаревська до того ж надає описи ритуалізованої поведінки учасників сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, що додатково доводить екзистенціальний зв'язок із ритуально-рольовими практиками архаїчного середовища та хронологічну першочинність екзистенціального типу сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. На етапі формування її як субкультури мали місце певні ритуали «ім'янарікання» [89, с. 330], які цілком співпадали за своїм сенсом із ініціацією, перехідними ритуалами зміни статусу тощо. Дорога на місце проведення певної рольової гри осмислюється рольовиками як певний «обряд переходу», коли символічно долаються межі буденності, усвідомлюваний внутрішньоособистісно [89, с. 330]. Зазвичай, співтворчий акт сучасної рольової гри в строгому сенсі слова відкривається «парадом» чи будь-яким іншим «посвячувальним» дійством. Якщо, за словами Д. Пісаревської, «на парад приходить гравець, а йде з нього вже його персонаж» [89, с. 337], тоді тим більше сенсового зв'язку з архаїчно-ритуалізованим способом буття. Після ж співтворчого рольового

акту відбувається певний «деролінг» із наступною рефлексією, що є органічним виходом з ритуального простору. Таким чином, формуються межі подвоєної реальності сучасної рольової гри в строгому сенсі слова.

Слід зазначити, що, незважаючи на ритуально-містеріальні основи побудування сучасної рольової гри в строгому сенсі слова (адже вони наслідують від архаїчного образу світу й рольового засобу передавання сенсів і цінностей із наступною трансформацією буденного буття людини), свого основного напрямку вона набуває через особистість рольовика. Саме тому в ній можуть одночасно співіснувати екзистенціальна, професійна, формальна й тренінгова рольова гра. Основна розбіжність полягає в тому, що екзистенціальний напрям сучасної рольової гри в строгому сенсі слова є орієнтованим на пізнання, повернення й певну трансформацію сенсу (у що входять все ті ж самі співтворчість, самопізнання, саморефлексія, сенсотворення та богопізнання). Професійна, тренінгова та формальна рольова гра, на відміну від екзистенційної, так чи інакше, орієнтовані на певну ціль.

Стосовно професійної це набуває досить характерних рис й ознак. Наприклад, у сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова, якій притаманний екзистенціальний напрямок, закономірними та досить частими є випадки, коли особистість вибирає собі персонажа (згідно теорії про субособистості, не випадково) та за рахунок екзистенційної рольової практики змінює свій образ світу на більш конструктивний. Але якщо це таким самим чином проводиться сертифікованим спеціалістом в рамках психодрами (яка повинна бути орієнтована на терапевтичні цілі й проводиться певними сертифікованими методами), то вона стає професійною рольовою грою. Не кажучи вже про значно більш прагматичні за своєю суттю тренінги. Але їх ціль полягає у виході із буття буденного у граничне. Або більш конструктивній трансформації буття буденного.

Окремо слід розглянути випадки професійної рольової гри, характерні лише для сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Сама собою трансформація екзистенційної рольової гри на професійну відбувається тоді, коли сучасну рольову гру в строгому сенсі слова починають розглядати із, власне, професійної позиції або

як досить складну послугу. В першому випадку екзистенціальні основи актуалізації рольової гри починають намагатися описати за допомогою методологічних схем, організувати відповідні методологічні семінари тощо (найхарактерніший приклад - казанська школа сучасної рольової гри в строгому сенсі слова та діяльність Л. Смеркович як Майстра). Це не тільки сприяє соціалізації рольових ігор як «субкультури», але і є прямим її слідством. В найкращих випадках рольовики починають вести серйозну соціально-виховну роботу з молоддю ігровими методами, проводять конкурси ігрових проєктів (наприклад, для тих же дітей), професійно організують фестивалі та концерти. На цьому етапі досить яскраво проявлено зовнішній культуротворчий аспект сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Остання, коли в основу її ставляться ігротехнічні схеми, створені за всіма методологічними основами, може отримати досить яскраву та ефектну реалізацію. Але при абсолютизації означених схем сучасна рольова гра в строгому сенсі слова може значно втрачати свій потенціал екзистенційності й значно програвати «містеріальним» рольовим іграм, в яких роль майстра зводиться до того, що він «задає тональність Душі Світу». Подальший значний акцент на професіоналізації рольової гри в строгому сенсі слова призводить до поступової її орієнтації на споживче суспільство та подальший перехід до простору формальної рольової гри. Якщо ж разом із професіональним напрямком відбувається проникнення в неї методи й технології реального бізнесу (із досить жорсткими маніпулятивними сенсами), то це деструктивно позначається на «вільному співтворчому дусі» рольового середовища. Між тим, застосування методів професійного напрямку сучасної рольової гри в строгому сенсі слова у тих же самим бізнес-технологіях сприяє багатьом конструктивним процесам. Через що значна кількість рольовиків створюють власні тренінги. Специфіка професійного типу сучасної рольової гри в строгому сенсі слова полягає в тому, що вона може бути відокремлена від, власне, «субкультурного» тла й бути ефектно та ефективно застосованою як рольова технологія. І вже в якості рольової технології створювати потенціал трансформації буденного буття на граничне.

Окремого опису й аналізу потребує таке явище професійного типу сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, як історична реконструкція. Її цілі відзначаються в річищі відтворення матеріальної культури й побуту певної епохи із використанням археологічних, образотворчих та письмових джерел. Відтворення реконструкторами матеріальної культури й побуту пов'язане з майже науковими цілями, в тому числі підтвердження або відкидання наукових гіпотез відносно можливостей використання тих або інших предметів. Що також є доказом професійного напрямку їх діяльності. Причому їх цікавить найточніше матеріальне відтворення костюму, обладунку, зброї та побутових предметів із повним науковим підтвердженням створеного власноруч. Вони можуть відтворювати свої напрацювання, проводячи фестивалі живої історії, а також створюючи музеї живої історії та ефектні вистави. До того ж історичній реконструкції можуть бути піддані музика й танок, що виводить такий тип історичних реконструкторів до творчих проявів. А творчий акт може нести в собі потенціал «мета-переходу» до екзистенційної рольової гри та виводити з граничного буття до метаграничного. Але через те, що історична реконструкція не є посиленням до співпричетності певним цінностям (що є особливо актуальним, наприклад, коли реконструкції піддаються такі історично неоднозначні організації як війська вермахту) та самопізнання, реконструктори як прибічники професійного типу сучасної рольової гри в строгому сенсі слова можуть іронічно й упереджено ставитися до рольовиків, особливо якщо мова йде про прихильників екзистенціального типу гри. Ще одне специфічне явище, властиве історичним реконструкторам: локальний соціальний вірус, який можна охарактеризувати як «реконструкторська гламурність». Для цього слід спочатку зазначити, що в координатах метаантропологічної естетики «гламурність» - це певна «лакована буденність», «прикрашене буденне буття, яке видає себе за граничне й метаграничне буття» [58, с. 125 - 144]. У випадку з явищем «реконструкторської гламурності» формується певний специфічний нарцисизм сприйняття себе (або певного кола історичних реконструкторів), як найпрофесійнішого та найавтентичнішого способу втілення певної матеріальної культури та відповідного канону. Причому має місце характерна для моральної гламурності [58, там же]

підміна етики етикетом із конкурентно-ворожим та знецінюючим ставленням не тільки до тих же рольовиків, але й до собі ж подібних практиків професійного типу сучасної рольової гри в строгому сенсі слова. Можливість виходу навіть у граничне буття при цьому є значно складнішою через нарцисичну концентрацію на власній виключній автентичності втілення матеріальної епохи. На відміну від професіоналізму тих історичних реконструкторів, чий внесок у сучасну культуру є дійсно креативним. Тому за своєю суттю «гламурний» реконструктор) є прибічником формального типу рольової гри. Прихильник історичної реконструкції як професійного типу сучасної рольової гри, відтворює в ній буденність іншої культури та епохи. По суті, полишаючи особисту буденність заради буденності історичної. Й отримує при цьому професійне задоволення. Що є не менш гідним, ніж копітка філософська праця відновлення й трансформації сенсу в екзистенціальній рольовій грі. Адже це також є творчим актом трансформації оточуючої реальності. До того ж існує можливість «мета-переходу», коли «рольова гра на занурення в атмосферу» через естетичний та етичний компоненти епохи набувають додаткового екзистенціального напрямку. Прибічник професійної рольової гри починає практикувати екзистенціальну з того моменту, коли занурюється в тимчасовий світ сучасної рольової гри в строгому сенсі слова через красу сенсів та стосунків, а не лише красу епохи та атмосфери.

Щодо тренінгового типу сучасної рольової гри в строгому сенсі слова, то чим прагматичнішою стає професійна рольова гра, тим вона є ближчою до неї. Характерним прикладом є артистичні семінари для рольовиків та деякі види реконструкторських балів, призначених для відпрацювання хореографічних навичок та практичного застосування правил етикету. Від, власне, тренінгів та хореографічних залікових концертів вони відрізняються лише умовним «подвоєним простором» та ціллю атрибутно-поведінкового занурення у відповідну епоху.

Особливості прибічників формального типу гри в рольовому середовищі є такими: практика сучасної рольової гри в строгому сенсі слова для них не виходить за межі активного дозвілля в значенні розваги; споживацьке ставлення до ігрової практики; прагнення «виграти» будь-якою ціною (через що можливим є зумисний

пошук хиб у правилах та використання їх на власну користь або ігнорування правил взагалі); почуття «нудьги» на сучасних рольових іграх у строгому сенсі слова, відмічених екзистенційним спрямуванням; усвідомлення власної ігрової практики як підрахунок кількості «пікніків у шатах». Тобто він є присутнім на сучасній рольовій грі у строгому сенсі слова, може здійснювати певні дії в її просторі, але не є співпричетним до тієї сукупності цінностей та сенсів, яку прибічники екзистенціального напрямку сучасної рольової гри в строгому сенсі слова називають «Душею Світу». Він ставиться до неї формально. Згідно з визначенням Н. Хамітова, це специфічний рольовий варіант «людей нудьги». І можливість «мета-переходу» для них така ж сама, що для «людини нудьги» стати «людиною туги». А потому здійснити власний креативний внесок у рольову співтворчість вже з позиції набуття й відтворення певних сенсів чи особистісного досвіду, а не «перемоги над всіма». Або досягнути певної етико-психологічної зрілості для того, щоб усвідомити для себе необхідність пошуку нових сенсів.

Слід зазначити, що чимала кількість рольовиків пройшла свій «формальний» етап перед тим, як усвідомити та відрефлексувати співтворчий рольовий акт як надбання сенсу та красу стосунків у сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова. Але якщо цього не відбувається, то така особистість полишає рольове середовище, пересичена «забавками». Адже для неї це лише «святковість» у значенні більш яскравої буденності, а не сакралізованого осередку буття. Тому вона не долає меж буденності.

Більше того, для сучасної рольової гри в строгому сенсі слова так само є актуальним той випадок, коли прибічникам формальної та професійної рольової гри (через кардинально інше сприйняття співпричетності віддзеркалюваним у ній сенсам або її відсутності) образ світу на основі священної гри може здаватися, як мінімум, деструктивним або хворобливим.

Цілком можливим є і шлях до формального типу сучасної рольової гри в строгому сенсі слова і через надмірну ідеалізацію професійного підходу до сучасної рольової гри в строгому сенсі слова й так само піднесення до простору її екзистенціального варіанту з формального, оминаючи професійний. До того ж, якщо

практикуючий екзистенціальну рольову гру в строгому сенсі слова буде намагатися провадити відсторонену рефлексію власних співтворчих дій (тобто, почне поводитися як прибічник професійної рольової гри), то власними діями актуалізує саме формальну гру.

Оскільки задля створення сучасної рольової гри в строгому сенсі слова «подвоюється» саме життєвий простір людського буття, то прибічники формального типу гри є в ній так само звичною частиною, як і в звичайному житті. Це можуть бути ті самі «глядачі», які є у сфері мистецтва, але яких немає у просторі гри. І які можуть (за рахунок «мета-переходу») співпричетно приєднатися до співтворчого рольового дійства, а можуть «залишити зал». Саме тому простір сучасної рольової гри в строгому сенсі слова сам собою є життєво-екзистенційним, а не будь-яким іншим. Він, за своєю суттю, є відкритою самооновлюючоюся «системою». Яка, в ідеальному варіанті, може бути настільки самоорганізованою, щоб динамічна рівновага між всіма існуючими типами рольової гри в ній не порушувалася. Більш того, вони повинні співіснувати задля повноти буття сучасної рольової гри в строгому сенсі слова.

Якщо взяти до уваги екзистенціальну «міграцію» особистості між буденним, граничним і метаграничним буттям у контексті метаантропології, то цілком природною є й можливість одночасного існування особистості у просторі всіх трьох типів рольової гри.

Стосовно сучасної рольової гри в строгому сенсі слова не є дивним співіснування всіх трьох типів гри в її просторі. Та навіть (при всьому можливому особистісному несприйнятті в гострих випадках) гармонійне доповнення в загальному креативно-рольовому акті всіх зазначених типів гравців. Це відбувається частково через те, що в ній на символічному рівні відтворюється вся повнота екзистенціального простору буття особистості.

В природі особистості є органічним поєднання в фокусі свого особистісного простору буденного, граничного й метаграничного як екзистенціальних аспектів рольової гри. За рахунок взаємодоповнення та сенсотворчої трансформації через «мета-перехід» відбувається той же самий рольовий феномен культури, що

залишається незмінним від архаїчних часів до кінця XX ст.-початку XXI ст. Завдяки йому ігрова передача цінностей та наступні їх трансформація й асиміляція екзистенціально відтворюються у буденному, граничному й метаграничному бутті.

Висновки до 3 розділу

Сучасна типологія рольових ігор в культурі включає в себе екзистенціальну, професійну, тренінгову та формальну рольову гру. Екзистенціальна рольова гра має найбільший потенціал трансформації буденного буття, який знижується за мірою зниження її екзистенціального компонента. Можливість еволюційного розвитку ігрового буття особистості як переходу від формальної до професійної, тренінгової або екзистенціальної рольової гри здійснюється через певний «мета-перехід» як сенсотворчий акт самопізнання й самотворення.

Саме екзистенціальна рольова гра в культурі є носієм, зберігачем та основою для проявлення архетипів. У річищі рольової гри в культурі формуються основні поведінкові програми як «правила гри».

Екзистенціальні аспекти рольової гри співвідносяться з буденним, граничним і метаграничним буттям через формальну, професійну, тренінгову та екзистенціальну рольову гру. Еволюційний перехід особистості між ними є особистісним актом трансформації буття, яку можна умовно назвати «мета-переходом».

Сучасній культурі притаманна ігрове наслідування містеріальної спадщини, яка актуалізується через співпричетність сакральному а також певним сенсам і цінностям. Об'єднані грою, вони можуть як існувати в епічному середовищі, так і створювати його навколо себе.

Сучасна рольова гра в строгому сенсі слова корелює з мистецтвом, а тому є творчістю, а саме – рольовою сенсотворчістю.

Екзистенціальні виміри рольової гри (її буденне, граничне та метаграничне буття в значенні формальної, тренінгової та екзистенційної рольової гри) співіснують паралельно і в рольовій грі як такій, і в фокусі особистості. Особистість та її вибір визначають перевагу певного з них в ігровому процесі.

«Мета-перехід» у рольовій грі може бути проявлений у вигляді інсайту або катарсичних переживань. А в сучасній рольовій грі у строгому сенсі слова може і впливати на ігрові події за рахунок акту особистісного вибору. Схожим чином відбуваються й культуротворчі процеси.

У практиці сучасної рольової гри в строгому сенсі слова особистість набуває досвіду відносно легкого та цілком конструктивного трансформування «безвихідної повсякденності» на актуалізовано-ціннісний простір та певних навичок сенсотворення у знецінюючому просторі буденного буття.

Простір сучасної рольової гри в строгому сенсі слова сам собою є життєво екзистенційним та функціонує за законами відкритої самооновлюючої системи. У цьому просторі на символічному рівні відтворюється вся повнота екзистенціального простору особистості у вигляді формальної, тренінгової, професійної та екзистенційної рольової гри.

Міфотворчість у сучасній рольовій грі в строгому сенсі слова породжує епічне середовище, яке трансформує буденне буття на граничне й метаграничне за законами архаїчного мислення та поведінки. Що сприяє відтворенню сенсів і цінностей саме в ігровій формі. Рольова співпричетність епічному середовищу надає можливість катарсису міфотворчості як відновленню певних цінностей та їх інтеграції в буття.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволяє стверджувати, що рольова гра є феноменом культури, який заснований на вживанні у роль та створенні альтернативної реальності. З методологічних позицій метаантропології можна стверджувати, що сенсом рольової гри є передусім не практичний результат, а самореалізація та актуалізація особистості, її волі та натхнення, що виводить за межі буденного буття в царину культуротворчості.

1. Фундаментальною функцією рольової гри у культурі є «відігрування» архетипів. Рольова гра в культурі є носієм та зберігачем архетипів та поведінкових кодів; саме тому вона здатна формувати культурні способи взаємодії людей як «правила гри».

2. Слід розрізняти рольову гру в широкому та строгому сенсі слова. Перша виступає сутнісною основою містерій, сакральних ритуалів, карнавалів, кіно- й театральних вистав, психодраматичних сеансів, тренінгів, дитячих ігор, а також формальних або, навпаки, змістовних процедур в різних професіях. Рольова гра в строгому сенсі – самостійний вид діяльності, який передбачає спонтанну творчу самореалізацію на основі оживлення образів та сюжетів художніх творів (найчастіше в жанрах історичного роману та роману «фентезі») із можливістю катарсичного розв'язання глибинних екзистенціальних протиріч людського буття.

3. Існують загальні основи існування рольової гри в культурі, які є однаково актуальними для всіх типів архаїчного суспільства. Це – феномен рольової «священної гри». Міфи як сакральні тексти вербально фіксують правила «священної гри». Сучасні культури з найбільше збереженою рольовою «священною грою» відзначаються найбільшою актуалізацією екзистенціального компоненту рольової гри.

4. Містерія та ритуал піддаються виродженню або спотворенню за мірою щезнення з них екзистенціального компоненту. Таким чином, містерія може поступово перетворитися на ритуал, ритуал – на обряд, а той, у свою чергу – на беззмістовну рольову гру.

5. Значущість карнавалу як форми рольової гри полягає в тому, що він трансформує буденне буття на граничне. Разом із тим, карнавал відкриває нові можливості для трансцендування людини у метаграничний вимір буття як вимір сакральних цінностей, сенсів, подій, вчинків та відносин; в культурі постмодерну осмислення цього відбувається у «теології гри», що, по суті, означає вихід за межі постмодерну.

6. Оновлююче значення карнавалу полягає в ігровому оживленні втрачених сенсів через святкове втілення їх у «світі навпаки» та деконструкції інфернального комічним. Карнавал за формотворчим принципом і найвищими цілями подібний до містерії, але в ньому відтворення екзистенціальної рольової гри та її суті відбувається через пародійне відігрування норм та законів формальної та професійної рольової гри. Він може сприяти співпричетності граничному і метаграничному буттю, заперечуючи абсолютність влади буденності.

7. Рольове відтворення буденного буття в карнавалі набуває відтінок гротескного відігрування буденної «серйозної» реальності як «світу навпаки». Карнавалізація в сучасності є культуротворчим чинником, який долає межі буденності через її ігрову абсурдизацію.

8. Рольова гра в широкому сенсі є структурною одиницею містерії, карнавалу та ритуалу. Через рольову гру екзистенціального типу, як «священну гру», зберігається потенціал здійснення ієрофанії. Містерія та ритуал піддаються виродженню або спрощенню за мірою зникнення з них екзистенціально-креативного компоненту. Компенсація вищезначеного процесу відбувається за рахунок того, що гра може зберігати в собі компоненти сакрального через екзистенціальні переживання співпричетності ритуалу та обряду.

9. Природа рольової гри як феномену культури постає поступовим оволодінням здатністю творчо трансформувати буденність. Етапи еволюційного розгортання рольової гри в життєвому світі особистості співвідносяться із буденним, граничним і метаграничним буттям людини та культури як її духовного світу. Еволюційний перехід між ними є особистісним актом трансформації буття, який можна умовно назвати «мета-переходом» як сенсотворчим актом самопізнання й самотворення.

10. В процесі дослідження було запропоновано типологію рольових ігор у сучасній культурі, яка включає в себе формальну, професійну, тренінгову та екзистенціальну рольову гру. Всі наведені типи рольової гри в культурі поєднані за ігровим компонентом. Екзистенціальна рольова гра має найбільший потенціал трансформації буденного буття; він знижується по мірі зниження її екзистенціального компоненту. У просторі формальної рольової гри, навпаки, відбувається відновлення буденного буття; задля трансформації буденного буття й буденного світогляду необхідно вийти за її межі. Професійна і тренінгова пов'язані із тим, що рольова гра може бути частиною професійних навичок або методу передання певних знань та вмінь.

11. Екзистенціальна рольова гра у культурі є одним з визначальних факторів її неповторності. Разом із тим, формальна та професійна рольова гра сприяють проростанню ігрових основ на буденних рівнях буття.

12. Той факт, що рольова гра може бути методом передання певних знань та вмінь, а також способом реалізації у професії зумовлює професійний і тренінговий її типи. Екзистенціальні аспекти рольової гри співвідносяться з буденним, граничним і метаграничним вимірами буття людини через формальний, професійний, тренінговий та екзистенційний модуси рольової гри.

13. Найвищі цілі рольової гри екзистенціального типу та сучасної рольової гри в строгому сенсі слова співпадають. Обидві можуть актуалізувати духовно-душевний розвиток особистості до стану цілісності задля піднесення людської природи через притаманні обом елементи співпричетності до граничного та метаграничного буття людини та світу, до сакральних цінностей та сенсів.

14. Задля досягнення співпричетності граничному і метаграничному буттю у рольовій грі особистість потребує виходу за межі буденної ігрової поведінки, що може бути реалізованим через ініціацію в архаїчних культурах та її аналоги в культурі сучасній.

15. В практиці сучасної рольової гри в строгому сенсі слова особистість набуває досвід конструктивного трансформування буденності, набуття навичок сенсотворення та формування філософського світогляду, що дозволяє гармонійно

вирішувати протиріччя власного буття. Це відбувається завдяки тому, що у просторі сучасної рольової гри в строгому сенсі слова на символічному рівні відтворюється вся повнота екзистенціального простору буття особистості в культурі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абрамян Л. А. Смех как движущая сила праздника / Л. А. Абрамян // Смех: истоки и функции; [под ред. А. Г. Козинцева]. - СПб.: Наука, 2002. - 223 с.
2. Аверинцев С. Бахтин, смех, христианская культура / С. Аверинцев // Бахтин М.М. как философ. - М.: Наука, 1992. - С. 7-19.
3. Альбедиль М.Ф. Индия: беспредельная мудрость / М.Ф Альбедиль. - М.: Алетейа, 2003. - 416 с.
4. Альбедиль М.Ф. Стихия праздника / Карнавалы. Праздники / [Ред. группа: Т. Каширина, Т. Евсеева] // Самые красивые и знаменитые карнавалы и праздники. - М.: Мир энциклопедий, 2005. - С. 5-25.
5. Андрущенко И. В. Постмодернизм / И. В Андрущенко., О. А Вусатюк // Философский словарь. - К: А.С.К., 2006. - С. 675-676.
6. Ассаджиоли Р. Психосинтез. Принципы и техники / Р. Ассаджиоли. - М.: Эксмо-Пресс. - 416 с.
7. Баркова. А.Л. Толкинисты: пятнадцать лет развития субкультуры // Молодежные субкультуры Москвы. Институт этнологии и антропологии российской академии наук / [Сост. Д.В Громов., отв. ред. М.Ю Мартынова]. - М.: ИЭА РАН, 2009. - С. 297- 321.
8. Баркова. А.Л. Толкинисты: архаическая субкультура в центре мегаполиса [Электронный ресурс] // Человек. 2003. № 5. - Режим доступа: <http://mith.ru/alb/tolkien/subculture.htm>
9. Байбурин А.К. Ритуал в традиционной культуре. Структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов [Электронный ресурс] / А.К .Байбурин. - СПб.: Наука, 1993. - Режим доступа: <http://www.cultinfo.ru/arts/folk/demo/books/baybur/baybyr.htm>
10. Барц Э. Игра в глубокое: Введение в психодрамы / Э. Барц [Пер. с нем. К.Б. Кузьминой] - М.: Независимая фирма «Класс» (Библиотека психологии и психотерапии). 1997.- .144 с.

- 11.Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и ренессанса / М.М. Бахтин. - Москва: Художественная литература, 1990. - 543 с.
- 12.Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества / М.М. Бахтин // Из истории сов. эстетики и теории искусства [Сост. С. Г. Бочаров; Текст подгот. Г. С. Бернштейн и Л. В. Дерюгина; Примеч. С. С. Аверинцева и С. Г. Бочарова]. - М.: Искусство, 1979. - 424 с.
- 13.Бедненко Г. Б. Мифорама и ее драматические предшественники / Г. Б. Бедненко // Психодрама и современная психотерапия. Научно-теоретический и научно-методический журнал. - № 2-3, апрель - сентябрь. Институт социальной и политической психологии АПН Украины. Общественная организация «Ассоциация психодрамы». Киев, Украина. 2005 - С. 75-82.
- 14.Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы / Э. Берн [Пер. с англ. М. С. Мацковского]. - СПб.: Лениздат, 1992. - 400 с.
- 15.Брэстед Дж. Г., Тураев Б. А. История Древнего Египта // Брэстед Дж. Г., Тураев Б. А.- Минск: Харвест, 2004. - 608 с.
- 16.Бычков В.В. Эстетика: Учебник / Бычков В.В. - М.: Гардарики, 2004. - 556 с.
- 17.Ваторпин А.С.Религиозный модернизм и постмодернизм / А.С. Ваторпин // Социологические исследования. - 2001. - № 11. - С. 84-92.
- 18.Воронкова В.Г. Філософія. Навчальний посібник / В.Г. Воронкова.- Київ. ВД «Професіонал». 2004. - 464 с.
- 19.Воронов В., Чернишкина Е. Что нужно знать о молодежной субкультуре? / В. Воронов., Е. Чернишкина // Воспитание школьников. - 2001. - №5. - С. 23-26.
- 20.Гадамер Х.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики / Х.-Г Гадамер.- М.: Прогресс, 1998.- С. 148, 152.
- 21.Гензелева Р. Пурымский смех советских евреев (пурымшпили 1970-1980-х годов) [Электронный ресурс] / Р. Гензелева. - Режим доступа: <http://lechain-journal.livejournal.com/67808.html>

22. Гессе Г. Паломничество в страну Востока. Игра в бисер. Рассказы / Г М. Гессе. - 1984 - С. 80.
23. Глушкова И.П. Из индийской корзины: исторические интерпретации / И.П. Глушкова. - М.: Восточная литература. 2003. - 296 с.
24. Голозубов А.В. Теология смеха как феномен западной культуры (Монография) / А.В Голозубов. - Харьков: Т.О. «Эксклюзив»; 2000. - 468 с.
25. Григорьев С. В. Пространство-время игры: психологические размышления об игровых биографиях / С. В. Григорьев // Мир психологии. -. Московский психолого-социальный институт НПО «Мадэк». Москва-Воронеж - 1999. - № 4. С 169 - 192.
26. Григорьева Т.П. Япония: путь сердца / Т.П. Григорьева. - М.: Культурный центр «Новый Акрополь». 2008 - 392 с.
27. Громов Д. В. Субкультуры большого города: единство непохожих / Молодежные субкультуры Москвы / [Сост. Д.В. Громов, отв. ред. М.Ю. Мартынова]. - М.: ИЭА РАН, 2009. - С. 5- 26.
28. Готовский С. Театр. Ритуал. Перформер [Электронный ресурс] / С. Готовский. - Л.: Литопис, 1999. - 185 с. - Режим доступа: <http://proxy.michaelcristina.com/flibusta.net/b/192832/read>
29. Гуревич А.Я. Проблемы средневековой народной культуры / А.Я. Гуревич. - М.: Искусство, 1981. - 359 с.
30. Гуревич А.Я. Смех в народной культуре средневековья / А.Я. Гуревич // Вопросы литературы. - 1966. - 185 с., №6. - С. 207-213.
31. Гуревич А.Я. Эдда и сага / А.Я. Гуревич. - М.: Наука, 1979. - 192 с.
32. Гусева А.Ю. Типологии игры: «поэзия» и этология / А.Ю. Гусева // Игровое пространство культуры. - СПб., 2002. - С.54.
33. Даркевич В. П. Народная культура Средневековья: пародия в литературе и искусстве IX - XVII вв / В.П. Даркевич. - М.: ООО «ИТИ Технологии», 2004. - 328 с.
34. Демидов А.Б. Феномены человеческого бытия / А.Б Демидов. - Минск: ЗАО Издательский центр «Экономпресс», 1999. - С 15-23.

35. Джемелли А. Францисканство / А. Джемелли [пер. с итал. И. Тимофеева]. - М.: Духовная библиотека, 2004. - 512 с.
36. Дживелегов А., Бояджиев Г. История западно-европейского театра. [Электронный ресурс] / Дживелегов А., Бояджиев Г. - М.-Л., 1946. - с. 613. - Режим доступа: <http://svr-lit.niv.ru/svr-lit/istoriya-zapadnoevropejskogo-teatra/index.htm>
37. Дыбовский Н. Игра вызывает игрока. Военный совет [Электронный ресурс] / Н. Дыбовский // Лучшие компьютерные игры - 2007 - №2 (63) февраль - Режим доступа: <http://www.lki.ru/text.php?id=2231>
38. Зайченко О. Г. Рольова гра як феномен людського буття в культурі / О. Г. Зайченко // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць / Гол. ред. В.М. Вашкевич. К.: ВІР УАН, 2012. - Випуск 63 (№8). - С. 433-438.
39. Зайченко-Свечнікова О. Г. Екзистенціальні аспекти сучасної рольової гри в строгому сенсі слова: буденне, граничне і метаграничне / О. Г. Зайченко-Свечнікова // Totallogy-XXI. Постнекласичні дослідження. № 26. - Київ: ЦГО НАН України. - 2011. - С. 120-129.
40. Зайченко-Свечнікова О. Г. Карнавал та перфоманс як модуси рольової гри» / О. Г. Зайченко-Свечнікова // Наукові записки Київського університету туризму, економіки і права». Серія: філософські науки / К.: КУТЕП, 2011. - Випуск 10. - С. 326-328.
41. Зайченко-Свечнікова О. Г. Рольова гра у блазнівстві та карнавалізаційній релігійності / О. Г. Зайченко-Свечнікова // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць / [Гол. ред. В.М. Вашкевич] К.: ВІР УАН, 2012. - Випуск 59 (№4). - С. 542-548.
42. Зайченко-Свечнікова О. Г. Типологія рольових ігор в аспекті управління / О. Г. Зайченко-Свечнікова // Актуальні проблеми регіонального управління та місцевого самоврядування: Матеріали науково-практичної конференції за міжнародною участю (08.04.2011) / [Під ред. К.В. Присяжнюка, В.Д. Бакуменка. Т.В. Іванової]. - К.: Видавничо-поліграфічний центр Академії муніципального управління, у 2-х частинах, Ч.2, 2011. - С. 388-392.

43. Иванов В. В. Из заметок о строении и функциях карнавального образа / В. В. Иванов // Проблемы поэтики и истории литературы. - Саранск: Изд-во Мордовского ун-та, 1973. - С. 37-72.
44. Иванов С. А. Византийское юродство / С. А. Иванов. - М.: Международные отношения, 1994. - 235 с.
45. Истоки францисканства. Святой Франциск Ассизский: писания и биографии / [пер. О. Седакова, А. Топорова, Л. Сумм]. - Assisi: Movimento Francescano, 1996. - 1060 с.
46. Исупов К.Г. Второе рождение проблемы «игра и искусство» / К.Г. Исупов // Философские науки. -1974. - №5.- С. 33-45.
47. Каган М.С. Человеческая деятельность (Опыт системного анализа) / М.С. Каган. - М.: Политиздат, 1974 - 328 с.
48. Кант И. Критика способности суждения: в 6 т. / И. Кант - 5.: - М: Мысль, 1966 - 564 с.
49. Карпенко И.В. Философское пространство культуры: человек философствующий и человек повседневности: Монография / И. В. Карпенко. - Харьков: ХНУ им. В. Н. Каразина, 2006. - 292 с.
50. Келлерман. П. Ф. Психодрама крупным планом. Анализ терапевтических механизмов / П. Ф. Келлерман / [Пер. с англ. И.А. Лаврентьевой]. - М.: Независимая фирма «Класс», 1998. - 240 с.
51. Киппер Д. Клинические ролевые игры и психодрамы / Д. Киппер. - М.: Независимая фирма «Класс», 1993. - 211 с.
52. Козинцев А.Г. Человек и смех / А.Г. Козинцев. - СПб.: Алетейя, 2007. - 236 с.
53. Колязин В. Ф Карнавал в Германии и других немецкоязычных землях / В. Ф. Колязин // От мистерии к карнавалу: Театральность немецкой религиозной и площадной сцены раннего и позднего средневековья. - М.: Наука, 2002, С. 88 - 118.
54. Коськов М.А. К теории чистой игры [Электронный ресурс] / М. А Коськов // *Studia culturae*. Выпуск 3. Альманах кафедры философии культуры и культурологии и Центра изучения культуры философского факультета Санкт-

Петербургского государственного университета. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. С.9-26. - Режим доступа:

http://anthropology.ru/ru/texts/koskov/studia03_01.html

55. Кофман А. Карнавал смерти / А. Кофман // Карнавалы. Праздники / [Ред. группа: Т. Каширина, Т. Евсеева]. - М.: Мир энциклопедий, 2005.- С. 52-55.
56. Крилова С. А. Гламурність як порушення цілісності людини та суспільства/ С. А. Крилова // Totallogy-XXI. Постнекласичні дослідження. - Випуск 24. - К., 2010. - С. 227-336.
57. Крилова. С. А. Краса вчинків як цілісність свободи / С. А. Крилова // Філософія науки: традиції та інновації. Науковий журнал. - СумДПУ ім. А.С. Макаренка.- №2(4). - Суми, 2011. - С. 142-150.
58. Крилова С. А. Краса людини: особистість, сім'я, суспільство (соціально-філософських аналіз): монографія / Крилова С. А. - Ніжин: ТОВ «Видавництво «Аспект-Поліграф», 2011. - 344 с.
59. Крилова С. А. Сенс життя як філософсько-етична проблема / С.А. Крилова // Наукові записки: Вип. Актуальні проблеми сучасної культурології. - К., 2011. - С. 55-66.
60. Крилова С. А. Феномен гламурності в сучасному суспільстві: екзистенціальні та соціокультурні аспекти / С.А. Крилова // Гілея: Науковий вісник. Збірник наукових праць. - НПУ ім.. М. П. Драгоманова. - №43. - К., 2011. - С. 273-280.
61. Лао Цзы. Дао Дэ Цзин / Лао Цзы. / [Пер. с древнекитайского А.В. Кувшинов] - 1997. Издательство «Ника», Красноярск, 1998. - 158 с.
62. Лауэнштайн Д. Элевсинские мистерии / Д. Лауэнштайн. - М.: Энигма, 1996. - 368 с.
63. Лащенко С.К. Заклятие смехом: Опыт истолкования языческих ритуалов восточных славян / С. К Лащенко - М.: Ладомир, 2006. - 320 с.
64. Фрагменты ранних греческих философов. От эпических теокосмогоний до возникновения атомистики. Ч. 1 / [Издание подготовил. Лебедев А. В. Ответственный редактор И. Ф. Рожанский]. - М.: Наука. 1989. - 576 с.

65. Леви Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении [Электронный ресурс] / Л. Леви Брюль - М.: Педагогика-Пресс, 1994. - 608 с. - Режим доступа: <http://flibusta.net/b/174462>
66. Леви-Стросс К. Структурная антропология / [Электронный ресурс] / К. Леви-Стросс; (Пер. с фр. В. В. Иванова) - М.: Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2001. - 512 с. - Режим доступа: <http://proхy.michaelcristina.com/flibusta.net/a/7202>
67. Ле Гофф Ж. Цивилизация средневекового Запада / Ж. Ле Гофф. - М.: Прогресс-Академия, 1992. - 372 с.
68. Лейтц Г. Психодрама: теория и практика. Классическая психодрама Я. Л. Морено / Г. Лейтц. - Москва: «Когито-Центр», 2007. - 380 с.
69. Лейц Г. Что такое психодрама? [Электронный ресурс] / Г. Лейц // Alter Ego. 1992, 2, с.24-27. [Пер. С нем. Ромек В.], 1992. - Режим доступа: <http://www.psyinst.ru/library.php?part=article&id=1059>
70. Лосев А.Ф. Диалектика мифа [Электронный ресурс] / А.Ф. Лосев. - М.: «Правда», 1990. 558 с. - Режим доступа: <http://proхy.michaelcristina.com/flibusta.net/b/133519/read>
71. Лосев А Ф Форма. Стиль. Выражение / А. Ф. Лосев. - М., 1995.- 106 с.
72. Людина в цивілізації ХХІ століття: проблема свободи / [В.Г. Табачковський, М.О. Булатов, Т.В.Лютий, Г.І. Шалашенко та ін.]. - К.: Наукова думка - 2010. - С. 217-233.
73. Маслов А. А. Китай: Колокольца в пыли: странствия мага и интеллектуала / А. А. Маслов. - М.: Алетейа: Культурный центр «Новый Акрополь». 2005. - 376 с.
74. Маслов А.А. Китай: укрощение драконов. Духовные поиски и сакральный экстаз / А. А. Маслов. - М.: Алетейа: Культурный центр «Новый Акрополь». 2006. - 480 с.
75. Маслоу А. Психология бытия / А. Маслоу. - К.: Ваклер, 1997. - 304 с.
76. Малахов В. Этика. Курс лекцій / В. Малахов. - К.: Либідь, 1996. - 304 с.
77. Манн Ю. Карнавал и его окрестности / Ю. Манн // Вопросы литературы.- Выпуск 1. - 1995. - С. 154-182.

78. Менжулин В. Путь героя / В. Менжулин // О. Ранк Миф о рождении героя. - М.: Рефл-бук; К.: Ваклер, 1997. - 252 с.
79. Менжуліна Л. Міфоаналіз: вступ до «критики темного розуму» /Л. Менжуліна. - К.: Віпол, 1998, - 85 с.
80. Муляр В. Самореалізація особистості як соціальна проблема (філософсько-культурологічний аналіз) / В. Муляр. - Монографія. - Житомир: ЖІТІ, 1997. - 294 с.
81. Жизнеописания трубадуров / [Составление и вступительная статья М.Б.Мейлаха.] М.: Наука, (Литературные памятники), 1993. - 736 с.
82. Море А. Египетские мистерии / А. Море [пер. с фр. С.В. Архиповой.]. - Культурный центр «Новый Акрополь», 2009. - 192 с.
83. Морено Я.Л. Лечение психозов методом психодрамы [Электронный ресурс] / Я.Л. Морено. - Институт Психодрамы, Beacon House , Нью-Йорк, 1945. - Режим доступа: <http://www.psychodrama.ru/moreno.htm>
84. Назаренко М. За пределами ведомых нам полей / М. Назаренко // Реальность фантастики // №12 (52) декабрь 2007. Киев. ООО «Бизнес - Интеллект». - С. 176 - 200.
85. Нида В. О. Плейбек-Театре [Электронный ресурс] / В. Нида // Флогистон - 2007. - Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/therapy/playback>
86. Ницше Ф. Полное собрание сочинений: В 13 томах / Ф. Ницше - 1.: - М.: Культурная революция, 2005. - С. 62.
87. Оже М. Криза сенсу в сучасному світі / М. Оже // Філософська і соціологічна думка. - 1995. - № 5-6. - С. 134-144.
88. Перну Р. Алиенора Аквитанская / Р. Перну [Пер. с франц. Васильковой А.С.]. - СПб.: Издательская группа «Евразия», 2001. - 336 с.
89. Писаревская. Д.Б. Ритуализированные практики в субкультуре ролевых игр / Д.Б. Писаревская. // Молодежные субкультуры Москвы. Институт этнологии и антропологии российской академии наук / - М.: ИЭА РАН, 2009. - с. 322 – 343.
90. Платон. Государство [Электронный ресурс] / Платон. - Издательство: Наука, 2005. - 572 с. - Режим доступа: <http://flibusta.net/b/175616/read>

91. Платон. Сочинения в 3 томах [Электронный ресурс] / Платон - т. 3, ч. 2.: - М.: Мысль. - 1971. - 478 с. - Режим доступа: <http://flibusta.net/b/175616/read>
92. Попович М. В. Творчество и идея целостности / М. В. Попович // Світогляд і духовна творчість. - К.: Наук. думка, 1993. - С. 29-36.
93. Реутин М. Народная культура Германии: Позднее средневековье и Возрождение / М. Реутин. - М., 1996. - С. 19-22.
94. Романов Ю.И. Культурология: учебное пособие по дисциплине «культурология» / Ю.И. Романов. - СПб.: Питер, 2007. – С. 39.
95. Рормозер Г. Ситуация христианства в эпоху «постмодерна» / Г. Рормозер // Вопросы философии. - 1991. - 205 с. № 5. - С. 75-86.
96. Рюмина М.Т. Смех как виртуальная реальность / М.Т. Рюмина. - М.: Едиториал УРСС, 2003. - С. 39, 147-148.
97. Сакс Дж. М. Голос Я. Л. Морено. Интервью с создателем психодрамы / Дж. Сакс // Психодрама и современная психотерапия, Научно-теоретический и научно-методический журнал. - Институт социальной и политической психологи АПН Украины. Общественная организация «Ассоциация психодрамы». Киев, Украина. - 2005. - № 1 - С. 65-79.
98. Сигов К.Б. Игра как проблема философской антропологии: автореф. дис. на соискание уч. ступени канд. филос. наук: спец: 09.00.01. «диалектический и исторический материализм» / К.Б. Сигов. - Киев, 1990. - 18 с.
99. Скотна Н.В. Особа в розколотій цивілізації: освіта, світогляд, дії: (Монографія) / Н.В. Скотна. - Львів: Українські технології. 2005. - 384 с.
100. Столович Л.Н. Жизнь - творчество - человек / Л.Н. Столович. - М.:Наука. 1986. - 194 с.
101. Славко М. А. Ролевое движение в России в 1990-2006 годах / М. А. Славко. - Твер: Твер. Гос.ун-т. 2007. - 196 с.
102. Солкин В.В. Египет: вселенная фараонов / В.В. Солкин. - М.: Алетейа, Новый Акрополь. 2001. - 448 с.
103. Степихова А.А. Ролевая игра в жизни и литературе [Электронный ресурс] // А.А. Степихова [в сб. «Философия XX века: школы и концепции»:

- Материалы работы секции молодых учёных «Философия и жизнь»]. Философия XX века: школы и концепции: Научная конференция к 60-летию философского факультета СПбГУ, 21 ноября 2000 г. Материалы работы секции молодых учёных «Философия и жизнь».; - СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2001. С. 9-26. - Режим доступа: http://anthropology.ru/ru/texts/stepikhova/phillife2000_088.html
104. Табачковський В.Г. Людина - Екзистенція - Історія / В.Г. Табачковський. - К., 1996. - 250 с.
105. Тендрякова М.В. Игра и расширение смыслового пространства (взаимопереходы игры и реальности) / М.В. Тендрякова // Мир психологии. - Московский психолого-социальный институт НПО «Мадэк». Москва-Воронеж. - 2000. - № 3 - С. 113-121.
106. Тиллих П. Избранное: Теология культуры / П. Тиллих. - М.: Юрист, 1995. - 497 с.
107. Третьякова Л. И. Выигранные жены / Л. И. Третьякова // Мои старинные подруги - М.: Виконт, МВ, 2008. - С. 464.
108. Тульчинский Л.Г. Слово и тело постмодернизма / Л. Г. Тульчинский // Вопросы философии. - 1999. - № 10. - С. 35-53.
109. Турчин В. Восьмидесятые... жажда перемен. Европейский символизм / В. Турчин / Ответственный редактор И. Е. Светлов Санкт-Петербург 2006. - 468 с.
110. Туччи Дж. Религии Тибета / Дж. Туччи. - СПб.: Евразия, 2005. - 448 с.
111. Узнадзе Д.И. Психологические исследования / Узнадзе Д.И. - М., 1966. - 348 с.
112. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблема человека в западной философии. М.: Прогресс, 1988. - С 357-402.
113. Франкл В. Воля к смыслу / В. Франкл. - М.: Прогресс, 2000. - 259 с.
114. Франкл В. Человек в поисках смысла / В. Франкл. - М.: Прогресс, 1990. - 368 с.

115. Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра / О.М. Фрейденберг. - М.: Лабиринт, 1997. - 449 с.
116. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности / Э. Фромм. - М.: Республика, 1994. - 448 с.
117. Фрэзер Дж. Золотая ветвь / Дж. Фрэзер. - М.: Изд-во политической литературы, 1980. - 449 с.
118. Хамитов Н. Афоризмы силы. Тайна красоты отношения к себе и к другому / Н. Хамитов. – М.: Аст, Торсинг, 2005. - 228 с.
119. Хамитов Н. Бытие запредельное / Н. Хамитов, С. Крылова, Т. Розова, С. Минева, Т. Лютый. Философская антропология: словарь / [Под редакцией доктора философских наук, профессора Н. Хамитова]. - К.: КНТ, 2011, - С. 67-68.
120. Хамитов Н. Бытие обыденное / Н. Хамитов, С. Крылова, Т. Розова, С. Минева, Т. Лютый. Философская антропология: словарь / [Под редакцией доктора философских наук, профессора Н. Хамитова]. – К.: КНТ, 2011. - С. 68 – 69.
121. Хамитов Н. Бытие предельное / Н. Хамитов, С. Крылова, Т. Розова, С. Минева, Т. Лютый. Философская антропология: словарь // Философская антропология: словарь / [Под редакцией доктора философских наук, профессора Н. Хамитова]. - К.: КНТ, 2011. - С. 69-70.
122. Хамитов Н. Игра / Н. Хамитов, С. Крылова, Т. Розова, С. Минева, Т. Лютый. Философская антропология: словарь / [Под редакцией доктора философских наук, профессора Н. Хамитова]. - К.: КНТ, 2011. - С. 130-131.
123. Хамитов Н. Философия и психология пола / Н. Хамитов. - К.: «Ника-центр». М.: «Институт общегуманитарных исследований». 2001. - 224 с.
124. Хариш Дж. Лиля. Игра самопознания [Электронный ресурс] / Дж. Хариш. - Киев: София, 1999. - С.136 - Режим доступа: <http://flibusta.net/b/136384>
125. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня./ Й. Хейзинга. - М.: Прогресс, 1992. - 250 с.

126. Хукер М. Т. Толкин русскими глазами / М. Т. Хукер. - М.: ТТТ; ТО СПБ, 2003. - 302 с.
127. Холмс П., Карп М. Психодрама: вдохновение и техника / П. Холмс, М Карп // [Под ред. П.Холмса и М.Карп./Пер.с англ. В.Мершавки и Г.Ченцовой]. - М.: Независимая фирма «Класс». Библиотека психологии и психотерапии. Выпуск 19. 2009. - 288 с.
128. Цалін С. Д. Принцип свободи волі в історії соціальної філософії та філософії права/ С. Д. Цалін. - Харків: Основа, 1998. - 329 с.
129. Чернова А. Карнавал утонченных душ / Карнавалы. Праздники / [Ред. группа: Т. Каширина, Т. Евсеева] // Самые красивые и знаменитые карнавалы и праздники - М.: Мир энциклопедий, 2005.- С. 38-48.
130. Чернова А. Маски дель арте / А. Чернова // Карнавалы. Праздники / [Ред. группа: Т. Каширина, Т. Евсеева]. - М.: Мир энциклопедий, 2005.- С. 38-47.
131. Чернова А. Спящая Венера / Карнавалы. Праздники / [Ред. группа: Т. Каширина, Т. Евсеева] // Самые красивые и знаменитые карнавалы и праздники - М.: Мир энциклопедий, 2005.- С. 39-41.
132. Чорненький Я.Я. Культурологія. Теорія. Практика. Самостійна робота / Я.Я. Чорненький - Київ. Центр навчальної літератури, 2004. - 392 с.
133. Шекспир У. Гамлет / У. Шекспир. - М.: «Азбука-классика», - 2009. - 224 с
134. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер . - Издание Блокгауз-Ефрона. Санкт-Петербург. 1902. - 535 с.
135. Шлегель Ф. Эстетика. Философия. Критика: В 2 т. / Ф. Шлегель. - 2.: М., 1983. - 448 с.
136. Шутцбергер А. Психодрама / А. Шутцбергер [Пер. с фр. Г. Бутенко и К. Бутенко]. - М.: Психотерапия, 2007. - 448 с.
137. Эко У. Средние века уже начались / У. Эко // Иностранная литература. - 1994. - № 4. - С. 258-267.

138. Элиаде М. Аспекты мифа [Электронный ресурс] / М. Элиаде. - - М.: «Инвест - ППП», СТ «ППП», 1996 - 240 с. - Режим доступа: - <http://proxy.michaelcristina.com/flibusta.net/b/122236/read>
139. Элиаде М. Космос и история [Электронный ресурс] / М. Элиаде. - М. 1887. М.: Прогресс, 1987. - 312 с. Режим доступа: <http://proxy.michaelcristina.com/flibusta.net/b/122236/read>
140. Элиаде М. Кулиаде Й. История веры и религиозных идей: От каменного века до элевсинских мистерий. Том 1. [Электронный ресурс] / М. Элиаде, Й. Кулиаде. - М., Критерион, 2002. - 464 с. - Режим доступа: <http://proxy.michaelcristina.com/flibusta.net/b/122503/read>
141. Элиаде М. Кулиаде Й. История веры и религиозных идей. От Гаутамы Будды до триумфа христианства. Т.2 [Электронный ресурс] / М. Элиаде, Й. Кулиаде. - М., Критерион, 2002. - 512 с. - Режим доступа <http://proxy.michaelcristina.com/flibusta.net/b/122504/read>
142. Элиаде М. Миф о вечном возвращении [Электронный ресурс] / М. Элиаде. - СПб., Алетейя, 1998. - 414 с. Режим доступа: <http://proxy.michaelcristina.com/flibusta.net/b/122249/read>
143. Элиаде М. Священное и мирское [Электронный ресурс] / М. Элиаде. - М., Изд-во МГУ, 1994. - 144 с. Режим доступа: <http://proxy.michaelcristina.com/flibusta.net/b/122250/read>
144. Элиаде М. Словарь религий, обрядов и верований [Электронный ресурс] / М. Элиаде. - М.: «Рудомино», СПб.: «Университетская книга», 1997. - 356 с. - Режим доступа <http://proxy.michaelcristina.com/flibusta.net/b/122169/read>
145. Элиаде М. Шаманизм: Архаические техники экстаза [Электронный ресурс] / М. Элиаде. - Киев, «София», 2000. - 480 с. - Режим доступа: <http://proxy.michaelcristina.com/flibusta.net/b/103474/read>
146. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. - М.: Владос. 1999. - 360 с.
147. Эпштейн М. Игра в жизни и искусстве / М. Эпштейн // Современная драматургия. 1982, №2. М., 1982. - С. 244-253.

148. Юнг К. Архетип и символ / К. Юнг. -. Изд-во «Ренессанс». СП. «ИВО-Сид». 1991. - 304 с.
149. Adolf H. On medieval laughter / H. Adolf // *Speculum* 22/ - 1997 - P. 251-253.
150. Aicele G. Theology as comedy: critical and theoretical explorations./ G. Aicele. - Lanham, N.Y: University Press of America, 1980. - 116 p.
151. Bakhtin and medieval voices / [edited by Thomas J. Farrell].- Gainesville. University Press of Florida, 1995. - 240 p.
152. Baroja J.C. Le Carnaval / J. Baroja.- Paris: Gallimard, 1979. - 429 p.
153. Bayless M. Parody in the Middle Ages: the Latin tradition / M. Bayless. - University of Michigan Press. 1996. - 425 p.
154. Billington S. A social history of the fool / S. A Billington- Brighton.- Sussex Harvester Press; N.Y.: St. Martin's Press, 1984. - 150 p.
155. Billman C. Grotesque humor in medieval comedy / C. Billman // *American Benedict Review*. - Dec. 1980, no. 31. - P.406 - 417.
156. Bleuler, E. Dementia praecox oder Gruppe der Schizophrenien // *Handbuch der Psychiatrie*. - Erstdruck. - Leipzig und Wien: F. Deuticke, 1911. p. 407.
157. Caillois R. Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige / R. Caillois. - Edition revue et augmentee. Edition Gallimard. 1967. p. 404.
158. Cox H. Religion in the secular city: toward a postmodern theology / H. Cox. - N.Y.:Simon and Shuster, 1984. - 304 p.
159. Cox H. The feast of fools: a theological on festivity and fantasy / H. Cox. - Cambridge: Harvard Univ. press, 1969. - 204 p.
160. The Day God laughed: sayings, fables, and entertainments of the Jewish sages / [chosen and transl. By Hyam Maccoby]. - N.Y.: Martin's Press, 1978. - 204 p.
161. Folliet J. Christian humor / J. Folliet // *Franciscan Herald and Forum*. - June 1964, no. 42. - P.178-179.
162. Fools and folly / [edited by Clifford Davidson]. - Kalamazoo, Mich.: Medieval Institute Publications, Western Michigan University, 1996. - 176 p.

163. Garrison Webb B. *Laughter in the Bible* / G. Webster [pseud.]. - St. Louis , Bethany Press, 1960. - 160 p.
164. Ingvild S. *Laughing gods, weeping virgins: laughter in the history of religion* / S. Ingvild. - Lnd.; N.Y.: Routledge, 1997. vii, 173 p.
165. Green J. *Gog's fool: the life and time of Francis off Assisi* / J. Green [translation by Peter Heinegg]. - San Francisco: Harper and Row. - 273 p.
166. Chotzner J. *Hebrew humour and other essays* / J. Chotzner. - Lnd.: Luzac and co., 1905. - 186 p.
167. Handelman D. *Models and mirrors: towards an anthropology of public events* / - D. Handelman. - Cambridge, N.Y., Portchester, Melbourne, Sydney, 1990. - 330 p.
168. Handelman Stanley M. *From the sublime to the ridiculous - the religions of humor* / Stanley. M. Handelman // *Handbook of humor research*. V.2. - N.Y. etc.: Springler-Verl, 1983. - P. 23-31.
169. Hauk Richard B. *The comic Christ and the modern reader* / Richard B. Hauk // *College English*. - Vol. 31. - No 5 (Feb. 1970). - P. 498-500.
170. Hyers Conrad M. *And God created laughter: the Bible as divine comedy* / M. Hyers Conrad. - Atlanta, Ga.: J. Knox Press, 1978. - 130 p.
171. Hyers Conrad M. *The comic vision and the Christian faith: a celebration of life and laughter* / Conrad M. Hyers. - N.Y.: Pilgrim Press, 1981. - 192 p.
172. Hyers Conrad M. *Zen and the comic spirit* / Conrad M. Hyers. - Lnd.: Rider, 1974. - 192 p.
173. Jones Peter W. *Christian lauchter* / Peter W. Jones // *New Blackfiars*. - Sept. 1973, no. 54. - P. 421-427.
174. Jonson J. *Humor and irony in the New Testament, illuminated by parallels in Talmud and Midrach* / J. Jonson. - Reykjavik: Boukatgafa Menningarsjols, 1965. - 299 p.
175. Keen S. *To a Dancing God* / S. Keen. - N.Y.: Harper and Row, 1970. - 160 p.
176. Ktister J. *Die Fastnachtsfeier: Uber Sinn und Herkunft der Narrenbrauche* / J. Ktister. - Freiburg; Basel; Wien, 1987. - S. 12.

177. Laude P. Divine play, sacred laughter, and spiritual understanding / P. Laude. - N.Y.: Palgrave Macmillan, 2005. - 273 p.
178. Le Goff J. Le rire. Une enquette sur le Rire / J. Le Goff // *Annales*, mai-juin 1997, n.3. - P. 449-455.
179. Le Goff J. Medieval man / J. Le Goff // *The medieval world* / [edited by Jacques Le Goff, transl. by Lydia G. Cochrane]. - Lnd.: Collins and Brown, 1990. - P. 1-35.
180. Medieval popular religion, 1000-1500; [a reader] / [edited by John Shinner]. - Peterborough, Ont., Canada; Orchard Park, N.Y: Broadview Press, 1997. - 545 p.
181. Medieval saints: a reader / [edited by Mary-Ann Stouck]. - Peterborough, Ont., Canada; Orchard Park, N.Y: Broadview Press, 1999. - 637 p.
182. The medieval world and the modern mind / [edited by Mychael Brown and H. Harrison]. - Dublin: Four Court Press, 2000. - 201 p.
183. Miller David L. Gods and games: toward a theology of play / David L. Miller. - N.Y.: Harper Colophon Books. 1973. - 209 p.
184. Miller David L. Playng the mock game (Luce 22:63-64)/ David L. Miller // *Journal of Biblical Literature*. - No.90 (1971). - P. 309-313.
185. Miller David L. The death of he clown: a loss of wits in the postmodern moment / David L. Miller // *Springs*. - No. 58 (Fall 1995). - P. 69-82.
186. Miller David L. The kingdom of play: some theological light from recent literature / David L. Miller // *Union Seminary Quarterly Rewiew*. - No. XXV, 3 (Springs, 1970). - P. 343-360.
187. Miller David L. Theology and play studies: an overview / David L. Miller // *Journal of the American Academy of Religion*. - XXIX, 3 (September, 1971). - P. 349 - 354.
188. Moltmann J. Theology of play / J. Moltmann [transl. by Reinhard Urich]. - N.Y.: Harper and Row, 1972. - 113 p.
189. Niditch S. Underdogs and tricksters: a prelude to biblical folklore / S. Niditch. - San Francisco: Harper and Row, 1987. - 186 p.

190. Palmer Earl F. *The Humour of Jesus: sources of laughter in the Bible* / Earl F. Palmer. - Regent College Publishing, 2001. - 128 p.
191. Perce R. *Stages of clown: perspectives on modern fiction from Dostoevsky to Beckett; with a pref. by Harry T. Moore* / R. Perce. - Carbondale: Southern Illinois univ. press, 1970. - 166 p.
192. Pelican J. *Fools for Christ; essays on the true, the good, and the beautiful* / J. Pelican. - Philadelphia: Muhlenberg Press, 1955. - 172 p.
193. Red Walter L. *Dialogurs of the world: The Bible as literature according to Bakhtin* / Walter L. Red. - N.Y.: Oxford University Press, 1993. - 223 p.
194. Reines Chaim W. *Laughter in Biblical and rabbinic Literature* / Chaim W. Reines // *Judaism* /- Spring 1972. - P. 176-183.
195. *Risus medievalis. Laughter in medieval literature and art* / [edited by Herman Braet, Guido Latre, Werner Verbene]. - Leuven University Press, 2003. - 223 p.
196. Roberts Robert C. *Sence of humor* / Robert C. Roberts // *Journal of the American Academy of Religion*. - 1996. - Vol. 64, n.3. - P. 499-521.
197. Roberts Robert C. *Smiling with God: reflections on Christianity and the psychology of humor*/ Robert C. Roberts // *Journal of The American Academy of Religion*. - 1996. - Vol.64, n.3. - P. 499-521.
198. Saward J. *Perfect fools: folly for Crist's sake in Catholic and Orthodox spirituality* / J. Saward. - Oxford; N.Y.: Oxford University Press, 1980. - 247 p.
199. Segal E. *The death of comedy* / E. Segal. - Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2001. - 589 p.
200. Smith L.B. *Fools, martyrs, traitors. The story of martyrdom in the Western world* / L.B. Smith. - Northwestern Universiry press, 1997. - 433 p.
201. Swain B. *Fools and folly during the Middle Ages and the Renaissance* / B. Swain. - N. Y.: Columbia University Press, 1932. - 234 p.
202. Tatlock J. S. P. *Medeval laughter* / J. S. P. Tatlock // *Speculum* 21. - 1946. - P. 289-294.

203. Kerman Judith B. The clown as social healer: a study of the clown ministry movement / Judith B Kerman // Journal of American Culture. - Sept. 1992, no. 15. - P. 9-16.
204. Theology of joy / [edited by Joan Baptist Metz and Jean-Pierre Jossua]. - N.Y.: Herder and Herder. 1974. - 158 p.
205. Vatican Concil II: the conciliar and post-conciliar documents / [general editor Austin Flannery]. Wilmington, Del.: Sholarly Resources, 1975. - 1062 p.
206. Vauchez A. Sainthood in the later Middle Ages / A. Vauchez [transl. by Jean Birell]. - Cambridge, N.Y.: Cambridge University Press, 1997. - 645 p.
207. Welsford E. The fool; his social and literary history / E. Welsford. - Garden City, N.Y.: Oxford University Press, 2003. - 165 p.
208. Zuver D. Salvation by laughter: a study of religion and the sense of humor / D. Zuver. - N.Y., Lnd.: Harper and brother, 1933. - 270 p.