

- ⁴⁹ Гумилев Л.Н. От Руси к России. М., 1992. С. 16.
- ⁵⁰ Краснушкин Е. К психологии хулиганства // Хулиганство и поножовщина. М., 1927. С. 151.
- ⁵¹ Розанов В. Ослабнувший фетиш (Психологические основы русской революции). СПб., 1906. С. 23.
- ⁵² Ван Геннеп А. Обряды перехода. М., 1999. С. 106.
- ⁵³ Бернштам Т.А. Молодежь в обрядовой жизни русской общины XIX—начала XX в. Л., 1988. С. 247.
- ⁵⁴ Там же.
- ⁵⁵ Эриксон Э. Детство и общество. СПб., 1996. С. 447.
- ⁵⁶ Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. М., 1996. С. 132.
- ⁵⁷ Троицкий Л. Новый курс. М., 1924. С. 9.
- ⁵⁸ Ницше Ф. Сочинения. Т. 1. С. 163.
- ⁵⁹ Там же. С. 186.
- ⁶⁰ Там же.
- ⁶¹ Ортега-и-Гассет Х. Эстетика. Философия культуры. М., 1991. С. 257.
- ⁶² Там же.
- ⁶³ Социология контркультуры (Инфантилизм как тип мировосприятия и социальная болезнь). М., 1980. С. 19.
- ⁶⁴ Хейзинга Й. Homo ludens. С. 233.
- ⁶⁵ Там же.
- ⁶⁶ Художественная жизнь современного общества: В 4 т. Т. 1. Субкультуры и этносы в художественной жизни. СПб., 1996.
- ⁶⁷ Блажес В.В. Солдатский юмор // Традиционная культура. № 1. М., 2000. С. 53—61.
- ⁶⁸ Вебер А. Избранное: Кризис европейской культуры. СПб., 1999. С. 109.
- ⁶⁹ Там же. С. 114.
- ⁷⁰ Тоффлер Э. Третья волна. М., 1999. С. 527.
- ⁷¹ Там же.
- ⁷² Кант И. Критика способности суждения // Кант И. Сочинения: В 6 т. Т. 5. М., 1966. С. 219; Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер Ф. Статьи по эстетике. М., Л., 1935. С. 188, 240, 245, 281, 291 и др.
- ⁷³ Хренов Н.А. Мифология досуга. М., 1998. С. 173.
- ⁷⁴ Мосс М. Очерк о даре. Форма и основание обмена в архаических обществах // Мосс М. Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. М., 1996. С. 92.
- ⁷⁵ Там же. С. 141.
- ⁷⁶ Ортега-и-Гассет Х. Избранные труды. М., 1997. С. 53.
- ⁷⁷ Kristeva J. Narration et transformation // Semiotica. The Hague, 1969. № 4. P. 422—448.
- ⁷⁸ Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. М., 1972. С. 192.
- ⁷⁹ Сорокин П. Человек. Цивилизация. Общество. М., 1992. С. 427.
- ⁸⁰ Ильин И.П. Постмодернизм. От истоков до конца столетия. М., 1998. С. 46.
- ⁸¹ Там же. С. 202.
- ⁸² Тоффлер Э. Третья волна. С. 499.

И.А. МОРОЗОВ
(Москва)

«ИГРА» И «РИТУАЛ» В СОВРЕМЕННОМ НАУЧНОМ ДИСКУРСЕ

Игра, будучи одним из ключевых понятий фольклорно-этнографического дискурса, до сих пор не имеет удовлетворительного определения¹. Часто этим термином обозначаются явления внешне напоминающие игру, но не игровые по сути. Данная проблема неоднократно служила предметом полемики в этологии, поскольку «игра животных» на самом деле представляет собой лишь метафорическое определение филогенетически очень разнородных явлений². С этой же проблемой сталкиваются и специалисты по детской психологии. Например, педагог и психолог П.П. Блонский полагал, что понятие игры существенно только для взрослых, для ребенка же — всё серьезно; поэтому понятия *игры вообще* не существует, как не существует вида деятельности, который однозначно можно было бы связать с таким понятием. Л.С. Выготский, ссылаясь на мнение Д.Б. Эльконина, также присоединяется к этой точке зрения. Он считает, что «игру нужно рассматривать как совершенно своеобразную деятельность, а не как соборное понятие, объединяющее все виды детских деятельностей», и предполагает, что «экспериментальные» игры (ср.: ребенок открывает и закрывает крышку много раз подряд) и игры в собственном смысле слова находятся между собой в таком же отношении, как лепет в отношении речи³.

Итак, существует проблема различения игры по форме и по содержанию, т.е. собственно игры и игроподобных феноменов. Этот вопрос постоянно дебатруется и в фольклорно-этнографических исследованиях последних десятилетий. В частности, он затрагивается в монографиях А.К. Байбурина и Л.М. Ивлевой, работах В.Н. Топорова⁴.

Одна из глав книги Л.М. Ивлевой «Ряженье в русской традиционной культуре» называется «Ряженье как тип игры»⁵. Определяя ряжение как «универсальный компонент обрядового поведения» и «особое обрядовое действие», исследовательница рассматривает «игровую роль» ряженья в структуре обряда с позиций театроведения (отсюда опора на такие понятия, как «перевоплощение», «роль», «маска»). Вывод, который делает Л.М. Ивлева, достаточно

парад
верси
(разво
по сод
лис В.Г
из негс
равно
началс
ма рит
логике
— И.М.
способ
ления (к
которь
Тем са
иные «
обрядо
и под.)
частью
природ
подход
А.К
нальны
отличи
ситуати
выбора
зации, и
ленност
«сам пр
жет был
лям, зри
заучива
бо следу
ность»
одновре
ный», не
алу. «Дв
место ли
ри (а ри
зрения) с
ская риту
потому,
данной
наиболее
«между б
зывается
деннем (н
на посиде
ной степе
см»⁶.

Таким
нографы
игру, в де
ется. К пр
и троицко
вижные иг
ют собой н
ющих обря
варяют бра
бу»⁷. Свято

парадоксален: ряженье «является игровой версией мифологических представлений (разворачивается как игра по форме, миф по содержанию)»⁶. Этот вывод развивает тезис В.Н. Топорова: «И ритуал, и выросшую из него драму объединяет общая категория, равно отраженная в них, — игра. Игровым началом заражены и ритуал, и драма. Схема ритуала такого типа была подчинена логике игры... Игровая версия ритуала (sic! — И.М.) имела в своем распоряжении и те способы подмены, подстановки, отождествления (с «повышением» и «снижением»), без которых немислимы ни игра, ни театр»⁷. Тем самым игровые формы поведения и иные «игроподобные феномены» (ряженье, обрядовое озорство, календарные обходы и под.) не только признаются неотъемлемой частью обряда, но и наделяются «двойной природой». Границы игрового при таком подходе расширяются до бесконечности.

А.К. Байбурин, рассуждая о феноменальных свойствах игры, указывает, что в отличие от ритуала игра не имеет жесткой ситуативной привязки, дает возможность выбора (играть или не играть) и импровизации, имеет иную прагматическую направленность (не внешние, а внутренние цели — «сам процесс игры», который, конечно, может быть интересен внешним наблюдателям, зрителям) и способ трансмиссии (не заучивание, а использование правил). Особо следует отметить, что «двойная реальность» игры, «когда мир воспринимается одновременно и как реальный, и как условный», неприменима по отношению к ритуалу. «Двуплановость ритуала может иметь место лишь с внешней точки зрения. Изнутри (а ритуал не предполагает иной точки зрения) существует лишь одна, специфическая ритуальная действительность; хотя бы потому, что альтернативного поведения в данной ситуации не бывает». Поскольку наиболее естественная игровая среда — «между бытом и ритуалом», то все, что называется обычно «ритуализованным поведением (например, развлечения молодежи на посиделках, толоки и т.п.) — в значительной степени является игровым поведением»⁸.

Таким образом, многое из того, что этнографы и фольклористы определяют как игру, в действительности таковой не является. К примеру, традиционные святочные и троичко-купальские («игрищные») подвижные или хороводные игры представляют собой неотъемлемую часть соответствующих обрядовых комплексов, а также предваряют брачные обряды (сватовство и свадьбу)⁹. Святочное игровое действо в старину

включало в себя ряд устойчивых ритуально-магических элементов (ср.: перешагивание или перепрыгивание играющих через огонь, катание играющих парами по соломе, иногда в темноте и т.п.), которые позволяют утверждать, что в данном случае мы имеем дело скорее с обрядом. Игра на святочных игрищах, как и в свадьбе (ср.: одно из названий свадьбы — «игра»), используется только в качестве своеобразного приема, способа выражения обрядового содержания. У календарно-обрядовых игр есть внеигровые установки и цели: они вписаны в обрядовую прагматику (например, являются средством реализации обряда «проводов русалки» или способом предварительного подбора брачной пары), а это противоречит основополагающему положению подавляющего числа игровых дефиниций — игра, по определению, *бесцельна* или, согласно Й. Хейзинге, *имеет цель в себе самой*¹⁰. Уточнение Й. Хейзинги очень существенно, так как на самом деле игра всегда сосредоточена на своих *игровых целях*, одна из которых — получение превосходства над противником — способствовала развитию обширного класса спортивно-соревновательных игр. Именно в контексте самодостаточности, «эгоистичности» игры можно говорить о втором ее фундаментальном свойстве, о том, что целью игры является «получение удовольствия»¹¹. «Игра ради удовольствия» противопоставляется «серьезной» практической деятельности, труду, который всегда имеет цель вне себя.

Специфические игровые цели формируют особую игровую прагматику, обеспечивают селекцию употребляющихся в игре текстов. Мы уже демонстрировали на конкретных примерах, как отражается различие обрядовой и игровой прагматики на игровых действиях и текстах¹². Специфика игровых текстов — в их сосредоточенности на процессе игры и возникающей при этом игровой коммуникации, что обуславливает формирование двух наиболее значительных типов игровых текстов: *описательных*, призванных ввести игроков в условно-игровую ситуацию (например, описываются предшествовавшие игре события или участвующие в ней символические объекты — «ворота», «мост», «дом Костромь» и т.п.), и *сигнальных*, оповещающих о начале и конце этапов игрового действия. Однако специфика игры не исчерпывается только особенностями игровой прагматики. Более того, можно утверждать, что игровая прагматика является следствием более общих, фундаментальных, онтологических свойств игры. Иными словами, чтобы понять кон-

кретные игровые явления и дать им определения, необходимо обратиться к онтологии игры, ее феноменальной сущности.

Научная традиция в большинстве случаев слепо следует за народными дефинициями игровых явлений¹³, которые хотя и улавливают интуитивно некоторые важные признаки «игрового», тем не менее четко не отграничивают собственно игровые и «игроподобные» феномены. Приведем здесь сводку основных народных терминов, использовавшихся для обозначения понятия «игры». Слав. **jьgra* еще А. А. Потебня возводил к др.-инд. *yajati* 'чтить божество' и греч. *ἄγιος* 'священный'¹⁴. При этом неясно происхождение суффикса -г-. О. Н. Трубачев отмечает, что «семантическим наполнением слав. **jьgra*, по всей вероятности, был архаический комплекс значений 'пение с пляской'. Явные признаки синкретичности и трудной расчлененности (более простые значения 'развлечение, забава', 'шутка', 'пение', 'танец' кажутся производными) логично приводят к вопросу о связи с миром сакрального»¹⁵.

В русских говорах слово *играть* известно в значениях 'забавляться, развлекаться', 'играть на музыкальных инструментах', 'петь' (воронеж., москов., орлов., псков., рязан., тамбов., тульск.), 'плясать, танцевать', 'гулять, веселиться, проводить время в развлечениях' (арханг., новосиб., рязан., томск.), 'ухаживать за кем-либо, находиться в интимных отношениях' (Русский Север, олон., новг., твер., перм., рязан.), 'издеваться, тешиться' (арханг., смол., рязан.), 'о брожении браги'. К этому примыкают вторичные, метафорические употребления слова *игра* и производных от него слов, вроде: рус. *игрец* 'бродячий актер, лицедей, музыкант, певец', 'нечистый или злой дух, бес, домовый' (орлов., курск., воронеж., тульск., тамбов., пенз.), 'истерический припадок, сопровождающийся криком' (курс.); укр. *грець* 'черт, нечистый дух' и др.

По мнению этимологов, слово *играть* связано с глаголом **grajati* с общей семантикой громкого звукопроизводства, в том числе смеха, крика: 'громко смеяться, браниться', 'кричать' (ярослав., вологод.), 'говорить' (ярослав.), 'смеяться, хохотать' (арханг., олон., вологод., новг., перм.), 'каркать', 'шалить, баловаться' (северн.). О. Н. Трубачев считает этот глагол звукоподражательным¹⁶. К этой группе глаголов примыкает южнорус. и укр. *раять* 'громко говорить, кричать' и глаголы *грашиться*, *грошиться*, *грохать*, *грохотать* с семантикой звукопроизводства: 'громко говорить', 'сту-

чать, ударять', 'веселиться, хохотать'. Последнее значение присуще как русским говорам (владимир., костр., ярослав.), так и южнославянским языкам, в том числе макед., с.-хорв., словен. *грохот* — 'громкий смех, хохот', 'шум, грохот'; ср. *гром*, с.-хорв. *грашити* 'веселить', *грошити* 'звучать (о голосе)', 'насмехаться над кем-либо', а также *грохот* 'смех' (костр.).

Слово *гулять* в русском литературном языке имеет значения: 'ходить не торопясь, для отдыха, удовольствия, прогуливаться', 'быть без дела, не работать, отдыхать', 'веселиться, кутить, предаваться разгулу', 'не быть в употреблении, пустовать (о земле)'. В говорах представлены значения — 'танцевать': *гулять кадрили* (вологод.), 'петь': *гулять песни* (ярослав., донск.), 'гостить' (владимир., вологод., перм., орлов., арханг., олон., нижегород., Сибирь), 'сидеть без дела' (тульск.), 'играть (в карты, в горелки, в жмурки и т.п.)', 'бодрствовать, не спать' (донск.), 'быть в течке' (вятск., орлов., рязан., курск.). Слав. **gul'ati*, по О. Н. Трубачеву, «является итеративом-дуративом к глаголам на -iti, каковым является **gul'iti*, с которым его объединяют значения 'шутить', 'потешаться' ~ 'веселиться', видимо, все-таки старшие по отношению ко многим другим (например, 'веселиться' > 'развлекаться, кутить, плясать' > 'проводить время праздно', 'валяться' и др.) и в свою очередь вторичные к 'драть' (ср. с.-хорв. *гулити*). Ср. к этому **gulь* 'шум, крик, плач, эхо' от корня **gu-*, ср. **govor*, **govoriti*»¹⁷. Таким образом, к *гулять* примыкает слово *гулить* 'шутить' (владимир.) и 'гулять', которое в других славянских языках обозначает 'сдирать кожуру', 'дурачить' ~ 'голить, оголять'.

Помимо уже рассмотренных нами глаголов *играть* и *гулять* в народных говорах для обозначения процесса игры нередко используется глагол *забавляться* и однокоренные ему слова¹⁸. Слав. глагол **baviti(se)* возводится к индоевропейскому глаголу существования *быть* и имеет в славянских языках значения 'коротать время, медлить, опаздывать', 'развлекать(ся)', 'играть', 'говорить' (укр.). Белорус. *бава* имеет значения 'разговор, беседа', 'забава, потеха'. О. Н. Трубачев предполагает связь праслав. **bava* с индоевропейским корнем *bhaua* — санскр. *bhavah* 'становление, бытие', откуда нем. *Bau*¹⁹. В русских говорах *бава* обозначает 'забава, игрушка', 'довольство, достаток, обилие'.

Значение 'коротать время, медлить', соотносимое с семантикой развлечения и

игры
ции
Изве
но не
пред
вать
ные г
Пасх
но, и
циям
значе
поне.
шить
'радо
Н.
шутки
одной
лагу
зять',
ной в
хаться
жити:
да шу
ради
тит, че
шутка
смех и
черт, и
дьяной'
ским з
'весель
с шуп
'остры
связь с
буянит
ре)' —
ца 'вк
Есл
нием «
шие гру
1) Г
ние, иг
громки
как по с
родным
2) П
(в том ч
3) О
включал
знаки, а
ников д
характер
состоян
и возвра
пример,
4) К с
ся характ
женного,
бесцель

игры, вполне вероятно апеллирует к ситуации сакрального времяпрепровождения. Известно, например, что в святки, особенно накануне Нового года или Крещения, предписывается бодрствовать, рассказывать сказки, загадывать загадки. Аналогичные предписания характерны и для кануна Пасхи, для ночи при покойнике. Возможно, именно с этими обрядовыми коннотациями соотносятся как соответствующие значения слова *гулять* (см. выше), так и рус. *потеха, утеха* 'забава, развлечение', *тешить* 'баловать, забавлять', укр. *потіха* 'радость' производные от слова *тихий*.

Наконец, необходимо указать на рус. *шутить* 'говорить, делать что-либо ради одной забавы, потехи, смеха, веселья', 'балагурить, балажничать', 'шалить, проказить', 'тешить себя и людей пустою, забавной выдумкой', 'дурачить кого-либо, насмеяться, зубоскалить', 'о нечистой силе, нежити: блазнить, морочить, пугать'²⁰. Отсюда *шутка* 'то, что сказано, сделано шутя, ради потехи, забавы' и *шут* 'тот, кто шутит, человек, промышляющий шутовством, шутками, остротами и дурачествами на смех и потеху людям', а также 'нечистый, черт, всякая нежить: домовый, леший, водяной'. Хотя это слово возводят к литовским *siausti* 'бушевать, буйствовать', *siaustis* 'веселиться', *siusti* 'беситься' и сравнивают с *шустрый* 'бойкий, ловкий, проворный', 'острый', нельзя игнорировать возможную связь с *купить* 'отчаянно проказить, пить, буяннить', а также 'крутить, кружить (о вихре)' — ср.: твер., вологод. *кутиха, кутелица* 'вьюга, метель'.

Если обобщить значения слов со значением «игра», то можно выделить следующие группы значений:

1) Громкий звук, звукопроизводство (пение, игра на музыкальных инструментах, громкий смех), шум, веселье; причем все это как по отношению к человеку, так и к природным явлениям (ветер, море, гром).

2) Процесс говорения, речепроизводства (в том числе, по-видимому, сакрального).

3) Особый тип поведения и общения, включающий в себя вышеупомянутые признаки, а также сексуальные контакты участников данной акции. Сюда же относятся характеристики движения, соотносящиеся с состоянием игры: скакание, колебательные и возвратно-поступательные движения (например, «игра» солнца или молнии, света).

4) К особой группе признаков относятся характеристики игры как некоего протяженного, медленного, «ленивого» действия, бесцельного, «бесполезного» времяпре-

провождения (*гулять* 'медленно двигаться'), того, что противопоставляется активному «продуктивному» времяпрепровождению, труду.

5) Вторичные образования вроде *игрец, грець* 'нечистый или злой дух, бес, домовый' (южнорус.), а также 'истерический припадок, сопровождающийся криком' (курск.), и некоторые вещи, связывающиеся в традиционном сознании с игрой (например, брожение браги, являющейся ритуальным праздничным напитком).

Игра часто оценивается народным сознанием отрицательно, ассоциируясь с разрушением устоявшихся норм, с их игнорированием, со всяким «безобразием» в самом широком смысле слова: от буйного, ненормативного поведения до бесовщины. Здесь, как нам представляется, стихийное народное языковое сознание очень близко подходит к пониманию самых тонких и существенных механизмов игры.

Попробуем теперь проанализировать некоторые характеристики игры, являющиеся, по мнению теоретиков игры, ее феноменальными свойствами, и соотнести стихийно-народные определения игры с научными дефинициями. Существует три подхода к определению игры. При первом сущность игры определяется ее *детерминированностью правилами игры*, при втором — ее *спонтанностью, непредсказуемостью*, в третьем — как гибкое *сочетание факторов случайности с диктатом правил*. Во всех трех случаях игра так или иначе противопоставляется *ритуалу*, который может иметь в разных научных дисциплинах различные толкования, воспринимаясь либо как (1) установленный *традицией* порядок обрядовых действий при совершении какого-либо религиозного акта, а также совокупность этих действий; либо как (2) выработанный обычаем или установленный порядок совершения чего-либо (синоним *церемониал*); либо как (3) стандартный сигнальный поведенческий акт, используемый животными или людьми при общении друг с другом. Фактически можно говорить о вкраплении элементов устойчивости в саму ткань игры, о том, что обязательно для исполнения и не подвержено изменению или комбинированию в игре и определяется *игровыми запретами*. Образование этих устойчивых элементов связано с процессом *ритуализации* — формирования у животных или людей сигналов, каждый из которых связан с определенной ситуацией и обладает неким условным значением: угроза, подчинение, умиротворение и др.

Как справедливо замечает А.К. Байбурин, «при изучении символических форм поведения одним из наиболее запутанных является вопрос о соотношении игры и ритуала»²¹. При ближайшем рассмотрении между ритуалом и игрой обнаруживается удивительно много общего. Поэтому содержательная сторона утверждений типа «бесёдная песня обычно существовала как игра по форме и игра-обряд по содержанию»²² требует серьезного анализа. Если признать, что игра и ритуал сущностно различные и даже противоположные явления, то значит, даже совпадая по форме, они имеют разное содержание. Поэтому «бесёдная игра», имеющая целью брак, является «игрой» только по форме. По сути это обряд. Об этом же свидетельствует известный в некоторых локальных традициях обычай проведения предсвадебных бесед (вечеринок), когда игровое действие непосредственно вписывается в структуру свадебного обряда. Отсюда логически вытекает, что разножанровые по своему происхождению тексты песен, входившие в «свадебную игру», «включаясь в функционально неделимую семиотическую систему (праздничная бесёда), использовались как обрядовые песни со свадебной семантикой и «присущивательным» оттенком. Каждая из песен несла на себе «след» обряда: в жесте, игре, тексте был закодирован свадебный смысл»²³. Обосновывая это положение, Р.Б. Калашникова приводит целый ряд показательных соответствий в текстах, сюжетах и мотивах игровых и свадебных песен.

Однако каковы же принципиальные различия между ритуалом (обрядом) и игрой? Й. Хейзинга, анализируя роль игры в истории, выводит это понятие из соревнования (*агона*). Согласно Й. Хейзинге, вся человеческая культура имеет *агональный характер*, т.е. построена на принципе состязательности; однако с развитием цивилизации агональный фактор постепенно теряет свое прежнее значение, уступая место «серьезному» — всему тому, что, по мнению Й. Хейзинги (здесь он развивает положения К. Гросса), противостоит игре. Вообще, как отмечает Й. Хейзинга, любая культурная игра невозможна без соревнования. Соревнование же немыслимо без *выигрыша*, т.е. превосходства над противником, пользы, выгоды. Однако получение преимущества сопряжено с подключением фактора количественной или качественной *оценки*: больше, меньше, дальше. А оценочность — это свойство ритуала. Следовательно, соревнование, агон — явление *по сути* не игровое и может быть принадлежностью как игры, так и ритуала²⁴.

Иными словами, у любого соревнования всегда (или почти всегда) есть *цель*: например, перегнуть или одолеть кого-либо. Но это противоречит сущности игры — *игра по определению бесцельна*, она совершается только для удовольствия. Во всяком случае именно так ее часто истолковывают. Таким образом, в своей целеустремленности соревнование ближе к ритуалу, который всегда направлен на достижение какого-либо результата, какой-либо осязаемой пользы (например, совершается для излечения болезни или для вызова дождя).

Любое соревнование — это борьба за что-либо. В результате соревнования кто-либо должен одержать победу, которая определяется как достижение *успеха* в битве, борьбе, соревновании за что-либо; осуществление чего-либо в результате преодоления каких-либо препятствий. Причем в ритуальном соревновании «на ход вещей влияет сама победа в поединке», независимо от типа состязания²⁵. Успех в *обрядовом* смысле — это достижение «спорости» в смысле быстроты (ср. *спорый* 'быстрый' и 'спелый', а также спешить, наспех) и в смысле плодородия и здоровья, зрелости (ср. поспевать = созревать). Поэтому в обрядовом соревновании победа приносит победителю вполне конкретные, зримые, осязаемые преимущества. Он не только становится *первым, главным* (например, королем, вождем племени), но и признается самым «спелым»²⁶. Более того, достигнув успеха, он получает наилучшую *долю* в смысле *части* общего добра (а оно включает в себя, по традиционным представлениям, и здоровье, и способность к «плодности») и в смысле *судьбы* (ср. *участь*), т.е. предопределенного свыше хода жизненных событий. Судьба обычно воспринимается как стечение обстоятельств, не зависящих от воли человека, а потому может быть и неблагоприятной (ср. *злой рок*)²⁷. Значит, борясь за долю, участники обрядового соревнования далеко не всегда уверены, что выигрыш будет для них благоприятен, но они абсолютно уверены, что *выигрыш заранее предопределен*. Отметим, что семантика слова *рок* в славянских языках включает в себя понятие временного отрезка (ср.: рус. диалект., укр., белорус., с.-хорв., словен., чеш., польск. *рок* 'год, срок; возраст'), т.е. понятие злой судьбы сопряжено с понятиями времени и возраста (ср.: литов. *rakas*, латыш. *raks* 'срок, предел, цель'). Это связано с календарной приуроченностью подобных обрядовых соревнований и возможным смертельным исходом для проигравшего, что предельно лаконично и точно выражено в афоризме *пан или пропал*²⁸. Этимологически слово *рок* восходит к словам,

обозн:
чем а:
ствую
'молв:
тельнс
может
неско
слово.

Но
вое на
полной
выйде:
можно
ляюще:
метим,
чал²⁹ и
теория.

Нел
знаком
нию ее
челове
Я созда
хронизи
ную стр
лощени
полните
ряде ис
сближа:
игра, «г
ла»³¹. П
и перевс
чески оч
мание е
предста:
как разв
ре»³².

Не я:
кой усто
знак, как
нориров:
и удовле:
ками люб

А.К. Б
сти ритуа
вает четы
ализирую
тегрирую
водящую,
пенсатор:
ной мере
в наполне
Ритуал —
изводства
по Э. Дюр
рования е
тов; игра
производс
ванное на
диционный
алгоритмо
кономерно

обозначающим говорение (*реку, речь*), причем аналогичные взаимоотношения существуют и у латин. *fatum* 'судьба' и *fabula* 'молва, толки', *fari* 'говорить'. Следовательно, результат обрядового соревнования может мыслиться как проявление судьбы, некое материализованное божественное слово.

Но в соревновании всегда есть и игровое начало, ведь никогда нельзя сказать с полной определенностью, кто, к примеру, выйдет победителем в скачках. Из этого можно сделать вывод, что *игровой составляющей* соревнования является *случай*. Заметим, что понятие *неопределенности, случая*²⁹ имеет важное значение в новейших теориях игры.

Нельзя признать отличительным признаком игры и способность к *перевоплощению* ее участников («Игра возникает там, где человек в конкретном и зримом действии из Я создает не-Я, где эти две образующие синхронизированы и сплетены в одну, двуединую структуру»)³⁰. Способность к перевоплощению в равной степени присуща и исполнителям ритуала (обряда). Недаром в ряде исследований с мистерией и театром сближается даже литургия, которая, как и игра, «лишена цели, однако полна смысла»³¹. При таком понимании соревнование и перевоплощение — явления филогенетически очень близкие, на что обращал внимание еще Й. Хейзинга: «Состязание и представление не происходят из культуры как развлечение, а *предшествуют* культуре»³².

Не является *сущностно* игровым и такой устойчиво приписываемый игре признак, как *удовольствие*, так как трудно игнорировать общий эмоциональный подъем и удовлетворение, испытываемое участниками любого ритуала.

А.К. Байбурин при определении сущности ритуала вслед за Э. Дюркгеймом называет четыре важнейших его функции: *социализирующую* (или подготовительную), *интегрирующую* (или связующую), *воспроизводящую*, психотерапевтическую (или *компенсаторную*)³³. Но все эти функции в равной мере присущи и игре. Различие кроется в наполнении воспроизводящей функции. *Ритуал* — это способ «*пассивного*» *воспроизводства традиции* (функция *поддержания*, по Э. Дюркгейму) путем заучивания, копирования ее элементов, блоков или фрагментов; *игра* же предполагает «*активное*» *воспроизводство* (функция *обновления*), основанное на подражании, т.е. на передаче традиционных форм при помощи устойчивых алгоритмов («правил»), определяющих закономерности взаимодействия ключевых,

значимых реалий, норм поведения и текстов.

В связи с этим необходимо более внимательно посмотреть на приведенные выше группы определений игры. Очевидно, что специфически игровым, не соотносящимся с ритуалом будет признак спонтанности и непредсказуемости. В новейших математических и физических истолкованиях игры он чаще обозначается близким по значению (но не равнозначным) термином «*комбинаторность*». Действительно, *комбинаторность*, заключающаяся в имманентном стремлении любого игрового явления к *комбинированию* устойчивых элементов окружающего мира или социума (в частном случае — элементов нормы или ритуала), является сущностным свойством игры. Под «комбинированием» подразумевается процесс перебора вариантов сочетаний или *соединений* тех или иных устойчивых элементов окружающего мира. Этот процесс описывается в математической комбинаторике, где рассматриваются три типа соединений: *перестановки, размещения, сочетания*. Такая трактовка не противоречит хорошо известным традиционным определениям игры. Так, по определению Л.С. Выготского, «игра — это своеобразное отношение к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций или переносом одних свойств предметов на другие»³⁴, т.е. речь идет о различных типах соединений.

Являясь *способом изменения*, игра может существовать только в динамике, как *процесс*, сущность которого проявляется лишь при взаимодействии с конкретными ритуальными формами; поэтому игра как нечто конкретное, как культурная форма обычно фиксируется в виде своего антагониста, т.е. как остаточная или деформированная форма ритуала. Можно утверждать, что *игра — это своеобразный культурный механизм, способствующий переходу одних ритуальных форм в другие, т.е. способ их эволюции*.

Необходимо обратить внимание на тот факт, что раз игра — это действие, «процесс действия», то получить представление о ней можно лишь в результате непрерывной длительной фиксации. Образно выражаясь, игру можно снять на киноленту, но нельзя сфотографировать. Это ее свойство можно было бы назвать *континуальностью* (напомним, что так в математике и физике обозначают некое непрерывное, «связное» множество или непрерывный процесс), однако употребление данного термина требует некоторых существенных оговорок. Дело в том, что понятие *континуальности* или

континуитивности не предполагает наличия каких-либо рамок и ограничений. Континуальность предполагает некий неразрывный, непрерывный процесс действия или существования. Следовательно, это понятие более применимо к процессу экзистенции вообще (т.е. «существованию в его простой фактичности»)³⁵, к жизни в самом общем смысле, так как каждая конкретная жизнь конечна и достаточно жестко детерминирована внешними и внутренними факторами (и в этом смысле — жизнь, безусловно, игра). Вообще в современной западной социологии широко распространена точка зрения на жизнь как на *поиск цели среди массы случайностей*, постоянное сочетание факторов сознательного выбора возможностей и случайности, напоминающее стратегическую игру³⁶.

Каждый жизненный процесс вне сомнения включает в себя игру как одну из составляющих. Некоторые временные отрезки конкретного жизненного процесса «проигрываются», в то время как другие опираются на ритуал. Однако вспомним определение Й. Хейзинги: «Игра — свободная активность или занятие, совершаемое в определенных границах места и времени». Игра тем и отличается от жизни, выделяясь из общего процесса экзистенции, что имеет некие временные и пространственные рамки. Она обязательно имеет начало: например жеребьевку (жеребий, кстати, может представлять собой как игру в собственном смысле слова, например бросание монетки, так и ритуал, например распределение игровых ролей по старшинству), и завершение: наказание проигравших или чествование победителя. Заметим, кстати, что как наказание, так и чествование как правило восходят к ритуалу.

Утверждение, что конституирующим признаком игры является *комбинаторность*, вовсе не означает, что это единственное ее отличие. Это лишь *основополагающее ее свойство*. Можно смело утверждать, что «чистой» игры, т.е. процесса комбинирования без элементов стабильности, в природе не существует. Игра для своего существования как в воздухе нуждается в ритуале. Равно как и любой осуществляемый ритуал неизбежно подвергается воздействию игры.

Предлагаемое нами понимание игры позволяет по-новому подойти к трактовке ряда основополагающих фольклорно-этнографических понятий, в частности обряда и вариативности. Так, если обряд — это совокупность определяемых обычаем или ритуалом действий, в которых отражаются

традиционные религиозные представления, верования, бытовой уклад, то в реальной фиксации он предстает как единовременная, разовая реализация того или иного ритуала и соотносится с ним как вариант с инвариантом. В обряде естественным образом переплетены элементы стабильности, нормы (*ритуальные и ритуализированные формы*) и то, при помощи чего они образуют некое единство и изменяются (*игровые формы*). Игровой компонент обряда обеспечивает *комбинаторность* элементов ритуала, их приспособляемость к изменяющимся внешним условиям.

Отметим, что подобные трактовки игры и игровых явлений характерны для новейших направлений современной физики, в частности для *синергетики*³⁷. По словам В.И. Аршинова, «синергетика выросла из эксперимента, само возникновение которого в науке Нового времени можно трактовать как становление нового познавательного качества в системе коммуникативной деятельности, включающей в себя игру с вещественными предметами — деятельность-коммуникацию с системами знаков»³⁸. В синергетических истолкованиях науки особое значение придается субъективно-личностным, коммуникативным и лингвистическим факторам, причем картина познания «включает в себя как необходимый параметр порядка *веру* ученого, лично причастного к процессу поиска истины»³⁹.

Примечательно, что в полемических диалогах выдающихся физиков-теоретиков XX в., обсуждающих направление развития современной науки, активно используются понятия игры и ритуала (*порядка*), что возвращает нас к старым дискуссиям о том, не являются ли магия и ритуал своеобразной «преднаукой»⁴⁰? Альберт Эйнштейн в одном из писем к Макс Борну писал: «Вы верите в Бога, играющего в кости, я — в полный закон и порядок в мире, который существует объективно и который я чисто умозрительным путем пытаюсь охватить»⁴¹. И. Пригожин так комментирует это высказывание Эйнштейна: «Эйнштейн верил в Бога Спинозы, Бога, отождествляемого с природой, Бога высшего разума. В этой концепции нет места для свободного творения, для случайности, для свободы воли. Любая случайность, любая стохастичность не более чем «кажимость», иллюзия. Если мы думаем, что свободны в своих действиях, то лишь не знаем истинных причин, их вызывающих. Теперь мы начали понимать, что вероятность не обязательно связана с незнанием, что расстояние между детерминированным

и веро-
лико,
на и о
броса
роятн
ния, т
няти
мым!
вари
чивост
В э
ние Э.
научн
идеаль
вых ид
рода э
шая ре
тем, чт
постав
«случа
сводим
«Во
нистски
жин, —
нутой Е
новой Е
способн
ства ос
даже дл
выйти за
ного ми
Спинозь
лее тонк
шая зак
век мож
в изобра
тературе
родил но
ловеком
Эти су
оретиков
импульс д
и неразры
рядка, за
разных н
игры как с
турного п
ния ритуал
сального
го ритуала
изменения
многих уст
клористики
тическом у
тивы изуче
комплекс
возможность
общий кон
дискурса.

и вероятностным описаниями не столь велико, как считали современники Эйнштейна и он сам. Пуанкаре отмечал, что если мы бросаем игральную кость и используем вероятности для предсказания исхода бросания, то это отнюдь не означает, будто понятие траектории становится неприменимым! Перед нами не что иное как простой вариант проблемы динамической неустойчивости»⁴².

В этой связи можно указать еще на мнение Э. де Боно, который считает, что игра в научном мышлении представляет собой идеальный метод ускорения выработки новых идей. «Забавляться с игрой — своего рода эксперимент со случайностью». Большая результативность игры объясняется тем, что именно свобода игры от заранее поставленных планов и идей позволяет «случайно» столкнуться на первый взгляд несводимые друг к другу явления»⁴³.

«Возросшая ограниченность детерминистских законов, — заключает И. Пригожин, — означает, что мы отходим от замкнутой Вселенной, в которой все задано, к новой Вселенной, открытой флуктуациям, способной рождать новое. Для большинства основателей классической науки (и даже для Эйнштейна) наука была попыткой выйти за рамки наблюдаемого, достичь вечного мира высшей рациональности — мира Спинозы. Но, быть может, существует более тонкая форма реальности, охватывающая законы и игры, время и вечность. Наш век можно по праву назвать веком исканий в изобразительном искусстве, музыке, литературе, науке. И несомненно одно: он породил новый диалог между природой и человеком»⁴⁴.

Эти суждения выдающихся физиков-теоретиков, философов науки дают мощный импульс для размышлений о сущности игры и неразрывно связанного с ней ритуала (порядка, закона, нормы — в терминологии разных наук). Данное выше определение игры как *динамической составляющей культурного процесса, как способа существования ритуальных форм, как некоего универсального механизма преобразования старого ритуала в новый, механизма развития и изменения* позволяет совершить переоценку многих устоявшихся в этнографии и фольклористике понятий на современном теоретическом уровне, открывает новые перспективы изучения игрового феномена во всем комплексе гуманитарных наук, дает возможность ввести гуманитарное знание в общий контекст современного научного дискурса.

Примечания

¹ Трудно считать удовлетворительными дефиниции игры даже в изданиях, претендующих на роль нормативных: Восточнославянский фольклор: Словарь научной и народной терминологии. Минск, 1993. С. 88—90 (статья «Игра народная» и др.); Народные знания. Фольклор. Народное искусство. Вып. 4. М., 1991. С. 47—49 («Игры народные»). Ввиду отсутствия развернутых изложений других точек зрения, мы также вынуждены следовать этой традиции: Морозов И. А. Игры народные // Славянские древности: этнолингвистический словарь в 5 т. / Под общей ред. Н. И. Толстого. Т. 2: Д — К (Крошки). М., 1999. С. 380—386.

² Согласно распространенной в этологии точке зрения, игра представляет собой «качественно специфичную стадию развития животного» и должна рассматриваться как «развивающаяся психическая деятельность» (Крымов А. А. Проблема игры животных в современной зоопсихологии // Психологический журнал. Т. 3. М., 1982. № 3. С. 137. См. также: Фабри К. Э. Основы зоопсихологии. М., 1976. С. 160; Хайнд Р. Поведение животных. Синтез этологии и сравнительной психологии. М., 1975. С. 382 и след.; Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1978. С. 89). Игра у животных имеет выраженные «социально-биологические» функции: она помогает установлению «социальных» контактов особей одной группы и иерархии внутригрупповых отношений; приобретению опыта общения, в том числе сексуального; является способом исследования окружающей среды и адаптации к изменяющимся внешним условиям. «Танцы» и «любовные игры» птиц во время брачного сезона совершаются с ясно выраженной неигровой целью — подготовка к спариванию. Хотя «песни молодых птиц не связаны с репродуктивным циклом и подобно играм молодых млекопитающих являются имитацией поведения взрослых» — это лишь своеобразные подготовительные упражнения, которые «по мере достижения животным половой зрелости интегрируются в функциональные поведенческие паттерны» и т. д. (Миллер С. Психология игры. СПб., 1999. С. 75, 76, 112 и след.).

³ Выготский Л. С. Вопросы детской психологии. СПб., 1999. С. 157—158.

⁴ Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре. СПб., 1993; Ивлева Л. М. Ряженье в русской традиционной культуре. СПб., 1994; Топоров В. Н. О ритуале: Введение в проблематику // Архаический ритуал в фольклорных и раннелитературных памятниках. М., 1988. С. 7—60 и др.

⁵ Ивлева Л. М. Ряженье в русской традиционной культуре. С. 24 и след.

⁶ Там же. С. 38.

⁷ Топоров В. Н. Несколько соображений о происхождении древнегреческой драмы // Текст: семантика и структура. М., 1983. С. 108; см. также с. 98 (и след.), с. 114.

⁸ Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре. С. 23.

⁹ См. об этом подробнее: Морозов И. А. Женильба добра молодца. Происхождение и типология традиционных молодежных развлечений

с символикой «свадьбы» / «женитьбы». М., 1998. Эта проблема обсуждается и в монографии Р.Б. Калашниковой (*Калашникова Р.Б. Беседы и беседные песни Заонежья второй половины XIX века. Петрозаводск, 1999. С. 84—110.*

¹⁰ Ср. определение игры по Й. Хейзинге: «Игра — это свободная активность или занятие, совершаемое в определенных границах места и времени в соответствии со свободно принятыми, но строго обязательными правилами, имеющая цель в себе самой и сопровождающаяся чувством напряжения, удовольствия и сознания, что она есть “другое” по отношению к обычной жизни» (*Хейзинга Й. Homo ludens (Человек играющий): Опыт определения игрового элемента культуры. В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 41.*

¹¹ Ср., например, метафорическое определение игры в рамках научного дискурса как «оазиса счастья»: *Fink E. Oase des Glücks: Gedanken zu einer Ontologie des Spiels. München, 1957.*

¹² *Морозов И.А. Прагмасемантика игровых текстов // Славянское и балканское языкознание: Структура малых фольклорных текстов. М., 1993. С. 121—131.*

¹³ Сводку этих дефиниций и их анализ см.: *Бернштам Т.А. Новые перспективы в познании и изучении традиционной народной культуры (теория и практика этнографических исследований). Київ, 1992. С. 104—105.*

¹⁴ *Российский филологический вестник. Т. 6. № 3. 1881. С. 150 и след.*

¹⁵ *Трубачев О.Н. Этимологический словарь славянских языков. Прагматический лексический фонд. Вып. 8. М., 1982. С. 208—209.*

¹⁶ *Трубачев О.Н. Этимологический словарь славянских языков. Вып. 7. М., 1980. С. 101—102. Сопоставление семантики слов «играть» и «гулять» см.: Толстая С.М. Играть и гулять: семантический параллелизм // Этимология. 1997—1999. М., 2000. С. 164—171.*

¹⁷ *Трубачев О.Н. Этимологический словарь славянских языков. Вып. 7. С. 171—173.*

¹⁸ Об оттенках значения слов *бавиться* и *забава* в связи с *баять* и *бахарь* см.: *Морозов И.А. Женитьба добра молодца. С. 272 и след.*

¹⁹ *Трубачев О.Н. Этимологический словарь славянских языков. Вып. 1. М., 1974. С. 168—169.*

²⁰ *Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. Т. 4. М., 1882. С. 649—650.*

²¹ *Байбури А.К. Ритуал в традиционной культуре. С. 21.*

²² *Калашникова Р.Б. Беседы и беседные песни Заонежья... С. 67.*

²³ Там же. С. 86.

²⁴ В качестве примера сошлемся на работу: *Топоров В.Н. Конные состязания на похоронах // Исследования в области балто-славянской духовной культуры: Погребальный обряд. М., 1990. С. 12—47. Над этой проблемой размышлял Й. Хейзинга, пришедший в конечном счете к выводу: «Серьезность, с которой происходит состязание, ни в коем случае не означает отрицания его игрового характера. Ибо оно обнаруживает все формальные и почти что все функциональные признаки игры» (*Хейзинга Й. Homo ludens. С. 64.**

²⁵ *Хейзинга Й. Homo ludens. С. 72.*

²⁶ Ряд примеров см.: *Морозов И.А. Бег // Сла-*

вянские древности... С. 145—148; Он же. Быстрый, быстрота // Славянские древности. С. 280—282; Он же. Женитьба добра молодца. С. 14—17.

²⁷ *Судьба — предопределенность событий и поступков; совокупность всего сущего, которое влияет на бытие отдельного человека или всего социума, народа, человечества. В древних мифологиях часто персонифицируется (например, др.-греч. *Μοῖρα*).*

²⁸ Подобные обрядовые соревнования подробно описаны Д.Д. Фрезером (*Фрезер Д.Д. Золотая ветвь. М., 1986. С. 154 и след. С. 418 и след.*

²⁹ *Случай — наступление непредвиденного, непредполагаемого события и особенно его не предусмотренное заранее совпадение с другими событиями вследствие цепи непознанных или недостаточно хорошо познанных причин и следствий.*

³⁰ *Ивлева Л.М. Дотеатрально-игровой язык русского фольклора. СПб., 1998. С. 41.*

³¹ На них ссылается, в частности, Й. Хейзинга (*Хейзинга Й. Homo ludens. С. 72, 368*), констатируя зависимость многих типов состязаний от культа.

³² Там же. С. 62.

³³ *Байбури А.К. Ритуал в традиционной культуре. С. 30—33.*

³⁴ *Выготский Л.С. Вопросы детской психологии. С. 158.*

³⁵ *Философский энциклопедический словарь. М., 1998. С. 534.*

³⁶ Как яркий пример подобного подхода можно рассматривать исследование Эрика Берна: *Берн Э. Игры, в которые играют люди. М., 1998.*

³⁷ *Синергетика* (греч. *synergeia* ‘сотрудничество, содружество’) — наука о *самоорганизующихся системах*, механизмах и принципах самоорганизации естественных систем. Популярное изложение основных положений синергетики см., например: *Климонтович Н.Ю. Без формул о синергетике. Минск, 1986.*

³⁸ *Аришинов В.И. Синергетика как феномен постнеклассической науки. М., 1999. С. 78.*

³⁹ Там же. С. 19.

⁴⁰ Об этом см., например: *Байбури А.К. Ритуал в традиционной культуре. С. 27—28.*

⁴¹ С другой стороны, известна точка зрения Эйнштейна, что в основе творческого математического мышления лежит игра более или менее ясными знаками или образами, которые могут быть по желанию воспроизведены и скомбинированы. И хотя эта комбинационная игра подчинена целям и языку интеллектуально-логического мышления, с психологической точки зрения она является объективной характеристикой творческой мысли до перехода к строго логическому построению научной теории (*Эйнштейн А. Физика и реальность. М., 1965.*

⁴² *Пригожин И. От существующего к возникающему. М., 1985. С. 202—203. См. также: Пригожин И., Николис Г. Самоорганизация в неравновесных системах. От диссипативных структур к упорядоченности через флуктуации. М., 1979.*

⁴³ *Боно Э. де Рождение новой идеи. М., 1976. С. 26.*

⁴⁴ *Пригожин И. От существующего к возникающему. С. 216.*

Праз
Ори
Н.Л. Пу
следова
ных ста
ди запа
ства», в
несколы
И это пр
находил
ко служ
ях. Дани
мание от
фов к ра
него исс

Ори
но в Па
сора-фл
еторой
кове. В
ситет
в Праге
войны. I
догренн
ны (194
логию и
те Праз
тор физ
ских язы
ской шко
верситет
сотрудн
та Чехо
ведущий
ратуры
телей. А
роведены
учебных
лежат з
предисло
дам укра
в состав
патских

Сферой
ресов О. З
ратура, рус
и фолькло
трудах раз
нославянк
очередь ук
судьба пере