

Петев Н.И.

Игровой аспект мифологии: элемент переодевания и специфика одежды

Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия «Гуманитарные и социальные науки». 2024. Т. 24, № 2. С. 124–134.

Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Ser.: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki, 2024, vol. 24, no. 2, pp. 124–134.

Научная статья

УДК 165.9:7.046.1

DOI: 10.37482/2687-1505-V340

Игровой аспект мифологии: элемент переодевания и специфика одежды

Николай Иванович Петев

Владимирский государственный университет имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых, Владимир, Россия,

e-mail: cyanideemo@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8711-4400>

Аннотация. Настоящее исследование посвящено анализу и сравнению двух связанных между собой феноменов – игры и мифологии – в контексте использования специальной одежды для реализации деятельности. Особое внимание было уделено практической стороне мифологии, а именно аспекту ее реализации в рамках ритуалов и иных религиозных практик. Рассмотрено переодевание (особая роль костюма и иных атрибутов) как процедура, характерная и для процесса игры, и для религиозного действия. В результате исследования автор приходит к следующим выводам. Во-первых, для игрового процесса характерно стремление к показательному, а для религиозной практики – к созданию тайны. Во-вторых, игре свойственны корректировка и опора на современность и моду, что не специфично для мифологии. В-третьих, одежда в культовой практике презентует абсолютное, в то время как в игре является атрибутом конкретного. В-четвертых, момент «иллюзорного» в игровом процессе указывает на отсутствие реального присутствия, а в религиозной практике – на действительное наличие «иноного». В-пятых, процесс «узнавания» различен в рамках игры и ритуальных действий: продуктом первой выступает образ реального, однако для религиозной практики, в т. ч. в рамках ношения специальной одежды, характерна презентация реального присутствия (наличия). В-шестых, яркость, презентабельность и экзотизм представляют собой важные компоненты успешного игрового процесса, но в культовой практике наблюдается обратная ситуация. В-седьмых, «спецодежда» в игре и в рамках мифологии имеет различную социально-функциональную маркировку.

Ключевые слова: мифология, игра, религиозная практика, ритуальные действия, шаманизм, переодевание, отчуждение

Для цитирования: Петев, Н. И. Игровой аспект мифологии: элемент переодевания и специфика одежды / Н. И. Петев // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2024. – Т. 24, № 2. – С. 124-134. DOI 10.37482/2687-1505-V340.

Original article

The Game/Play Aspect of Mythology: Dressing Up and the Specifics of Clothing

Nikolay I. Petev

Vladimir State University, Vladimir, Russia,

e-mail: cyanideemo@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8711-4400>

Abstract. This article analyses and compares two related phenomena, namely, game/play and mythology in the aspect of using special clothing in corresponding activities. Special attention is paid to the practical side of mythology, i.e. its implementation within the framework of rituals and other religious practices. In this paper, dressing up (special role of costume and other attributes) is considered as a procedure characteristic of both game/play and religious action. As a result, the author comes to the following conclusions. Firstly, the game/play process seeks the demonstrative, while religious practice, to create mystery. Secondly, game/play adjusts for and relies on modernity and fashion, which is not typical of mythology. Thirdly, in cult practice, clothing presents the absolute, while in the game/play it is an attribute of the concrete. Fourthly, the aspect of the “illusory” in the game/play indicates the absence of a real presence, while in religious practice it indicates the actual presence of the Other. Fifthly, the process of recognition is different in the game/play and ritual actions: the product of the former is an image of the real, while religious practice, including when wearing special clothes, is characterized by the presentation of the real presence (existence). Sixthly, brightness, presentability and exoticism are important components of a successful game/play process, while for cult practice the opposite is true. Seventhly, special clothes in the game/play and in mythology have different sociofunctional marking.

Keywords: *mythology, game/play, religious practice, ritual actions, shamanism, dressing up, alienation*

For citation: Petev N.I. The Game/Play Aspect of Mythology: Dressing Up and the Specifics of Clothing. *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Ser.: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki*, 2024, vol. 24, no. 2, pp. 124–134. DOI: 10.37482/2687-1505-V340

Введение. Актуальность данной работы заключается в том, что она может быть полезной и применимой в исследованиях по двум направлениям. Во-первых, при изучении так называемого Modern Myth (современного мифа), в частности сопряженного с культурно-массовыми феноменами. Сюда можно отнести такие мифологические вселенные, как «Star Wars», «Warhammer 40.000», «Harry Potter» (а также Вселенная Дж.К. Роулинг), «The Lord of the Rings» (а также Вселенная Дж.Р.Р. Толкина) и т. д. Они не только постоянно развиваются и обновляются – их влияние привело к созданию различных конвенций (Comic Con и Epic Con), клубов, косбендов, а также к появлению такого культурного феномена, как косплей. Во-вторых, настоящее исследование может быть применимо при анализе новых культов и организаций, в т. ч. при рассмотрении культовых действий.

Новизна данной работы заключается в строгой демаркации внутреннего содержания переодевания в культе и игре в социальном, экзистенциальном, культурном и прочих аспектах. Кроме того, автор раскрывает функции «священных» и «игровых» одеяний.

В настоящей статье были использованы классические работы Й. Хёйзинги и Р. Кайуа по исследуемой тематике. Модель *homo ludens* популярна и в настоящее время – ее синтезируют в единую систему с *homo faber* и *homo religiosus* [1]. Одни исследователи рассматривают модель *homo ludens* в парадигме социально-экономического перехода к *homo o Economicus* [2], другие определяют *homo ludens* как одно из 4-х состояний общественного развития человечества [3]. Существуют работы, раскрывающие концепции Й. Хёйзинги как фундамент методологии научного исследования [4]. Стоит указать труд Х. Ранера, в котором автор стремится снять изолированность игры, а ее истоки видит в сфере религиозного [5]. Также можно отметить попытку М. Сикарта морализировать игру [6]. Кроме того, стоит упомянуть следующих исследователей игры: О. Финк, Б. Саттон-Смит, Т.С. Хенрикс и т. д.

Цель данной работы – раскрыть соотношения внутреннего содержания игрового процесса и ритуальных действий в аспекте практики переодевания. Основными задачами при этом выступают анализ и выявление тождественных

и лишь аналогичных компонентов религиозной практики и игрового процесса в аспекте ношения специальной одежды.

В настоящей статье используется комплекс методов. Метод анализа позволяет подробно исследовать феномены игры и мифологии как изолированных систем. Метод сравнения в совокупности с анализом раскрывает соотношение игровой и ритуальной деятельности, выявляя аналогичные и диаметрально противоположные черты. Диалектический метод помогает вскрыть внутренние противоречия изучаемых феноменов, в частности соотношение внутреннего содержания и внешнего позиционирования игры. Религиоведческий подход позволяет избежать теологических крайностей и рассматривать религию как социальное явление, что необходимо для сравнения игрового и ритуального процессов. Психологический подход задействован в анализе степени вживаемости, а также в исследовании иных ментальных процессов в парадигме использования специальной одежды в игре и религии.

Массовость, мода и внутреннее содержание. Важным аспектом сходства игры и мифологии, в частности в форме их практической реализации, выступает феномен ношения специальной одежды и различного рода идеи трансформации¹. Для обоих явлений требуется некая профессиональная «спецовка», по которой можно определить род деятельности человека, его «роль» (как экзистенциальную, так

и сценическую), особенности аутентичности и т. д. Игра – это процесс, при котором тайна выставляется напоказ и растрачивается [10, с. 39; 11, с. 44]. Для любого сакрального феномена массовость носит губительный характер, т. к. разлагает его внутреннее содержание, делая обыденным. Именно поэтому архаические народы стремились произвести демаркацию сакрального и профанного. Для того чтобы девальвировать аксиологическое содержание какого-то феномена, не обязательно выступать против него, стремясь тем самым развенчать. Для получения вышеуказанного результата будет достаточно сделать его банальным, повседневным и массовым (имеющим множество доступных для всех дубликатов)².

Играющий, в частности актер, связан с таким феноменом, как мода. Костюм актера ситуативен, ведь его субстрат предполагает актуализацию только при определенных условиях (например, на сцене). Актер в повседневной жизни является компонентом массовой культуры, которая делает его иконой стиля, моды, успеха и т. д. Он окружен символами социального изобилия³. Ж. Бодрийяр указывал, что мода представляет собой потерю всякой референции, возможность безграничных подстановок и область «легких» знаков [13, с. 169]. Иные сферы, с «тяжеловесным» значением (мораль, религия, культура и т. д.), не могут позволить себе аналогичную свободу и фривольность.

¹Это не только ментальные трансформации, но и физические. Ярким примером могут служить индейцы Мезоамерики, которые искусственно деформировали череп [7, с. 29, 109–100; 8, с. 167–168, 204–204]. Также существовала тенденция сведения двух форм сакральности к общей и единой [9, с. 204], иногда кардинальными методами [9, с. 73, 77–78]. Подобные трансформации связаны с процессом посвящения и имеют религиозное обоснование в андрогинной природе высшего божества или группы богов.

²Современная искусственная мифология (концепция или комплекс идей, не имеющих собственно мифологического содержания, но заимствующих элементы традиционного мифа; мифология имеет конкретного производителя, но в дальнейшем развивается автономно; пустая структура позволяет изменять содержание, а цель имеет прагматический характер) часто пользуется этим приемом для интегрирования в сознание индивидов определенных идей. Данный способ эффективен, незаметен (сохраняет видимость свободы воли) и анонимен (таким образом достигается более интенсивное и глубокое принятие внедряемого внешнего спекулятивного содержания).

³Существует иная мифологизация образа актера, в которой «сцена» связана с материальным, плотским, грубым, а фотография актера создает образ божественного существа [12, с. 85–88]. В данном случае интегрируется реверсивный искусственный социальный миф, где повседневность рассматривается как нечто идеальное.

Совершенно иное положение вещей наблюдается в сфере мифологии и ритуальных действий. Универсализм знаков и символов фундирован не свободной подстановкой, а онтологической (космогонической) спецификой. Актер может играть не одну роль, носить не один костюм. Наличествует дискретность феномена игры. Подобное положение вещей презентует казуальную и ситуативную актуализацию индивидуализаций (моментов) в противовес ритуально-мифологической единственности и постоянности. Одежда является выражением данной тенденции. Кроме того, ритуальная одежда, например шамана, – это своеобразная «плоть», или «телесность», которая указывает на его сущность и статус⁴.

Ж. Бодрийяр подчеркивал, что, несмотря на сходство моды и ритуала, у них нет ничего общего, т. к. в ритуале нет эквивалента/чередования нового и старого, систем различительных оппозиций и т. д. [13, с. 174]. Динамика мира ставит перед феноменом игры задачу адаптации под современные требования играющего и наблюдающего. Играющему не обязательно иметь точно реконструированное облачение. Покрой, материалы, да и сама конфигурация одежды могут быть лишь аналогичны требуемым. Кроме того, можно наблюдать контаминацию современной методики игры и произведений прошлого (классики), и подобное несоответствие сразу становится явным. Религиозная традиция имеет хоть и относительно динамичный, но консервативный канон. Это касается не только ритуальных действий, но и одежды⁵. Однако это говорит

не о том, что производство будет осуществляться в соответствии со старыми технологиями, а лишь о том, что все нормы с целью сохранения установленной смысловой нагрузки наряда будут соблюдены.

Переодевание и одежда играют важную роль как в игре, так и в ритуальном действии. Но этот элемент внешней презентации имеет различную смысловую нагрузку. Например, в шаманизме считается, что одежда шамана представляет собой иерофанию и религиозную космографию [15, с. 144]. Она – духовный микрокосм, качественно отличающийся от профанного и повседневного пространства. Одежда шамана – это одновременно и совокупность сакральной космологической и космогонической символики, и вместилище духовной силы. Она – ретранслятор, позволяющий контактировать с иными сферами, и может аккумулировать духовные силы. Арсенал атрибутов шамана играет аналогичную роль, хотя каждый отдельный элемент может иметь собственные функции.

Костюм играющего имитирует нечто совершенно конкретное. Хотя он и может быть достаточно абстрактным, но в нем можно узнать историческую эпоху, профессию, группу или конкретную личность. Актерская игра и наряды имеют практический аспект, т. е. минимальную привязанность к объективной реальности. В одеянии, представляющем явление искусства и подразумевающим различные формы чувствования, может быть использована символика для особой стимуляции проникновения в сцену/сценарий, т. е. в суть и содержание игры. Но осуществлять подобное возможно лишь в

⁴Вместе с тем это не только социальный статус, но и экзистенциальный (онтологический). В христианской иконописи облачение святого или пророка является изображением его «плоти». Но подобное невозможно сказать при анализе играющего. Его «спецовка» имеет временный и ситуативный характер, т. е. сообщает не о нем, но лишь о производимой имитации.

⁵Ритуальные обряды отличаются тем, что некоторые их компоненты считаются особенными (одежда, предметы и т. д.) [14, с. 349] и ритуальным орудиям невозможно подобрать более удобную замену [14, с. 312]. Вышесказанное справедливо и для одеяния шамана или священника. Наличие альтернатив будет указывать на отсутствие «исключительности», что недопустимо в рамках религиозных представлений.

такой форме и до такой степени, пока символизм не растворит в себе⁶ саму суть игры.

Для создания чрезмерно символического образа (например, Вселенной) подойдет фэнтезийная методика. Но он будет либо носить антропоморфный характер, либо имитировать человеческую деятельность. Такая аутентичность имеет истоком религиозную тенденцию антропоморфизма и не связана с игровыми аспектами⁷. И даже в такой форме образ будет восприниматься лишь в конкретном контексте, когда заранее пояснено (непосредственно или опосредованно⁸), кто или что перед зрителем находится. В данном случае необходима высокая степень рационализации (оформленности), что приведет к потере внутреннего содержания изображаемого объекта. Рационализация и символизм – это две тенденции, от которых в разной степени может страдать как игра, так и мифология. Игра может потерять свой смысл

в бесчисленном множестве наслаивающихся символов, а мифология – в излишней рациональной интерпретации ее содержания. Миф благодаря своей тесной взаимосвязи с символизмом способен к более успешной репрезентации явлений абстрактного и всеобъемлющего характера⁹.

Иллюзорность, узнавание и социальный аспект. Момент «иллюзорности»¹⁰ имеет важное значение как для игры, так и для ритуальных действий. П. Буайе указывал, что обряды вызывают иллюзию социального воздействия [14, с. 344]. Видимость и правдоподобность являются важными компонентами, которые сопровождают реализацию как игрового процесса, так и обряда. В обоих случаях, т. е. наблюдая за актером в сценическом костюме или за шаманом в его религиозной «спецодежде», возникает иллюзия присутствия наблюдаемого. Но образ и костюм актера¹¹ не говорят о реальном присут-

⁶Ф. Ницше отмечал, что язык символов и знаков дает возможность замалчивать многое [16, с. 139]. Р. Барт указывал, что, если что-то слишком непонятно для буржуазного сознания, рассудок использует символизм с целью, чтобы нечто абстрактное могло иметь место в сознании, но только при условии объединения зримого и незримого под знаком количественного равенства «одно значит другое» [12, с. 152]. Таким образом, символизм может быть использован не только как метод изложения, но и как некий утилитарный, спекулятивный прием для достижения определенных прагматических целей кого-то одного или некой определенной группы индивидов.

⁷Аналогично тому, что человек есть *homo ludens* лишь потому, что Бог – *deus vere ludens* [5, с. 15]. Содержание игры как игры будет вторичным.

⁸Если истолкование будет опосредованным, то эта косвенность будет оснащаться материалами, которые исключают любые иные варианты, выводя на необходимый. Даже если цель состоит в том, чтобы показать некий абсолютный образ (с потенциальными возможностями любой трактовки), он будет конкретен в том, что будет означать лишь себя, исключая любые однозначные варианты (т. е. не предполагая перехода от себя абстрактного к конкретному варианту, пресекая возможность интерпретации).

⁹Один из способов презентации такого состояния – объединение гендерных сакральностей. Подобная идея присутствует и в религиозных одеждах некоторых религий. Например, шаманы, в частности якутские, украшают свои одежды круглыми бляшками, имитирующими женскую грудь, или носят женскую традиционную одежду [15, с. 146, 410]. Также существует и обратная тенденция.

¹⁰Ф. Ницше указывал, что суждение о том, что истина ценнее иллюзии, является моральным предрассудком, и без второй не существовало бы никакой жизни [16, с. 61]. Г. Лебон подчеркивал, что именно иллюзии (религиозные, социальные, философские) позволили человеку выйти из варварского состояния и составляют основу того, что называется цивилизацией [17, с. 232–233].

¹¹Р. Барт отмечал, что для класса, который не способен ни к чистому разуму, ни к мощному мифу, характерна тяга к иллюзорному, и в иконографиях Аркура они видят за актером человека, хотя цель ее совершенно обратная [12, с. 87]. В данном случае характерно представление об актере, сцене и его костюме как о способах выражения лишь видимого, но не действительного. Поэтому возникает необходимость в дополнительной мифологизации – обожествлении и одухотворении актера, но не самой игры или действия. Подобное положение вещей характерно для современной искусственной мифологизации, в частности в рамках массовой культуры.

ствии персонажа. В данном случае видимость и правдоподобие¹² указывают на симуляцию, «призрак», или «тень», но не на экзистенцию. В противовес этому присутствие сверхъестественных сил для большинства ритуалов обязательно. Например, образ шамана подчеркивает присутствие (в нем самом) иного существа. В первом случае видимость и правдоподобие являются ретрансляторами момента иллюзорности, т. е. лишь схожести и аналогии, во втором – показателями «иноного», что присутствует непосредственно или опосредованно. Игра всегда должна сохранять момент «не-настоящего»¹³, в частности через визуализацию прошлого, будущего и воображаемого, тогда как сверхъестественное присутствие всегда реально.

Р. Отто называл истинное узнавание и признание священного дивинацией [18, с. 221]. Процесс «узнавания» имеет важное значение как для игры, так и для ритуального действия. Будет недостаточным указать на разность «узнавания» в данных феноменах, лишь опираясь на первичную демаркацию¹⁴ через их принадлежность различным областям: религиозной (священной, сакральной) и эстетической. Различие можно установить, исходя из следующих важных

моментов. Во-первых, если в игровом процессе «узнавание» отсылает лишь к образу, то в рамках ритуального действия с использованием «спецодежды» – непосредственно к присутствию. Во-вторых, если дивинации не свойственны тяжеловесные рациональные и теоретические компоненты, то в игре они имеют место быть¹⁵. В-третьих, если «эстетическое чувствование» подвергается воспитанию, то подобный подход неэффективен в рамках ритуальной практики.

Г. Лебон подчеркивал, что титулы, ордена и одежда оказывают особый эффект, при этом независимо от качеств личности [17, с. 251–252]¹⁶. Как в игре, так и в ритуальном действии одевание сообщает о специфике действующих. Но между ними существует коренная разница. Одежда играющего обозначает его самого (как играющего) и его ремесло/действие (связанное с имитацией и изображением). Иными словами, она указывает на человека, исполняющего определенную роль, подчеркивая временный характер данного положения вещей. Это не исключает того, что наблюдение за имитацией вызывает восторг и восхищение исполнителем, а сам он получает особый социальный¹⁷ статус. Одежда в обрядовых действиях демонстрирует

¹²Правдоподобие – важный аспект игрового процесса. Актер должен играть так, чтобы наблюдающие ему верили. При этом его костюм может лишь отчасти соответствовать образу (прототипу), в т. ч. детализация зависит от содержания игровой ситуации. Ярким примером могут служить экспериментальные, в частности адаптивные, выступления/представления, в рамках которых персоналии и события перемещаются в иную временную плоскость. Однако самые яркие отличительные черты и признаки героев, сюжета, сцен и т. д. должны быть сохранены для узнавания.

¹³Игра сопровождается осознанием вторичности реальности или ирреальности по сравнению с реальной жизнью [11, с. 48].

¹⁴Некоторые авторы разделяют *homo ludens* и *homo mythicus* как состояния, демонстрирующие социальное развитие [3].

¹⁵По словам А. Бергсона, комическое возникает там, где индивид заглушает в себе чувствительность и дает волю одному только разуму [19, с. 14].

¹⁶Б. Паскаль отмечал, что именно лишь внешние атрибуты заставляют людей поверить в профессионализм, способности и т. д. [20, с. 63–65].

¹⁷Здесь стоит указать на отношение зрителя (наблюдающего). Играющему присваивается особый элитарный статус (особой «касты»), но не роли/образу, а именно конкретному участнику игрового процесса (актеру). Играющий привлекает только своим ремеслом (действием временным) и именно через него получает особое положение. Движение оценки в данном случае осуществляется «от роли/образа к человеку/играющему», а в рамках религиозной практики наоборот – «от исполняющего к образу», где последнее есть «иное», непосредственно или опосредованно присутствующее.

не социальный статус, а присутствие особой онтологической единицы. Ритуальная «спецовка» сообщает в первую очередь о том, что она репрезентует (присутствие или инкарнацию богов, духов, предков и т. д.). В первом случае наблюдаем переход имитация/изображение – роль/игровой процесс – исполняющий, во втором – /исполняющий – действие – присутствие «совершенно иного», в т. ч. через девальвацию качеств и полную ликвидацию индивидуальности.

Визуальная яркость, насыщенность, презентабельность, а иногда и экзотизм являются неотъемлемыми компонентами игрового процесса и костюмов играющих. Иногда вышеуказанное представляет собой ключ к успеху. Соблюдение подобных принципов ведет к релевантности желаний зрителей¹⁸. Совершенно иное положение вещей можно встретить в рамках ритуальной практики. Не все обряды и ритуалы красочны и драматичны, и такие «спокойные» ритуальные действия встречаются чаще [14, с. 345]. Сложно представить яркость, помпезность и изобилие красок в ритуале инициации или литургической службе, которые присутствуют как в действиях, так и костюмах во время венецианского карнавала или в рамках проведения различных фандом-фестов.

Как в религиозной практике, так и в рамках игрового процесса костюмы имеют разную социально-функциональную¹⁹ маркировку. В обоих случаях можно наблюдать процесс отчуждения от социального мира. Хотя в области

исследования религии его часто отождествляют с аномией, в действительности подобное тождество некорректно [22, с. 113]. Отчуждение в игре и религии не идентично. Одевание шамана или священника, несомненно, указывает на факт социальной изоляции или ограничений. Однако это не радикальный эскапизм²⁰. Религиозное отчуждение предполагает все то же погружение индивида и его деятельность в социальном мире [22, с. 103]. Совершенно иное положение вещей можно наблюдать в рамках игрового процесса. Отчуждение необходимо лишь для эстетического правдоподобия, имеющего ограничение как во времени, так и в пространстве. Игровой процесс, скорее, выделяет играющего. При внешнем социальном отчуждении²¹ эстетическое представление (образ) не выходит за рамки повседневного социального действия и не указывает на особый экзистенциальный статус играющего. Шаман или священник сохраняют свой статус постоянно. Их образ не нарушает социальный порядок и структуру. Играющий/актер может сохранять представляемый образ без социальных последствий недолгое время и при определенных условиях (в процессе выступления/презентации). Его образ и костюм привязаны к ним в аспекте актуализации. Выход за границы может иметь для играющего последствия: начиная от неприятия такого поведения и заканчивая прямым обвинением в нарушении социальных норм²².

¹⁸В особенности такое положение вещей свойственно массовой культуре и массовому искусству.

¹⁹Можно указать на определенную разницу в жесткости санкций между неисполнением игрового процесса и ритуального действия. Отказ от посещения театра будет иметь минимальные последствия или вообще не будет их иметь. А вот отказ от посещения церкви вполне может повлиять на социальные взаимоотношения. Хорошим примером является избирательная система США: верующие избиратели скорее проголосуют за кандидата другой веры, чем за атеиста, независимо от того, какова квалификация обоих [21, с. 92].

²⁰Шаман или священник продолжают выполнять функции социального порядка при своем статусе сакрального, который подчеркивает отчуждение от профанного.

²¹В рамках игрового процесса актер уже не актер. Он – воспроизводимый образ или личность. Он «не-я» и «не-актер». Но подобное необходимо лишь для стимулирования воображения наблюдающего с целью проникновения в содержание игры.

²²Подобное поведение будет восприниматься как девиантное. Реакция социума будет различна – в зависимости от степени вживания играющего в роль, интенсивности воздействия на окружающих и т. д. Такое поведение может быть воспринято не просто как недопустимое (нарушающее нормы), но и как опасное (например, как безумие, несущее деструктивные тенденции), что приведет к разнице применяемых санкций.

Назначение маски и процесс отчуждения. Еще один важный элемент одежды или, точнее, образа – это маска. Она важна как в игре, так и в практической реализации содержания мифологии. Но ее роль в каждой из этих сфер различна. Хотя использование маски не является обязательным для шаманов, в некоторых случаях она имеет собственное значение и выделяется из «спецодежды» [15, с. 158]. Маска может дублировать ту космологическую идею, которая отражена в наряде шамана. Спектр символического и функционального значений маски в религиозной практике достаточно широк и зависит от конкретного контекста ритуала, практикующего и установленного для нее функционала.

В религиозно-мифологической традиции маска и одежда пронизаны историзмом. Подобно тому, как сам миф есть история всего мироздания [23, с. 15; 24, с. 14], так и маска указывает на космологический и космогонический аспекты всего бытия. Маска в игре имеет совершенно иное назначение. В игровом процессе она не презентует наличие другого, ее цель – высвободить подлинную личность, скрыть социальную роль и т. д. [11, с. 59]. В религиозной традиции тайные общества используют маски как инструмент ограничения доступа. Совершенно иное положение вещей характерно для игры. Маска более притягательна в толпе, и человек надевает ее или иное одеяние лишь ради других людей [11, с. 74–75]. Если маска сочетается с выполнением сакральных функций, то необходимо понимать, что подобное есть не игра, а институт [11, с. 44].

Таким образом, игра и ритуал отличаются по масштабу распространения кардинально. Для игры важным аспектом является распро-

страненность, т. е. количество вовлеченных. Чем их больше, тем сильнее оказываемый ею эффект, даже если большинство присутствующих будут лишь пассивными наблюдателями. В ритуале наоборот: массовый характер приводит к разложению его внутреннего содержания. Толпа²³ в игре действует как катализатор, а в ритуале с его сакральным содержанием – как ингибитор. Конечно, стоит сделать ремарку: священные действия также совершаются в группе, но критерием выступает не количественная, а качественная характеристика.

Ношение маски и специальной одежды в игре может иметь негативные тенденции, если человек перестает играть и начинает вести себя в соответствии с образом. Он присваивает себе чужую личность, впадает в отчуждение самого себя [11, с. 81]. Отрицание настоящего «Я» ведет к определенному безумию. Он не удовлетворяется тем, что играет роль, – он сам становится тем, что играет. Но М.М. Бахтин отмечал, что не существует чистого вживания [27, с. 18–19]. Дело в том, что вживание не имеет влияния на внутреннее содержание индивида, т. к. наличествует процесс объективизации/оформления, когда индивид отделяет себя от эстетического. Глубина вживания зависит также от психически-ментальных особенностей индивида, которые в конкретном случае могут стать причиной отчуждения от себя настоящего. Таким образом, роль, маска, игра поглощают играющего, растворяя его в себе. В ритуале подобного не происходит, т. к. в основе любого сакрального акта лежит принцип достижения абсолюта через ликвидацию индивидуального²⁴. Кроме того, членство в тайных обществах, а тем более исполнение в них каких-либо профессиональных ролей и обязанностей, например

²³К. Юнг указывал, что скопление людей, находящихся вместе, обнаруживает большую внушающую силу, а психология масс опускается до психологии толпы с низким уровнем сознания индивида [25, с. 264–265]. По словам К. Манхейма, в массе человек больше подвержен влиянию, действию неконтролируемых взрывов, влечений и психологических регрессий [26, с. 17–18].

²⁴М. Элиаде подчеркивал, что в мифическом мышлении присутствует идея о том, что, прежде чем стать индивидуальным, необходимо стать тотальным, т. е., чтобы стать человеком, необходимо походить на мифологическую модель [9, с. 20, 75–76].

шамана, который проходит специальную, отдельную инициацию, требует специфической ментальности и качеств индивида.

Более того, некоторые патологии считаются характерными чертами шаманизма («шаманская болезнь»). Предполагается, что любой изъян, увечность, психологическая болезнь²⁵ и т. д. являются внешними признаками избранности определенного индивида: это состояние само по себе имеет значение инициатических испытаний, в частности психологической изоляции, необходимой для получения посвящения. Вместе с тем индивид, не принявший «призыв духов» и отказавшийся стать шаманом, может умереть [15, с. 280]. Следовательно, в данном случае стоит говорить о том, что определенные патологии выступают обязательным условием сакральной трансмиссии традиции.

Заключение. Суммируя все вышесказанное, можно сделать следующие выводы. Использование костюма в рамках игрового процесса презентует стремление к внешнему, раскрытому и показательному, т. е. наглядности и доступности оказываются важными его составляющими. Религиозная практика, наоборот, направлена на создание тайны и таинства. Для игры характерны корректировка и опора на современность и моду – это важно для ее актуализации. Подобное не свойственно мифологии, где и в рамках ношения «спецодежды» существуют собственная специфика и канон.

В культовой практике одежда презентует космогоническую и космологическую символику, направленную на утверждение присутствия бесконечного. Одежда в игре – атрибут конкретного, и в ней наблюдается минимальная привязка к объективному миру. Момент «иллюзорного» в игровом процессе указывает на отсутствие реального присутствия. В данном случае наличествует правдоподобная симуляция: лишь видимость, но не реальная экзистенция. В религиозной практике имеет место действительное наличие «иноного». Продуктом процесса «узнавания» в игре становится образ (копия, след) реального. Наличие тяжеловесных (теоретических) компонентов для нее не является губительным и деструктивным. Религиозной практике, в т. ч. в рамках ношения специальной одежды, свойственна презентация реального присутствия (наличия). Для нее тяжеловесность может быть ингибитором как самого действия, так и восприятия наблюдателем самого производящего это действие. Яркость, презентабельность и экзотизм – важные компоненты успешного игрового процесса, в частности благодаря ориентации на требования наблюдающих, но в культовой практике обратная ситуация. «Спецодежда» в игре и мифологии имеет различную социально-функциональную маркировку, и у маски совершенно разное назначение – что в игровом процессе, что в религиозной, культовой практике.

Список литературы

1. Deschênes G. Scriptural Illustration Applied in the *Homo Faber-Religious-Ludens* Spiritual Model of Leisure // *Leisure/Loisir*. 2018. Vol. 42, № 3. P. 259–279. <https://doi.org/10.1080/14927713.2018.1535909>
2. Boomkens R. Van homo ludens naar homo o economicus: Neoliberalism als cultureel fenomeen // *Filos. Prakt.* 2023. Vol. 44, № 1. P. 4–19. <https://doi.org/10.5117/fep2023.1.002.boom>
3. Мамедов А.К., Комиссаров С.Н., Коркия Э.Д. Homo Ludens в игровом мире постправды // *Вестн. Ин-та социологии*. 2023. Т. 14, № 1. С. 115–136. <https://doi.org/10.19181/vis.2023.14.1.7>
4. Daniel-Wariya J. Rhetorical Strategy and Creative Methodology: Revisiting *Homo Ludens* // *Games Cult.* 2017. Vol. 14, № 6. P. 622–638. <https://doi.org/10.1177/1555412017721085>

²⁵Существует критика рассмотрения «болезни шамана» как некоей патологии [28]. В подобной риторике такое состояние – это особый дар, который с психологической точки зрения является тем, что превосходит норму.

5. Ранер Х. Играющий человек / пер. с нем. А. Лукьянова. М.: Библ.-богосл. ин-т св. Андрея, 2010. 95 с.
6. Sicart M. Toward an Ethics of Homo Ludens // Ludics: Play as Humanistic Inquiry / ed. by V. Rapti, E. Gordon. Singapore: Palgrave Macmillan, 2021. P. 21–45. https://doi.org/10.1007/978-981-15-7435-1_2
7. Кенделл Э. Инки. Быт, религия, культура / пер. с англ. О.Ю. Мильниковой. М.: Центрполиграф, 2005. 250 с.
8. Боден Л. Инки. Быт. Культура. Религия / пер. с англ. Е.Б. Межевитинова. М.: Центрполиграф, 2004. 255 с.
9. Элиаде М. Тайные общества. Обряды инициации и посвящения / пер. с фр. Г.А. Гельфанд; науч. ред. А.Б. Никитин. М.; СПб.: Унив. кн., 1999. 356 с.
10. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указ. Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
11. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
12. Барт Р. Мифологии / пер. с фр. С. Зенкина. 3-е изд. М.: Акад. проект, 2014. 352 с.
13. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. С.Н. Зенкина. М.: Добросвет, 2019. 392 с.
14. Буае П. Объясняя религию: Природа религиозного мышления / пер. с фр. М. Десятовой. М.: Альпина нон-фикшн, 2018. 496 с.
15. Элиаде М. Шаманизм и архаические техники экстаза / пер. с фр. А.А. Васильевой, Н.Л. Сухачева. М.: Ладомир, 2015. 552 с.
16. Ницше Ф. По ту сторону добра и зла. М.: Изд-во «Э», 2018. 320 с.
17. Лебон Г. Психология народов и масс / пер. с фр. Э. Пименовой, А. Фридмана. М.: АСТ, 2019. 320 с.
18. Отто Р. Священное. Об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным / пер. с нем. А.М. Руткевича. СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2008. 272 с.
19. Берсон А. Смех / пер. с фр. И.Г. Гольденберга. М.: Искусство, 1992. 127 с.
20. Паскаль Б. Мысли / пер. с фр. Э. Линецкой. М.: Астрель, 2009. 253 с.
21. Докинз Р. Перерастая бога. Пособие для начинающих / пер. с англ. А. Гопко. М.: АСТ: Corpus, 2022. 256 с.
22. Бергер П. Священная завеса. Элементы социологической теории религии / пер. с англ. Р. Сафронова. М.: Новое лит. обозрение, 2019. 208 с.
23. Элиаде М. Аспекты мифа / пер. с фр. В.П. Большакова. М.: Акад. проект, 2010. 251 с.
24. Бирлайн Дж.Ф. Параллельная мифология / пер. с англ. А. Блейз. М.: КРОН-ПРЕСС, 1997. 336 с.
25. Юнг К.Г. Душа и миф. Шесть архетипов / пер. с англ. А.А. Юдина. М.; Киев: Совершенство: Port-Royal, 1997. 384 с.
26. Манхейм К. Возрастание иррациональных элементов в общественном сознании. Атмосфера ожидания насилия // Кризис сознания: сборник работ по «философии кризиса». М.: Алгоритм, 2009. С. 12–22.
27. Бахтин М.М. Собр. соч.: в 7 т. Т. 1. Философская эстетика 1920-х годов / под ред. С.Г. Бочарова, Н.И. Николаева. М.: Рус. слов.: Яз. славян. культуры, 2003. 957 с.
28. van Löben Sels R. Shamanic Dimensions of Psychotherapy: Healing Through the Symbolic Process. London: Routledge, 2019. 256 p.

References

1. Deschênes G. Scriptural Illustration Applied in the *Homo Faber-Religious-Ludens* Spiritual Model of Leisure. *Leisure/Loisir*, 2018, vol. 42, no. 3, pp. 259–279. <https://doi.org/10.1080/14927713.2018.1535909>
2. Boomkens R. Van homo ludens naar homo o economicus: Neoliberalism als cultureel fenomeen. *Filos. Prakt.*, 2023, vol. 44, no. 1, pp. 4–19. <https://doi.org/10.5117/fep2023.1.002.boom>
3. Mamedov A.K., Komissarov S.N., Korkiya E.D. Homo Ludens in the Post-Truth Game World. *Vestnik instituta sotsiologii*, 2023, vol. 14, no. 1, pp. 115–136 (in Russ.). <https://doi.org/10.19181/vis.2023.14.1.7>
4. Daniel-Wariya J. Rhetorical Strategy and Creative Methodology: Revisiting *Homo Ludens*. *Games Cult.*, 2017, vol. 14, no. 6, pp. 622–638. <https://doi.org/10.1177/1555412017721085>
5. Rahner H. *Der spielende mensch*. Johannes Verlag Einsiedeln, 1990. 79 p. (Russ. ed.: Ранер Х. *Играющий человек*. Moscow, 2010. 95 p.).
6. Sicart M. Toward an Ethics of *Homo Ludens*. Rapti V., Gordon E. (eds.). *Ludics: Play as Humanistic Inquiry*. Singapore, 2021, pp. 21–45. https://doi.org/10.1007/978-981-15-7435-1_2
7. Kendall A. *Everyday Life of the Incas*. New York, 1989 (Russ. ed.: Кенделл Э. *Инки. Быт, религия, культура*. Moscow, 2005. 250 p.).

8. Baudin L. *Daily Life in Peru Under the Last Incas*. New York, 1962. 256 p. (Russ. ed.: Boden L. *Inki. Byt. Kul'tura. Religiya*. Moscow, 2004. 255 p.).
9. Eliade M. *Initiation, rites, sociétés secrètes: Naissances mystiques: Essai sur quelques types d'initiation*. Paris, 1992. 282 p. (Russ. ed.: Eliade M. *Taynye obshchestva. Obryady initsiatsii i posvyashcheniya*. Moscow, 1999. 356 p.).
10. Huizinga J. *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem, 1938. 309 p. (Russ. ed.: Kheyzinga Y. *Homo Ludens. Chelovek igrayushchiy: opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury*. St. Petersburg, 2011. 416 p.).
11. Caillois R. *Igry i lyudi; Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Man, Play and Games: Articles and Essays on the Sociology of Culture]. Moscow, 2007. 304 p.
12. Barthes R. *Mythologies*. Paris, 1957. 233 p. (Russ. ed.: Bart R. *Mifologii*. Moscow, 2014. 352 p.).
13. Baudrillard J. *L'Échange symbolique et la mort*. Paris, 1976 (Russ. ed.: Bodriyyar Zh. *Simvolicheskiy obmen i smert'*. Moscow, 2019. 392 p.).
14. Boyer P. *Et l'homme créa les dieux: Comment expliquer la religion*. Paris, 2001 (Russ. ed.: Buaye P. *Ob'yasnaya religiyu: priroda religioznogo myshleniya*. Moscow, 2018. 496 p.).
15. Eliade M. *Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*. Paris, 1951. 447 p. (Russ. ed.: Eliade M. *Shamanizm i arkhaischeskie tekhniki ekstaza*. Moscow, 2015. 552 p.).
16. Nietzsche F. *Po tu storonu dobra i zla* [Beyond Good and Evil]. Moscow, 2018. 320 p.
17. Le Bon G. *Psikhologiya narodov i mass* [The Psychology of Peoples and Crowds]. Moscow, 2019. 320 p.
18. Otto R. *Das Heilige: Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen*. Breslau, 1917. 192 p. (Russ. ed.: Otto R. *Svyashchennoe. Ob irratsional'nom v idee bozhestvennogo i ego sootnoshenii s ratsional'nyim*. St. Petersburg, 2008. 272 p.).
19. Bergson H. *Le rire. Essai sur la signification du comique*. Paris, 1900. 205 p. (Russ. ed.: Bergson A. *Smekh*. Moscow, 1992. 127 p.).
20. Pascal B. *Mysli* [Thoughts]. Moscow, 2009. 253 p.
21. Dawkins R. *Outgrowing God: A Beginner's Guide*. London, 2019. 304 p. (Russ. ed.: Dokinz R. *Pererastaya boga. Posobie dlya nachinayushchikh*. Moscow, 2022. 256 p.).
22. Berger P.L. *The Sacred Canopy: Elements of a Sociological Theory of Religion*. New York, 1990. 229 p. (Russ. ed.: Berger P. *Svyashchennaya zavesa. Elementy sotsiologicheskoy teorii religii*. Moscow, 2019. 208 p.).
23. Eliade M. *Aspects du mythe*. Paris, 1963. 246 p. (Russ. ed.: Eliade M. *Aspekty mifa*. Moscow, 2010. 251 p.).
24. Bierlein J.F. *Parallel Myths*. New York, 1994. 353 p. (Russ. ed.: Birlayn Dzh.F. *Parallel'naya mifologiya*. Moscow, 1997. 336 p.).
25. Jung K.G. *Dusha i mif: Shest' arkhетипов* [Soul and Myth: Six Archetypes]. Moscow, 1997. 384 p.
26. Mannheim K. *Vozrastanie irratsional'nykh elementov v obshchestvennom soznanii. Atmosfera ozhidaniya nasiliya* [The Growth of Irrational Elements in Public Consciousness. An Atmosphere of Anticipation of Violence]. *Krizis soznaniya: sbornik rabot po "filosofii krizisa"* [Crisis of Consciousness: Collected Works on the "Philosophy of Crisis"]. Moscow, 2009, pp. 12–22.
27. Bakhtin M.M. *Sobranie sochineniy. T. 1. Filosofskaya estetika 1920-kh godov* [Collected Works. Vol. 1. Philosophical Aesthetics of the 1920s]. Moscow, 2003. 957 p.
28. van Löben Sels R. *Shamanic Dimensions of Psychotherapy: Healing Through the Symbolic Process*. London, 2019. 256 p.

Информация об авторе

Н.И. Петев – кандидат философских наук, доцент кафедры философии и религиоведения Владимирского государственного университета имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых (адрес: 600000, г. Владимир, ул. Горького, д. 87).

Information about the author

Nikolay I. Petev, Cand. Sci. (Philos.), Assoc. Prof. at the Department of Philosophy and Religious Studies, Vladimir State University (address: ul. Gor'kogo 87, Vladimir, 600000, Russia).

Поступила в редакцию 04.11.2023
Одобрена после рецензирования 06.02.2024
Принята к публикации 12.02.2024

Submitted 4 November 2023
Approved after reviewing 6 February 2024
Accepted for publication 12 February 2024