

Игра как способ выражения традиции в первобытном обществе и в древних цивилизациях

Научный руководитель – Ткачев Алексей Николаевич

Горбунов Алексей Алексеевич

Студент (бакалавр)

Кубанский государственный университет, Факультет истории, социологии и международных отношений, Краснодар, Россия

E-mail: leha.alex1606.gorbunov@mail.ru

Многие культурные элементы жизни доцивилизационного общества и общества ранних цивилизаций остаются загадкой. Однако их рассмотрение как проявления традиции посредством игры может дать новый взгляд и возможность интерпретировать смысл некоторых элементов культуры. В этом и заключается актуальность исследования, главная цель которого рассмотреть и проанализировать выражения традиций, используя игровую концепцию Й. Хейзинга.

Для исследования необходимо дать толкования термина «игра» и изменения его восприятия в научной среде. Также необходимо дать толкование термина «традиция».

Традиция в первобытном обществе является важнейшим элементом общества. Точное определение традиции дает Б. Малиновский: «Та порция знаний, которой обладает человек примитивной культуры, те социальные институты, которые организуют его жизнь, и те обычаи и верования, которым он следует, все это — бесценное наследие тяжелого опыта его предков, добытого непомерными жертвами» (Малиновский, 2015: 40).

Теперь обратимся к определению игры. Одним из первых, кто заговорил об игре как об особом виде деятельности, был Платон. Он утверждал: «Человек - игрушка бога. Этому - то и надо следовать. Надо жить, играя» (Платон, 1994: 238 - 280).

Другую точку зрения на игру как вид деятельности и ее важности для общества высказал Лео Фробениус. Он писал: «Человечество разыгрывает порядок вещей в природе в той мере, в какой оно его постигает» (Хейзинга, 2019: 31).

Однако наиболее подробное исследование игры как феномена сделал Й. Хейзинга в работе «*Homo ludens*». Он рассмотрел многие элементы культуры и виды человеческой деятельности: религиозные ритуалы, правовую систему, искусство - через призму игрового восприятия. Й. Хейзинга дал обоснования термина игра с помощью выведения ее признаков и функций [4, с. 19 - 28].

Перейдем непосредственно к исследованию, в основе методологии которого лежит кросс-культурный метод.

«Агональную (состязательную) или игровую основу культурной жизни архаических обществ ничто не высвечивает с такой ясностью, как описание обычая индейских племен Британской Колумбии, известного в этнологии под названием «потлатч» (Хейзинга, 2019: 89). Неким видом потлатча является система «кула» у туземцев Тробрианских островов и Меланезии, описанная Б. Малиновским, которая буквально является магической и религиозной игрой, но при этом очень благородной и проходящей в атмосфере доброжелательности.

Ежегодный праздник миламала, который подробно описан в работе Б. Малиновского «Балом: духи мертвых на Тробрианских островах» [2, с. 169 - 185]. Но для нашего исследования будет особо интересно завершение праздника - иова, который призван выпроводить балом из деревни. Форма его исполнения полностью соответствует всем признакам

игры: проводят его мальчики в возрасте от 6 до 12 лет, они бьют в барабаны и нахально обращаются к балома, выгоняя их из деревни.

Так, в Малайзии произрастает дерево дуриан. Если дерево плохо плодоносит, то местный колдун подходит к нему с топором и наносит несколько ударов и восклицает: «Ты будешь приносить плоды или нет?». На это житель деревни, который взобрался на другое дерево, отвечал колдуну: «О да, теперь я принесу плоды. Прошу не рубить меня» (Фрэзер, 2018: 148 -149). Участники этого обряда полностью отдаются своему делу, т.е. полностью выполняется одна из функций игры - показ или представление «чего-то».

При рассмотрении культов, которые ассоциируются с понятием серьезности и великой важности для людей, нужно добавить, что игра не должна восприниматься несерьезной деятельностью. «Если фарс и потешное представление мы называем комическими, то не из-за игрового действия самого по себе, но из-за его содержания» (Хейзинга, 2019: 17).

Рассмотрим культ Аттиса, который был распространен в Римской Империи. Нам наиболее интересен этап празднества, когда жрецы выкапывают статую, изображающую бога, и это означает его воскрешение, с этого момента начинается момент радости и ликования (в Риме проводился карнавал «Праздник радости», в этот день позволялось все, самый последний римлянин мог присвоить себе самый высокий и священный сан) [3, с. 447 - 458]. В этом ритуале мы видим проявления игры, что еще раз доказывает наличие игровой формы выражения традиции.

Й. Хейзинга утверждал: «Священное представление - ... продолжает во всех отношениях сохранять формальные признаки игры» (Хейзинга, 2019: 29 - 30). И, действительно, все приведенные примеры полностью соответствовали двум категориям - игре и священнодействию.

Следовательно, мы можем построить следующий логический ряд: игра - священнодействие - традиция. Из этого следует, что практически любая традиция закреплена с помощью неких священнодействий или иных действий, связанных с представлением информации через призму сверхъестественного восприятия. А в свою очередь священнодействия представляются, особенно в обществах максимально приближенных к первобытным строю по уровню своего развития, в форме игры - особого вида деятельности, способного эффективно «достигать выражения того, к чему нельзя подойти чисто логически» (Хейзинга, 2019: 48).

Источники и литература

- 1) Малиновский Б. Магия, наука и религия. М., 2015.
- 2) Платон. Собрание сочинений в 4 т. М., 1994. Т. 4.
- 3) Фрэзер Дж. Дж. Золотая ветвь. Исследование магии и религии. М., 2018.
- 4) Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб., 2019.