



Яковлева Елена Людвиговна

**ИГРОВАЯ ПРИРОДА МИФА
КАК СЕМИОТИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Специальность 24. 00. 01. – теория и история культуры

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
доктора философских наук

20 ОКТ 2011

Казань – 2011

Работа выполнена на кафедре философии ЧОУ ВПО «Институт экономики,
управления и права (г. Казань)»

Научный консультант

доктор философских наук, профессор
Тайсина Эмилия Анваровна

Официальные оппоненты

доктор философских наук, профессор
Шатунова Татьяна Михайловна;
доктор философских наук, профессор
Шестаков Александр Алексеевич;
доктор философских наук, профессор
Бессонова Людмила Александровна

Ведущая организация

ГОУ ВПО «Ульяновский государственный
педагогический университет
им. И.Н. Ульянова»

Защита состоится 22 ноября 2011 года в 14 часов на заседании Диссертационного совета Д 210.005.02 по защите диссертаций на соискание ученой степени доктора философских наук при Федеральном государственном образовательном учреждении высшего профессионального образования «Казанский государственный университет культуры и искусств» по адресу: 420059, г. Казань, Оренбургский тракт, д. 3, ауд. 302.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Казанского государственного университета культуры и искусств.

Автореферат разослан 3 октября 2011 года.

Электронная версия автореферата размещена «4» октября 2011 г. на официальном сайте Казанского государственного университета культуры и искусства. Режим доступа: <http://www.kazguki.ru>

Ученый секретарь
диссертационного совета,
кандидат философских наук, доцент



Р. К. Бажанова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования обусловлена прежде всего тем, что в эпоху after-postmodernism'a резко обострился интерес к игре, мифу и символу, о чем можно судить по нарастающему из года в год потоку публикаций, принадлежащих перу как отечественных, так и зарубежных авторов. Подобный интерес далеко не случаен. Как показывает социальная практика, игровые, мифологические и символические формы освоения действительности создают богатую картину мира. У мифов потаенный, неоднозначный, символический язык, отражающий мудрость, искания, искушения, страхи и надежды неисчислимых поколений. Мифы вечны, как вечны питающие их страдания и радости людей. Они бессознательны и, одновременно, осознаваемы, что позволяет им стимулировать творчество, формировать мораль, давать возможность веры и надежды на то, что жизнь не заканчивается со смертью.

Миф остается неотразимо привлекательным еще по одной причине. Сейчас все острее ощущается некий внутренний мифологизм нашей эпохи и всей современной культуры, который в исследовательской литературе именуется «неоархаика». Мы ощущаем себя творцами нового космического мифа о рождении и гибели Вселенной, мистифицируем повседневность, вновь начинаем культивировать мифологический иррационализм и традиционализм, представление о высших, сверхчеловеческих силах бытия. Но при этом, заметим, мифы могут быть разрушительны, когда они становятся инструментом захвата и удержания власти, когда толкают на насилие, защиту идолов или обретение вечного блаженства путем самоуничтожения.

Мифы представляют собой объект постоянного интереса многих наук: философии, культурологии, филологии, психологии, социологии, политологии, истории, искусствоведения, антропологии, этнологии, религиоведения. Это внимание особенно возросло начиная с XX века. Миф, при всех различиях его трактовок, предстает в качестве комплекса мировоззренческих установок, порожденных органичными для каждой культуры закономерностями. Во время мировоззренческого кризиса миф выступает как форма культуры, способная объединить людей, а также подарить им надежду, опору и веру в себя, свои собственные силы, уверенность в действиях и поступках. Миф может создать почву для очередной исторической волны духовного развития, дать импульсы для появления новых творческо-образных сфер, синтезирующих различные виды фольклора, искусства и науки. Все сказанное делает миф и с научной точки зрения актуальным для изучения его философами.

Проблемная ситуация заключается в том, что сам миф и его многие аспекты остаются до сих пор неисследованными либо по причине ограниченности подхода (в рамках одной научной отрасли и проблематики) к сложному и многомерному объекту, требующему на деле комплексного подхода, либо по причине игнорирования авторами мифологической проблематики. Подобная ситуация не позволяет всесторонне раскрыть содержание и структуру мифа, законы его порождения и развития, выявить его

единство, целостность, вездесущность и вечность. Серьезное противоречие проявляется во взаимоисключающих трактовках мифа («сон», «аллегория», «поэзия древних народов», «заблуждение», «подлинная реальность», «орудие власти», «врожденная установка», «бессознательное основание культуры», «художественно-образное воображение», «символизм бесконечного»). В связи с этим каждое философское направление или автор рассматривают миф только с одной стороны. Как нам представляется, все перечисленные характеристики выступают *одновременно* в качестве компонентов мифа.

Не существует однозначного ответа и по поводу времени существования мифа. Большинство авторов считают миф культурной духовной формой древности либо современности, что дает право говорить о ремифологизации современной культуры. Помимо этого, есть ряд авторов, которые понимают миф как маргинальное явление, не имеющее сегодня какого-либо конструктивного значения (традиции демифологизации). На наш взгляд, миф вечен, он *бытийствует в каждой культурной эпохе, стиле или направлении* (подобная точка зрения обнаруживает себя только у единичных авторов, например, А. Ф. Лосева, Ю. М. Антоныяна). Его можно обнаружить в мировоззрении каждого человека: миф подчиняет, конструируя по своим законам и шаблонам человеческое бытие. Поэтому интерпретация мифа, поиск связей его содержания с истинным бытием человека очень важны (ремифологизация). При этом в современности миф нередко полностью деформирует, искажает действительность, в связи с этим и процесс демифологизации, как и его изучение, становится все более актуальным.

В рамках сложившейся *проблемной ситуации* была сформулирована *гипотеза: миф как семиотическое образование обладает игровой природой*, проявляющейся на всех структурно-смысловых уровнях. Именно наличие игровой природы позволяет анализировать, интерпретировать миф, осуществляя процесс ремифологизации и демифологизации, что и заставляет снова исследовать миф, уже с позиций XXI века.

Степень научной разработанности темы. Исследователи мифов делятся на две взаимоисключающие группы: одни считают, что миф – позитивное образование, другие, наоборот, – негативное. При этом вопрос о конструктивном или деструктивном влиянии мифов и мифотворчества на культуру остается открытым. Этот факт провоцирует необходимость целостного всеохватывающего исследования мифа одновременно с позиций множества наук. Семиотический анализ располагается на пересечении нескольких областей знания: философии, культурологии, истории, политологии, социологии, семиотики, лингвистики, аксиологии, этнологии.

В обширном пласте исследовательской литературы миф рассматривался либо совместно с символом и как символ (А. В. Вейнмейстер, К. С. Гаджиев, П. С. Гуревич, О. В. Книжник, А. Ф. Лосев, Ф. Ницше, К. А. Свасьян, Э. А. Тайсина, П. А. Флоренский, К.-Г. Юнг), либо совместно с ритуалом (Э. Дюркгейм, Б. Малиновский, Дж. Фрэзер, Й. Хейзинга). В рамках концепций Ю. М. Антоныяна, Т. А. Апинян, Э. Кассирера, С. Лангер, Э. Тайлора,

В. Н. Топорова, В. Тэрнера, Дж. Фрэзера, Й. Хейзинги, М. Элиаде можно обнаружить еще не выделенную отчетливо идею о взаимосвязи мифа, символа и ритуала, но она еще не выступает как генеральная концепция одновременного пересечения игры – мифа – символа.

Крупнейшие представители философской мысли XX–XXI вв. занимаются проблемой мифа. Основы изучения специфики мифа и его философии были заложены в XIX веке Ф. Шеллингом, который считал, что наука и миф равноценны, так как своей целью ставят постижение истины.

Среди тех, кто первым в новейшее время глубоко исследовал проблему символичности и мифа, был немецкий философ Эрнст Кассирер, который оказал существенное влияние на формирование философской мысли XX–XXI вв. Проблематика мифа в работах Кассирера анализируется в следующих трудах: «Философия символических форм», «Опыт о человеке. Введение в философию человеческой культуры», «Понятийная форма в мифическом мышлении. Исследования библиотеки Варбурга», «Техника политических мифов». Но, в целом, труды Э. Кассирера являются составным пластом обширного мирового наследия, посвященного данной проблеме. Так, Э. Тайлор в работе «Первобытная культура» и Г. Спенсер в «Основаниях социологии» дают аллегорическую трактовку мифа. У этих авторов мифические истории понимаются как аналогии и интерпретации природных сил. М. Мюллер на страницах своих трудов «Религия как предмет сравнительного изучения», «Сравнительная мифология» представляет концепцию, согласно которой каждый предмет сначала обозначался через множество атрибутов, тогда как позже из этого многообразия было выбрано одно имя. Мюллер интерпретирует миф как «болезнь языка». Продолжая традиции И. Гете и романтиков, К. Ф. Мориц в своем «Учении о богах» отождествляет миф с поэзией. Он считает, что миф – это результат фантазии и воображения, которая отражается в творящей и организующей силе природы.

Этнологи XX века Дж. Фрэзер в «Золотой ветви» и Б. Малиновский в «Магии, науке и религии» раскрыли фундаментальную роль мифа и ритуала в жизни архаического общества. В их ритуально-социологической интерпретации миф представлен как форма бытия. Эта школа сформулировала концепцию, согласно которой миф развился постепенно из ритуалов и затем слился с ними в некое единство.

И. Кант открыл в философии мир субъективности, а психологическая концепция перенесла этот мир на трактовку мифа. Так, К.-Г. Юнг в своем сборнике трудов «Архетип и символ» утверждает, что миф отражает известные фундаментальные образцы и структуры человеческой духовной жизни – «коллективное бессознательное», которое проявляет себя в сновидениях и мифах.

В своей структуралистской концепции К. Леви-Строс (работа «Мифологии») выявляет в мифе систему, управляющую логическими отношениями предметов между собой.

А. Ф. Лосев в «Диалектике мифа» не ограничивается сведением мифа к объяснительной функции, считая, что миф не имеет познавательной цели. По

мнению этого исследователя, миф представляет собой вещественное совпадение общей идеи и чувственного образа. Он доказывает тезис о неразделенности в мифе идеального и вещественного, вследствие чего и появляется специфичная для мифа стихия чудесного.

Для М. Элиаде («Миф о вечном возвращении», «Священное и мирское», «Очерки сравнительного религиоведения») миф являлся свидетельством прорыва «трансцендентного в наш мир». Поэтому миф в его концепции есть выражение божественной реальности, некий нуминозный опыт «священной истории».

Немецкий философ Г. Хюбнер в труде «Истина мифа» анализирует миф с использованием средств современной методологии науки. В его работах миф рассматривается как важнейший аспект реальности, равноправно «соседствующий» с другим аспектом, выражаемым наукой.

Ф. К. Кессиди, Дж. Кэмпбелл, Ф. Ницше в своих работах выдвигают идею о наличии мифологических элементов в современной культуре и сознании человека.

Ж. Сорель первым сформулировал идею о способности мифа конструировать и управлять социальной реальностью. Впоследствии эти идеи продолжают свое развитие в трудах Р. Барта, Н. А. Бердяева, Ж. Бодрийара, П. Бурдьё, П. С. Гуревича, К. Манхейма.

Необходимо особо выделить работу отечественного ученого Е. М. Мелетинского «Поэтика мифа», которая стала значительной вехой на пути разработки этой философско-культурологической проблематики. Анализируя содержание мифов различных стран и народов, он приходит к следующему выводу: в архаической мифологии в «свернутой форме» содержится весь комплекс представлений о богах и их деяниях. Их прообразом выступают первопредки – демиурги – культурные герои, моделирующие первобытную общину и ее уклад жизни.

Миф и мифологические формы сознания стали предметом анализа в работах Т. Адорно, Р. Барта, Ж. Бодрийара, А. Голлана, Я. Э. Голосовкера. Мифологический аспект языка исследован в работах Р. Барта, Ю. Кристевой, У. Эко. Значительный вклад в развитие идеи о включенности мифа во все сферы деятельности человека внесли Ю. М. Антонян, Т. А. Апинян, К. А. Богданов, Л. Н. Воеводина, А. М. Лобок, Е. М. Мелетинский, К. Роже, М. Стеблин-Каменский.

Однако, несмотря на многочисленное количество исследователей в области мифологии и их разнообразные подходы к проблеме мифа, игровая природа мифа до сих пор не изучена во всей полноте. Ее авторы вообще не называют и не берут в ракурсы своих исследований. Некоторые из них, например Э. Дюркгейм, Э. Кассирер, К. Леви-Строс, Б. Малиновский, М. Элиаде, К.-Г. Юнг, ритуалисты (Дж. Фрэзер и «кембриджская школа»), в отечественной традиции – Л. Г. Ионин, А. Ф. Лосев, Е. М. Мелетинский, С. А. Токарев, О. М. Фрейденберг – акцентируют внимание на магических процедурах ритуала. В научной литературе описаны различные функции ритуала: у

М. С. Кагана, М. К. Мамардашвили, В. Н. Топорова. Основы психологического подхода к исследованию ритуала заложили З. Фрейд и К.-Г. Юнг, которые рассматривали ритуал во взаимосвязи с архетипическим родовым опытом, кодирующим бессознательное. Символическая структура ритуала была предметом анализа у Л. Леви-Брюля, К. Леви-Строса. Игровой аспект ритуала исследовал Й. Хейзинга. Вопросы о ценностных основаниях ритуала, его направленности к трансцендентному, ритуала как границы между профанным и сакральным стали предметом исследовательского внимания Б. Малиновского, М. Мосса, К. Хюбнера, М. Элиаде. В совокупности все перечисленные компоненты (в том числе ритуалистический, психологический, символический, аксиологический) составляют *игровую природу мифа*.

Актуальность темы исследования и ее недостаточная изученность в философии (хорошо разработана только ритуалистическая концепция) определили объект и предмет, цель и задачи данной работы.

Объект исследования: миф как семиотическое образование.

Непосредственным предметом исследования выступает игровая природа мифа. Она обеспечивает самому мифу привлекательность, загадочность, пластичность, вариативность и вечность существования.

Цель исследования – выявление игровой природы мифа как семиотического образования.

Достижение поставленной цели осуществляется через решение **следующих задач:**

- постулирование и доказательство преимущественно игровой природы мифа;
- реконструкция истории взглядов на природу игры как феномена культуры;
- изучение предпосылок формирования игровой концепции мифа в истории классической и неклассической философской мысли;
- выявление сущности символа как главной философской категории семиотики;
- обоснование идеи «человека играющего» в роли творца символической вселенной;
- раскрытие сущности мифа как игры символических форм на уровне мысли, созерцания и жизни;
- реконструкция диалектики мифологического сознания;
- анализ мифотворчества как универсальной черты современной культуры;
- выявление морально-этического пространства мифа.

Автор представленного диссертационного исследования ставит задачу разобраться в законах мифотворчества, выявить и критически осмыслить трансформации мифа в современности, его возможные негативные влияния, их причины.

Методологическая основа исследования. В широком смысле методологическую основу работы составляет комплекс, или творческое соединение (насколько это оказалось возможным), традиций философии,

мифологии, культурологии, феноменологии, семиотики и герменевтики. Научный поиск производится в соответствии с общелогическими методами, базовыми посылками диалектического метода познания. Последовательно реализуются подходы, основанные на принципах историзма, объективности, контекстуальности, системности, детерминизма, комплексности, единства исторического и логического. Применяется метод сравнительно-исторического анализа, реконструкции философско-семиотических взглядов теоретиков культуры (в том числе Р. Барта, Э. Кассирера, С. Лангер, А.Ф. Лосева, Й. Хейзинги, У. Эко, М. Элиаде, К.-Г. Юнга) на сущность мифа, его структуру и символическую природу, а также его бытие в современности.

Теоретическую базу исследования составили труды Т.А. Апинян, Р. Барта, Х.-Г. Гадамера, Э. Кассирера, С. Лангер, А.Ф. Лосева, Л.Т. Ретюнских, В.М. Розина, К.Б. Сигова, Э.А. Тайсиной, Й. Хейзинги, У. Эко, М. Элиаде, К.-Г. Юнга, а также публикации исследователей прошлых эпох и современности, в которых анализируются их работы.

Основные положения работы, выносимые на защиту:

1. Игра, в том числе в мифе, – не банальный, а загадочный и неуловимый, фантазмагоричный феномен бытия культуры и человека, она предшествует мифотворчеству, порождая его, составляя его природу. Игра онтологически объемлет собой все уровни бытия, тем не менее, гносеологически она трудно постижима. Миф как произведение искусства есть игра. Чтобы понять игру и игровую природу мифа, необходимо быть не сторонним наблюдателем, а включенным в нее актором.

Игра – парадигма бытийного, в том числе человеческого, существования, феномен и механизм культуры, выступающий в качестве природы мифического. Игра создает мир мифа и управляет, играя, им, пронизывает собой каждый элемент мифического, делая его постижимо-непостижимым, реально-нереальным. Игра дает энергию структурно-смысловой системе мифа и организует ее; одновременно вариативно и изобретательно изменяет положение целого и не нарушает его. Более того, сама игра мифологична, ибо она создает особый, выдуманный мир, воспринимаемый играющими как реальный. Игроки верят в этот мир, считая его самым настоящим.

2. Миф имеет игровую природу, что проявляется на множестве диалектически взаимосвязанных уровней: онтологическом и гносеологическом, экстерияльном и интериальном, объективном и субъективном, когда происходит взаимный переход, «перелив» и взаимное включение всех трех составляющих культуры: мифа, игры и символа. Сущность игровой природы мифа обнаруживает себя в фантазировании, творчестве, наличии множества символических значений и их интерпретации, движении сюжетной линии и взаимодействии героев, воплощении через ритуал.

3. Символ, в том числе мифологический, как уникальная категория семиотики и феномен культуры создается игрой творческой энергии и интеллекта человека, неся в себе огромное количество смыслов, идущих из глубокой древности и пополняющихся до сегодняшнего дня. В символах, в

отличие от прочих семиотических образований, содержится тайна бытия: он ключ в неданное, трансцендентное (в данном случае безразлично, понимается ли оно в религиозном или метафорическом смысле). Символ есть игра идеального (виртуального) и объективно-реального, общего и особенного, бесконечного и конечного.

Символ есть абстрактно-конкретная, материально-идеальная конструкция, обладающая, фиксирующая и хранящая информацию. С помощью символов организуется любой текст, в том числе мифологический. Поэтому символ выступает как отдельная смысловая, образно-структурная единица текста. Символ обладает множеством значений. Это связано, во-первых, с тем, что в одних случаях он ограничивает некий идеальный образ до отдельных деталей, в других – синтезирует, уплотняя до целого. Во-вторых, символ одновременно выступает как объективно-субъективный конструкт: он всегда имеет объективное выражение, воплощение, которое трактуется субъективно, интерпретируется.

4. Человек внутри мифологической структуры «играет» символическими формами (мысли, созерцания и жизни), творя символическую вселенную и постоянно – в любую эпоху, во всех сферах бытия – реализуя эту свою творчески-игровую функцию. Он окружает свою жизнь множеством символов, которые постоянно изобретает, а затем интерпретирует. Поэтому символотворчество и игра, в том числе и явленная в мифотворчестве, выступают как сущностные характеристики человека. Человек не просто «существо играющее» (Й. Хейзинга) или «существо символическое» (Э. Кассирер), но «существо, играющее символами».

5. Миф, исторически первая мировоззренческая форма общественного сознания, есть семиотическое образование, которое всегда отражает реальность, художественно преломляя ее, и, сочиняя, конструирует мир культуры с помощью многообразных знаков и символов. Язык мифов сложен и многогранен, нередко до конца непостижим, поскольку утопает в бессознательной сфере.

6. Мифотворчество, постоянно меняя и модифицируя свои формы, выступает в качестве универсальной черты современности – эпохи *after-postmodern'a*. Сегодня мифы создаются намеренно, их пишут не народы, а персоны, продуманно и рационализировано, искусно манипулируя сознанием и поступками людей. При этом мифы современности не теряют таких своих черт, как символизм и игра, а наоборот, утрируют их.

7. Средством контроля тотального проникновения мифа во все сферы бытия человека должна стать их этическая составляющая, существующая наравне и одновременно с эстетической, и ее необходимо осознанно вычленять. В мифе как семиотическом образовании ценность формы и содержания уравновешены; он обладает аксиологической, калокагатийной установкой, что связано с пониманием красоты как блага. Она воплощает в себе определенные святыни общества и эпохи, связанные с общечеловеческими ценностями (Добро, Любовь, Справедливость, Истина, Благо). Однако моральные

императивы должны сдерживать эксплуатацию мифотворчества во всех сферах человеческого бытия.

Научная новизна исследования определяется тем, что в нем:

- впервые раскрыта игровая природа мифа и многогранность ее проявления; игра предстала не просто как одна из функций мифа, но как порождающая его среда.

- выявлена специфика мифа как одной из символических форм культуры в контексте бытия игры.

- раскрыты особенности мифологического символа, в которых проявляется, обнаруживает себя игра.

Новизна работы заключается в исследовании поля совмещения игры, мифа и символа, выявлении их генетического родства и взаимной обусловленности: миф предстает как *сущность*, чьей *природой* является игра, а *проявлением* – символ.

Новым аспектом диссертационного исследования является также реконструкция единых и целокупных этико-эстетических установок (калокагатия), присутствующих в мифе, и исследование этического компонента мифотворчества в современной культуре.

Теоретическая и практическая значимость диссертации. Работа очерчивает новое поле исследований в области философии, культурологии, герменевтики, феноменологии, семиотики и мифологии. Исследование показывает, что миф выступает истоком культурного смыслопорождения, а это значит, что он может прогнозировать и формировать культурную динамику и парадигму. Предложенный анализ игровой природы мифа позволяет применять его для характеристики и понимания современной культуры, нацеливает на саморефлексивность и самосовершенствование себя в качестве существа, способного Быть.

Полученные в работе результаты могут быть использованы для дальнейшего исследования самого широкого круга проблем, связанных с изучением современного неокантианства, классической теории символов и знаков. Помимо этого, применение представленных диссертантом методов анализа мифотворчества позволяет лучше понять современные формы культуры, разобраться в тотальности и вездесущности мифов, обнаружить скрытые механизмы мифотворчества, связанные с манипуляцией над человеческой психикой.

Содержащийся в данном диссертационном исследовании материал, обобщения и выводы используются автором при подготовке лекционных курсов, спецкурсов и семинаров по культурологии, философии культуры, религиоведению, истории мировой культуры, философии, эстетике и этике. Материалы диссертации могут быть также использованы при составлении учебных пособий.

Апробация и внедрение результатов. Основные положения диссертационного исследования нашли свое отражение в двух монографиях, двенадцати статьях в изданиях, входящих в Перечень ВАК ведущих рецензируемых научных журналов и изданий, в которых должны быть

опубликованы основные научные результаты диссертации на соискание ученой степени доктора и кандидата наук, а также в других публикациях общим объемом 49,7 печатных листов.

Отдельные теоретические положения и результаты исследования были изложены соискателем в выступлениях на Международных конференциях, конгрессах и симпозиумах «Интеграция отечественной высшей школы в мировое образовательное пространство» (Казань, 2003); «Философия естественных и гуманитарных наук Кассирера и современность» (Москва, 2004); «Роль человеческого капитала в инновационном становлении России» (Казань, 2006); «Человек в мире культуры: исследования, прогнозы» (Казань, 2007); «Феномены природы и экология человека» (Казань, 2008); «Актуальные проблемы и современное состояние общественных наук в условиях глобализации» (Москва, 2011); Всероссийских научно-практических конференциях «Современная этика: российская реальность и прогнозы» (Казань, 2003); «Антропологическая экспертиза Российского законодательства» (Казань, 2005); «Будущее России: перспективы и стратегия развития» (Казань, 2005); «Молодые ученые в медицине» (Казань, 2007); «Новые методы в решении фундаментальных проблем социальной философии: синергичная антропология» (Казань, 2009 г.) «Философия, культура, образование в XXI веке» (Казань, 2011); «Социальное: содержание, смысл, поиск в современном культурно-историческом пространстве и дискурсе» (Казань, 2011); Межвузовской научной конференции «Балтановские чтения. Социальные процессы в России: прошлое, настоящее, будущее» (Казань, 2007).

Материалы исследования использовались автором в лекционных и семинарских занятиях по курсу «Мировая художественная культура» в Набережночелнинском государственном педагогическом институте, «Культурология» и «Религиоведение» в Татарском институте содействия бизнесу и Казанском государственном медицинском университете, «Философия», «Философия науки» и «Культурология» в Институте экономики, управления и права.

Структура диссертации. Работа состоит из введения, четырех глав, тринадцати параграфов, заключения, приложения, списка использованной литературы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обоснована актуальность темы исследования, проанализирована степень ее разработанности в отечественной и зарубежной литературе, необходимость расширения спектра и актуализации исследований в этой области, формулируются цель и задачи работы, выделены объект и предмет, показана научная новизна, теоретическая и практическая значимость.

В **первой главе «Предпосылки формирования концепции игровой природы мифа»** рассматривается игровая природа мифа в целом и история становления концепции игровой природы мифа в классический и

неклассический периоды философии. Особое внимание уделяется тем концепциям, в которых акцентируется внимание на символизме мифа и его ритуальности.

В §1 «Игровая природа мифа» анализируется многомерность и сложность игровой природы мифа, выполняющей функции социализации, адаптации, трансляции опыта, знаний и ценностей.

Игра – особая сфера реальности, внутренний механизм культуры, проникающий в любой культурный феномен (в том числе язык, миф, искусство) и придающий ему флер импровизационности, вариативности, фантазмагоричности. Игра изначально лежит в основе любого культурного феномена. Это связано с тем, что интерпретации понятия игры встречаются всюду, где ход явления зависит от борьбы двух или более сторон, а ее исход – от выбора и принятия борющимися, противоположными сторонами, тех или иных решений, стратегий. В связи с этим практические возможности приложения игры оказываются чрезвычайно широкими и многообразными.

Древние ритуальные танцы, музыка, изобразительные композиции преследовали цель «удержать мир в гармонии и порядке», представить некую космическую модель, сущность и привлечь ее к земному бытию. Через театральноритуальные формы миф не просто излагает космическое событие, он устанавливает отношения человека с окружающим миром как со-бытие, стремится посредством игрового элемента сделать мир более понятным, а следовательно, и более безопасным. Вся сакральная деятельность народов связана с игровым феноменом.

В большом массиве литературы, посвященном взаимодействию искусства и игры, исследователи пытаются выявить те виды искусства, которые в большей степени несут в себе игровое начало. По общему мнению, таковыми являются мусические искусства – поэзия, музыка и танец. Миф, в какой бы форме он ни передавался, всегда расценивается как поэзия. Сама природа мифопоэтического высказывания позволяет рассматривать его как пребывающее в царстве игры. Тот или иной священный акт, древний ритуал, который переживается как чудо, как экстаз, реализует себя в поэтической форме. В обществах с мифологическим сознанием ключевую роль играет заклинание, имеющее ритмическую основу, четкую композиционную структуру, рифму, а в самой природе поэтической формы заложена некая магия.

В мифе как произведении искусства игра выступает средством упорядочения материала и способом построения художественного произведения. Миф превращается в специфическую игру, в которую творец вовлекает других (слушателя, зрителя, читателя). Наиболее ярко смысл мифа раскрывает себя при «разыгрывании», т.е. воспроизведении. Поэтому условно можно говорить, что миф как произведение искусства возникает с началом игры и «умирает» с ее окончанием.

Игровое начало в мифе заявляет о себе на уровне содержания и художественной формы. Благодаря игре фантазии миф облекается в чистую форму, где содержание «растворяется» в форме, материя бытия и событий

растворяется в игре» (Э. Кассирер). В художественном содержании игровой элемент обнаруживается в разработке событийного ряда, сюжета, выстраивании коллизии и конфликта. На уровне художественной формы игровое начало проявляется в процессе изобретения художественных средств иносказания – символов, метафор, алогизмов, обыгрывающих сочетание компонентов действительного мира и мира художественного вымысла. Сам термин «игра» функционирует среди таких терминов, как «символ», «знак», «метафора», «метаморфоза», где определенная детерминированность соединяется при реконструкции с творческим вдохновением.

Художественное восприятие содержания мифа одновременно зависит от игрового сочетания духовного багажа субъекта и объекта (мифа). В совокупности они рождают психические переживания (волнение, трепет, чувствительность, наслаждение). К эмоциям подключается механизм фантазирования, с помощью которого на вымышленные события зритель-читатель смотрит как на реальные (феномен допущения): в своей фантазии он лицедействует, то есть играет роли автора и персонажей. Фантазия приводит человека к иному измерению существования, к игре человеческих сил и возможностей. Также при восприятии мифологического текста начинается активная работа сознания по расшифровке значений символов: через символ и метафору миф играет смыслами в нашем сознании. Неслучайно здесь мы говорим об игре сознания, об игре смыслами и значениями, в которую нас вовлекает автор.

Миф – символический текст, который следует истолковывать, чтобы проникнуть в знание, заключенное в нем. Интерпретация – способ существования мифа и способ познания его игровой природы. Здесь соединяются индивидуально-личностное и социально-детерминированное, история и современность, традиция и новация, сюжет и ситуация, текст и контекст, диалектически переплетенные между собой. Игровая природа мифа – чистое содержание, которое можно проинтерпретировать бесчисленное число раз. Интерпретация мифа как произведения искусства представляет собой непрерывный игровой процесс, в котором от самого произведения переходят к скрытым в нем исходным кодам символов и на их основе – к более верному прочтению произведения. Впоследствии приходят снова к кодам и подкодам, но уже современности, а от них к непрерывному сравнению и сопоставлению разных прочтений, получая игровое удовольствие от многосмысленности, связанной не только с тем, что удалось в какой-то мере приблизиться к первоначальному коду автора, но и с возможностью преобразовать собственный первоначальный код.

Помимо этого игровую природу мифа можно обнаружить в драматическом разыгрывании сюжета мифа. Актер воспринимает образ мира как театр, одновременно живя в реальном и вымышленном мире, судьбой своей и своих героев. Мир игровой природы мифа – это спектакль, действие которого разворачивается перед человеком, где он выступает в роли творца, исполнителя, зрителя, интерпретатора или жертвы неких комбинаций,

упраздняющих его как самостоятельное лицо. И этот процесс носит безостановочный игровой характер.

Игровая природа мифа заявляет о себе на различных уровнях, диалектически переплетенных между собой, в том числе онтологическом, гносеологическом, эмпирическом, коммуникативном, объективном и субъективном. Сущность игровой природы мифа обнаруживает себя в фантазировании, творчестве, наличии множества символических значений и их интерпретации, движении сюжетной линии и взаимодействии героев, воплощении через ритуал, чувственном восприятии. При этом все перечисленные компоненты невозможно отделить друг от друга: они представляют собой некое синкретическое единство, образующее гармоническую целостность, присущую человеческому бытию. Многоуровневая игровая структура мифа позволяет видеть в нем некую матрицу значений, но, как ни читать эти матрицы, в них всякий смысловой пласт неизменно отсылает к другому смысловому пласту. Аналогичным образом всякий миф отсылает к другим мифам. Здесь имеет место знаменитый герменевтический круг.

В §2 «Классические концепции игровой природы мифа» предпринят опыт реконструкции различных философских концепций мифа от древности до эпохи романтизма. Интерес к исследованию мифа начал проявляться начиная с глубокой древности. Миф нередко рассматривался как исторически первая форма художественной практики. Но при этом игровая природа мифа на всех его уровнях долгое время либо игнорировалась, либо сознательно не замечалась, либо вуалировалась, хотя хорошо известна часто повторяемая в истории эстетики модель: миф – лоно искусства, а значит, и игровой деятельности. В мифе содержится возможность эстетического освоения мира.

Только начиная с Античности можно констатировать развитие философии мифологии в прямом смысле слова. Миф как концентрированное выражение первобытной духовной мистериальности, «тайны мира и человека», в эпоху Античности стал постепенно утрачивать свою таинственность, приоткрывать свои закономерности, обнажать некоторые стороны своей сущности. Античная мысль начала и разработала немало оригинальных толкований сути мифа и мифотворчества, накопив тем самым значительный опыт для позднейших рационалистических концепций, вплоть до тех, которые сложились уже в русле новоевропейского мышления. Античные философы (Аристотель, Платон, софисты, Ферекид, эпикурейцы) подчеркивали в мифе определенную двойственность содержания, которое одновременно выступало и как повествование, разумное убеждение, рациональная, сознательно созданная конструкция, нечто соответствующее справедливому делу, решение, просьба, и как невразумительные, вздорные или умиляющие вымыслы, которыми София очаровывает либо обманывает и обольщает людей. Эта идея подчеркивает творческий характер создания мифов и даже предвосхищает тенденции современных технологий мифотворчества, нередко в целях манипуляции людьми.

Необходимо отметить, что каждый автор или философское направление рассматривали только одну черту проявления игровой природы мифа. В философской литературе, посвященной мифам, начиная с древности и заканчивая эпохой романтизма (классический период), игровая природа мифа рассматривалась через призму фантазирования и творчества (И. Гете, эпикурейцы), ритуала и обряда (Ш. де Бросс, Н. Буланже), событийного ряда сюжета (Аристотель), игру значений-смыслов символов, аллегорий и метафор (Анаксагор, Дж. Боккаччо, Дж. Вико, Г. В. Ф. Гегель, неоплатоники, Ф. Петрарка, софисты, Ферекид, Ф. Шеллинг), через игру познавательных способностей восприятия (Платон, стоики), как воспитывающее произведение и способ управления людьми (Платон, софисты, стоики).

Об игровом аспекте творчества и искусства в Новое время начинает писать И. Кант и, вслед за ним, Ф. Шиллер, но их искания касались искусства и эстетического в целом. Эти философы не переводят игру в рамки конкретного вида искусства. Тем не менее идеи этих философов задают новый виток исследований в рамках гуманитарной области и их можно считать «поворотными». В классический период изучения мифа можно выявить следующие, характерные для этого времени, тенденции. Философы видят мир в качестве целостного единства, открытого для рационального познания. Эти взгляды были перенесены и на проблему изучения мифа. Он рассматривался только в рамках одной научной области (онтологии, гносеологии, философии истории, социальной философии), и в нем выделялась исследователями только одна главенствующая черта. В изучении мифа преобладал рационалистический подход, ввиду этого можно обнаружить точность дефиниций и определенность содержания используемого понятия. В исследовании мифа в рамках классического периода четко выраженной является бинарность исследований, где субъект – философ, а объект – миф. Преобладающей точкой зрения выступает трактовка мифа как идеала гармонии мироздания и гармонии человека и мира, а также выявление ценностных компонентов самого мифа. При этом в классический период можно обнаружить предпосылки, интуиции интеллектуальных исканий следующего, неклассического этапа философии, в том числе истоки психоанализа, герменевтики, структурализма, политической технологии мифов.

В §3 «Неклассические концепции игровой природы мифа» анализируются концепции мифотворчества начиная со второй четверти XIX века (после эпохи романтизма). В изучении мифа появляются новые тенденции, парадигмальные установки, связанные с нелинейным видением мира и его многовариантностью. Неклассическая философия конструирует свою проблематику мифа на стыке множества философских областей (онтологии, гносеологии, антропологии, аксиологии, эстетики, этики, социальной философии), размывая их границы. Субъект-объектная оппозиция философствования начинает размываться. В исследовании мифа усиливается социальный момент, приобретающий конкретное практическое применение. На первый план выходит проблема интерпретации мифа и поиск адекватного языка выражения. Неслучайно появляется идея о том, что понять миф можно лишь

«растворившись» в нем, став со-участником со-бытия мифа, актором. В исследование мифа, наряду с рациональным подходом, внедряется иррациональный, а также формируются игровые модели рациональности (бриколлаж, языковые, математические и ситуационные игры). Происходит отход от однозначного использования понятия «миф», что рождает по отношению к нему метафоричность и поэтичность философского языка.

В неклассический период миф также начинает изучаться с точки зрения диалектики как некое противоречие, «внутренне различное». К принципу объективности знания добавляется принцип учета позиций субъекта познания, т.е. интерпретатора. Благодаря этому исследования мифа переносят в сферу антропологии и психоанализа. С учетом изменившейся парадигмы усиливается аксиологическая тенденция, наблюдающая и фиксирующая трансформации ценностных установок мифотворчества (Ф. И. Буслаев, Э. Дюркгейм, Б. Малиновский, А. Р. Рэдклифф-Браун). В мифе начинают изучаться не только положительные, но и отрицательные моменты.

В этот период заявляет о себе отечественная традиция философии мифологии, впитавшая все лучшее, что было на Западе, и накопившая эмпирический материал в области древнеславянских языческих верований. Для русских исследователей мифологии характерны попытки осмысления мифа не как частной стороны или функции сознания или бессознательного, а как выражения целостности человеческой жизнедеятельности, когда каждый человек – миф, а каждый миф – это человек.

Следует заметить, что и на данном этапе не было однозначности в трактовке исследуемой проблемы. Игровая природа мифа «высвечивается» в рамках исследований мифа с точки зрения магической практики и ритуальности (К. Леви-Строс, Б. Малиновский, В. Маннгардт, А. Р. Рэдклифф-Браун, У. Р. Смит, И. М. Снегирев, Э. Б. Тайлор, Дж. Фрэнсер), сакрального и профанного (Э. Дюркгейм, Б. Малиновский), социальности и социализации (Э. Дюркгейм, Б. Малиновский, А. Р. Рэдклифф-Браун), метафоричности и символизма (Н. И. Костомаров, К. Леви-Строс, А. А. Потебня, К.-Г. Юнг), непрекращающегося мифотворчества (А. Н. Афанасьев, Ф. И. Буслаев, А. Н. Веселовский, В. Вундт, К. Леви-Строс, Ф. Ницше, К.-Г. Юнг), «души культуры» и личности (Ф. Ницше, К.-Г. Юнг), интеллектуального бриколлажа (К. Леви-Строс). Психоанализ включил миф в русло своих исследований и связал миф с бессознательной компонентой человека (К.-Г. Юнг). Структурализм изучал миф с точки зрения структуры как целого, так и его частей. Помимо этого философы, следуя неклассическим тенденциям, акцентируют внимание на структуре мифа с учетом его одновременной «разборки и сборки» (К. Леви-Строс, А. А. Потебня). Ритуалистическая концепция мифа формируется в одно из ключевых направлений философии мифологии (А. Н. Веселовский, К. Леви-Строс, Б. Малиновский, В. Маннгардт, А. Р. Рэдклифф-Браун, У. Р. Смит, И. М. Снегирев, Э. Б. Тайлор, Дж. Фрэнсер).

Во второй главе «Человек – создатель символической вселенной» предпринят опыт анализа феномена игры, его уникальности в мире культуры,

выявлена спецификация мифологического символа как категории культуры, а также дана, расширенная нами, дефиниция человека.

В §1 «Игра – уникальный феномен культуры» центром внимания становится игра, которая в эпоху after-postmodern'a охватила собой практически весь культурный континуум. Бытие игры вездесуще и многогранно: она проходит через всю историю культуры, проникает в жизнь человека, сопровождая ее от рождения до смерти. Современные средства массовой информации (телевидение, радио, печать), играя, манипулируют нашим сознанием. Активизируются такие зрелищно-игровые формы, как спорт, шоу, казино. Люди становятся марионетками в какой-либо (политической, идеологической, военной, коммерческой) игре. Компьютерные игры, захватив собою большую аудиторию, стали прообразом литературных текстов, «читаемых» по их принципам. Феномен игры выступает как момент художественной деятельности и развертывания текста, а искусство как игра и специфическая мастерская игровых структур человеческой деятельности, где обнаруживает себя драматизация, включающая в себя полифоничность, диалогичность, противоборство сторон. В целом, везде игровое начало символизирует состояние сознания, тип поведения, творческий принцип.

Однако при попытке раскрыть сущность игры, дать ей дефиниции возникают определенные трудности, так как игра слабо поддается рационализации, а при ее описании используются взаимоисключающие понятия. Исследователь наталкивается на ряд проблем, потому что игра относится к классу трудно фиксируемых в сознании «мирообразующих» понятий в силу их пракультурного характера, способности порождать новые «миры» и явного участия человека в их реализации.

В истории философской мысли можно встретить следующие трактовки игры: игра есть подражание деятельности, поэтому ее следует поддерживать и развивать в ребенке (Платон); источник душевного равновесия, гармония души и тела (Аристотель); творящее начало, рождающее мир культуры (Ф. Шиллер); деятельность, имеющая «гигиеническое» назначение (Ч. Спенсер); способ отдыха и психической разрядки (М. Лацарус); первичная форма приобщения человека к обществу (К. Гросс); деятельность, формирующая фантазию, воображение, интеллект (Ф. Я. Бейтсендейк); вид индивидуального или коллективного поведения (К. Рейнуотер); форма творчества с определенной целью (Ж. Пиаже); способ самореализации индивида, структура его поведения, основа коммуникации и межличностного общения (Э. Берн); компонент деятельности, модель коммуникации или конституции текста (Л. Витгенштейн) и другие.

Суммируя все концепции, можно прийти к следующим выводам, отражающим суть феномена. Игра имеет широкий спектр применения и высокий интеллектуальный смысл, поскольку более других феноменов человеческого бытия выражает дух становления, изменчивости и неизменности, двусмысленность, включающую в себя амбивалентность, бинарность, диалогичность. Весь kaleidoscope игр и игровых феноменов наполняет бытие человека содержанием. Игра – это свободная деятельность, совершающаяся без

принуждения. В своей основе игра бескорыстна, отмечена качеством парадоксальности, неожиданности, импровизационности, направлена против автоматизма окружающей жизни. Игра нередко выполняет функции тренировки способностей, необходимых для реализации в серьезном деле, упражнения в самообладании. Важен и такой аспект потребности в игре, как компенсация того, что человек не обнаруживает в реальной жизни. Таким образом, игра присутствует в человеческой реальности, но при этом дистанцирует от повседневности, потому что игровое состояние подразумевает преобразование окружающего мира. Несмотря на то, что игра внеутилитарна и бескорыстна, в ней обнаруживают себя непосредственные цели (борьба за что-то или представление чего-то), которые взаимопроникают и взаимопредусматривают друг друга.

В результате рассмотрения множества концепций игры мы приходим к парадоксальной ситуации. При любой трактовке сущности игры возникает антиномичность, благодаря которой об игре можно высказать совершенно противоположные, но одновременно истинные суждения: игра узнаваема и непознаваема; субстанциональна и акцидентальна (поверхностна); нечто заданное и становящееся; воплощение свободы и регламентации.

Игра — феномен виртуального характера: она одновременно существует и не существует; дает творческую невидимую энергию, импульсы системе и организует ее; вариативно изменяет положение целого и не нарушает его. Игра растворена в бытии и его формах в виде онтологического принципа, но при этом она везде и нигде. Игра есть новый проект бытия, где человек одновременно и он сам, и в то же время не равнозначный себе, больший себя самого. Игра — это своеобразный видимо-невидимый сдвиг в бытии в сторону обретения человеком новых качеств и еще большей полноты. Исходя из данных противоречивых характеристик игры, органично составляющих ее сущность, мы приходим к положению: игра как феномен культуры диалектична. Об этом говорят не только ее антиномичные характеристики, но и реальные воплощения. Игра многообразна и многообразна. На протяжении всей истории человечества она не только вариативно повторяется и возобновляется, но и постоянно стимулирует в человеке рождение новых игровых конструкций. Это приводит к идее о том, что игра существует как состояние, структура и механизм.

Игра коренится в субъективной реальности, но в процессе развертывания она приобретает объективное существование. Игра динамична и многомерна, ей чужда линейная односторонность: в ней органично сочетаются ценностное, эмоционально-волевое, интеллектуальное и действенное «измерения», реализуемые через игровую деятельность, игровое сознание и игровые отношения.

Игра, составляя природу мифа, в качестве уникального феномена культуры обладает такими характеристиками, как свобода и свободный выбор, творческий характер деятельности, эстетичность и этичность, символическое преобразование окружающего мира, наличие определенного времени и пространства ее развертывания, правил, фиксирующих конкретный модус игры.

Игра от не-игры отличается не признаками (добровольность – недобровольность), а статусом и ролью «человека играющего». При всей свободе, импровизационности и вариативности воплощения, игра – это всегда упорядоченная структура.

Игра становится способом построения мысли и философствования, особенно в современности. С помощью игры все чаще осуществляется поиск смысла жизни и сути бытия, поиск значений символов окружающего мира. В целом игра – это необходимое стержневое качество человеческого бытия, то, без чего не построить антропологии, онтологии и гносеологии.

В §2 «Символ как специфическая категория культуры» показывается, что символизм выступает одной из главных характеристик мифологии, а символ, в связи с этим, есть необходимый атрибут мифа. Именно в мифах символ появился на свет, положив начало всем другим видам символизма, в том числе художественному, политическому, идеологическому, научному.

Мифологические символы не всегда рационально объясняют мир, его устройство и причинно-следственные связи: очень часто они указывают на нечто высшее, иррациональное, недоступное пониманию и предназначенное лишь посвященным. Ю. М. Лотман в своих работах по семиотике справедливо заметил, что символ воплощает роль связующего моста между миром рациональным и мистическим. Можно утверждать, что мифологические символы вполне конкретны и реальны, но, вместе с тем, их содержание абстрактно, так как по самой своей природе воплощает продукты и ирреальные идеи человеческой фантазии, закрепленные в мифологии.

Истоки стержневых символов глубоко архаичны: они хранят в себе, конденсируют в свернутом виде обширные программы текстов и сюжетов, являясь механизмом памяти культуры и ее единства. При этом смысловые потенции символа шире его конкретной реализации. Возможно, это связано с тем, что символы, в том числе мифологические, есть «не пассивные отражения» (Э. Кассирер), а интеллектуальные, основополагающие понятия, созданные самим человеком. Ценность символов заключается в единстве явлений, которое они впервые сами из себя создают, выступая, тем самым, как средство познания. Познавательная деятельность человека представляет собой творческую функцию сознания, оперирующего в виде игры конструктами символов и их значениями.

Символы с самого начала имеют определенную претензию на объективность и ценность. Но при этом символ – представитель совокупности возможных содержаний, которые благодаря символической функции сознания организуются в замкнутое и устойчивое единство формы. Для того чтобы вспомнить какое-либо содержание, сознание должно каким-то иным образом, а не в простом ощущении или восприятии, внутренне освоить его. Чтобы понять культурную символику, необходимо возвратиться к «естественной» символической, где представление о целом сознании содержится в каждом отдельном моменте и фрагменте сознания. В связи с этим Э. Кассирер подчеркивает характерную двойственность конструкции символа: она связана с чувственным восприятием и в то же время свободна от

него. Появляется самостоятельный способ формообразования: специфическая игровая активность сознания, которая использует данность как посредника. Тем самым, «естественная» символика, которая заложена в характере самого сознания, с одной стороны, используется и фиксируется, а с другой – совершенствуется и усложняется. Интерпретация символов есть сложный игровой процесс, включающий в себя взаимодействие множества компонентов, способствующих пониманию смысла. Человек с помощью интерпретации может бесконечно расширять свое представление о мире.

Особенностью символа является то, что он никогда не сводится к своей форме. Сквозь нее «просвечивает» глубинный смысл; он открыт бесконечному числу интерпретаций. Для языка символов характерна логика, где важнейшими категориями являются не время и пространство, а «интенсивность» и «ассоциативность». Если знак (например, индекс) имеет значение как указатель предмета, то символ, в том числе и мифологический, всегда воплощает комплекс важнейших смыслов. Соглашаясь с Ю. М. Лотманом, мы предлагаем рассматривать символ как «текст», помогающий переносить интеллектуальные и ценностные смыслы из одного пласта культуры в другой.

Дать исчерпывающий перечень живых существ, предметов и явлений, выступающих в качестве мифологических символов, невозможно. В роли мифологических символов могут фигурировать части земной поверхности, животные, растения, люди, цифры, скульптурные изображения, здания, мистические существа, запахи, цвета, вода, напитки, религиозные и магические знаки, атрибуты государственной власти, а также ритуалы и отдельные действия, например вспахивание земли.

Символы не только многозначны, но и порой противоречивы: они включают в себя полярные понятия и ценности, как, например, добро и зло, жизнь и смерть.

Опираясь на наш анализ, можно утверждать: символ, в том числе мифологический, связан с игрой и воплощает собой игру. Символ есть основа, творческая энергия и стимул духовной жизни человека, несущий в себе многослойность смыслов и открывающий новые пути в неданное. Символ выражает сложную логическую связь, неразличимое тождество общего и особенного, идеального и реального, бесконечного и конечного. Познавательная деятельность человека представляет собой творческую функцию сознания, оперирующего в виде игры конструктами символов и их значениями. При этом человек беспрестанно творит символы и наделяет их смыслами. Интерпретация символов есть сложный игровой процесс, включающий в себя взаимодействие множества компонентов, способствующих пониманию смысла. Человек с помощью интерпретации может бесконечно расширять свое представление о мире.

В § 3 «"Человек играющий" в роли творца символической вселенной» предпринимается попытка в рамках предложенной нами концепции игровой природы мифа расширить существующие определения человека, потому что в генеральной линии игра – миф – символ человек занимает главенствующее положение. Человек обладает уникальной способностью – придавать

символическое значение окружающему его бытию и в связи с этим символически поступать.

Человек являет собой нечто столь сложное, многообразное и обширное, что его односторонние дефиниции нельзя считать удачными. Определение человека, например, как *animal rationale*, представляется не вполне удовлетворительным. Рациональность, будучи одной из наиболее существенных черт человеческой природы, не исчерпывает ее в целом. Человеку, в не меньшей степени, присуща иррациональность: наряду с интеллектуальными формами деятельности он проявляет потенции, которые никак не объясняются с рациональной точки зрения. Таковы формы мифа, искусства, религии, отчасти языка; и поэтому разум выступает не самым лучшим термином для понимания разнообразных форм человеческой культурной жизни. В связи с этим ответ Сократа на вопрос о человеческой природе является верным: он считал, что изучать человека тем же путем, каким изучают физические предметы, невозможно. Физические вещи можно описать и определить в терминах их объективных свойств, а человека — только в терминах его души, в которой заключена природа человека и способность к осознанию себя как самостоятельно думающего и действующего субъекта.

Каждая форма научного мировоззрения, пытавшегося определить единство и однородность человеческой природы, была обречена на логическую ошибку «часть вместо целого», сводя сущность человека к тем или иным ее проявлениям. На сегодняшний день синтезировать все эти частные аспекты и перспективы нет возможности, и в этом обнаруживает себя кризис человеческого самопознания.

Согласно Э. Кассиреру, человек сумел открыть новый способ адаптации к окружающей среде — символическую систему, что целиком преобразовало всю его жизнь. Существует несомненное различие между органическими реакциями и человеческими ответами: если в первом случае на внешний стимул дается прямой и непосредственный ответ, то во втором — ответ задерживается из-за медленного и сложного процесса мышления. Человек не может избавиться от своего приобретения и начинает жить не только в физическом, но и символическом универсуме. Частями этого универсума выступают язык, миф, религия, искусство, наука и другие. Человек начинает жить среди воображаемых эмоций, в надеждах и страхах, среди иллюзий и их утрат, среди собственных фантазий и грез. Он погружается в лингвистические формы, научные формулы, художественные образы, мифологические символы или религиозные ритуалы, которые понимает благодаря искусственному посреднику. С этой точки зрения можно уточнить и расширить классическое определение человека, называя его *animal symbolicum* (символическое животное). Впоследствии Ю. М. Лотман, характеризуя бытие человека, назвал его *семносферой*, понимая под ней семиотический континуум, обволакивающий человеческое сообщество.

Однако, определяя человека как «животное символическое», Э. Кассирер и последователи его идей не выделяют игровой потенциал и тем более не

выносят в дефиницию. Этот пробел компенсируют работы других философов, занимавшихся проблемами игры в бытии человека. Так, Е. Финк предупреждает, что человека надо называть не только *homo politicus* или *homo faber*, но и, вслед за Й. Хейзингой, *homo ludens*.

В игре проявляется одна из фундаментальных способностей человека – открыться миру возможного, попробовать новое и примерить на себя, рискнуть на эксперимент с самим собой, поверить в мечту и воплотить ее в жизнь. В игре человек стремится к некоему идеалу, совершенству, гармонии, что делает его человеком завершаемым, обретающим и понимающим свою сущность.

Мир символов не дан человеку в качестве готового и предсуществующего материала когда-то и кем-то созданным. Мир символов задан, загадан человеку как бесконечная и вечная игра. Человек – художник-творец; кем бы он ни был и чем бы он ни занимался, в любой сфере он – *существо, играющее символами*. Данная нами дефиниция более широко представляет человека, подразумевая следующие аспекты:

- человек, играя, творит символическую вселенную, состоящую из различных символических форм (наука, язык, искусство, религия и другие);
- человек в своем бытии умело оперирует символическими формами, переходя из одной формы в другую, сознательно меняет свои игровые маски и коды дешифровки;
- человек как существо творческое постоянно создает символы и наделяет их смыслами;
- образы составляют основу различных символических форм;
- символ несет в себе множество значений, что дает возможность состояться интеллектуальной творческой игре их смыслами и интерпретациями в зависимости от контекста;
- в игровой символической стихии раскрывается сущность человека и происходит постижение самого себя;
- с помощью символов человек получает возможность выхода из видимого мира вещей и явлений в невидимый мир символических значений, смыслов (своеобразный сверхмир), что помогает ему ориентироваться в окружающем и наделяет даром прогнозирования.

Современная философия и наука не могут определить в-себе-бытие человеческой природы вне явлений, познать сущность человека вне культуры. Поэтому дефиниция сущности человека может быть только функциональной. Это значит: человека невозможно понять посредством какого-либо имманентного принципа, конституирующего его метафизическую сущность, ни тем более с помощью эмпирического рассмотрения тех или иных врожденных способностей. Сущность человека исчерпывается кругом его деяний, важнейшими составляющими которых являются язык, миф, религия, искусство, наука. Природа человека проявляется через деятельность его души в создании символов и символических форм, благодаря которым возникает новое измерение реальности. Главная черта и потребность человека – символизация деятельности и мышления. Поэтому бытие человека окружено семиотическим

континуумом, а символотворческая игровая функция выступает как одна из первичных и базовых в бытии человека. С ее помощью человек открывается миру возможного и творит самого себя.

В третьей главе «Миф как игра символических форм» рассматривается с точки зрения семиотики одна из базовых символических форм культуры, ставшая общим основанием для всех других. Миф трактуется нами как равноправный член системы выразительных форм, находящийся в тесной связи с другими: искусство и познание, нравственность и право, язык и техника изначально связаны с мифическим, отсюда высвобождаются и основные теоретико-познавательные понятия (время, пространство, число и другие). Структурно-смысловая специфика мифа анализируется, при опоре на философскую концепцию Э. Кассирера, в трех основных направлениях – как форма мысли, созерцания и жизни. Данное деление вполне правомерно: через структуру и смысл можно вскрыть сущность мифа, его игровую природу, более подробно изучить законы мифотворчества, символическое содержание и интерпретировать его в различных контекстах. Это обстоятельство делает семиотическую концепцию игровой природы мифа актуальной, так как в рамках современной культуры мы наблюдаем очередной возврат к мифологическому типу мышления.

В §1 «Миф как форма мысли» подчеркивается, что мир мифа коренным образом отличается от мира науки своей специфической модальностью. Миф характеризуется принципиальной неразличимостью истинного и кажущегося, здесь нет поисков нового и подведения под общий принцип, нет «основания» и «обоснованного». Первобытный взгляд на жизнь синтетичен, а не аналитичен: жизнь ощущается как незыблемо непрерывное целое, не допускающее никаких четких различий. Характерной чертой мифа как формы мысли выступает закон *метаморфоз*.

Закон метаморфоз, чудесных превращений не чужд сегодняшнему массовому сознанию. Современный тип мышления буквально «бежит» от рациональности, погружаясь в пучину иррационального начала. Мифотворчество, проникающее в различные сферы и формы культуры, уводит человека в мир иллюзий, воспринимаемый субъектом как реальность, по канонам которой он начинает строить свою жизнь. Мифологический глянцевый мир рекламы, сериалов, журналов, шоу-бизнеса воспринимается как эталон, безоглядно и некритично. Сами герои современной культуры трактуются как небожители, боги, и им поклоняется масса.

Один из ключевых принципов мифологического мышления – *принцип подобия*, который находит отражение в различных проявлениях культурной человеческой деятельности, в том числе и ритуалах. Широко известен принцип, сформулированный Гермесом Трисмегистом в «Изумрудной скрижали»: «Как вверху, так и внизу» (то есть он подразумевает повторяемость, подобие устройства всех систем Вселенной). Данный принцип является основополагающим в любой мифологической системе, где вся деятельность человека детерминруется посредством божественных установлений.

Первобытное сознание раздвоено — оно «реально» и «иллюзорно» одновременно, а взгляд первобытного человека на природу «сочувственный». Первобытный человек не лишен способности эмпирически различать вещи, однако он глубоко убежден во всеединстве бытия. В силу этого человек не приписывает себе уникальное и привилегированное место в природной иерархии: для него характерно представление о кровном родстве всех форм жизни и это, по-видимому, выступает общей предпосылкой мифологического мышления. Миф — это плод эмоций, которые накладывают свой неизгладимый отпечаток на все результаты человеческой деятельности. Именно это позволяет найти верный подход к пониманию мифа.

Традиционный тотемизм предполагает тождественную идею связи, которая присутствует в любой момент, соединяя физическое и социальное существование человека с тотемными предками. Тотемизм представляет универсальный принцип освоения мира, включающий в себя мировоззрение и миропонимание. Вся Вселенная, а не только члены племени, сводятся в объединенные или обособленные друг от друга группы в силу своего родства. Любое действие и воздействие человека на мир вещей определяются через призму тотемизма. Именно в образных представлениях мифа, с одной стороны, отсутствует граница между богом, человеком и животным, что соответствует мифологическому закону метаморфоз; с другой стороны, идет становление личности с акцентом на этическое самосознание. Таким образом, прочная вера в единство жизни затмевает все те различия, которые кажутся нам несомненными и неустраняемыми. Чувство неразрывного единства жизни столь несомненно, что оно отвергает факт смерти. Поэтому в мифах появляется мотив бессмертия души, а желание жизни наиболее ярко проявляет себя в культе предков.

Существенным моментом для мифологического мышления является отождествление «образа» и «вещи». Имя в мифе не просто «функция изображения», но в слове и имени содержится сам предмет и его «реальные силы». Имена не обозначают, но действуют и существуют сами по себе. Имя выражает самое существенное и самое внутреннее.

Одной из своеобразнейших черт мифомышления является отсутствие в нем какого-либо знания о «случайности» — везде есть «причина». Поэтому в мифомышлении не может быть речи о незаконном произволе. Это его свойство Э. Кассирер называет «гипертрофией каузального инстинкта». Миф даже превосходит науку в абсолютизации этого принципа. Если для научного сознания целое состоит из частей и целое есть всегда результат частей, то для мифа характерно, что целое не имеет части, а реально есть эти части. Это касается и каждой части: она реально есть все целое. Известен *принцип магической причинности*: то, что происходит с отделившейся частью, происходит и с целым. Поэтому тот, кто завладеет частью (даже неорганической) человеческого тела, будет иметь власть над личностью, которой эти части принадлежат.

В мифических понятиях пространства и времени любое соприкосновение воспринимается как отношение причины и следствия («близ этого, значит

вследствие этого»): например, животное, появляющееся в определенное время года, приносит его и является его причиной. В мифе все возникает из всего, поскольку все может в пространстве и времени соприкасаться со всем, в этом проявляется себя закон метаморфоз. Так же взаимно смешаны в порядке причинности «позже» и «раньше»: мифические существа то внезапно стареют, то внезапно молодеют, принимая тот или иной новый вид. Из этого ясно, что причины и результаты причин смешаны здесь до абсолютной неразличимости.

Таким образом, в мире мифа существует собственная специфическая модальность, через призму которой рассматривается и объясняется все мироздание (в том числе его явления, события, вещи), что позволяет возводить миф в ранг мировоззрения. Мифологическая «объективность» подразумевает синкретизм, который не различает истинного и кажущегося, основания и обоснованного, причины и следствия. Пересматривая факты и явления, характерные для мифической формы мысли (мифическую объективность, причинность, разделение на целое и части), можно заметить, что вместо единства соединенных членов (как синтетического единства различного) мы имеем вещную единственность, совпадение до неразличимости, где сущее и несущее слитны в одно вечное бытие. Поэтому основным принципом мифического мышления является срастание, совпадение членов отношения.

Все это служит основанием для проявления закона метаморфоз, внутри которого высвечиваются принципы подобия, магической причинности, согласно которым одно может превратиться в другое, человек – это микрокосмос, повторяющий устройство «большого» космоса.

Наиболее ярко идея всеединства и кровного родства всех форм жизни проявляется в мифологической системе тотемизма, благодаря чему форма мысли переносит наблюдения из жизни животных (птиц, растений) на мир человеческой культуры. Более того, тотемизм идею родства распространяет на все бытие (в том числе физическое и социальное) человека, выступая в качестве универсального принципа мировоззрения и миропонимания, освоения, членения и интерпретации мироздания. В результате, это способствует проявлению одной из форм логики мифа – членение мира на группы и их трактовка, в зависимости от установок данной конкретной социальной общности.

В §2 «Миф как форма созерцания» акцентируется внимание на ключевых параметрах мифического – *пространстве, времени и числе*, которые тесно переплетены между собой и изначально даются «как чистая игра впечатлений» (Э. Кассирер), имеющих свой смысл в рамках мифологического сознания. Основной здесь является *антитеза священного, сакрального, и обыденного, профанного*. Это ни к чему другому не сводимая, изначальная и совершенно самостоятельная антитеза, то первое «удивление», которое порождает в дальнейшем всю мифическую функцию, первое явление мифа.

В мифическом *пространстве* каждое место и направление имеет некий акцент, связанный с разделением на профанное и сакральное. Так, в самых

различных культурах почитался порог храма, отделяющий божественное пространство от профанного мира. Мифическое пространство всецело зависит от заполняющих его вещей и не имеет никакого отличного от них содержания, благодаря чему самые разнородные вещи и явления становятся сходными. В связи с этим Л. Леви-Брюль в своем исследовании мифического мира австралийцев и папуасов заметил, что связь между личностью и ее страной не является географической или случайной: это жизненная, духовная и священная связь. Своя страна – это одновременно и символ, и средство общения по отношению к невидимому и могущественному миру предков и сил, от которых исходит жизнь людей и природы. Поэтому удалить туземца от его тотемических центров означает не просто изгнать его или поставить в неблагоприятные условия, а буквально лишить его возможности жить.

В мифическом пространстве любая связь основывается на идентичности; она восходит к изначальному тождеству сущности и вырисовывает общую мифическую жизненную форму. Любое мифологически значимое содержание или событие образует особую огороженную область бытия со своими границами. Любое действие или деятельность внутри определенного племени точно установлены мифологической картиной мира и равносильны писанным инструкциям и законам, носящим обязывающий характер. Такова структура мифического пространства древности, предполагающая абсолютную неоднородность, конечность и мистическую наполненность. Такими же чертами характеризуется и другая форма созерцания в мифе – *время*.

Интересно соотношение профанного и сакрального времени в рамках мифа. М. Элиаде справедливо, на наш взгляд, считает, что в мифе обнаруживает себя борьба профанного времени с сакральным. Во многом это объясняется стремлением человека уйти из первого во второе. Возможно, смысл подобного состоит в желании обретения бессмертия: смерть есть только в профанном временном измерении, а в священном, где обитают бессмертные боги, человеческая душа может обрести принадлежащий ей вечный статус.

Время для мифологического мышления неоднородно: в нем есть периоды Священного Времени, когда периодически проводятся праздники, и есть Мирское Время, в котором разворачиваются действия, лишённые религиозности. Между этими двумя разновидностями времени существует отношение последовательности; а человек благодаря обрядам периодически «переходит» от профанного времени к сакральному. (Не случайно все люди так любят и ждут различные праздники, которые явно отграничивают их жизнь от будней и носят сакрализованный характер).

Миф – изначально «чувство фаз», поэтому он тончайшим образом воспринимает протекание времени и его периодичность. Время для мифологического человека есть последовательность важных и ценных стадий. Заметим, что в древности этот момент отношения ко времени наиболее утрирован: там любой момент времени в суточном, годичном или эпохальном

круге наделен определенной сакральностью, причем ее степень и уровень существенно различаются. Это делает временной поток неоднородным.

Миф не ведает времени как равномерной длительности. В нем наличествуют определенные «временные образы», символизирующие приход и уход, ритмическое бытие и становление. Особые представления мифологического сознания вплоть до современности связываются с годичным кругом. Считается, что ежегодно мир обновляется и с наступлением Нового года приобретает первоначальную «святость» и «новое» время. Сам год понимается как замкнутый круг, имеющий начало и конец, а одновременно и возможность «возрождаться». Неслучайным является то, что у всех народов Новый год начинается ночью, а не днем: ночной мрак символизирует первозданный хаос, а новогодние огни – процесс творения и появления нового.

В целом, время воспринимается человеком мифологического мышления как символ жизни: все, что движется во времени, возникая и исчезая согласно определенному ритму, оно преобразует в жизнь.

Число в мифе обладает своеобразной магией, посредством которой он предстает как основная сила в царстве духа и в построении самосознания человека как «медиума одухотворенности». В рамках мифической модальности каждое число строго индивидуально, и оно меньше всего зависит от абстрактно соотносимых идеальных моментов: число есть реальная сила, оформляющая природу. Являясь объединением множества элементов, число выступает в качестве магической гармонии (по Пифагору), рождающей «созвучие в душе». В мифе число представляет изначальную «сущность», сообщающую свою суть и силу всему, что находится под ним. Не только вещи в мифе суть в основе числа, но и люди, демоны, души – числа. Предметом мифического смыслового освящения могут быть любые числа. Но особой популярностью в рамках мифомышления имеют такие цифры, как 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 12.

Таким образом, в рамках формы созерцания главную роль основного принципа деления в мифическом мышлении, оказывающим свое влияние на все его параметры, в том числе время, пространство, число, играет бинарная оппозиция сакрального и профанного. При этом процесс деления имеет мифическую модальность, согласно которой в каждой из частей обнаруживает себя структура целого. Дихотомия «сакральное – профанное» воспринимается в рамках мифологического типа мышления одновременно умозрительно и чувственно, что подтверждает синкретичность подобного типа мышления и его объективацию. Сам человек проявляет, нередко неосознанное, стремление осуществить трансцендентальный прорыв и выйти за рамки профанного, приобщившись к сакральному, первоначально целостному, дарующему состояние эйфории, свободы и связи с божественным.

Мифические пространство, время и число имеют иную символическую нагрузку, чем, например, в науке, современном мире в целом: они в рамках мифологического мышления неоднородны и имеют определенный акцент. Благодаря им любое действие, событие или явление несет в себе либо

профанное, либо сакральное значение. Дихотомия «сакральное – профанное» выступает в качестве черты логики мифа, согласно которой бытие разделяется по его ценности и мистической значимости.

В §3 «Миф как форма жизни» обозначается подлинный исток мифа – «мана». Осмысливая мифологические понятия и образы, человек постепенно открывает собственный внутренний мир и определяет его бытие для своего сознания. Этот процесс является диалектичным по своей природе, где Я накладывает свой отпечаток на окружающие вещи и при этом обретает в результате совокупного воздействия самого себя. Дело в том, что миф не начинается с готового понятия личностного Я и с готовой картины объективного бытия: он должен в своем становлении сформировать их. Одной из ступеней формирования выступает представление о душе, которая часто мыслится как миниатюрное подобие человека. Душа изначально есть сама жизнь, имманентная телу и привязанная к нему, поэтому любая частица человека остается носителем жизни, а всякое воздействие на нее поражает и изменяет жизнь в целом. Само чувство жизни проявляется через множество фаз, с наступлением которых каждый раз умирает старое и рождается новое Я, выделяясь из общего потока жизни магико-мифологическими ритуалами.

Существует негласный закон мифологического мышления: чем большей оказывается деятельная сфера человека, тем яснее проявляются свойства объективной действительности и значение Я. Человек познает собственное бытие через призму образов богов, созданных орудий и изделий, а также таких духовных порождений, как язык, миф и искусство. У всего созданного человек заимствует объективные мерки, с помощью которых начинает процесс постижения себя как самостоятельного космоса.

Представления о душе и собственном Я способствуют формированию высшей духовной силы с неограниченной сферой воздействия: это так называемая «мана», изначальное единство мифа, где тело и душа еще не различаются. «Мана» как форма жизни в равной степени приписывается простым вещам, отдельным лицам, одушевленному и неодушевленному. В трудах М. Элиаде это понятие трактуется как рассредоточенная мистическая сила, готовая принять любую форму жизни. Мана – это нечто действенное, могущественное, продуктивное, одухотворенное, присутствующее в конкретной жизни окружающего бытия. Считается, что вещи и люди, получив мана от божественных сил, становятся причастными к сакральному.

Ярче всего мана наблюдается в явлениях, связанных с культом и жертвой. Жертвоприношение как дар воплощает связь между человеком и божественным миром. В результате предметы, используемые в ритуале, приобретают не привычный, а новый смысл, связанный с божественной силой воздействия. Жертва устанавливает связь «сакрального-профанного», в результате синтеза которых появляются многообразные вариации материального потребления и идеальной общности.

Игровая природа мифа способствует тому, что мифологические представления постепенно перетекают в бытие человека, становясь

навигатором жизненного сценария, «формой жизни». Благодаря образно-художественной сфере мифа, которая воздействует на человека с младенчества, осуществляется становление личности и появляется желание перенесения игры в свою жизнь, т.е. театризации бытия. В результате освоения мира, мифологических представлений, ритуальной деятельности и манипуляций с техническими средствами человек приобретает новый творческий навык — актерское мастерство, лицедейство. Оно еще не выделяется в отдельное ремесло, а синкретично слито с жизнедеятельностью человека, становясь органичной формой его жизни. Ввиду того, что театральное представление и драма вышли из культа, мы можем говорить о мифологичности самого актерского мастерства, в рамках которого диалектически накладываются друг на друга два мира — реальный, представленный личностью актера, и воображаемый (воплощение личностью актера другого, некоего персонажа, принадлежащего области фантазии и иллюзии). В свою очередь мир иллюзорный, явленный зрителям, становится миром имажинативным: он имеет сходство с реальностью, но ею не является. Игровые персонажи — люди, осмысленные и воплощенные другими людьми с помощью тела, жестов, взгляда, походки, слов, форм, цветов, материй, костюмов и масок. Сам актер в своей игре воплощает иное бытие, себя-другого, отделяясь от самого себя и представляя чей-то характер, лицо. При этом благодаря со-участию, со-присутствию, вовлеченности, с одной стороны, актер забывает о самом себе, с другой стороны, чтобы играть, он должен сохранять контроль над ситуацией («по ту сторону разделения, позади фигуры, которую он воплощает» (Х. Плеснер). Актер к играемому им образу прибавляет индивидуальные черты.

В целом актерскую игру, как и игровую природу мифа, невозможно вписать в рамки рационализированной схемы типа «изнутри — вовне, извне — вовнутрь», так как оба типа игры взаимодополняют друг друга. Можно утверждать, что в процессе подобного перевоплощения, преобразования, через ощущение нераздельного единства бытия актер создает и формирует себя заново, становится другим человеком, осмысляя свою экзистенцию и нередко изменяя свой образ и поведение: «обращаясь к Другому и перерабатывая образцы, исходящие от него, человек становится собой» (Х. Плеснер).

Впоследствии человек, социализируясь, не только в рамках ритуала, но и в реальной жизни начинает играть себя-другого. Эта театральная игра с бесконечной сменой ролей, масок, укорененная в человеке, длится всю жизнь и позволяет, разъединяясь, соединиться с самим собой, со своей Самостью. При этом любая игра — это всегда спектакль, представление, самопрезентирование, обладающее собственной формой и смыслом. Как любая театральная сцена является своеобразным открытым окном в воображаемый, игровой мир, где перед нами проходит чужая жизнь, так и экзистенциальная игра, в которой мы принимаем участие, становится сценой, на которой мы проигрываем самого себя в главной роли. В силу этого обстоятельства человек становится зачарованным собственным жизненным

спектаклем, периодически прерывая его и начиная игру вновь. В жизненном спектакле человек использует такое свойство игры, как попытку испытать свои силы и возможности. Поэтому, даже проиграв на жизненной сцене, мы вновь тянемся к игре, не пугаясь неудач.

Таким образом, начиная с древности, игра органично вписывается в жизнь, а впоследствии и в философию жизни, потому что игровой характер несут не только способы сделать жизнь комфортнее, но и размышления о жизни и смысле человеческого существования, искусство герменевтики. В рамках древних культур начинают появляться люди игрового типа, которые делают из своей жизни произведение искусства, придают своим действиям театральность, создают стилистически завершенную внешность. Ярким примером тому может служить образ магов, колдунов, шаманов.

В целом игровая природа мифа, проявляя себя на уровне «формы жизни», способствует постепенному становлению Я и кристаллизации его сознания (осознания). Благодаря этому формируется символическая способность переживания-игры мира субъективных аффектов в чувственно-объективное бытие (а впоследствии наоборот) через культовые действия, ритуал. В рамках формы жизни игровой функцией наделяется душа, способная к метаморфозам самой себя и изменениям жизни вокруг в целом. Метаморфозы души способствуют стиранию граней между жизнью и смертью, между собственным бытием и бытием иного. Сама жизнь человека трактуется как бесконечная игра-цепочка «рождений – смертей» души, образующих ее цельное единство. Это способствует полноте бытия отдельного человека и становлению его Я. Через собственное мифологическое творчество, через деятельность души человек начинает рефлексировать, открывать и познавать самого себя во всем многообразии, тем самым поднимаясь на более высокую ступень. «Форма жизни» игровой природы мифа способствует театрализации человеком своего собственного бытия и бытия окружающей жизни, т.е. игровая природа мифа переносится в жизнь человека. Это рождает принцип «человек – это миф, а миф – это человек», который эксплуатируется в последующих эпохах, а в рамках современности приобретает невиданный размах. Помимо этого театрализация бытия рождает новый игровой тип человека, занимающегося актерством, лицедейством профессионально, а значит, преднамеренно, сознательно и даже «рационализированно». Возможно, именно на этот тип людей при создании своего имиджа будут опираться современные мифотворцы и политики, играющие и манипулирующие массами.

В §4 «Диалектика мифологического сознания» предпринята попытка разобраться в сложности и многогранности проблемы диалектичности мифа. Миф как символическая форма не был бы подлинной формой человеческого духа, если бы содержал в себе только голое единство и простоту, без всякого внутреннего противоположения. Й. Хейзинга справедливо подчеркивает, что игра и, в частности, игровая природа мифа представляют собой борьбу, столкновение противоположного. Это объясняется тем, что для мифологического мышления характерна дуалистическая диалектичность, в

рамках которой мир делится на мужское и женское, небо и землю, черное и белое. Взаимодействующее соперничество этих начал создает общее устройство жизни, а сама оппозиция, держащаяся на различии, составляет структуру любой возможной коммуникации. Впоследствии бинарный принцип, как способ логического моделирования, постепенно превращается в один из главных философских принципов.

Вслед за А. Ф. Лосевым мы полагаем, что миф есть диалектически необходимая категория сознания и бытия вообще. Дело в том, что в мифе находят выражение жизненные, насущные потребности и стремления людей, а сами мифические явления реальны и объективны. В мифе диалектически играют различные стороны самого бытия, показывая моменты различной степени напряженности: явления оборотничества, смерти и воскрешения; мифические герои, проходящие стадии рождения – жизни – умирания, внутри которых происходят различные события (любовь, ревность, зависть, борьба, поиск или добывание чего-либо, самопожертвование). В мифе есть фабула, где присутствует смысловое движение, драматургия развития, и в этом проявляет себя еще один аспект игровой природы мифа. Миф – это теогонический процесс, в котором есть становление бога, порождающего самого себя, где каждая отдельная фаза становления необходима и оправдана, обладает собственной значимостью. Но подлинный смысл высвечивается только в целом, потому что, как справедливо писал Шеллинг, истину содержит в себе процесс. В содержательном аспекте мифа обнаруживает себя наличие позитивного (боги, силы, герои) и отрицательного, находящихся между собой в вечном противостоянии и взаимодействии: само положительное проявляется лишь на фоне отрицательного, и эта противоположность создает необходимый коррелят. Миф подвижен в своих трактовках событий: для мифа «исторична» история и исторична всякая личность, при этом история есть постоянное становление самосознания. В мифе каждая вещь имеет собственное, личностное бытие: она представляет собой как бы вывернутую наизнанку личность, которая колеблется между светом и тьмой и имеет множество проявлений своей природы. В силу этого миф есть «энергичное самоутверждение личности», «разрисовка личности», «картинное излучение личности» и «образ личности», которые признаются как диалектика тождества личности с ее проявлениями и энергиями и – различия их между собой. Выразительная форма мифа представляет собой определенную силу, которая выявляет «внутреннее» и подчиняет ей «внешнее», при этом «внутреннее» движется к «внешнему» и наоборот. В результате этого взаимообогащения глубинными и внешними энергиями рождается цельный и неделимый образ мифа, в котором уже невозможно различить «внешнее» и «внутреннее».

Помимо этого миф в своей диалектической игре совмещает в себе черты поэтической (фантастическое, выдуманное, нереальное) и реально-вещественной (жизненное, конкретное, осязаемое) действительности. Само мифотворчество есть диалектический процесс. Миф объективируется благодаря

тому, что сознание начинает освобождаться от чувственной пассивности и создает собственный мир, имеющий особый структурный принцип. Мифологические мотивы пронизывают не только действительность, но и внутренний мир восприятия личности. Сам миф, благодаря своей специфике образного мира, способствует прорыву и противостоянию сознания границам чувственных впечатлений. Миф как произведение искусства, в устойчивом существовании которого запечатлен творческий процесс, взаимодействует со зрителями-слушателями («Ты»), принимающими это произведение и включающими его в свою жизнь. Таким образом, миф служит мостом, ведущим от одного Я-полюса к другому. Именно в этом диалектическом процессе осуществляется бытие культуры как процесса. При этом «Ты» воспринимает миф иными мерками, чем художник-творец.

Ритуал, основанный на мифе, зиждется на духе сакральности, гармонической упорядоченности и целостности бытия, ощущении его вечности и абсолютной детерминированности. Это некий диалектический опыт мифа, его результат, связанный с переживанием момента упорядочения. Отправляясь от исходной взаимоориентации Сакрального – Профанного, мифологический ритуал имеет некую конечную точку, к которой катится его «круговое», циклическое время; он имеет очистительную цель, по которой отсчитывается каждый его новый «виток». Этот пункт – катарсис, помогающий достигнуть интуитивного знания, озарения, откровения, симультанного «явления» образа мира. Внутри игрового действия ритуала можно обнаружить еще одну черту диалектики: субъект этого действия превращается в изображаемого бога или демона, а затем в обновленном виде возвращается в свою оболочку. Здесь проявляет себя такая черта мифологического сознания, как переведение любой связи между двумя различными элементами в тождественные отношения, причем сам синтез воплощает совпадение. Конкретное и абстрактное оказываются на одной линии, а превращение человека в бога понимается не как мифологический или исторический факт, но как постоянный процесс сознания. При этом Я, отрываясь от действительности, возвращается в свою сущность, соприкасаясь в ней с сущностью бога, без посредства образа. Только в таком ракурсе проникновенности отношений открывается истина.

Миф рационален – как способ структурирования, оформления и организации всех представлений человека о мире, и одновременно эмоционален – как форма субъективного переживания человеком своей включенности в целостность мироздания и как антитеза новоевропейской науке. Подобной диалектикой пронизаны все стороны мифологического мышления. Диалектичен смысл мифа, связанный с многозначностью символов и семиотическим пространством в целом. Главным достоинством символа выступает то, что он не только подытоживает знание, но и открывает новые пути в неведомое, недоступное, а синтез, обнаруживаемый в символе, всегда вместе с ретроспективой открывает и перспективу.

В целом, можно утверждать, что диалектика обнаруживает себя в мифе на всех уровнях – онтологическом, гносеологическом, эмпирическом,

коммуникативном, на уровне содержания и его развития, эмоций, творчества и воплощения. Благодаря диалектичности миф являет нам образ гармонической упорядоченности, эстетичности и этичности, целостности своего бытия. Во многом диалектичность мифа связана с парадоксальностью сознания, способного творчески переосмысливать действительность и сочетать несочетаемое. При этом диалектика сознания отражает диалектику бытия реального и бытия, явленного мифом. Диалектичность мифа обуславливает его жизнестойкость, пластичность, способность к варибельности и метаморфозам. В силу этого обстоятельства миф является вечной символической формой культуры.

В четвертой главе «Мифотворчество – универсальная черта современной культуры» анализируются различные формы культуры, в которых заявляет о себе мифотворчество, и определяется место мифа в связи с его игровой природой в современном мире.

В §1 «Игровое пространство современной культуры» рассматривается современное состояние социума, в котором одной из универсальных черт культуры становится мифотворчество. Оно пронизывает собой все пласты бытия самого человека, его сознание и подсознание. Стремление включить мифотворчество в структуру современной культуры в полной мере соответствует и кризису рационализма, и идеям after-postmodern'a с их сосредоточенностью на корнях художественной деятельности, на поисках внерациональных аспектов коммуникации и способов возвращения чувственной природы человека, освобождения ее от пут техногенной цивилизации.

Возможность говорить о вечности мифотворчества и мифов дают результаты анализа современной культуры. Ее представители в разной степени подчиняются традиции, помещая себя в мифологизированное пространство-время, ориентированное на архетипическую модель мира и действуя в соответствии с мифоритуальным сценарием. Каждый человек постоянно, следуя мифологической цикличности жизни, возвращается к «началу всех начал» через ритуальную и содержательно-символическую основу. Возвращение к «первому дню» в силу самого факта «движения назад» отдалает неизбежный и естественный конец, существенно ослабляя связанные с его предощущением тревогу и беспокойство. Таким образом создается мифологизированная повседневность.

Современная культура творит мифы, которые позволяют человеку воспринимать окружающую действительность через их призму, а сам современный человек превращает, по словам А. Ф. Лосева, себя и свое бытие в миф, а также мифологизирует в той или иной степени окружающую действительность, конструируя тот мир, который оптимальным образом соответствует его, субъекта, о нем представлениям. Г. Д. Гачев отмечает, что миф о себе становится микрокосмосом и домом, в котором спокойно и комфортно обитать, ввиду того, что там свой микроклимат, подходящая среда и свои темпоритмы. Здесь проявляется стремление человека к возобновлению как самого себя, так и контекста своего бытия – культуры и, в конечном итоге, преодолению смерти.

Мифы создают и самого человека. М. Мамардашвили, определяя миф как «машину культуры», справедливо считал, что «человек есть искусственное существо, рождаемое не природой, а саморождаемое через культурно изобретенные устройства, такие как ритуалы, мифы, магия и т.д., которые не есть представление о мире, не являются теорией мира, а есть способ конструирования человека из природного, биологического материала». В силу этого обстоятельства миф не просто является посредником между человеком и реальностью, а выступает как своеобразный механизм управления человеком, проникая в его внутренний мир, сферу сознания и подсознания, программируя его. В конечном итоге современное мифотворчество создает особую мифологическую реальность, которая начинает восприниматься человеком как объективная действительность. Конструировать, играя, эту реальность можно с помощью любых медиасредств современной культуры (телевидения, киноискусства, прессы, социальных сетей интернет, литературы, изобразительного искусства).

Актуализацию мифотворчества в современности можно объяснить тем, что в мифе, как на первый взгляд кажется, мир прекрасно освоен, понятен и не представляет собой проблемы, и фактически любое событие в виде повествования можно вписать в тот или иной приключенческий сюжет. Миф притягателен для человека и тем, что его текст, наполненный чудесами и метаморфозами, доставляет человеку удовольствие и, тем самым, дает надежду и даже опору в кризисных ситуациях бытия.

Мифотворчество в современности имеет как позитивные, так и негативные последствия. Дело в том, современный миф зачастую выступает как ложный, деформированный образ действительности. Как правило, содержание и форма современных средств массовой информации – мифы, а средства их передачи полностью опираются на манипуляцию. Телеэкраны, интернет и страницы газет заполняются рекламой, псевдособытиями или событиями, имеющими мифологическую подоплеку, которые подаются ярче, чем реальность. Они создают иллюзорный мир, по которому, в конечном счете, начинает жить мир реальный. При этом привлекательность любого созданного таким образом мифа заключается в том, что жизнь представляется в нем «легкой», лишенной тяготей, с человека словно сваливается бремя обязанностей, знаний и забот. При успешном применении мифы приводят индивида к пассивности, к состоянию инертности, которое предотвращает действие.

Мифы о «гламуре», например, дарят не только эстетическое удовольствие и наслаждение. С их помощью возникает проблема отчуждения тела, имеющего не только социальные, но и природные причины, связанные с физической ограниченностью человека в пространстве и времени, со «случайностью» и «неподлинностью» его плотского существования. Отчаянные потуги современного массового сознания сформировать себе идеальный образ совершенного и неуязвимого тела связаны с желанием забыть о собственных изъянах, недостатках и смертности, вытеснить эту дискомфортность человеческого удела. Другое дело, что подобный способ бесперспективен:

образ, возникающий в итоге, принципиально не эквивалентен телу. Современный миф о гламуре обеспечивает своеобразный отрыв от реальности, уход в мир иллюзий, чувство самозабвения, но при этом не дает удовлетворения, что в итоге приводит к кризису человеческого бытия. Подобные грезы чреваты тотальной безысходностью, и это даже может привести к личной катастрофе, потому что, человек теряет самого себя, свою индивидуальность, свое истинное лицо. Он погрузится в пучину бездумных развлечений и мечтаний, заполняющих его нишу существования. В итоге мифологический прообраз, навязываемый человеку массовой культурой, будет жить вместо него. Современный миф деформирует окружающую реальность, а его ключевая тактика – не правда и не ложь, а отклонение. В результате этого появляется все больше людей, не удовлетворенных жизнью и испытывающих дискомфорт от чувства собственной неполноценности.

Современный миф выступает как эстетическая форма (порою даже гиперэстетическая, если вспомнить миф о гламуре) самовыражения, мышления, жизни, обладающая не только убедительной, но и объясняющей силой, придающей смысл всему остальному. Современность активно использует мифотворчество, с помощью него формируется мировоззрение, происходит становление личности. Ввиду этого создателям мифов (имиджмейкерам, корреспондентам, репортерам, авторам материалов СМИ) всегда необходимо помнить о моральных границах дозволенного. Но здесь мы сталкиваемся с новой проблемой: «фигура умолчания» чревата возникновением нового мифа. Поэтому можно утверждать, что миф невозможно изгнать из поля культуры: он вездесущ и вечен, а на смену изгнанному мифу всегда приходит новый миф, который необходимо рационализировать.

Таким образом, современное мифотворчество и мифы представляют собой уникальную коммуникативную систему, с помощью которой выстраиваются отношения человека с окружающим миром. Человеческая судьба зыбка, а мыслящей душе трудно превозмочь бессмысленность происходящего. На помощь приходит неумирающее, вечное мифотворчество. Каждый человек проходит «испытания неопределенностью» и благодаря сознательной, рефлексивной работе в рамках окружающего мифологического пространства постигает самого себя. В современности мы можем обнаружить постоянное расширение сферы проявления игровой природы мифа. Жанры массовой культуры содержат в своей основе мифы, их сюжеты, драматургию развития и типы главных героев. Более того, все поле современной культуры преобразуется, превращаясь в большое шоу, карнавал, по законам которых весь мир начинает жить. В связи с этим, эксплуатация мифотворчества в современности требует особой осторожности, ограничения применения, рефлексивности и соблюдения этических норм, среди которых ключевой является «не навреди».

В §2 «Мифотворчество в идеологии» анализируется влияние мифа на идеологическое и политическое пространство. Древнее представление о мифе как жизненной реальности можно спроецировать и на современную

действительность, особенно на идеологию. В основу такого культурологического анализа можно положить идеи Э. Кассирера о мифе применительно к истории Европы XX века. Он задается вопросом: «Если в древности вполне естественно и оправдано доминирующее положение мифического элемента в сознании человека, то почему в XX веке мифы снова перемещаются с периферии в центр культуры и, особенно, политики, подавляя ценностные ориентации и позволяя с легкостью манипулировать человеческим сознанием?»).

Э. Кассирер приходит к выводу – в человеческой культуре элементы мифа носят устойчивый характер. Переход с одной ступени общественного развития на другую не ведет к уничтожению мифа, который всего лишь меняет свое содержание. Философ обнаруживает два общих элемента, присущих мифам, как первобытным, так и современным политическим. Во-первых, и те, и другие представляют собой выражение коллективных желаний и могут возникнуть лишь после того, как эти желания приобретают невиданную прежде силу. Почвой для них в равной мере являются уверенность и отчаяние. Во-вторых, и те, и другие пытаются отбросить, перевернуть все наши обычные приемы логического мышления и аргументации.

Политические мифы нашего времени представляют собой парадоксальное явление. В них обнаруживается смешение противоречивых элементов – элементов магического и технического мышления. Политик нового типа должен умело сочетать в себе две различные функции: быть одновременно *homo magus* (человеком-магом) и *homo faber* (человеком-созидателем). Он должен быть жрецом и глашатаям новой религии (а религия всегда иррациональна). Заметим, что при этом и сам политик, и его соратники не являются людьми иррациональными. Это искусные и хладнокровные мыслители, мастера политического расчета, которые тщательно и методично продвигаются к цели. Свой миф эти люди создают не бессознательно (как в первобытности), а в высшей мере продуманно и рационализировано.

Э. Кассирер первым акцентировал внимание на том, что именно XX век породил «технику» мифологического мышления, не имеющую аналогов в человеческой истории. Немецкий неокантианец выделяет два ее ключевых компонента: 1) изменение функции языка; 2) создание новых обрядов.

Воздействие слова и ритуала на участников церемоний состоит, прежде всего, в том, что они утрачивают всякое ощущение личности, индивидуальности. Они сливаются воедино: действуют, мыслят и чувствуют как нерасчлененное целое (здесь проявляется себя мифический принцип: «часть есть целое, целое есть часть»).

Доказано, что первобытные общества не знают такой вещи, как индивидуальная ответственность. Только коллектив, группа, а не индивидуум является своеобразным «моральным субъектом»: клан, семья, племя ответственны за действия всех своих членов. Именно этого эффекта и добиваются создатели политических мифов. Они стараются лишить нас ощущения собственной индивидуальности и персональной ответственности.

Даже люди интеллигентные, честные и прямые внезапно сами отказываются от важнейшей человеческой привилегии – свободы и независимости мышления. Выполняя предписанные ритуалы, они чувствуют, думают и говорят предписанным образом. Все это способствует поддержанию искусственной, поддельной жизни. Людьями начинает двигать внешняя сила, они действуют как марионетки в кукольном представлении, жизнью которых управляют политические лидеры.

Э. Кассирер выявляет почву, на которой начинают функционировать, как в первобытном, так и в современном обществе, мифы. Во всех делах, которые не требуют особых, исключительных усилий, выдержки и смелости, невозможно найти применения мифологии, которая, однако, приходит в действие, когда налицо опасность и неизвестность. Именно в эпоху жестоких социальных кризисов и острых политических потрясений человек перестает верить в свои силы, поэтому поддержан любым влияниям извне. Личность становится добычей политических партий и ломает свое сопротивление, слыша неперестанное повторение одних и тех же магических формул и обрядов. В отчаянных ситуациях человек склонен обращаться к крайним мерам, в роли которых и выступает политический миф. При этом в политике абсолютного, статического равновесия никогда не бывает – только динамическое, что создает ощущение жизни как «на вулкане». В результате своих изысканий Кассирер приходит к выводу, что политический миф нельзя победить с помощью логических, рациональных доводов. Задача философа культуры состоит в том, чтобы понять подлинную природу политического мифа, изучить его методы и только потом начать успешно бороться с ним.

Подводя предварительные итоги, мы приходим к выводу: мифотворческую способность человечества активно эксплуатирует сфера идеологии, беспрерывно создавая, в том числе, политические мифы и тем самым конструируя нужную в данный момент «реальность». С помощью политических мифов действительность идеологически оформляется, «упаковывается», подчиняя и даже «подминая под себя» весь социум. Через призму политических мифов человек начинает воспринимать весь окружающий мир, четко проводя демаркационную линию «свой» – «чужой», «друг» – «враг». В связи с этим можно утверждать, что мифологическое пространство играет важную, даже ключевую роль в функционировании политических, особенно тоталитарных, систем. Технику создания мифов впоследствии заимствуют массовая культура и СМИ, которые в эпоху *postmodernism'a* и *after-postmodernism'a* приобретают властный характер, а нередко и сами трансформируются в мощную идеологическую систему, структуру власти, эксплуатирующую игровую природу мифа. В кризисные периоды общественно-политического развития мифотворчество вновь обретает свою мощную силу, начиная главенствовать во всех сферах бытия человека, особенно в идейной. Поэтому, наряду с ним, начинается встречный процесс – ремифологизации, помогающий человеку обрести точку опоры и смысл собственного бытия в неустойчивом и зыбком мироздании.

В §3 «Моральный компонент мифологического сознания» предпринят опыт представления мифа как воплощения идеи калокагии, гармонически сочетающей в себе такие ценностные ориентиры, как благо и красота. Эти ориентиры пронизывают миф на всех его уровнях, в том числе на уровне формы и содержания. Наличие калокагийной установки делает миф вечной культурной формой и способствует его трансформациям во времени.

Идея «калокагии» впервые заявила о себе в эпоху античности. Впоследствии она имела место во множестве культурных проявлений, но, как правило, ее не артикулировали. В мифе как первой культурно-символической форме были заложены ключевые аксиологические доминанты человеческого бытия, проявляющие себя вплоть до сегодняшнего дня. Среди них наиболее значимые – *моральные и эстетические ценности*. Мифы зародились и начали активно функционировать как способ организации жизни, особенно духовной, стали важнейшим источником формирования эстетических воззрений и нравственности. Мифы дают знание о высших ценностях и смыслах, обеспечивают высокую духовную жизнь и духовное спасение личности. Но недостаточно только знать, нужно жить этим знанием, его предписаниями и идеологиями, его необходимо воспроизводить, демонстрировать, показывать. В мифах утверждается, что внутренним духовным ценностным смыслом и стержнем жизни личности должна стать мысль о собственном совершенствовании и нравственной ответственности, предполагающей достойной похвалы выбор. Человек с помощью мифов должен взрастить величие своей души как «некий космос добродетелей» (Аристотель). Именно это выводит мифологическую форму на идею калокагии, сближающей прекрасное и благое. Следуя этико-эстетической модели мифа, каждый, воспринимающий его, стремился к совершенству, гармонической цельности.

Подобная целостность, где обнаруживает себя игра эстетически прекрасного и этически-нравственного, усиливается символизмом.

В целом калокагия, проявляющая себя в мифе и его игровой природе, есть особый уклад и благоустройство человеческой жизни, посредством гармонии красоты и нравственности (по Платону, «гармонии и соразмерности души и тела»). Калокагия подразумевает синкретичность сознания, что характерно для мифотворчества и его восприятия. Эта синкретичность не дает яркого разделения на творца и людей, воспринимающих его произведение искусства, на объективное и субъективное, на художественное творчество и повседневную практику. Тем не менее миф (особенно героический), несущий идею калокагии, направлен на воспитание и привитие чувства красоты, добра, правды, справедливости.

Миф и его игровая природа существует в нескончаемом многообразии конкретных текстовых проявлений (онтологический уровень) и его ритуальных воплощениях (эмпирический уровень), в сознании и переживаниях субъекта (психологический уровень), коммуникации, интеллектуальной деятельности (на экзистенциальном, коммуникативном и гносеологическом уровнях).

Игровая природа мифа, особенно в современности, предполагает наличие определенных границ, среди которых можно назвать представления о сакральном. Однако, как показало наше исследование, бытие игровой природы мифа сложно и многослойно. Поэтому необходимо вспомнить еще об одной сфере, способной контролировать тотальность и вседозволительную вездесущность игровой природы мифа, постулирующей, особенно в современности, принцип «дозволено все», — это сфера морали.

Мораль, если вспомнить немецкую классическую философию, понимается как объективное, субстанциальное, внеличностное начало жизни и ориентации человека в среде себе подобных, как принцип воли, существующий *a priori*. Источником нравственного поведения и отношения выступают моральные требования, существующие в культуре; «категорический императив», который, согласно И. Канту, представляет собой всеобщий и практический закон; божественная воля. Благодаря морали на протяжении всей истории формируются основные общественные законы, стабилизируется и структурируется жизнь социума, поддерживается коммуникация между людьми. В любых своих формах и принципах мораль необходима всегда, а становление, воспитание и социализация человека связаны с его формированием как *Homo Morales*. Не стоит забывать, что, согласно нашей концепции, человек выступает еще и как существо, играющее символами. В силу этого обстоятельство многие символы нагружены моральным содержанием, воплощая высшие духовные ориентиры (например, правда, справедливость, добро). Сила символов делает нас способными не только ограничивать действия друг друга, но и управлять ими — не только для того, чтобы сдерживать друг друга, но и чтобы принуждать.

С одной стороны, миф и его игровая природа не может заменить собой мораль, хотя и оформляется подобно ей, через совокупность правил, ограничений и принципов. Моральность мифа связана с пространственно-временной замкнутостью и структурной упорядоченностью: у мифа есть начало и конец, ритуал, основанный на мифе, проходит в рамках строго очерченного пространства (магический круг, место священнодействия). Внутри ритуального пространства царят правила — то, что ограничивает своеволие игроков, участников, а отклонение от порядка разрушает игровую стихию мифа. Таким образом, табу, существующие в рамках мифа, носят обязательный, нормативный, моральный характер.

С другой стороны, содержание мифа изначально носит моральный характер, присущий определенному сообществу, создает свой круг приоритетов и ценностных принципов, которые тщательно соблюдаются. В основе любой системы морали, функционирующей в человеческом сообществе, лежит некий базисный принцип (принцип отыскания Истины, Любви, преданности делу, служения Богу). В мифах и связанных с ними ритуалах наглядно иллюстрируется игровая ситуация вечной борьбы-соревнования сил добра и зла, при этом окончательно дух зла никогда не побежден.

Итак, центральным элементом моральной системы функционирования мифа выступает наличие аксиологических, этико-эстетических установок,

святынь данного общества, эпохи, которые ни в коем случае не должны преследовать узкоэгоистические цели самих мифотворцев, а должны соотноситься с общечеловеческими ценностями (такими как Добро, Любовь, Справедливость, Благо). В современности калокагатийная установка игровой природы мифа теряет свою гармоническую целостность: в ней начинает превалировать эстетический компонент в ущерб этическому, что способствует разрушительности воздействия мифа на человека. Поэтому, в первую очередь, сегодня необходимо обратить внимание на этическую составляющую и возродить ее в мифотворчестве.

В заключении в диссертационном исследовании подводятся итоги и намечаются дальнейшие возможные перспективы изучения проблемы.

Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях:

Монографии:

1. Яковлева Е. Л. Игровая природа мифа и современная культура / Е. Л. Яковлева. – Казань: Изд-во «Познание» Института экономики, управления и права, 2011. – 168 с.
2. Яковлева Е. Л. Человек «играющий» и творящий / Е. Л. Яковлева. – Казань: Изд-во «Познание» Института экономики, управления и права, 2011. – 180 с.

Публикации в изданиях, рекомендованных ВАК:

1. Яковлева Е. Л. Влияние мифотворчества на современную культуру / Е. Л. Яковлева // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. Философия и социология; культурология. – Киров, 2010. – Т. 3 (4). – С. 104-108.
2. Яковлева Е. Л. Игровая природа мифа / Е. Л. Яковлева // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. Философия и социология; культурология. – Киров, 2010. – Т. 2 (4). – С. 106-109.
3. Яковлева Е. Л. Игра – уникальный феномен культуры / Е. Л. Яковлева // Вестник Оренбургского государственного университета. – Оренбург: Изд-во Оренбургский государственный университет, 2010. – №7 (113). – С. 150-155.
4. Яковлева Е. Л. К проблеме диалектичности мифа / Е. Л. Яковлева // Вестник Бурятского государственного университета: Философия, социология, политология, культурология. – Улан-Удэ: Изд-во Бурятского госуниверситета, 2010. – Вып. 14. – С. 248-253.
5. Яковлева Е. Л. Мифологический символ как специфическая категория культуры / Е. Л. Яковлева // Вестник Самарского государственного университета: Гуманитарная серия. – Самара: Изд-во «Самарский университет», 2010. – № 7(81). – С. 160-165.
6. Яковлева Е. Л. Вечность мифа как символической формы культуры / Е. Л. Яковлева // Обсерватория культуры. – 2011. – № 3. – С. 128-133.

7. Яковлева Е. Л. К проблеме зарождения актерского мастерства в рамках игровой природы мифа / Е. Л. Яковлева // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, 2011. – № 5 (11). – Ч. III. – С. 206-209.

8. Яковлева Е. Л. К проблеме проявления калокагатийной установки в мифотворчестве / Е. Л. Яковлева // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, 2011. – № 3 (9). – Ч. III. – С. 213-218.

9. Яковлева Е. Л. Миф как воплощение идеи калокагатии / Е. Л. Яковлева // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. Философия и социология; культурология. – Киров, 2011. – Т. 1(4). – С. 114-117.

10. Яковлева Е. Л. Миф как символическая форма культуры: взгляд через призму традиции и современности / Е. Л. Яковлева // Вестник Оренбургского государственного университета. – Оренбург: Изд-во Оренбургского государственного университета, 2011. – № 7. – С. 152-159.

11. Яковлева Е. Л. Политический миф и его особенности / Е. Л. Яковлева // Вестник Поволжской Академии государственной службы. – Саратов, 2011. – (в печати).

12. Яковлева Е. Л. «Человек играющий» в роли творца символической вселенной / Е. Л. Яковлева // Вестник Томского государственного университета. – Томск: Томский государственный университет, 2011. – Т. 344. – С. 72-76.

Публикации в других научных изданиях:

1. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) К вопросу о сущности символа / Е. Л. Багаутдинова // Наука и образование – будущее юго-восточного субрегиона Республики Татарстан. – Альметьевск: Изд-во АМУ, 1998. – С. 29-30.

2. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) К проблеме классификации символов / Е. Л. Багаутдинова // Молодежный вестник. – Наб. Челны: Изд-во НГПИ, 1999. – Вып. 2. – С. 11-15.

3. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Культурологические аспекты трактовки роли символа в магической обрядности / Е. Л. Багаутдинова // Научные исследования и подготовка специалистов в вузе. – Альметьевск: Изд-во АлНИ, 1999. – С. 242-250.

4. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Символика цвета и музыка / Е. Л. Багаутдинова // Молодежный вестник. – Наб. Челны: Изд-во НГПИ, 1999. – Вып. 2. – С. 15-20.

5. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Мифотворчество как черта современной культуры в концепции Э. Кассирера / Е. Л. Багаутдинова // Культура: история и современность: сборник статей. – М.: Изд-во Московской гуманитарно-социальной академии, 2001. – С. 30-37.

6. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Наука как символическая форма в концепции Э. Кассирера / Е. Л. Багаутдинова // Наука, культура и право России на рубеже столетий. – Казань, 2001. – С. 17-19.

7. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Символ как категория культуры в концепции Э. Кассирера / Е. Л. Багаутдинова // Культура: история и современность: сборник статей. – М.: Изд-во Московской гуманитарно-социальной академии, 2001. – С. 38-47.

8. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Символический антропологизм философских идей Сьюзен Лангер / Е. Л. Багаутдинова // Большая нефть: реалии, проблемы, перспективы. – Альметьевск: Изд-во АлНИ, 2001. – Т. II. – С. 597-604.

9. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Философские взгляды Сьюзен Лангер на современность / Е. Л. Багаутдинова // Наука, культура и право России на рубеже столетий. – Казань, 2001. – С. 21-22.

10. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Игра как феномен человеческого бытия / Е. Л. Багаутдинова // Проблемы формирования гуманитарной среды в техническом вузе. – Альметьевск: Изд-во АлНИ, 2002. – С. 43-45.

11. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Игровые концепции культуры / Е. Л. Багаутдинова // Актуальные проблемы социально-гуманитарного знания. – Нижнекамск, 2002. – С. 22-29.

12. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Моральный аспект современного игрового пространства / Е. Л. Багаутдинова // Современная этика: российская реальность и прогнозы: материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Казань: Изд-во «Таглитат» ИЭУП, 2003. – С. 188-192.

13. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Современное игровое пространство и использование игровых концепций в образовательном процессе / Е. Л. Багаутдинова // Интеграция отечественной высшей школы в мировое образовательное пространство. Материалы Международной научно-практической конференции. – Казань: Академия управления «ТИСБИ», 2003. – Ч. 1. – С. 46-50.

14. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Внедрение игровых технологий в процесс обучения / Е. Л. Багаутдинова // Модернизация профессиональной подготовки молодежи в системе учреждений образования. – Казань: Изд-во «Таглитат» ИЭУП, 2004. – С. 164-170.

15. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Миф как символическая форма (на рус. и англ. яз.) / Е. Л. Багаутдинова // Философия естественных и гуманитарных наук Кассирера и современность: материалы Международной конференции. – М.: Институт философии РАН, 2004. – С. 19-35.

16. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Игровая ситуация современной России / Е. Л. Багаутдинова // Материалы Всероссийской научно-практической конференции: «Будущее России: перспективы и стратегия развития». – Казань: Изд-во «Таглитат» ИЭУП, 2005. – Т. V. – С. 57-61.

17. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) К вопросу определения сущности человека / Е. Л. Багаутдинова // Антропологическая экспертиза Российского

законодательства: Материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Казань: Изд-во «Таглитат» Института экономики, управления и права, 2005. – С. 7-9.

18. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Мифоигровое пространство культуры и его проблемы / Е. Л. Багаутдинова // Образование и культура постмодернизма: сборник трудов. – Казань: Казанский университет, 2005. – С. 88-90.

19. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Коммуникативный аспект современного игрового пространства как способ бытия человека / Е. Л. Багаутдинова // Человек перед лицом глобального вызова: сборник статей. – Казань, 2006. – С. 58-63.

20. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Любовь и игра как проявления человеческого бытия / Е. Л. Багаутдинова // Фромм и Фуко: пересечения параллельных прямых?: сборник материалов Общественного форума. – Казань: Веда, 2006. – С. 74-75.

21. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Миф и игра как константы современной культуры / Е. Л. Багаутдинова // Роль человеческого капитала в инновационном становлении России: Материалы Международной научно-практической конференции. – Казань: Академия управления «ТИСБИ», 2006. – С. 24-26.

22. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Игра как феномен культуры: сущность и структура / Е. Л. Багаутдинова // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. Научный журнал. – Казань, 2007. – № 1. – С. 15-21.

23. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Игровая потенция мифа / Е. Л. Багаутдинова // Балтановские чтения. Социальные процессы в России: прошлое, настоящее, будущее: сборник научных статей. – Казань, 2007. – С. 151-161.

24. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Мифоигровое пространство как способ бытия человека / Е. Л. Багаутдинова // Человек в мире культуры: исследования, прогнозы: материалы Международного научного конгресса. – М.: ВИНТИ, 2007. – С. 29-32.

25. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Мифоигровое пространство политической культуры / Е. Л. Багаутдинова // Балтановские чтения. Социальные процессы в России: прошлое, настоящее, будущее: сборник научных статей. – Казань, 2007. – С. 163-174.

26. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Некоторые аспекты мифоигрового сознания человека / Е. Л. Багаутдинова // Человек в современных философских концепциях: Материалы Четвертой международной конференции. – Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2007. – Т. 3. – С. 669-673.

27. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Природа ценностей и их роль в социально-гуманитарном познании / Е. Л. Багаутдинова // Философские проблемы социально-гуманитарных наук: учеб. пособие для аспирантов и

соискателей / под общ. ред. Л. Ф. Гайнуллиной. – Казань: Изд-во «Познание», 2007. – С. 32-43.

28. Багаутдинова Е. Л. (Яковлева Е. Л.) Психодрама как игротерапия / Е. Л. Багаутдинова // Молодые ученые в медицине: Тезисы докладов XII Всероссийской научно-практической конференции. – Казань: Отечество, 2007. – С. 59-60.

29. Культурология: учебно-методическое пособие для студентов / сост.: Е. Л. Багаутдинова (Е. Л. Яковлева), Т. И. Леонтьева. – Казань: КГМУ, 2007. – 26 с.

30. Религиоведение: учебно-методическое пособие для студентов очной формы обучения / сост. Е. Л. Багаутдинова (Е. Л. Яковлева). – Казань: КГМУ, 2007. – 42 с.

31. Хрестоматия по культурологии: учебно-методическое пособие для студентов очной и заочной формы обучения / сост. Е. Л. Багаутдинова (Е. Л. Яковлева), Т. И. Леонтьева. – Казань: КГМУ, 2007. – 130 с.

32. Яковлева Е. Л. Игровая природа мифа / Е. Л. Яковлева // Навстречу XXII Всемирному философскому конгрессу: переосмысливая философию. – Казань: Казан. гос. энерг. ун-т, 2008. – С. 92-94.

33. Яковлева Е. Л. Мифоигровое пространство современности и его проблемы / Е. Л. Яковлева // Навстречу XXII Всемирному философскому конгрессу: переосмысливая философию. – Казань: Казан. гос. энерг. ун-т, 2008. – С. 69-70.

34. Яковлева Е. Л. Современность и мифоигровое сознание человека / Е. Л. Яковлева // Феномены природы и экология человека: сборник научных трудов и материалов Пятого международного симпозиума. – Казань: Хэтер, 2008. – Т. 2. – С. 56-59.

35. Яковлева Е. Л. Этика мифоигрового пространства в рамках воспитательного процесса / Е. Л. Яковлева // Российская семья в XXI веке: тенденции и перспективы: сборник статей Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Тольятти: ТГУ, 2008. – Ч. II. – С. 197-201.

36. Яковлева Е. Л. Древние теоретические истоки концепции игровой природы мифа / Е. Л. Яковлева // Балтановские чтения. Альманах гуманитарных и социальных исследований: сборник научных статей. – Казань, 2009. – С. 122-132.

37. Яковлева Е. Л. Игра как смыслообразующий феномен в жизни человека / Е. Л. Яковлева // Новые методы в решении фундаментальных проблем социальной философии: синергийная антропология: материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Казань: Изд-во «Познание» Института экономики, управления и права, 2009. – С. 469-473.

38. Яковлева Е. Л. Игровая природа мифа в концепции Э. Кассирера / Е. Л. Яковлева // Наука. Философия. Общество. Материалы V Российского философского конгресса. – Новосибирск: Параллель, 2009. – Т. II. – С. 346-347.

39. Яковлева Е. Л. Нравственные аспекты современного мифоигрового пространства / Е. Л. Яковлева // Молодые ученые в медицине. Материалы XIV

Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Казань: Городское здравоохранение, 2009. – С. 48-49.

40. Яковлева Е. Л. Современность и мифосознание человека / Е. Л. Яковлева // Новые методы в решении фундаментальных проблем социальной философии: синергичная антропология: материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Казань: Изд-во «Познание» Института экономики, управления и права, 2009. – С. 408-414.

41. Яковлева Е. Л. Ценностные ориентиры личности и миф / Е. Л. Яковлева // Проблемы культурной идентичности в глобализирующемся обществе: сборник научных статей. – Казань: КГУ, 2009. – С. 60-63.

42. Яковлева Е. Л. Мифотворчество современности / Е. Л. Яковлева // Современные социальные и гуманитарные знания: традиции, новации, перспективы. – Казань, 2010. – Часть 2. – С. 29-35.

43. Яковлева Е. Л. Неклассические концепции игровой природы мифа / Е. Л. Яковлева // Балтановские чтения. Альманах гуманитарных и социальных исследований: сборник научных статей. – Казань, 2010. – С. 26-38.

44. Яковлева Е. Л. Символ как основа игровой природы мифа в концепции Э. Кассирера / Е. Л. Яковлева // Балтановские чтения. Альманах гуманитарных и социальных исследований: сборник научных статей. – Казань, 2010. – С. 39-52.

45. Яковлева Е. Л. К проблеме определения человека / Е. Л. Яковлева // Философия, культура, образование в XXI веке. – Казань, 2011. – С. 81-82.

46. Яковлева Е. Л. Миф о гламуре как один из способов примирения с социальным / Е. Л. Яковлева // Социальное: содержание, смысл, поиск в современном культурно-историческом пространстве и дискурсе. – Казань, 2011. – (в печати).

47. Яковлева Е. Л. Особенности мифологических символов / Е. Л. Яковлева // Философия. Язык. Познание: сборник материалов, посвященных 10-летию кафедры теоретических основ коммуникации и юбилею доктора философских наук Э.А. Тайсиной. – Казань, 2011. – С. 187-192.

48. Яковлева Е. Л. Особенности политического мифотворчества и технологии политического мифа / Е. Л. Яковлева // Общественные науки: Всероссийский научный журнал. – М.: Изд-во «МИИ Наука», 2011. – № 3. – С. 348-354.

49. Яковлева Е. Л. Политическая мифология и проблемы нравственности / Е. Л. Яковлева, М. А. Зайченко // Великая Отечественная война в жизни советского и русского народа: материалы Всероссийской научно-практической конференции, 20 мая 2011 г. / под ред. д-ра ист. наук, проф. Б.Г. Кадырова. – Казань: Изд-во «Познание» Института экономики, управления и права, 2011. – С. 230-235.

Подписано в печать 5 сентября 2011 г.
Формат бумаги 60х90/16. Гарнитура Times New Roman.
Тираж 130 экз. Усл.п.л. 3. Заказ № 279.
Отпечатано с готового оригинал-макета в типографии
Института экономики, управления и права (г. Казань).
420108, г. Казань, ул. Зайцева, 17.