

НЕОЯЗЫЧЕСТВО КАК ИГРОВОЙ ФЕНОМЕН КУЛЬТУРЫ

Марченко Зоя Николаевна

старший преподаватель кафедры социально-гуманитарных наук
Гродненского государственного медицинского университета
(г. Гродно, Беларусь)

Проблема использования интерпретационного ресурса игры занимает одно из заметных мест в философии культуры. В данной статье сделана попытка рассмотрения феномена неоязычества с точки зрения современных игровых концепций культурологии.

Игра сопровождает человечество на протяжении всего процесса его эволюционного развития и определяет способ его бытия, позволяет эффективно и качественно воздействовать на сознание человека, содействует правильному формированию мировоззрения, росту духовного развития, трансформации культуры быта людей. Любой культуре присущ игровой элемент, являющийся неким внутренним механизмом, развивающим и организовывающим данную культуру. Игра, утверждает Й. Хейзинга, изначально существовала прежде самой человеческой культуры, собственно и культура возникает в форме игры, разыгрывается [5, с. 21]. Культуру иногда рассматривают либо как одну специфическую игру, в которую вовлечены все представители данной культурной традиции, либо как совокупность различных игр, многие из которых присущи различным культурам [6, с. 290].

Игра, с точки зрения игровой концепции культуры Й. Хейзинги, это некоторая свободная деятельность, которая осознается как «ненастоящая», несвязанная с обыденной жизнью, но, тем не менее, могущая полностью захватить играющего, которая не обуславливается никакими ближайшими интересами (материальными или доставляемой пользой); которая протекает в особо от-

веденном пространстве и времени, упорядочена и в соответствии с определенными правилами, и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружить себя тайной или подчеркивает свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом [5, с. 31]. Все приведенные характеристики так или иначе характеризуют проявление феномена неоязычества в современной культуре, а потому новое язычество может рассматриваться в контексте игровой концепции в культурологии.

Конечно же, неоязычество в узком смысле этого слова является фактом религиозного сознания и религиозной жизни. Новые язычники обращаются к традиционной национальной культуре (мифологии, фольклору, обрядам и обычаям), делая попытку сформировать непротиворечивую мировоззренческую и религиозно – культовую систему, дополнив её недостающие элементы религиозными построениями из различных древних языческих культур.

Однако последние опросы населения фиксируют затухание собственно «религиозного ренессанса» и указывают на то, что большинство современных людей имеет неопределенное мировоззрение, которое нельзя назвать ни религиозным, ни атеистическим. Оно формируется под воздействием массовой культуры, в которой эклектически сочетаются парарелигиозные и паранаучные мифологемы. Согласно концепции исследователя новых религиозных движений – М. Эпштейна, новые религии XX в. зачастую вырождаются в идеологию, заявляя о своей непогрешимости и абсолютном характере догм, отправление религиозного культа превращается в игру (имитацию), а мировоззренческие установки используются различными политическими и общественными движениями для достижения своих собственных целей [7]. В «чисто религиозной религиозности» остается все меньше непосредственной связи с конкретной жизнью, беднеет её мирское содержание, она замыкается на «чисто религиозном» учении и практике и всё её значение сводится к религиозному освящению кульминационных пунктов жизни – рождения, бракосочетания, смерти [2]. Мы становимся свидетелям усиления подчеркнуто рассудочного отношения к религии, обращение к последней оказывается обусловленным либо возникшем в обществе неким подобием моды на религиозность, либо своеобразным расчетом, выраженном в обеспечении «благополучия в загробном мире». Люди зачастую ищут в религии спасение от чувства одиночества и восполнения эмоционального голода, который они испытывают в повседневной жизни.

Неоязычество уникально по разнородности своих проявлений в культуре. Следует отметить, что в целом неоязыческое мировоззрение основано на основных принципах, привнесенных в этот мир постмодернистской философией, которые характеризуются неопределенностью, фрагментарностью в восприятии и описании мира, принципом монтажа, «деканонизацией», смешением, синкретизмом, театральностью, парадоксальным игровым конструированием. Рассмотренное в терминах постмодернистского дискурса, неоязычество может быть представлено как симулякр – «муляж, эрзац действительности, чистая телесность, правдоподобное подобие» [3]. В таком ракурсе неоязычество выступает как псевдорелигия, простая имитация – «книжное, умозрительное неоязычество, искусственно созданное городской интеллигенцией» [4, с. 168].

Мир, в котором жили предки, для наших современников, является миром, устроенным наилучшим образом. Правила как сокровенное знание древности обожествляются, им приписывается сверхъестественное происхождение. Обряд, ритуал, культ приравниваются к игре и представляют собой «изображение, предъявление, драматическое переживание в образах, замещающее претворение» [5, с. 19]. Архаические культовые действия воссоздаются современными носителями языческой традиции, имеют игровой характер: «Игра дарована нашему Духу как способность к Освобождению...Игра может быть и не Бог, но совершенно явственное присутствие в ней Божественного» – заявляет один из приверженцев современного язычества [1].

Творчество адептов неоязычества – своеобразный выход из рамок обычной жизни во временную сферу деятельности с вполне определенной направленностью. Реконструкция и вымысел переплетаются в трудах неоязычников, часто конечные результаты их изысканий являются плодом их воображения. Игровой фактор в неоязычестве создает особый аспект восприятия мира адептами.

Неоязычество как игровой феномен культуры расширяет контекст существования человека, горизонт его самосознания и самопознания. В игре происходит выход человека за собственные пределы, трансцендирование к новым смыслам и ценностям.

Литература

1. Андреев, А. Игра и игрецы / А. Андреев // Мифы и магия индоевропейцев. – М., 1996. – Вып. 2. – С. 130–133.
2. Гвардини, Р. Конец нового времени / Р. Гвардини // Вопросы философии. – 1990. – № 4. – С. 125–163.
3. Маньковская, Н.Б. Симулакр в искусстве и эстетике / Н.Б. Маньковская // Философские науки. – 1998. – № 3–4. – С. 63–75.
4. Неоязычество на просторах Евразии / Сост. В. Шнирельман. – М. : Библейско-богословский институт св. апостола Андрея, 2001. – 180 с.
5. Хейзинга, Й. Homo Ludens / Человек играющий. Статьи по истории культуры / пер. с нидерландского и сост. Д.В. Сильвестрова. – М. : Айрис-пресс, 2003. – 496 с.
6. Шикаренко, В.Д. Игра и культура / В.Д. Шикаренко // Социально-гуманитарные знания. – 2003. – № 4. – С. 288–297.
7. Эпштейн, М. Новое сектанство / М. Эпштейн. – М. : Изд-во «Лабиринт», 1994. – 181 с.