

Отже, в контексті переосмислення традиційного сюжетно-образного матеріалу спостерігається суттєве ускладнення аксіологічних домінант класичних зразків шляхом актуалізації у сучасних версіях психологічної та соціально-філософської проблематики. "Обробки" та продовження як одні з найпродуктивніших форм трансформації традиційних структур нерідко спрямовані на осучаснення проблематики протосюжету, яке часто відбувається через універсалізацію хронотопних характеристик у сучасному контексті, тобто через органічну взаємодію сталого минулого, сьогодення та потенційного майбутнього часу.

Література

1. Баранецкий Марек. Голова Кассандры // Лунная ночь: [Научно-фантастические произведения польских писателей: Пер. с польского / Сост., послесл. Б. Скачкова]. – М.: Мол. гвардия, 1990.
2. Нямцу А. Миф. Легенда. Литература (теоретические аспекты функционирования): [Монография]. – Черновцы: "Рута", 2007.
3. Тому, що вони суцї: [Антологія сучасної польської поезії / Упоряд. С.О. Шевченко]. – 2-ге вид. доп. – Л.: Каменяр, 2005. – 711 с. – (Б-ка слов'янських літератур). – ISBN 5-7745-0923-0.
4. Шимборська Віслава. Вибрані поезії та есеї / В. Шимборська; Пер. з пол. Я. Сенчишин. – Л.: Літопис, 2001. – 223 с. – (Література сусідів).

Summary

Irina Taranhul

Life of myth is in a modern literary context

In the article methods and forms of transformation of traditional structures are probed in a modern context. An idea is conducted that axiological functionality of traditional material in modern versions is instrumental in the deep comprehension of tragic cataclysms of contemporaneity.

УДК 261.7:316.61

© Ірина Гаюк
м. Львів

ГРА ЯК ЗАСІБ СТРУКТУРУВАННЯ СВІТУ: САКРАЛЬНІ ВИМІРИ

У статті зроблено порівняльний історичний аналіз феномену гри від архаїчної доби до сучасності, показано первинність саме сакральних вимірів гри, як важливого чинника світобудови.

Ключові слова: гра, сакральність, Космос, міф, номос, свято, ритуал, традиція, Хаос.

Актуальність теми полягає у тому, що вивчення будь-яких вимірів людського буття доводить постійну наявність у ньому гри у найрізноманітніших її проявах. Однак, попри значну кількість досліджень, присвячених цьому феномену, гра, зазвичай, розглядається, як виключно соціально-історичне явище, що, по суті, зводить її до ужиткового рівня. Такі концепції не дають відповіді на основне питання, а саме: чому гра від початків посідає усталено важливе місце в людському житті?

Тому **метою** цього дослідження є порівняльний історичний аналіз феномену гри від архаїчної доби до сучасності, а завданням – довести первинність саме сакральних вимірів гри, як важливого чинника світобудови, і показати її витокові онтологічний та космогонічний змісти.

В соціології культури існує поняття «універсалії», тобто явища, притаманні усім людським спільнотам в усі епохи. Американський соціолог Дж. Мердок виокремив понад 70 таких культурних універсалій, зокрема, мову, закон, релігію, символи, виготовлення знарядь праці, сексуальні обмеження, спорт, натільні прикраси тощо. В число найважливіших з них у всіх народів світу завжди входили ігри [9, с. 45–46].

В. Померанц вважав, що „підвищена схильність до ігор мала відповідне значення в загальному процесі сапієнталізації. Вона допомагала розвитку мови, символіки взагалі, сприяла переходу до праці (багато відкриттів, навіть тоді, коли людина діяла цілеспрямовано і за планом – були зроблені під час гри). Граючи, люди винаходили і засвоювали багато соціально-первинних форм поведінки. Однією з таких форм була «обрядова поведінка. До сьогодні «примітивні» обряди дуже схожі на ігри: танці ряжених, танці в масках, хороводи». На думку Г. Померанца, первісна релігія взагалі – це обрядове дійство. „Це гра, завантажена сенсом (почасти – правдивим, почасти – неправдивим), однак безпосередньо за своєю формою – гра. Від тваринних ігор вона відрізняється поясненням, навіщо все це робиться: це гра у дійсність,

розказану у міфі. Міф – це історія, що пояснює походження обряду и приписує йому сенс, який... цивілізовані люди, зазвичай, у ньому не знаходять [8, с. 11–12]. З грою, з обрядом була тісно пов'язана магія. „В танці, в русі, в системі жестів, тільки допомагаючи собі словом, людина створює цілісну картину, картину світу. Окремі елементи цієї картини традиційні, завчені напам'ять. Але танець цілком неможливо повністю завчити. У ньому завжди є місце для імпровізації. І коли ті, що танцюють, доходять до екстазу, людина, вихована Традицією, сама стає творцем традиції [8, с. 14].

До речі, в шлюбних іграх тварин також багато дій, які виходять за межі прямої біологічної доцільності. Одне з пояснень, що це енергетичне перепоповнення, яке в період шлюбних ігор викликає неспокій, а тому ігри – це свого роду запобіжний клапан, через який випускається частина енергії, коли напруга стає надто високою. Хоча, як зазначають З. Міркіна і Г. Померанц, ця теорія не пояснює високої організованості цих ігор [8, с. 11].

Повертаючись до людських ігор, можна виокремити три важливі риси, притаманні архаїчним іграм: сакралізованість, обов'язковість і повторюваність. Гра стає своєрідною точкою рівноваги у співвідношенні хаосу і логосу, перехідником, мостом між проявленим – оформленим і непроявленим – неоформленим, своєрідним клапаном для дозованого життєдайного вливання енергії хаосу в наш світ. Вона є засобом структурування, конструювання і збереження упорядкованого світу – Космосу і Номосу.

Дослідники відзначають, що архаїчна міфопоетична модель всесвіту є моноцентричною, пронизаною ідеєю, що макрокосмом та мікрокосмом, природним та соціально-культурним, божественним та людським управляє єдиний принцип – світовий закон [10, с. 483]. Основний архаїчний ритуал передбачав участь у ньому всіх членів колективу і використання всіх засобів виразності, вираження – усна промова, мова жестів, музика, хореографія, спів, використання кольорів та запахів і т ін. В. Топоров зазначає, що відносно міфопоетичної доби доцільно говорити не про сукупність знакових систем, а про єдиний універсальний знаковий міфопоетичний або ритуально-поетичний комплекс [10, с. 483]. Ще точніше це визначив М. Флоренський: «Образотворчі мистецтва і музика історично суть ланки, що випали з гнізд або зіскочили зі значно серйознішого та творчого мистецтва – мистецтва Боготворення – Теургії. Теургія – як головна мета людського життя, як завдання повного перетворення дійсності сенсом і повною реалізацією в дійсності сенсу, і була в найдавніші часи точкою опори всієї життєдіяльності; вона була материнським лоном всіх наук і всіх мистецтв» [6, с. 483]. Цікавим є й те, що «сама структура архаїчного матеріалу, першосвята передбачає не лише певну загальну схему, що мала місце «на початку» і повинна відтворюватися в ритуалі, але достатньо широку сферу, яка не мала чіткої детермінації і тому зберігала невизначеність, непроявленість, відблиск хаосу всередині організованого та упорядкованого космосу. Коли те, що сприймається, і той хто сприймає – актор та глядач в акті ритуалу постійно і часто міняються місцями, коли основні цінності даної моделі світу різноманітно перевіряються, зокрема й шляхом їх ритуального спростування, «хаотизації», зведення до протилежного – теургічна енергія, активність міфопоетичного світовідчуття і творчості, прориви в духовні глибини зростають й стають частішими» [10, с. 483].

Разом із Космосом-Всесвітом існує безліч мікрокосмосів (як казали стародавні греки – номосів) – космосів певного колективу (роду, племені, народу, полісу), а головним інструментом для збереження «свого» космосу та для управління ним був ритуал.

„Міфопоетична модель світу завжди орієнтована на максимальну космологізованість суцього (авт. – а значить, проявленість та упорядкованість). Все класифікується і групується на дві – умовно протилежні – групи: чорне–біле, праве–ліве, життя–смерть тощо. Мета таких класифікацій у створенні передумов для свого роду інтелектуальної гри, виробленні формального і достатньо потужного апарату, який передбачає схеми угруповань конкретних речей, виявляє їх схожість та відмінність, визначає предметну структуру всесвіту, закладаючи тим самим передумови для наступних змістовних інтерпретацій. Такі класифікації упорядковують світ і уявлення про нього, відвойовують нові частки хаосу і космологізують його» [6, с. 162–163]. Тобто, інакше кажучи, думаючи, інтерпретуючи світ, людина тим самим його будує і підтримує.

Однак, хотілося б уточнити: мова йде не про інтелектуальну гру в сучасному розумінні цього слова, а про, назовемо її так, «онтологічну» та «космогонічну» гру, гру цілком реальну, завдяки якій людина (рід, плем'я) – і світ у цілому існують. Це відзначає більшість сучасних дослідників архаїчних суспільств, про це свідчать й польові дослідження сучасних етнографів. Так, О. Лаврилльє, досліджуючи гру в евенків, зазначає, що інформанти часто підкреслюють, говорячи про свята, що «якщо ми хочемо вижити, ми повинні грати, добре грати» [4, с. 3]. Причому, уявлення про гру, яка є життям, притаманне всім носіям евенкійської та інших тунгусо-манчжурських культур. Слова, які мають корінь «еві», позначають людей та різні форми поведінки за ознакою дії – гри («грати, ігрун, мати успіх в грі, грати як діти, товариш по дитячих іграх, грати на інструменті, грати як актор, представляти-грати на сцені, жартувати, бешкетна дитина, веселитися, забавлятися, змагатися у

змаганнях, співати, вести хороводи, танцювати, шаманити. Також так називаються певні дії тварин: токувати (про глухаря), спарюватися (про білку), співати (про птахів) [4, с. 3].

Зв'язок між двома діями «шаманити» та «грати» існує і в якутській мові. Г.М. Василевич наводить численні перекази про створення світу, де головний герой робить для себе (або для нього роблять) «іграшки», за допомогою яких можна вилікуватися, притягнути удачу в полюванні або вийти зі скрутного становища. В епічному фольклорі евенків існують спільні місця в переказах про зародження землі: «з Верхнього світу спускаються духи-творці та духи – господарі, щоби грати, змагатися; результати гри впливають на вибір устрою світу, який твориться» [4, с. 4].

Багато дослідників уже давно відзначали зв'язок між обрядом (ритуалом) та міфом. Тобто, обряд є ніби інсценізацією міфу. Можна сказати, що гра та ритуальна дія до певної міри тотожні. У евенків, як і у всіх народів світу, спів, благословення, ритуали, все, що пов'язане зі словом, демонструє переконання, що «сказати» дорівнює «зробити». Основні змістовні контексти гри в евенків: – грати як діти – тобто відображати життя дорослих з позитивних сторін (а значить, будувати в невидимій, однак не менш реальній площині, своє позитивне доросле життя); – грати в гру – зображати ситуації та змагання між людьми; – грати на інструменті – відтворювати знайомі звуки навколишнього світу з практичною метою – приваблювати дичину, викликати духів, а також навчити дітей орієнтуватися за звуками і використовувати їх; – шаманити – подорожувати в різні світи та зустрічатися з духами задля реалізації певної мети; – малювати, створювати візерунки, зображати різні фігури. Кожний візерунок має своє значення – в магічному сенсі цього слова; – розповідати – передавати/представляти словами й співом образ, життя героїв переказів; – брати участь у змаганнях – уподібнюватися танцям та боротьбі тварин під час спарювання, що асоціюється з прибутком; – розбігатися – розстрибуватися (про тварин) – інтенсивний рух, який уособлює пробудження природи весною; – виконувати ритуал – відтворювати зустріч з духами, наприклад, театральне полювальне дійство [4, с. 5–6]. Відтак, «грати» – означає, за уявленнями евенків, впливати на життя людини. До речі, евенкійське «грати» також означає «створювати» [4, с. 6]. Найголовніші моменти року вважаються в евенків святами. Після розпаду СРСР в евенків з 1994 р. відродилося важливе весняне свято Ікніпке, яке включає декілька ритуалів, зокрема, очищення людей. В сценарій свята обов'язково входять змагання [4, с. 7]. Цікавий факт: спочатку, особливо старші люди, боялися відновлювати свято – раптом щось не так зроблять, і духи почнуть мститися, однак тепер більшість евенків його святкує, причому помічено, що від часу, коли його стали святкувати, чисельність самогубств серед евенків набагато зменшилася [4, с. 8]. І ще один цікавий аспект гри: в евенків збереглося уявлення, що в кожного евенка вселяється певна кількість духів, з якими він повинен грати (співати, малювати, танцювати, шаманити, прикрашати, святкувати, веселитися, гратися як дитина) для того, щоби керувати ними. Таким чином евенк може через ритуальні ігри впливати на своє життя. Шаман відрізняється від звичайних людей лише тим, що «грає краще за всіх» [4, с. 8].

Аналогічні за змістом уявлення існують у більшості, якщо не у всіх, народів світу. Зокрема, це цікаво співвідноситься з традицією російських офеней – мазурів, скоморохів або послідовників Дороги Троянової. А Андреев, який описав цю традицію, зазначав, що назву «Дорога» (росій. «Тропа») він узяв із старих записів свого діда, хоча це і не самоназва [1, с. 96–136; 2]. Дід у записах називав «Тропою Трояною» Молочний шлях, який описував як шлях Русі: «"Русь прийшла на Землю Дорогою Трояною, йде Дорогою по Землі й Дорогою піде, коли мине сорок тисяч років". А сам А. Андреев дуже швидко після знайомства з послідовниками цієї Традиції став вважати, що самі вони – з їхніми знаннями та світобаченням – і є або шляхом, або його „сторожами“, хранителями начал. Займаючись тривалий час цією темою, А. Андреев зазначає, що є всі підстави вважати, що скоморохи, принаймні на ранній стадії свого існування, були зовсім не «примітивним театром середньовічної Русі», а спадкоємцями жрецької традиції культів родючості, а, відтак, явищем значно більшим, аніж просто, як їх часто характеризували, носіями «селянської ідеології». Вони були хранителями Традиції.

Офені вважали, що особистісні структури (личини і харі) є надзвичайно складними за формою, а за змістом – це закоркована, законсервована енергія бажань, потягів, пристрастей, ... що має здатність керувати поведінкою людини. Народна традиція називає ці законсервовані енергії порчами, разом з якими в людину проникають злі духи, що мають власну волю. ... Чи це дух, чи енергія, чи просто сила, але вона повинна бути випущена з людини. Досягається це або «Хрещенням» (в традиції офеней «хрещення» – очищення людського духу, воно немає нічого спільного з християнським обрядом – авт.), або Грою, під час якої Одержимості надають можливість реалізуватися в ритуальній формі. Усі способи очищення повинні відповідати двом вимогам: *багаторазове інтенсивне повторення та комбінування, перебір всіх можливих варіантів, щоб випадково не залишити нерозрядженою яку-небудь частку личини*. Саме Гра повністю відповідає цим двом вимогам, оскільки універсальними характеристиками гри є повторюваність та здатність пробувати й обирати варіанти. «У цьому сенсі гра

дарована нашому Духові як здатність до звільнення» [1, с. 96–136, 2]. Однак офені вважали, що наше життя – це лише одна з ігор у величезній серії наших народжень. Граючи, ми можемо не досягнути Свободи за одне життя, але ми не можемо програти, поки у нас грає Душа. Та коли ми починаємо посправжньому (тобто, як до єдиної та останньої Реальності) ставитися до життя, ми втрачаємо можливість виграти, оскільки виграти можна лише гру. «А як її виграти, коли її більше немає, коли гра закінчилася і все пішло всерйоз?!» [1, с. 96–136, 2]. Життя, як вважали скоморохи, треба прожити, граючи, щоби висушити якомога більше «клею», який прив'язує нас до проблем цього світу. Це й визначає універсальність гри для всього, що має душу, «вклеєну в тіло». «Гра, можливо, і не Бог, але вона є цілком явною присутністю в нас божественного» [1, с. 96–136, 2].

Коли А. Андреев описує своє входження у світ скоморохів-офеней, він пише, що Степаніч його розігрував від самого першого дня, адже, як йому пояснював інший скоморох – Дядько, поки «розумника не розіграєш, він і не заграє, а не заграє, не зрозуміє». Однак розігрувати – це не значить пошити в дурні, висміяти, це значить висміяти з людини розумника, щоби залишився лише один дурень (на зразок Блазня в картах), оскільки те, що вважають розумом, інтелектом – це лише набір личин, які нічого не вирішують і не живуть, а лише тасуються як карти, поки не підбереться більш-менш потрібна для даної ситуації. Тому, як казав А. Андрееву Дядько, «ти – розумний дурень, оскільки самостійно мислити не можеш» (здатний лише перебирати личини). І коли людина всі життя бореться з цими личинами і виживає, то можна сказати, що вона вижила у битві з самою собою або вижила з розуму – зі звичайного буденного розуму-колоди. При «хрещенні» людину беруть як поліно і щеплюють з неї личини по лучині, поки людина не опиняється у стані не-розуму або в стані Знання, а по-руські – скоморохом або блазнем, тобто тим, хто жарти жартує, ігри грає, ігрецем, потішником [1, с. 96–136, 2].

Дорога (Тропа) вважала, що особистість – це набір личин, від яких людині треба допомогти очиститися, оскільки вона (особистість) заважає бути Людиною. В скоморохів було два терміни для позначення маски (персона) – личина і харя. На думку А. Андреева, личини можна співвіднести з соціальними ролями або з рольовою поведінкою, а харі – з м'язовими масками. І те, й інше треба зірвати з людини, щоб проявилася його божествена сутність. Ця чистка й називалася «Крещенням» – словом, яке Дорога виводила від давньоруського «Крес», тобто вогонь, живий вогонь. Таким чином «Крещення» або «Кресеніє» означає науку відродження або другого народження. Проявами особистості вважалися всі форми несуттєвої поведінки людини, до яких відносили хвороби, відсутність певних здібностей і навіть саме людське тіло, яке теж є свідомістю, що в міру набуття особистісних якостей стала «створеною свідомістю» [1, с. 96–136, 2]. Все, що позбавляє свідомість ясності (це відбивається і на тканинах тіла) повинно бути повністю «висушене» на вогні «Крещення». В момент звільнення від особистості Дух людини повинен піти з тіла, однак, якщо він вирішує затриматися у ньому, то робить це за допомогою особливої сили – Собі. Людська Собь має три ядра свідомості і декілька зовнішніх капсул – пузирів, які треба послідовно очистити: спочатку ядра, потім – зовнішні капсули.

Цікаво відзначити: відомий філолог А. А. Тахо-Годі зазначав, що наше поняття «особистості» у греків часто позначається терміном "сома", а це ніщо інакше як "тіло". Тобто, особистість для греків була добре облаштованим-організованим тілом [5, с. 168].

Саме Гра, як вважала Дорога, є однією з основних технік (прийомів) «висушення» особистісних структур. «Дух входить у Тіло зі Світу Богів і приклеюється до нього за допомогою зацікавленості» явищами феноменального світу. Цей інтерес називається давньослов'янським словом Охота (сексуальна – похоть, бажання – хотіння, людське і тваринне полювання і т.ін). Саме «невисушена» охота, тобто, наявність в людини стану хотіння чогось понад природні потреби і є тим клеєм, який прив'язує Дух до земного життя. Будь-які спроби і намагання обійти у собі Охоту через заборони, обмеження, самопрограмування, кодування лише підсилять Особистість і відсунуть реалізацію духовних цілей. Спочатку треба позбавитися «від внутрішнього божевільного дому, який створюється нереалізованими бажаннями» [1, с. 96–136, 23]. «Висушення» інтересу-охоти не означає відмови від чогось. Нормальна людина має у своєму розпорядженні всі можливості, що надає їй людська форма існування. І це нормально. Ці можливості повинні природно реалізовуватися у відповідності до потреб. Будь-яка пристрасть або відмова від неї означає несвободу і одразу ж стає проблемою. Не випадково в російській та українській мовах пристрасть (страсть) – це і палке бажання, це і страждання. Тому треба природно, як діти, задовольняти свої бажання в міру їх виникнення, щоби вони не стали задавленими й такими, що керують нашим життям. *Для знешкодження пристрастей і бажань, які перевищують природні потреби, і служить Гра.* Невипадково в давньоруській мові Гра є синонімом забави, потіхи й охоти. *А слово «Забава» означало в давньоруській мові ще й магію: «забавати» – заклинати, зачакловувати. Забавники,*

потішники, ігреці, веселі - так звали на Русі скоморохів, що, як спадкоємці древнього жрецтва, завжди були чаклунами. Забави Дороги – це «висушення Охоти» за допомогою ігор та потіхи.

Офіційне державницьке християнство (Церква) за весь час свого існування ненавиділо та переслідувало Гру, хоча Христос заповідав своїм послідовникам бути «як діти». Ортодоксія це трактувала: «бути невинними як діти». Хоча, яке значення вкладав у цей вираз Христос – невідомо: можливо, йшлося саме про відсутність соціальної зумовленості дій дитини і постійне перебування у грі, яка є природним станом дитини. Середньовічні християнські проповідники звинувачували руський народ у тому, що він «...лжею та грою бога вменяюче...». Однак це не так: русичі не підміняли грою та казкою Бога, вони були у Бозі з їхньою допомогою» [1, 96–136, 2].

Дорога Троянова вчила, що Дух входить у людське тіло лише для того, щоб звільнитися від якихось давніх помилок, які роблять його важким і залежним від Охоти. Він приходить, граючи, оскільки «життя Духа суть Гра» [1, с. 96–136, 2]. Водночас, і весь наш світ (Космос) – це результат божественної гри Ліла індуїстсько-ведичної традиції або Леля руської (приспів «Лель-Полель» означав Грай-Пограй!). Саме ця Гра творить світи. Тропа вчить, що кожна дитина перебуває у грі до моменту дорослішання, коли дорослі примушують дитину відокремитися від свого ества і стати соціальною істотою, тобто відділеною від світу пеленою суспільного світосприйняття. Це й є, згідно з Дорогою, кореневий надлом людської Душі, з якого починає формуватися наша особистість. А цей процес невіддільний від формування раціоналістичного світосприйняття.

Аналогічні уявлення зустрічаємо в різних релігійно-містичних традиціях світу, зокрема, в ісламських суфіїв. Знаменитий Шейх-уль-іслам аль-Газалі, коли став на шлях (дорогу, тропу) суфія вважав головним завданням боротьбу зі своїм «Командуючим Я» (основним вмістилищем особистості – Розумом). Великий містик, поет і суфій Джелеледін Румі вчив, що зі всіх тюрем найстрашнішою є та, що побудована в голові людини. До речі, мусульманські містики вважали, що суфії існували у всі часи і у всіх країнах, а суфізм призначений не для особливої частини суспільства, оскільки такої просто не існує, а «для певної, захованої у людях, здібності. Суфізм не існує там, де люди не активізували у собі цю здібність» [12, с. 168].

Один з найвизначніших дослідників античності ХХ ст. О.Лосев відзначав, що основне уявлення про світ у греків зводиться до того, що світ – це театральна сцена, а люди – актори, які з'являються на цій сцені, грають свою роль і відходять. Приходять людські душі з Неба, космічного ефіру, і повертаються туди ж, розчиняються у цьому ефірі, як краплі в морі. А розігрують вони драми і комедії, які творить сам космос [5, с. 168].

До речі, Ф.Ніцше писав, що глибоко помилялися ті, хто перекладав слово «драма», як дія. Антична драма взагалі виключала власне дію (переносила її або до початку, або за сцену). Найдревніша драма представляла місцеву легенду, «священну історію», на якій покоїлася основа культури.

Цікавим є й те, що грецьке слово «персона», яке сьогодні, зазвичай, розуміють і перекладають, як особистість, з особистістю (соціалізованою людиною) нічого спільного не має. Як зазначав О. Лосев, "просопон" (персона) – це те, що кидається у вічі, те, що бачить око, що має певний вигляд, зовнішність. Однак, це не особистість, оскільки одній людині притаманні декілька таких «просопонів». В Гомера читаємо, що Аякс, коли сміявся, наводив своїми просопонами жах на довколишніх. А значить, йдеться або про вираз обличчя, або просто про зовнішність. Зрештою, й пізніше у всій грецькій літературі «просопон» мав значення «зовнішність». Лише у Демосфена, тобто не раніше IV ст. до н. е. з'являється "просопон" у значенні маски. Маска божества робить того, хто її носить, самим цим божеством [5, с. 160–164].

Саме з ритуальної священної гри-дійства починалися і найпоширеніші види азартних ігор. В сучасному світі вони часто співіснують: гральні карти і карти для ворожіння – від звичайних, що можуть використовуватися в обох випадках, і «карти долі» Таро; гральні кості і кості ритуальні; шахи як інтелектуальна і спортивна гра і давні шахи, які були містичним дійством; фізичні вправи у різних видах спорту та різноманітні т.зв. психо-енергетичні практики тощо. Наприклад, аттична гімнастика первісно була магичним дійством, яке походило від античних сонячних містерій. Учасники сонячних містерій поступово вчилися відчувати і сприймати своє тіло як оболонку, у якій сховані всі секрети світу. Таке ставлення до фізичних вправ базувалося на принципі «розум знає, тіло діє», адже «знання без дії нагадує накопичення дорогоцінних металів – марне й пусте нерозумне заняття. Знання подібне багатству – його належить використовувати. Той, хто порушує вселенський закон використання знань, повертає проти себе сили природи» [13, с. 34].

Відомий колекціонер Таро і засновник видавництва «U.S. games Systems» Стюарт Каплан вважав, що Таро походять від давньоіндійської гри "Чотири королі", яка нагадувала шахи. Хоча в Стародавній Індії існували також й карточні ігри, в яких було по вісім або десять лише одних мастей, пов'язаних з аватарами Вішну, в кожній з яких було від 10 до 123 пронумерованих карт. У будь-якому

випадку вважається, що гральні карти були запозичені християнами з мусульманського Сходу. Згідно з Г. Бедненко, згадки про них, як про одну з азартних ігор, з'являються в Європі наприкінці XIV ст. [3]. Ігрові функції перших колод Таро були такими: Старші аркани – карти, які відігравали роль постійних козирів (окрім Дурня-Блазня, якого можна було використовувати замість будь-якої іншої карти), чотири карточні масті. На думку Дж. Кемпбелла, чотири карточні масті співвідносилися тоді з чотирма соціальними станами: мечі представляли знать, кубки – духовенство (як чаша для причастя), монети – купців й горожан, а посохи – селян та слуг. Придворні карти Паж, Лицар, Королева і Король умовно позначали чотири ранги аристократії в порядку зростання влади. Значимо, що число 4 мало сакральну символіку не лише у східних, але й в давніх північно-західних традиціях, зокрема – у кельтській і, окрім цього, це скеровує нас до сказань граалівського циклу: чотирьохчастний священний острів, замок з чотирма баштами на священному острові, чотири скарби Граалю – Камінь, Спис, Меч і Чаша [7, с. 68–71].

Найцікавішою фігурою в картах є блазень. Ідріс Шах писав, що придворний блазень іспанських королів зі своїм бичачим пузирем, строкатим одягом, півнячим гребенем, дзвіночками, мудрістю та повною зневагою до авторитетів є суфійською постаттю. Не випадково, блазень (джокер) є найсильнішою фігурою в картах, причому ведучою його ознакою є невизначеність і необмеженість: в потрібний момент він може набути значення, функцій і ваги будь-якої (потрібної на даний момент) карти з колоди.

Після доби Нового Часу в Європі розквітає романтизм з його зверненням до фольклору, казок, міфів, і хоча пізніше, як апогей розуму, в літературі стає чи не всеохоплюючим реалізм та натуралізм, а в філософії – матеріалістично-позитивістські течії, водночас Європа XIX ст. – початку XX ст. переживає розквіт окультизму різноманітних напрямів. Саме тоді на Заході відбувається окультне осмислення карт Таро, що пов'язане з французьким пастором Антуаном Кура де Жебленом. В 1770-х роках він опублікував у Парижі свій багатотомний твір "Первісний світ: дослідження і співставлення з світом сучасності», в якому стверджував, що карти Таро мають давньоєгипетське походження і є певним важливим посланням стародавньої цивілізації. Окрім цього, він співвідніс 22 карти козирів (або Старших арканів) Таро з 22 буквами єврейського алфавіту, кожна з яких мала символічне значення. Таро вивчали Еттейла (був першим професійним ворожбитом на Таро, систему яких вважав творінням 17-ти волхвів), знаменитий Еліафас Леві, який пов'язав Таро з кабалістичним вченням про Дерево Сефірот: 22 Старші карти є 22 шляхами на цьому дереві (вважав, що система Таро була посланням давньоєврейських мудреців людству) та інші. Подальший розвиток системи Таро пов'язаний з діяльністю знаменитого англійського езотеричного ордену Золотої Зорі, заснованого 1888р., членами якого було багато видатних особистостей і культурних діячів кінця XIX–XX ст.; орден став коліскою найвідоміших окультистів XX ст. Так, однією з найцінніших класичних колод Таро стала колода Тота, створена одним з членів цього ордену, видатним окультистом і філософом Алістером Кроулі та художницею Фрідою Харріс [3].

К. Г. Юнг вважав, що, очевидно, „серія образів Таро є нащадком артехипів трансформації”. Існують різні інтерпретації Таро – астрологічна, алхімічна, магічна, містична. К.Г. Юнг запропонував свою, бачачи в Таро дві сторони боротьби людини – проти інших і проти самої себе: сонячний шлях екстраверсії, раціонального знання, дії, і місячний шлях інтроверсії, споглядання, інтуїції [14, с. 126].

Шахи, на думку багатьох дослідників, це не лише гра, а і складне спортивне змагання, і наука. Суфії вважали шахи сакральною грою. І це не випадково. Їм присвятили свої праці такі видатні суфії, як Омар Хайям, Сааді, Нізамі. Шахова дошка – це наш світ, який існує завдяки взаємодії проявленого і не проявленого, чорного та білого, п'їтьми та світу; світло/розуміння, знання з'являються з п'їтьми, темряви. Шахи показують, що все, існуюче у світі, існує через взаємодію протилежностей; що все рухається за своїми законами і за своїми траєкторіями; що максимум, чого може досягти фігура – перейти через все поле і з пішака перетворитися в королеву. Однак, фігури не рухаються самі по собі – їх пересувають гравці, хоча й вони підпорядковуються встановленим – не ними – законам гри – Божественної Гри – Ліла, що створює й тримає світ. Якщо на нашому рівні буття розподіл на чорне і біле, світ і темряву, добро і зло здається споконвічним, то на рівні гравців – це умовність та домовленість: один й той самий гравець може грати як чорними, так і білими фігурами. Якщо фігура прив'язана до поля – то її межа – королева. Значить, більшого не дано? Так, але в межах поля – нашого світу. Щоби стати гравцем, треба вийти з поля – і хто сказав, що це неможливо?

Ще один аспект глибинного змісту ігор пояснює суфійське твердження, що ідея (знання) може досягнути обумовленого (закритого) розуму, якщо буде висловлена так, що зможе просковзнути крізь завісу обумовленості. Гра надає прекрасну можливість через повну задіяність розуму, сконцентрованого на грі завдяки азарту, дати доступ до людини тому, що суфії називали «ідеєю» або дотиком Божественного, енергії Хаосу. Причому, гра водночас служить й захисним бар'єром, своєрідним якорем, що не дає людині загубитися у морі несвідомого або не витримати натиску Невідомого, Божественного.

Таким чином, гра в архаїчному розумінні слова та в світовідчутті неєвропейських та європейських дохристиянських, домодерних суспільств, була сакральним космологічним першодійством і Теургією. Гра в цивілізаційному модерному суспільстві набуває інших рис і отримує іншу функціональність. По-перше, створення модерного десакралізованого – т.зв. світського – простору (точніше було би сказати – суспільно-державного) призвело до переведення гри в статус суто розважального дійства, хоча механізми її дії на людей (як учасників, так і глядачів, спостерігачів) все рівно залишаються у більшій або меншій мірі у сфері позараціонального та надчуттєвого (щодо модерного суспільства див. Д.Узланер [11]).

По-перше, сучасна секуляризована західна людина сприймає гру як видуману – ілюзорну – реальність, де вона грає за відповідним правилами, однак не несе, за великим рахунком, жодної відповідальності за прийняття цих правил та за наслідки гри. Тому і зараз, завдяки «поглиненості» – повній задіяності побутового розуму та здорового глузду – тобто, головних носіїв та утримувачів традиційної картини світосприйняття – в закритий умовностями розум людини можуть проникати нові ідеї, нові знання, нпдходить необхідна людині енергія.

По-друге, в модерному цивілізаційному суспільстві відбулася професіоналізація гри – різні види спортивних та азартних ігор стають професією, тобто засобом для отримання відповідного соціального статусу (куди входить отримання певного місця в професійній та соціальній ієрархії, відповідне матеріальне забезпечення тощо). А це, в свою чергу, означає включення гри, як потужного засобу моделювання світу, в сферу дії державно організованого суспільства. Коли починається професіоналізація ігор і з'являється професійний спорт? В добу Нового Часу. І це не випадково: саме в цей же час відбувається колосальна наукова робота по перебудові – новому осмисленню суспільного простору, формується нова, т.зв. наукова, парадигма світобачення та світорозуміння (апогей раціональності), закладаються основи науково-технічного прогресу, одним словом, формуються підвалини західноєвропейського сучасного світу модерну. Д. Узланер доводить, що «жодним природним шляхом з середньовічної католицької традиції не може бути виведений сучасний (*modern*) *civim*. Тут була необхідна ...масштабна інтелектуальна робота по новому переосмисленню понять та по розмежуванню суспільного простору. Якщо взяти термін «релігія», то в його переформатуванні величезну роль відіграли такі мислителі, як Н. Макиавеллі, Г. Гроцій, Т. Гоббс, Дж. Локк, Ж. Боден та багато інших. ...Ніхто з них не був теологом, їх взагалі мало цікавили віровчальні суттєві аспекти різних релігійних традицій. Набагато важливішими для них були питання громадянського миру, порядку, політичної влади тощо...». [11]. Така релігія, як вважає Узланер, була дуже зручною для сучасної держави, як абсолютного суверена [11]. Тобто, всі всі видатні мислителі, можливо, навіть не усвідомлюючи цього, виступили ідеологами Державного Логосу. Внаслідок переформатування суспільного простору – відзначимо – спочатку через ментально-творчий процес, який потім – і на диво швидко – реалізувався у практичній площині, відбувається тотальна секуляризація суспільства і культури, коли великі суспільні сектори було виведено (Державою) з-під контролю релігійних інститутів. Це ж відбулося і зі сферою людських ігор. З'являється, як уже було зазначено, професійний спорт і всі спортивні ігри, принаймні, на Заході, стають цілком світським явищем. Азартні ігри переходять у сферу розваг. Театр майже повністю звільняється від містеріальності та сакральних дійств, репертуар стає цілком світським, а сам театр – професійним (в розумінні – осілим, із законним статусом).

Підсумовуючи це невелике дослідження, зазначимо, що поняття гри має декілька семантичних рівнів: 1) суспільно-соціальні ігри; 2) азартні ігри; 3) спортивні ігри. Цікавим є те, що чітка градація і однозначність у розподілі неможливі. Так азартні ігри це і засіб символічно-ігрового моделювання життя, це і спосіб поєднання двох рівнів світу – символічного та звичайного, це і спортивна гра, і професійний спорт.

Основними її функціями є: 1) гра є засобом конструювання суспільної дійсності. Вона вчить оформляти і тримати звиклий світ – соціум. Водночас, гра є дієвим засобом для відкриття каналів виходу за межі традиційно-соціального світосприйняття, формування нової платформи для іншої картини світу у психологічно й фізично придатній для сприйняття індивідом формі. Звідси наступна функція гри; 2) вона виступає медіатором і провідником між проявленим і не проявленим світами; 3) в суто соціальній (побутово-соціальній) якості гра є способом проведення (структурування) часу; 4) гра є способом отримання життєво необхідної енергії в придатному для людського тіла і розуму обсязі і вигляді, а також позбавлення надлишку матричної енергії форм. Тобто, гра дозволяє людині через програвання життєвих ситуацій реалізувати те, що їй здається на той момент бажаним і потрібним і що, відповідно, уловлює і забирає в людини енергію. Тому гра служить для знешкодження пристрастей і бажань, які перевищують природні потреби; 5) гра також виконує функції сублиматора сексуальної енергії, перевід її у творчу, що також пов'язане з її функцією медіатора.

Література

1. Андреев А. Игра и играцы//Мифы и магия индоевропейцев. Под ред. А. Платова. – Вып. 2. – М.: Менеджер, 1997.
2. Андреев А. Мир Тропы. Очерки русской этнопсихологии. – <http://www.telo-sveta.narod.ru>
3. Бедненко Г. Краткая история карт Таро. – http://nentis.itorsuum.ru/history/taro_history.html
4. Лаврилль А. Эвенкийская «игра» эви-/икэ: между игрой и ритуальным действием//Религиоведение.– М., 2007. – № 1.
5. Лосев А.Ф. 12 тезисов об античной культуре//Дерзание духа. – М., 1989.
6. Мифы народов мира.– М., 1988. – Т. II.
7. Платов А. В поисках Святого Грааля. – М.: София-Гелиос, 2002.
8. Померанц Г., Миркина З. Великие религии мира. – М., 2006.
9. Смелзер Н. Социология. – М., Феникс, 1994.
10. Топоров.В. Изобразительное искусство и мифология//Мифы народов мира. Энциклопедия.– М.: Советская энциклопедия, 1987. – Т.I.
11. Узланер Д. Расколдовывание дискурса: религиозное. и .светское.в языке нового времени. – http://www.intelros.ru/pdf/logos_042008/10.pdf
12. Шах Идрис. Суфизм. М., 1994.
13. Эшби Муата. Египетская йога. – К.: София, 2008.
14. Юнг К. Об архетипах коллективного бессознательного//Архетип и символ. – М., 1991.

Summary

Iryna Hayuk

Game as a way of structurization of the world: sacral aspects

In article the comparative historical analysis of a phenomenon of game from an archaic epoch to a modern civilisation is made, the sacral fundamental principle of all games which are the important means of the organisation and maintenance of the human world is shown.