

*sacred» is indicated as a co-evolutionary mechanism contributing to the formation of certain system – «a creator of a sacred art work – a sacred art work – a person-recipient – a sacred art work», that is characterized by a certain negentropic nature. It is determined that «the sacred» is the phenomenon of co-evolutionary origin that is realized in irrational in content symbols. It is proved that it is «the sacred» that helps to realize the co-evolutionary nature of sacred art which is expressed in the content of religious Christian characters–symbols.*

**Keywords:** Christian sacred art, the sacred, co-evolution, characters–symbols.

**Лещенко А. М.**, кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры гуманитарных дисциплин, Херсонская государственная морская академия (Украина, Херсон), [alenashevchuk@rambler.ru](mailto:alenashevchuk@rambler.ru)

#### Козволюционность сакрального искусства

Рассматриваются сущность и причины происхождения сакрального искусства, как социально-религиозного феномена. Раскрывается сущность «сакрального» с точки зрения закономерностей социальных и социокультурных козволюционных процессов. Цель исследования заключается в определении козволюционной сущности и значения христианского сакрального искусства для верующего человека. Определяется роль «сакрального» как козволюционного механизма, способствующего формированию определенной системы «автор произведения сакрального искусства – произведение сакрального искусства – человек–реципиент – произведение сакрального искусства», для которой характерно своеобразное неэнтропийное состояние. Определяется, что «сакральное» это явление социально-психологического происхождения, которое материализуется в символах, иррациональных по содержанию. Доказывается, что козволюционная сущность сакрального искусства реализуется именно с помощью «сакрального», которое раскрывается в содержании религиозных христианских знаков–символов.

**Ключевые слова:** христианское сакральное искусство, сакральное, козволюционность, знаки–символы.

\* \* \*

УДК 1:316.3+316.47

**Нивня А. А.**,  
аспирантка кафедры философии и социологии,  
ГУ «Южноукраинский национальный педагогический  
университет имени К. Д. Ушинского»  
(Украина, Одесса), [pelangi@ukr.net](mailto:pelangi@ukr.net)

#### ИГРОВАЯ СУЩНОСТЬ СОВРЕМЕННОГО РИТУАЛА

Исследование нацелено на выявление игрового элемента в современном ритуале и ритуальной составляющей современной игры. Для достижения поставленной цели были использованы следующие методы: сравнительно-исторический для реконструкции эволюции сосуществования явлений игры и ритуала, и выявления современных особенностей сосуществования данных явлений; обобщения для установления общих свойств игры и ритуала; индукция для определения общих современных тенденций взаимопроникновения игровой и ритуальной сфер. В данном исследовании проиллюстрированы игровой характер современного ритуала и тенденция к десакрализации современной игры. Выявлена инициационная символика компьютерных квестов. Показано перемещение ритуала в пространство виртуальных игр. Выявлен мощный психотерапевтический эффект, возникающий в результате синтеза игровой и ритуальной сфер. Показана тенденция к будущему синкретизму сосуществования ритуала и игры.

**Ключевые слова:** ритуал, игра, праздник, инициация, сакральное, десакрализация.

(статья друкується мовою оригіналу)

Ближайшей к ритуалу родственной формой символического поведения является игра. Игра и ритуал в тех или иных проявлениях сопровождали человечество на всех этапах его культурного развития. Игровая и ритуальная сферы не могли существовать совершенно обособленно, потому пересекались и заимствовали друг у друга некоторые элементы. Вопрос об интенсивности взаимопроникновения этих сфер приводит к разногласиям в научных кругах, поэтому невозможно с точностью утверждать, является ли какая-то определённая деятельность ритуализованной игрой или ритуалом с чётко выраженным игровым элементом.

Существуют такие виды деятельности, при которых игра и ритуал образуют неразрывное единство. В большей мере это утверждение относится к всевозможным

видам праздников. Однако подобный синтез мы можем наблюдать и в психологических техниках, в частности в психодраме.

Современное общество ориентировано на игру. Это проявляется в игровом характере досуговой культуры, в популярности рейтинговых систем и т.д. Игровой элемент увеличивается даже в неигровых видах деятельности. Современный же ритуал на фоне тенденции к десакрализации приобретает игровой характер.

В современной научной литературе вопрос взаимопроникновения игры и ритуала исследуется в трудах Н. Аксеновой, А. Соколова, Е. Филатовой, Е. Шапинской и т.д. Однако в этих работах наблюдается смешение понятий ритуал и ритуальное поведение, остаётся малоизученным игровой элемент современного ритуала и отсутствует комплексное рассмотрение проблемы.

Целью данного исследования является выявление игрового элемента в современном ритуале и ритуальной составляющей современной игры. Задачей исследования является анализ игры и ритуала в традиционном и современном обществах.

Игровая деятельность уходит корнями в докультурную эпоху. Наличие игры в животном мире является неоспоримым фактом. Игровая линия крепко вплетена в поведение птиц и млекопитающих [7]. В отношении наличия ритуала в жизни животных существуют некоторые разногласия [13]. Поскольку мы считаем принципиальным наличие в ритуале нацеленности на сверхъестественное, говорить о ритуалах в животном мире не представляется возможным. Потому игру мы понимаем, как форму символического поведения, генетически предшествующую ритуалу.

В разные исторические эпохи соотношение между степенью выраженности в социуме игровой и ритуальной деятельности изменялось. Так в древности наблюдалась ориентация общества на ритуал, сегодня в обществе преобладает игровое поведение. При этом в сакрализованном обществе игра может становиться священной, а в десакрализованном – ритуал приближается к игре. Далее рассмотрим основные различия ритуала и игры.

А. Байбурич выделяет следующие различия игры и ритуала: существование в ритуале единой ритуальной реальности, в то время, как реальность в игре раздваивается на игровую и настоящую; заучивание участниками ритуала всего ритуального текста, а игроками – лишь правил игры; экстремальность ситуаций, требующих проведения ритуала, и желание как достаточное условие для начала игры; чёткая пространственно–временная привязка ритуала и отсутствие таковой у игры; вовлечённость в ритуал всех присутствующих и возможность присутствия зрителей или судей во время игры; направленность ритуала на достижение определённой цели и протекание игры ради удовольствия [2, с. 22–23]. Н. Аксёнова пишет о присутствии в игре цели, но подчёркивает её обусловленность определёнными игровыми рамками [1]. По Ю. Лотману целью игры является точное соблюдение правил [11, с. 289]. Кроме того, Ю. Лотман рассматривает зрителей как соучастников игры [10, с. 405]. К. Леви–Стросс характеризует соотношение игры и ритуала следующим образом: «Любая игра определяется совокупностью правил, делающей возможным практически неограниченное число

партий, а ритуал, который также «играется», скорее похож на «привилегированную» партию, выбранную из всех возможных» [9, с. 138]. А. Соколов называет ритуал псевдоигрой, поскольку считает его лишённым обязательного для игры творческого компонента [14].

Вышеприведённые определения большей частью относятся к обрядам в традиционном обществе. Исследуя трансформации ритуала в современном мире, можно утверждать, что современный ритуал является игрой в гораздо большей степени, чем традиционный обряд. В какой-то мере это связано с утратой изначальных смыслов обряда. Зачастую главным в момент совершения ритуала является соблюдение формальностей без точного понимания содержания выполняемых действий и туманного представления о конечной цели.

Например, готовясь к обряду крещения, родители приобретают соответствующую случаю атрибутику, выбирают будущих кумовей, но не осознают значение, которое данный обряд, согласно православной традиции, имеет для души принимающего крещение. Крёстные родители в свою очередь видят свою миссию в регулярности встреч с крестником, но не в приобщении его к христианской церкви. При этом ритуальный текст воспроизводится не целостно, а имеет место произвольное проигрывание его фрагментов (например, гадание в день крестин проводится или не проводится по желанию родных). Это позволяет говорить о вариативности современного ритуала, при которой он уже не может являться привилегированной партией. Таким образом, религиозный ритуал превращается в игру, для которой главная цель – точное соблюдение правил. Также можно сказать о свадебном ритуале, о комплексе обрядов, связанных с рождением и т.д.

В современном мире сохраняются критические ситуации, требующие проведения ритуала и не имеющие иного оформления, особенно это касается комплекса обрядов, связанных с погребением. Однако такие критические точки календарного круга как приход Нового года, хоть и сопровождаются ритуалом, предполагающим коллективный характер переживания, также могут преодолеваться без ритуального оформления. То есть совершение ритуала не является обязательным, для каждой индивидуальности существует выбор: «можно и не играть» [2, с. 22]. Игровой характер новогоднего обряда проявляется в вовлечённости многих его участников в символические действия ради удовольствия, а не с целью восстановить миропорядок или начать новую жизнь. Так происходит разделение коллектива на совершающих обряд и его зрителей, что тоже сближает современный ритуал с игрой. Вышеперечисленное характерно для всех событий современного календарного цикла, особенно заимствованных у других культур (Хэллоуин, День влюблённых).

Мы не можем согласиться с вышеприведённым определением А. Соколова, согласно которому ритуал отличается от игры отсутствием творческого компонента. Ритуал, не смотря на чёткую регламентацию поведения в его рамках, является творческим актом по своей сути. Обряд направлен на преобразование реальности, его целью может служить создание новой личности или нового пространства–времени. Таким образом, можно говорить о ритуале как об игре иного порядка, игре с мирозданием, игре в божеств.

В традиционном обществе ритуальная сущность игры проявлялась ярче, чем в играх современности.

Многие игры, например, на счастье, имели ритуальное происхождение [5, с. 102]. Азартные игры произошли от гадательного ритуала, и не утратили с ним связи по сей день [15, с. 71]. Некоторые игры являлись моделью национального космоса, от чего каждая партия могла представлять символический космогонический акт или символизировать инициацию [6, с. 70–78]. Самой популярной подобной игрой являются шахматы [8, с. 387–389]. В русской традиции святочные игры в силу своего эротического контекста выполняли некоторые инициационные функции [12, с. 182–183]. Существует трактовка, согласно которой элемент жеребьёвки в детской игре (считалочка) являлся вариантом заговора. При этом приводятся признаки, аналогичные как для игры, так и для лиминальной стадии инициации. Так завязывание глаз интерпретируется как вариант инициатической символической смерти [1]. В свою очередь, игра была частью обряда инициации, поскольку посвящаемые обучались нужным навыкам в игровой форме [14]. Также для деятельности профессиональных игроков характерны суеверия и ритуалы, призванные помочь в игре [4].

В современном мире ритуализация проявляется в спортивных играх. Олимпийские игры, уходящие корнями в античные ритуалы, на сегодняшний день также окружены многочисленными церемониями. В некоторых исследованиях к ритуалу приравнивается даже футбол. Проводятся аналогии между судьёй и жрецом, приводятся сопутствующие этому виду спорта мифы [17, с. 613–617]. Мы полагаем, что современный спорт, не смотря на присущую ему регламентированность, не может называться ритуалом, по причине полной утраты спортивной игрой сакральных смыслов, потому в данном случае уместно говорить лишь о ритуализованном поведении.

Интересным представляется наличие инициационного мотива в компьютерных играх. Множество квестов построены по аналогии с волшебной сказкой, где герою предстоит справиться с испытанием и получить новый статус (перейти на другой уровень). Сказочный антураж в таких квестах превращает их прохождение в игру в сакральное и виртуально удовлетворяет потребность играющего в чуде. В интернете пользуются популярностью так называемые игры–гадания, что опять же иллюстрирует присутствие ритуальной составляющей в мире виртуальных игр.

Далее рассмотрим случаи, когда игра и ритуал образуют прочный синтез. Самой явной подобной ситуацией является праздник. В пространстве праздника имеют место обыгрывание соответствующего мифа, перевоплощение участников, регламентация поведения, агональный элемент. В этом смысле праздник является выходом из обыденности в ритуально–игровую область. Эмоциональный подъём, счастье, которые испытывают участники праздничного действия, способны вызвать у них чувство, что ради таких минут проживается жизнь [16, с. 109–112]. В этом смысле праздник имеет психо– и социотерапевтический эффект. Ориентация современной культуры, особенно массмедиа на досуговую сферу приводит к стиранию границы между праздником и повседневностью, от чего вышеупомянутый эффект может ослабевать. Кроме того, большинство современных развлечений имеют сугубо игровую сущность, без примеси обряда.

Сочетание игры и ритуала успешно используется в психологии, в частности, в технике психодрамы. В этом случае главное действующее лицо психодрамы, протагонист при помощи ритуала обращается к собственному микрокосму. В этом смысле психодрама является аналогом обряда перехода из внешнего во внутренний мир протагониста. В то же время укрепляется внутригрупповая связь участников. Игровой характер психодрамы обусловлен специфической для игры двойственной реальностью, набором определённых правил и возможностью импровизации. Если подобная психотехника проводится правильно, протагонист испытывает чувство обновления, катарсис, высвобождается архетипическая энергия [3]. Сочетание игры и ритуала обладает удивительно мощным эффектом, способно гармонизировать микрокосм, осуществлять коммуникацию между сознанием и бессознательным, изымать человека и группу из обыденного течения жизни.

Резюмируя вышеизложенное, подведём итог. Если жизнь в традиционном обществе протекала от ритуала к ритуалу, при этом сакральный смысл имели некоторые игры, то в современном мире жизнь протекает от игры к игре. В таких условиях, на фоне тенденции к десакрализации современный ритуал приобретает игровой характер.

Та же тенденция обуславливает потерю игрой сакральных смыслов и ритуальной составляющей. На сегодняшний день ритуал перемещается в сферу виртуальных игр, чему способствует специфика виртуального пространства. Инициационная символика пронизывает компьютерные квесты, превращая их в игры в инициацию. Играм-гаданиям в интернете приписывается не меньшее значение, чем классическим гадательным ритуалам.

Единство игры и ритуала обладает мощнейшими психо- и социотерапевтическими эффектами. Эта особенность древнего ритуально-игрового тандема, издавна присущая празднику, успешно используется в современной психотерапии, в технике психодрамы.

Исследуя усиление игрового элемента в современном ритуале, можно предположить, что в дальнейшем игра и ритуал будут сосуществовать синкретически. Перспективным мы считаем дальнейшее изучение современной досуговой культуры, в особенности интернет-пространства с целью выявления мифологического контекста и сакральной символики, а также, рассмотрение современного ритуала в ракурсе социальных игр.

#### Список использованных источников

- Аксёнова Н. В. Мифо-ритуальні основи дитячих ігор (на матеріалах Слобожанщини кінця XIX – початку XX ст.) [Електронний ресурс]: автореф. дис. ... канд. іст. наук: спец. 07.00.05 «Етнологія» / Н. В. Аксёнова. – К., 2007. – 20 с. – Режим доступу: [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/cgiirbis\\_64.exe?C21COM=2&I21DBN=ARD&P21DBN=ARD&Z21ID=&Image\\_file\\_name=DOC/2007/07anvkps.zip&IMAGE\\_FILE\\_DOWNLOAD=1](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=ARD&P21DBN=ARD&Z21ID=&Image_file_name=DOC/2007/07anvkps.zip&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1) (дата звернення: 10.08.2015).
- Байбури А. К. Ритуал в традиційній культурі: Структурно-семантичний аналіз східнослов'янських обрядів / А. К. Байбури. – СПб.: Наука, 1993. – 240 с.
- Барц Э. Игра в глубокое: Введение в психодраму [Электронный ресурс] / Эллинон Барц; пер. с нем. К. Б. Кузьминой под ред. В. К. Мершавки. – Режим доступа: [http://www.goldbiblioteca.ru/online\\_psihologiya/online\\_psistr11/1031.php](http://www.goldbiblioteca.ru/online_psihologiya/online_psistr11/1031.php) (дата обращения: 16.08.2015).

4. Берестов А. Подсевшие на игру: Нехимические пристрастия (патологический азарт) [Электронный ресурс] / Берестов Анатолий. – [М.]: ДПЦ св. пр. Иоанна Кронштадтского, 2007. – Режим доступа: <http://www.litmir.co/bd/?b=176728> (дата обращения: 16.08.2015).

5. Бидерманн Г. Энциклопедия символов: пер. с нем. / Ганс Бидерманн; общ. ред. и предисл. Свенцицкой И. С.; пер. Валькова В. М., Вейнгольда Ю. Ю., Гринько В. С. [и др.]. – М.: Республика, 1996. – 335 с.: ил.

6. Гачев Г. Д. Ментальности народов мира / Георгий Гачев. – М.: Алгоритм, Эксмо, 2008. – 544 с. – (Философский бестселлер).

7. Зорина З. А. Игры животных [Электронный ресурс] / З. А. Зорина // Мир психологии. – 1998. – №4. – С.95–117. – Режим доступа: [http://keafd.ru/z/z\\_a\\_zorina\\_igray\\_zhivotnykh.html](http://keafd.ru/z/z_a_zorina_igray_zhivotnykh.html) (дата обращения: 23.08.2015).

8. Купер Дж. Энциклопедия символов / Дж. Купер. – М.: Ассоц. Духовн. Единения «Золотой Век», 1995. – 401 с.: ил. – (Символы; кн.4).

9. Леви-Строс К. Первобытное мышление / Клод Леви-Строс; [пер., вступ. ст. и прим. А. Б. Островского]. – М.: Республика, 1994. – 384 с.: ил. – (Мыслители XX в.).

10. Лотман Ю. М. Семиотика сцены / Ю. М. Лотман // Статьи по семиотике культуры и искусства / Ю. М. Лотман; [сост. Р. Г. Григорьев]. – СПб.: Академический проект, 2002. – С.401–431.

11. Лотман Ю. М. Тезисы к проблеме «Искусство в ряду моделирующих систем» / Ю. М. Лотман // Статьи по семиотике культуры и искусства / Ю. М. Лотман; [сост. Р. Г. Григорьев]. – СПб.: Академический проект, 2002. – С.274–293.

12. Русский эротический фольклор: Песни, обряды и обрядовый фольклор, народный театр, заговоры, загадки, частушки / сост., науч. ред. А. Л. Топоркова. – М.: Ладомир, 1995. – 640 с.: ил. – (Русская потаенная литература).

13. Слуцкая Ю. Г. Ритуал: биологическое versus социальное [Электронный ресурс] / Слуцкая Ю. Г. // Журнал научных публикаций аспирантов и докторантов. 09.00.00 Философские науки. – 2013. – №5. – Режим доступа: <http://jurnal.org/articles/2013/filos13.html> (дата обращения: 25.08.2015).

14. Соколов А. В. Коммуникационная деятельность и общение [Электронный ресурс] / А. В. Соколов // Общая теория социальной коммуникации / А. В. Соколов. – СПб.: Михайлов, 2002. – Гл.2. – Режим доступа: <http://www.evartist.narod.ru/text16/074.htm> (дата обращения: 11.08.2015).

15. Тайлор Э. Б. Первобытная культура / Э. Б. Тайлор; [пер. с англ. Д. А. Коропчевского; предисл. и примеч. А. И. Першица]. – М.: Политиздат, 1989. – 572, [1] с. – (Библиотека атеистической литературы).

16. Филатова Е. А. Праздник как единство игры и ритуала / Е. А. Филатова // Вестник Челябинского гос. ун-та. – 2012. – №35 (289). – Вып.28: Философия. Социология. Культурология. – С.108–112.

17. Шапинская Е. Н. Футбол в социокультурном контексте / Е. Н. Шапинская // Миф и художественное сознание XX века / [отв. ред. Н. А. Хренов]. – М.: Гос. ин-т искусствозн.: Канон+, 2011. – С.612–627.

#### References

- Aks'anova N. V. Mifo-rytual'ni osnovy dytyachykh ihor (na materialakh Slobozhanshchyny kintsya XIX – pochatku XX st.) [Elektronnyy resurs]: avtoref. dys. ... kand. ist. nauk: spets. 07.00.05 «Etnologiya» / N. V. Aks'anova. – K., 2007. – 20 s. – Rezhym dostupu: [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/cgiirbis\\_64.exe?C21COM=2&I21DBN=ARD&P21DBN=ARD&Z21ID=&Image\\_file\\_name=DOC/2007/07anvkps.zip&IMAGE\\_FILE\\_DOWNLOAD=1](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=ARD&P21DBN=ARD&Z21ID=&Image_file_name=DOC/2007/07anvkps.zip&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1) (data zvernennya: 10.08.2015).
- Bayburin A. K. Ritual v traditsionnoy kulture: Strukturno-semanticheskiy analiz vostochnoslavvianskih obryadov / A. K. Bayburin. – SPb.: Nauka, 1993. – 240 s.
- Barts E. Igra v glubokoe: Vvedenie v psihodramu [Elektronnyy resurs] / Ellinor Barts; per. s nem. K. B. Kuzminoy pod red. V. K. Mershavki. – Rezhim dostupa: [http://www.goldbiblioteca.ru/online\\_psihologiya/online\\_psistr11/1031.php](http://www.goldbiblioteca.ru/online_psihologiya/online_psistr11/1031.php) (data obrascheniya: 16.08.2015).
- Berestov A. Podsevshie na igru: Nехimicheskie pristrastiya (patologicheskiy azart) [Elektronnyy resurs] / Berestov Anatoliy. – [M.]: DPT's sv. pr. Ioanna Kronshtadtskogo, 2007. – Rezhim dostupa: <http://www.litmir.co/bd/?b=176728> (data obrascheniya: 16.08.2015).
- Bidermann G. Entsiklopediya simvolov: per. s nem. / Gans Bidermann; obsch. red. i predisl. Sventsitskiy I. S.; per. Valkova V. M., Veyngolda Yu. Yu., Grinko V. S. [i dr.]. – M.: Respublika, 1996. – 335 s.: il.

6. Gachev G. D. Mentalnosti narodov mira / Georgiy Gachev. – M.: Algoritm, Eksmo, 2008. – 544 s. – (Filosofskiy bestseller).

7. Zorina Z. A. Igryi zhivotnykh [Elektronnyy resurs] / Z. A. Zorina // Mir psihologii. – 1998. – №4. – S.95–117. – Rezhim dostupa: [http://keafd.ru/z/z\\_a\\_zorina\\_igr\\_zy\\_zhivotnykh.html](http://keafd.ru/z/z_a_zorina_igr_zy_zhivotnykh.html) (data obrascheniya: 23.08.2015).

8. Kuper Dzh. Entsiklopediya simvolov / Dzh. Kuper. – M.: Assots. Duhovn. Edineniya «Zolotoy Vek», 1995. – 401 s.: il. – (Simvoliy; kn.4).

9. Levi–Stros K. Pervobyitnoye myshlenie / Klod Levi–Stros; [per., vstup. st. i prim. A. B. Ostrovskogo]. – M.: Respublika, 1994. – 384 s.: il. – (Myisliteli XX v.).

10. Lotman Yu. M. Semiotika stsenyi / Yu. M. Lotman // Stati po semiotike kultury i iskusstva / Yu. M. Lotman; [sost. R. G. Grigorev]. – SPb.: Akademicheskyy proekt, 2002. – S.401–431.

11. Lotman Yu. M. Tezisy k probleme «Iskusstvo v ryadu modeliruyuschih sistem» / Yu. M. Lotman // Stati po semiotike kultury i iskusstva / Yu. M. Lotman; [sost. R. G. Grigorev]. – SPb.: Akademicheskyy proekt, 2002. – S.274–293.

12. Russkiy eroticheskiy folklor: Pesni, obryady i obryadovyyi folklor, narodnyy teatr, zagovoryi, zagadki, chastushki / sost., nauch. red. A. L. Toporkova. – M.: Ladomir, 1995. – 640 s.: il. – (Russkaya potaennaya literatura).

13. Slutskaya Yu. G. Ritual: biologicheskoe versus sotsialnoe [Elektronnyy resurs] / Slutskaya Yu. G. // Zhurnal nauchnykh publikatsiy aspirantov i doktorantov. 09.00.00 Filosofskie nauki. – 2013. – №5. – Rezhim dostupa: <http://jurnal.org/articles/2013/filos13.html> (data obrascheniya: 25.08.2015).

14. Sokolov A. V. Kommunikatsionnaya deyatelnost i obschenie [Elektronnyy resurs] / A. V. Sokolov // Obschaya teoriya sotsialnoy kommunikatsii / A. V. Sokolov. – SPb.: Mihaylov, 2002. – Gl.2. – Rezhim dostupa: <http://www.evartist.narod.ru/text16/074.htm> (data obrascheniya: 11.08.2015).

15. Taylor E. B. Pervobyitnaya kultura / E. B. Taylor; [per. s angl. D. A. Koropchevskogo; predisl. i primech. A. I. Pershitsa]. – M.: Politizdat, 1989. – 572, [1] s. – (Biblioteka ateisticheskoy literatury).

16. Filatova E. A. Prazdnik kak edinstvo igry i rituala / E. A. Filatova // Vestnik Chelyabinskogo gos. un-ta. – 2012. – №35 (289). – Vyip.28: Filosofiya. Sotsiologiya. Kulturologiya. – S.108–112.

17. Shapinskaya E. N. Futbol v sotsiokulturnom kontekste / E. N. Shapinskaya // Mif i hudozhestvennoe soznanie XX veka / [otv. red. H. A. Hrenov]. – M.: Gos. in-t iskusstvovzn.: Kanon+, 2011. – S.612–627.

*Nivnya A. A., postgraduate of philosophy and sociology department of Konstantin Ushinsky South Ukrainian National Pedagogical University (Ukraine, Odessa), pelangi@ukr.net*

#### Gaming essence of modern ritual

*The research is aimed at determining the game component in the modern ritual and the ritual element in the modern game. To achieve this goal the following methods were used: comparative method (to reconstruct the evolution of game and ritual coexistence and to reveal peculiarities of their coexistence nowadays); generalization (to determine common characteristics of game and ritual); induction (to define general tendencies of modern interpenetration of ritual and game spheres). The proposed paper illustrates gaming nature of the modern ritual and desacralization tendency of the modern game. It reveals initiative symbolics of computer quests, the transfer of the ritual into the world of virtual games. The study examines powerful psychotherapeutic effect, emerging from the synthesis of game and ritual spheres. It demonstrates the tendency to further syncretic game and ritual coexistence.*

**Keywords:** ritual, game, festival, initiation, the sacral, desacralization.

*Нівня Г. О., аспірантка кафедри філософії та соціології, ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (Україна, Одеса), pelangi@ukr.net*

#### Ігрова сутність сучасного ритуалу

*Дослідження націлене на виявлення ігрового елемента в сучасному ритуалі та ритуальної складової сучасної гри. Для досягнення поставленої мети були використані такі методи: порівняльно-історичний для реконструкції еволюції співіснування явищ гри і ритуалу, та виявлення сучасних особливостей співіснування даних явищ; узагальнення для встановлення загальних властивостей гри та ритуалу; індукція для визначення загальних сучасних тенденцій взаємопроникнення ігрової та ритуальної сфер. У даному дослідженні проілюстровані ігровий характер сучасного ритуалу та тенденція до десакралізації сучасної гри. Виявлено ініціативну символіку деяких комп'ютерних квестів. Показано переміщення ритуалу в простір віртуальних ігор. Виявлено потужний психотерапевтичний ефект, що виникає в результаті синтезу ігрової та ритуальної діяльності. Показана тенденція до майбутнього синкретичного співіснування ритуалу та гри.*

**Ключові слова:** ритуал, гра, свято, ініціація, сакральне, десакралізація.

\* \* \*

УДК 101

**Кивлюк О. П.,**  
доктор філософських наук, професор кафедри  
методології науки та міжнародної освіти, Національний  
педагогічний університет ім. М. П. Драгоманова  
(Україна, Київ), panyolga@ukr.net

#### СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ ОСВІТИ І НАУКИ

*Розглядається необхідність формування всередині освітньо-наукового середовища, так і у співвідношенні науки з іншими соціокультурними феноменами такого ціннісно-орієнтованого підґрунтя, що зматне було б реформувати освіту і, як наслідок, трансформувати науку в джерело розвитку глобального, універсального, полікультурного, толерантного і т.д. суспільства, яке у подальшому призведе б до становлення та єдності людства на основі розуму, терпіння, добра, взаєморозуміння.*

**Ключові слова:** освіта, наука, соціокультурний феномен, глобалізм, інформаційне суспільство.

Наука ХХІ століття розглядається насамперед як соціокультурний феномен, що не може існувати і розвиватися поза освітнім процесом. Складність визначення науки як соціокультурного феномену полягає в тому, що наука розуміється як форма діяльності або соціальної інституції, котрий формує цивілізаційну свідомість: політику, ідеологію, мистецтво, культуру тощо, як систему науково-теоретичного знання. Отже, наука є однією з детермінант суспільне життя.

Достовірно істинним є той факт, що у ХХ столітті філософське, соціальне, політичне, економічне та і взагалі світоглядно-ціннісне бачення освіти і науки складалося достатньо суперечливо і неоднозначно. Нині, на початку ХХІ століття, ситуація дещо змінилась і продовжує змінюється, але ж не завжди в позитивному напрямку.

Система освіти і надбання науки, як і будь-яка інша підсистема суспільства, є результатом довготривалого історичного процесу. В усі часи освіта і наука були і залишаються основним скарбом і транслятором культурних традицій у нерозривному поєднанні збереження і розвитку не тільки окремого соціуму, а й людської цивілізації взагалі. На кожному конкретному етапі розвитку суспільства освіта, наука, культура формуються на базі визначеної парадигми, тобто системи теоретичних, методологічних та ціннісних засад, які прийняті у якості зразка для вирішення конкретних, науково-освітніх, галузевих і т. д. завдань, що розділені та виконуються усіма членами наукового співтовариства на даному етапі історичного розвитку. За концепцією Т. Куна парадигми формують і виконують нормативну і пізнавальну функції та є джерелом принципів, методів, прийомів, стандартів і т.д. в освітньо-наукових співтовариствах [2].

Сцієнтистський (позитивістський) підхід до розвитку і становлення науки, що був провідним до певного часу, обумовив існування вузького бачення картини світу, в якому освіта і наука розглядалися як один взаємопов'язаний і фундаментальний фактор загальної теорії цивілізаційного розвитку людського суспільства – майбутньої цивілізації.

«Наука сьогодні не може бути ізольована від соціальних процесів, що відбуваються в світі. Як соціокультурне явище, вона має не лише позитивні, але й негативні наслідки власного розвитку. Це стосується, наприклад, точних (прикладних) наук, коли їх представники працюють над новими видами озброєнь» [4]. Нині дійсно помітною стала фундаментальна залежність нашої цивілізації від тих особливостей та характеристик, які закладаються в