

сти материальные, то, даже владея половиной мира, человек будет опечален тем, что другая половина ему не принадлежит и никогда не будет по-настоящему счастлив!

В нашем сердце живет вера в то, что современный молодой человек, определяя себя человеком самодостаточным, рассудительным, активным, свободным от стереотипов и ложных идеалов, все же выберет для себя нужные и истинные ценности. Хочется верить, что каждый из сегодняшних 10 – 11-классников выберет себе правильный и достойный жизненный путь. Но при этом нужно помнить, что молодежь – это зеркало социума, с ней может произойти только то, что уже случилось с выросшим ее обществом.

Список литературы:

1. **Петухов, В.** В. Природа и культура. [Текст] / В.В. Петухов — М.: Тривола, 1996. – 160 с.
2. **Селье, Г.** От мечты к открытию: Как стать ученым [Текст] / Г. Селье. — М.: Прогресс, 1972. – 368 с.
3. **Франкл, В.** Человек в поисках смысла. [Текст] / В. Франкл — М.: Прогресс. 1990. [Электронный ресурс] — URL: <http://www.rulit.me/books/chelovek-v-poiskah-smysla-read-6849-1.html> (дата обращения 10.04. 2016г.)

ГРНТИ 02.61.25

УДК 130.2

Новикова Оксана Николаевна

ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ ОРГАНИЗАЦИИ ВРЕМЕНИ И ПРОСТРАНСТВА АНТИЧНОГО МИРА

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: Игровые практики, самореализация, самопрезентация.

АННОТАЦИЯ. В статье дается развернутый анализ игровых практик как конструирования моделей бытия, характерных для античного мира, которые становятся матри-

цей дальнейших действий индивида, формируя его личностную идентичность. Игровые практики – способ адаптации, самореализации и самопрезентации индивида, отображающий аксиологические координаты жизни.

Novikova Oksana Nikolaevna

GAME PRACTIC IN ORGANIZATION OF TIME AND SPACE OF THE ANCIENT WORLD

KEY WORDS: Game practices, self-realization, self-presentation.

ABSTRACT. The article gives a detailed analysis of the gaming practices which characterize the ancient world as design models of life, which become the matrix of further actions of the individual, forming his personal identity. Game practice is the way to adapt, self-realization and self-presentation of the individual, showing axiological coordinates of life.

Игровое действие в любой культуре – это не только приспособление к определенным условиям обитания, а прежде всего самый простой и доступный способ освоения окружающего пространства через изменение себя, прилаживание своей самости к нововведениям.

Все древнейшие виды деятельности, удовлетворяющие жизненные потребности в архаических обществах, реализовывались в игровой форме, отражающей понимание жизни и мира. Воспроизведение мифов в обрядово-ритуальной форме, через жертвоприношения, молитвы, культовые действия, ритуальные пляски, помогали избавиться от страха перед природой и наделяли уверенностью человека, в возможности воздействия на стихийные силы, т.е. игра являлась частью культового действия, была сакральна и проявлялась в синкретизме слова, танца, музыки, жеста и т.д.

Основанная на подражании действиям из окружающей

действительности, игра вооружает человека иррациональным осознанием самых глубинных, на уровне архетипических, оснований бытия своей души, приобщает к гендерным стереотипам, т.е. игра творит человека по образу и подобию сущностей своего времени.

Большинство игр неизменны во времени, благодаря чему складывается ощущение глубинных исторических корней, рождается преемственность, традиционность и устойчивость социума. Именно в формате культовой игры складывается определенный порядок и правила жизни в родовой общине. Проводимые сакральные состязания способствовали успеху на практике. Ритуальные действия, имитирующие процесс охоты, прорабатывали технологические приемы выслеживания и преследования добычи; подражание тотемному животному в движении, действии, в организации жизнеобеспечения и т.д. гарантировали социальное благополучие рода.

Последующие упоминания об игровых бытийных практиках связаны с желанием заглянуть глубже, дальше в будущее, чтобы спрогнозировать, предвидеть исход, конечный результат некоего дела. Многочисленные архаические артефакты (выдолбленные в скалах Петры лунки для игры в манкала, известняковые плиты из Иордании, датированные VII–V вв. до н.э., вари, ади, бао в странах Африки, чатуранга в Индии, сенет в Египте и др.) свидетельствуют о популярности и массовости настольных игр.

Начиная с древности, на Востоке игре отводят значимое место. Так, в Индии древнейшая игра лила, появившаяся около двух тысяч лет назад, функционально использовалась как ключ к внутренним состояниям человека. Первоначальное название сакральной игры «Джняна-чаупада» переводится как «Игра знания». Семьдесят две клетки игрового поля – семьдесят два плана бытия. Попадая на ту или иную клетку, игрок получает определенную концепцию или идею, закрепленную за данным местом. Игральная кость символизирует взаимодействие космических сил

с конкретным индивидом, а указанное число на ней определяет ход дальнейшего бытия игрока. Безусловно, появление данной игры свидетельствует о том, что так человек древнего мира выказывал уверенность, что существует невидимая сверхсила, управляющая природой и человеком. А ритуал бросания игровой кости ассоциировался с возможностью общения и взаимодействия с Абсолютом. Таким образом, древнейшие цивилизации пытались воздействовать через игру на силы, вершащие судьбы Вселенной.

Во всех древнейших культурах игровые практики не просто присутствуют в жизни людей, а демонстрируют сакральность, божественность воли высших сил, символизирующих цикличность бытия. Так, египетская культура содержит артефакты, изображающие возвращение умершего к жизни через игру (изображение покойного, играющего в кости на стенах погребальных камер, обрядовые праздники, связанные с Осирисом, Исидой и др. божествами). В древнейших культурах игровая доска часто олицетворяла не только игровое пространство, но и нередко использовалась как алтарь, место для священного действия. Неконтролируемая, непостижимая сила, регламентирующая ход игры, постепенно становится олицетворением божеств, управляющих Вселенной. Появляются сакральные игрища, во время которых древние пытаются воздействовать на судьбу, силы мироздания. Азартная игра становится способом получить ответ на жизненно важный запрос. Все древнейшие цивилизации использовали элементы азартных игр при принятии судьбоносных решений, где ставкой становилось благополучие племени и сама жизнь (миф о Зевсе и Афродите, использующих кости для решения будущего, Дельфийские пифии, лотерея олимпийских богов, определяющая героев сражения и т.д.). Нередко мифология рассказывает о своеобразной инициации молодого представителя рода, сознательно ушедшего из племени для игровой практики с духовным наставником. Обычно игрок должен выполнить «урок», овладеть бинарными ролями (добро – зло,

сила – слабость, мир – агрессия и т.д.), отражающими суть мироздания. Считалось, что освоение магических аспектов игры помогает повелевать сверхсилами и отвечать за порядок во Вселенной. Азартная игра является технологией, устанавливающей равновесие в пространстве, переходной стадией между смертью и возрождением. В мифологическом сознании игра становится атрибутивной частью мифа, реализованной через синкретичность танца, музыки, образительного художественного творчества и практических прикладных действий, разыгранных в ритуальных действиях. Театрально-игровые формы становятся моделью человеческого мира, находящегося в гармонии со Вселенной.

Сакральная деятельность, представленная в виде игрового феномена, приравняемого к мистическому священству, дарующего духовный рост и совершенство, рассматривалась как путь поиска причины всех вещей и явлений мира через культовые состязания, основанные на знаниях о происхождении мира и человека, тотема и Вселенной. Так зарождалась философия. Выстроенное в форме диалога состязание нацеливалось на нахождение достойного толкования на предъявленный вопрос о «знании первоначал» («Где край земли?», «Куда уходят полумесяцы, луны, соединяясь с годом?», «Куда уходят времена года?» и т.д.). Нередко победа базировалась на нахождении ответов на загадки (Соломон и царица Савская, Заратустра и Ахура Мазда, Сфинкс и Эдип и т.д.). Так постепенно зарождалось диалектическое мировоззрение, до конца оформившееся в эллинистической культуре (Сократ, Платон, Аристотель). «Игра-состязание в остроумии с подзадориванием друг друга каверзными вопросами занимала осязаемое место в греческой манере вести беседу» [3, с. 145].

Древнегреческая культура трансформировала ритуальную игру в соответствии с действительностью. Ритуальные игры применялись при проведении земледельческих, поминальных, погребальных обрядов, в честь олимпийских богов, являющихся покровителями земледелия и ремесла (Афина):

– прохаристерии для лучшего прорастания хлебов, принтерии – означали жатву, калинтерии – созревание плодов и т.д. В честь Афины Паллады устраивались Великие Панафи-неи, ознаменовывающие силу и дух города и ареопага. Схожие типы игрищ проводили в честь Апполона, Деметры, Диониса и др. Постепенно культовые игрища, обеспечивающие благополучие греков, проводимые в честь богов, образовали первые в истории человечества Панэллинские игры – общенациональные празднества, символизирующие единство и согласованность древнегреческих полисов и достоинство свободнорожденных эллинов.

Правила честной борьбы, возможность показать себя и заработать достойную награду стали стимулом для участия в общегреческих играх – Олимпийских, Пифийских, Истмийских, Немейских и Делийских. Они были изучены и описаны И. Хейзинга, Я. Буркхардом, Г. Берве, О.М. Фрейденбергом, А.И. Зайцевым и др. Их работы отмечают огромное значение игр для развития античной культуры в целом, ведь во время их проведения прекращались военные конфликты, процветала торговля, и иноземным гостям выказывалось гостеприимство. К участию в данных мероприятиях допускались только мужчины, коренные жители Эллады, а женщины не имели права не только участвовать, но и присутствовать на данных состязаниях. Позднее для женщин были учреждены Герайи – игры, проводимые в честь Геры, покровительницы брака и семьи. Игра как элемент состязательности, соперничества, агональности все больше внедряется в бытовую практику греческого полиса, основанного на духе соревнования, предопределяющем «равенство и уподобление Богам». Игра становится той технологией, тем способом бытия, благодаря которому человек самосовершенствуется, стремится доказать свою уникальность, самобытность и самодостаточность. Игра с самим собой (я равный Богу), игра с миром (стремление к самоизменению), игры социума (полисный уклад), создают особую бытийность, реализованную через повседневную

действительность и космологическую мифологию.

Игра как священный ритуал проникает в бытие, обыденность человека, становясь их важным атрибутом. Так, из древних игрищ и зрелищ рождается драма. Ведь само слово «дромена» подразумевает церемонии с разыгрыванием сцен из жизни божеств (Дионисии). Данные греческие праздники были всенародными, ведь даже в театральных представлениях грань между актерами и зрителями отсутствовала, актеры обращались к окружающим, и зрители включались в игру артистов.

Победа в театральных состязаниях (комосах) считалась очень почетной и отражалась в дидаскалиях и похвальных надписях. Хорег (победитель) награждался венком и оставлял свою подпись на камне агоры. Удачное выступление повышало авторитет гражданина полиса и нередко давало политические и материальные преимущества.

Повседневность, выстроенная на агональности, стремление к превосходству над другими, желание чувства удовлетворенности заставляют человека жить играючи. Беря на себя определенные роли, соблюдая или нарушая те или иные правила, индивид одновременно как бы проживает разные жизни. Агонистика не просто тяготеет к соперничеству, а негласно предусматривает состязание между людьми, сообществами, греческими полисами. Формирование свободного гражданина проходило в гимнасии или палестре. Тренировка тела и души подстегивалась идеей стать лучше и достойнее, чем сосед, быть равным Богу через совершенство душевное или телесное, реализованное в идее калокагатии.

Стремление стать лучшим среди равных базировалось на частнособственнической экономике, конкурентная борьба корректировалась правилами, принятыми определенным полисом. Игровые состязания стали формой социализации и интеграции людей конкретного культурного сообщества. Интересна публичная сторона игровых действий Древней Греции, ведь именно через нее житель полиса

получает возможность представить себя в качестве отдельного, уникального, самобытного и самостоятельного индивида.

Агон реализовывался на агоре (сакральной площади для народного собрания) или театроне. Состязание ораторов оценивалось гражданами полиса, выбирающими будущего политика. Там же проходили судебные, философские диспуты, пиры песнопений, выбирались лучшие для дальнейшего участия в играх. На данных площадках провозглашались декреты, граждане полиса поощрялись венками и наградами, представлялись народу сироты убитых на войне защитников государства, выступали хорегии, философы и поэты, вершилось правосудие, удивляли дрессировщики, фокусники и гладиаторы. Игровые соревнования становятся «местом сильнейшего и жесточайшего спора, в котором каждый должен был убедительно отличить себя от всех других выдающимся деянием, словом или достижением, доказав, что именно он живет как один из лучших» [1, с. 55].

Постепенно места игрищ (театрон или агора) идентифицируются с идеей демократии (народовластия). Игровое и состязательное начало проникло даже в судопроизводство. Достаточно вспомнить суд над Софоклом, обвиненном в слабоумии собственным сыном. Защищая себя, столетний драматург разыграл судьям фрагменты из только что написанной им трагедии «Эдип в Колоне» и был оправдан. Стихотворные вирши вызвали восторг, принесли триумф автору, судьи приветствовали стоя овациями осужденного, восхищаясь его остроумием и красноречием.

Игровой формат способствует эволюции научного знания, развившегося из словесной и числовой игры. Так, математика развивается в калейдоскопе аксиом, теоретических положений, противоборстве теорем и доказательств. «В игре состоялось определение окружности Земли, сделанное перипатетиком Дикеархом, и пифагорейские космогонии, изобретенная Эратосфеном система меридианов и па-

раллелей, родились такие разнообразные науки: геология, география, зоология, ботаника, медицина, физика, химия, механика, гидростатика, акустика и мн. др.» [4].

Игровой элемент римской культуры, с одной стороны, имеет близкое основание с греческой традицией, с другой стороны, покоится несколько на иных идеях. Агональность также является приоритетной в деятельности римлянина, но стремление быть лучше и достойнее поддерживается не столько желанием изменить себя, чтобы стать подобным, равным богу, а базируется на трезвости мышления, желании престижа и стремлении к власти. Римлянин играет богами, собрав в своем пантеоне их большое количество. Он легко принимает чужих божков и легко расстается с теми из них, кто не соответствует предъявленным требованиям. Считает, что богам нужны не чувства людей, а жертвы (кровь, вино, мясо животных и т.д.). Обрядовость, ритуальность пронизывала жизнь древних, базируясь на договорном начале. Принося жертву, этруск произносил слова «do ut des» («Я даю при том условии, что и ты мне дашь»). Позднее данное словосочетание ляжет в основу формулы римского права.

Большинство жителей той эпохи предпочитали простые, непритязательные праздники и зрелища, вышедшие из земледельческих обрядов. Более пятидесяти праздников годового цикла устраивались аристократами для плебеев ради популярности и возможности избрания на государственный пост. Праздники богов Януса, Пана, Анны Перенны, Либералли, Цереалии, Флораллии, Весталлии, Сатурналии – это неполный перечень любимых дат, во время которых устраивались луди, скачки, игрища с переодеваниями, песнями и танцами. Провозглашая физическую силу наивысшей добродетелью, первые луди (латинские игры), являясь частью религиозных церемоний, сопровождалась физическим воздействием. Так, на Луперкалии (в честь божества Луперка – покровителя пастухов и овец) жрецы ремнями из шкур жертвенных животных, избивали участ-

ников действия.

Особенно была популярна магия как средство управления человеком божественной силой. Заговоры, ритуальные действия в виде ворожбы (наблюдение за полетом птиц, знамение по случайно услышанному слову, трактовки по поведению священных цыплят, предсказание события по неблагоприятным предзнаменованиям: писк мыши, звуки со двора, горение огня и т.д., пророчество по «Сивиллиной книге» и др.) имели распространение повсеместно.

В отличие от Греции, где к практике гадания допускались лишь подготовленные, специально избранные люди, в Риме заниматься гаданием мог любой гражданин. Каждый хотел и мог сыграть с судьбой, хотя и были специально подготовленные гадатели-жрецы: авгуры и гаруспики, предсказывающие будущее по внутренностям животных и полету птиц.

Следует отметить, что культура Римской империи была представлена зрелищами: цирки, театры для игрищ, термы, луди, гладиаторские бои и травля диких животных, – все подчеркивало величие, роскошество и изобилие Римской империи. «Хлеба и зрелищ» – вот выражение того, что требовал плебос от государства. В большинстве городов империи были построены амфитеатры, где гладиаторы сражались для развлечения народа. Возникший из погребального культа этрусков гладиаторский бой демонстрировал силу духа и тела, символизировал мощь вечного Рима. Это были яркие и зрелищные празднества, соединяющие в себе красочное помпезное шествие знатных римлян, выступления предсказателей, жрецов, акробатов, жонглеров и танцовщиц, бои стравленных диких животных и воинов-гладиаторов. Это был способ каждому поиграть с судьбой, жизнью, где зритель решал судьбу побежденного бойца взмахом руки.

Культивируя физическую силу, римляне с удовольствием в часы досуга занимались бегом, метанием копья, борьбой и т.д. Не меньшей популярностью пользовались азарт-

ные игры (в кости, «голова или корабль», гонка на колесницах и т.д.), сопровождаемые ставками, тотализатором.

Древнеримский театр изначально профессионален, лишен сакральности и прежде всего был местом развлечения и приятного времяпрепровождения. В отличие от Греции, где актеры почитались и пользовались большим уважением, римские участники представлений презирались и за плохо сыгранную роль могли быть избиты. Зрелищность, декоративность, эффектность – эти качества предъявлялись к представлениям, основное назначение которых – удивлять и развлекать (яркий грим, помпезные парики, большое количество статистов в костюмах, украшенных натуральными драгоценными камнями, использование настоящего оружия, военного снаряжения, животных и т.д.). Именно римский театр ввел карикатурные маски, отражающие определенный типаж: дурака Макка, Хвастуна Буккона, ученого-шарлатана Доссенна и др. Многие комедии предъявлялись в виде нарочито грубых шуток, пародий, низводящих значимое в ранг обыденного (комедии Плавта, ямбы Катуллы о власть имущих, любовные поэмы и элегии Овидия, сатира Сенеки, Петрония и др.).

Ученые мужи и римская аристократия увлекаются центами (словесными играми) – «лоскутными стихами», скомпилированными из известных строк других поэтических творений. До наших дней дошли центамы Цицерона, Апулея, Авзония, собранные из цитат Вергилия.

Азарт, риск, действие или вера в фортуна, определенную планиду – и та, и другая трактовка жизни типична для античного мира, который воспринимает игру как технологию противостояния судьбе, борьбу с роком или самой жизнью. Так, азартная игра становится метафорой равновесия в пространстве, символом смерти и возрождения, ей отводится роль идентификатора человека в бытии. Недаром Платон изрек: «Человек – это какая-то выдуманная игрушка бога, и, по существу, это стало лучшим его назначением. Этому и надо следовать; каждый мужчина и каждая

женщина пусть проводят свою жизнь, играя в прекрасные игры, устраивая жертвоприношения, распевая и танцуя, дабы расположить к себе богов и отбить врагов, победив их в бою» [1, с. 342].

Список литературы:

1. **Арендт, Х.А.** Vita activa, или О деятельной жизни [Текст] / Х.А. Арендт // Пер. с нем. и англ. В. В. Бибихина; Под ред. Д. М. Носова. - СПб.: Алетейя, 2000. - 437 с.
2. **Платон** Законы [Текст] / Платон // Собрание сочинений. Т. 2. - М., 1993. С. 339 – 345.
3. **Хейзинга, Й.** Homo Ludens; Статьи по истории культуры [Текст] / Й. Хейзинга // Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д.Э. Харитоновича. - М.: Прогресс – Традиция, 1997.- 416 с.
4. **Хотинская, Г.А.** Игра как феномен культуры в культурологических и семиотических описаниях. [Текст] / Г.А. Хотинская. [Электронный ресурс] - URL://<http://jarki.ru/wpress/2011/10/20/2769>. (дата обращения 15.03.2016 г.)

ГРНТИ 16.01.07

УДК 091

Плотников Иван Викторович

МЕТАФОРОЛОГИЯ В ИСТОРИИ НАУКИ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: метафорология, когнитивная лингвистика, когнитивная метафора, метафорическое проектирование.

АННОТАЦИЯ. В статье рассматривается проблема метафоры как объекта научной деятельности. Анализируются подходы различных научных школ к феномену метафоры.