

*ПЕТЕВ Николай Иванович, кандидат философских наук, доцент, старший преподаватель кафедры философии и религиоведения Владимирского государственного университета имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых. Автор 83 научных публикаций, в т. ч. трех коллективных монографий, одного учебного пособия, одного коллективного учебного пособия**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8711-4400>

ИГРОВОЙ АСПЕКТ МИФОЛОГИИ: ВОПРОС ГЕНЕЗИСА, ПОСТАНОВОЧНОСТЬ И ОПЫТ

Данная работа посвящена анализу и сравнению двух связанных между собой феноменов – игры и мифологии. Особое внимание было уделено практической стороне мифологии, а именно аспекту ее реализации посредством ритуалов и иных религиозных практик. Данное исследование необходимо начать с проблематики соотношения мифологии/ритуала и игрового процесса в плане их исторических трансформаций, а в частности в аспекте зависимости/производности вышеуказанных религиозных элементов от игры. Далее стоит сравнить следующие элементы, которые соответствуют структуре феномена игры и мифа/культовых действий: постановочность (показательность/наглядность), опыт, переодевание (особая роль костюма и иных атрибутов), пространство и время, участники (группа), правила, язык, канал реализации. В данной работе изучались постановочность и опыт. Целью исследования являются выявление и анализ игровых аспектов мифологии и ритуала, а также установление их зависимого или независимого отношения к игре. Основная задача – сравнительный анализ, который определит тождество или лишь аналогичность компонентов религиозной практики и игрового процесса. Для выполнения поставленных цели и задачи был применен комплекс методов: метод анализа и синтеза, историко-сравнительный метод, а также религиоведческий, культурологический и психологический подходы. Общепринятый метод сравнительного религиоведения в данном случае не применим из-за специфики одного из исследуемых объектов (игры), в отличие от общего сравнительного метода. В результате исследования автор приходит к следующим выводам: 1) не выявлено филогенетической и исторической зависимости мифологии и культовых действий от игры; 2) ритуальные практики часто имеют сходство с таким классом игр, как *Mimicry*, а также обладают направленностью, аналогичной *paidia* и *ludus*; 3) установлена автономность практической стороны мифологии от феномена игры; 4) выявлено особое экзистенциальное напряжение, присущее как игре, так и ритуальным практикам. Но содержание данных состояний не идентично, каждое из них об-

*Адрес: 600000, г. Владимир, ул. Горького, д. 87; e-mail: cyanideemo@mail.ru

Для цитирования: Петев Н.И. Игровой аспект мифологии: вопрос генезиса, постановочность и опыт // Вестн. Сев. (Арктич.) федер. ун-та. Сер.: Гуманит. и соц. науки. 2023. Т. 23, № 2. С. 68–76. DOI: 10.37482/2687-1505-V244

ладает собственными особенностями и характеристиками. Установленные противоречия не предполагают восхождения к некому единому, которое определяло бы зависимость мифа/ритуала, делая их лишь производным от игрового процесса (формой игры).

Ключевые слова: мифология, игра, ритуал, культ, шаманизм, генезис ритуала/мифа, генезис игры, постановочность, опыт.

Введение

В настоящее время возрастает популярность обращения к мифологии в парадигме развития массовой культуры. Различные мифологические сюжеты, образы героев, структуры мифологем заимствуются и переносятся в сферу игровой (в т. ч. цифровой) индустрии, кинематографа, комиксов и т. д. Например, в Университете Македонии (Салоники) была разработана видеоигра *Myth Troubles*, целью которой является изучение греческой мифологии и повышение интереса к истории [1]. Аналогичный эксперимент (разработка настольной игры *Horror Myth*) предполагал использовать индонезийскую мифологию для актуализации современных моральных и социальных проблем [2]. Отметим, что некоторые авторы в настоящее время ссылаются на традиционный миф только как на средство развлечения или образовательный материал, а цифровые мифы действительно формируют представления человека о мире и его месте в нем [3]. Существует также концепция, что неомифология, инкарнированная в фильмах, комиксах и т. д., является новой религиозностью [4].

Мифология для архаического человека задавала вектор поведения, отношения, сознания и ценностей во всех сферах его деятельности. Однако вызывает сомнение способность адаптированной мифологии раскрывать саму суть феномена мифа. Возникают вопросы: играющий также воспроизводит миф, как и практикующий

ритуальное действие, или нет? Играющий имеет аналогичный сакральный опыт или нет? Можно ли сводить весь функционал мифа только к образовательной, развлекательной или морально-социальной сфере, особенно если это приводит к редукции самой мифологии и ритуальной практики? Если предположить, что существует прямая зависимость мифологии и ритуала от игры или что они являются непосредственным ее продуктом, то значимость заданных выше вопросов нивелируется. Тогда мифологическое выполняет те же функции, что и игра, а ритуальное действие должно иметь те же границы и содержательные характеристики, что и игровой процесс. В данной статье мы примем как рабочее положение, что игра первична, а мифология/ритуал – вторичны и зависимы от первой. В таком случае должна быть выявлена зависимость производимого от производящего. Иными словами, исследование должно обнажить родовидовое отношение между игрой и мифологией/ритуалом. В случае если же подобное не будет обнаружено, то результаты станут доказательством автономии вышеуказанных явлений.

Филогенетическая и историческая зависимость

Мифология имеет достаточно яркий репрезентативный характер в аспекте не только чистого нарратива (изложения сюжета), но и как мотив (для некоторых практик – лейтмотив) религиозного¹ культа. Игровой аспект

¹В данной работе, указывая «религиозное», автор не имеет в виду рационализированный, социальный и строго структурированный институт религии. Р. Отто отмечал, что без добавления нуминозного нечто еще не является религиозным [5, с. 190] и без него вообще не может существовать какое-либо религиозное чувство [5, с. 52]. Более того, целью автора было передать то, без чего вообще не может быть религии [5, с. 12–13]. Указание «религиозное» в данном случае предполагает связь со священным («совершенно иным») и не устанавливает отождествление мифологии и религии. Мифологическое является сакральным не потому, что оно религиозно, а наоборот, оно религиозно, потому что связано с «совершенно иным». Именно поэтому был выбран шаманизм, который имеет слабую тенденцию к институциональности и рационализации.

мифологии – это та ее сторона, которая отражается в различных обрядах народов мира. Но это не означает, что ритуальная практика шамана или жреца является игрой. Подобное суждение может возникнуть лишь в результате отсутствия обращения к сущности данного феномена.

Если отбросить весь диапазон содержания и обоснования культовых действий, оставляя лишь внешний каркас и определяя их лишь как форму игры, то можно отметить их аналогичность и даже тождественность. Ритуальные практики имеют сходство с таким классом игры, как *Mimicry*, суть которого состоит в представлении чем-либо, чем человек в действительности не является. Также в культовых действиях могут наличествовать две важные тенденции: *raidia* – отвечающая за аспект импровизации и формирования аутентичности, и *ludus*² – ограничивающая вольности, т. е. стремление к упорядоченности, структуре, правилам и т. д. Стоит отметить, что *ludus* в значительной степени доминирует, т. к. любое восстановление мифологических событий требует четкого воссоздания всех их элементов. Что касается *raidia*, то данная тенденция проявляется в рамках процесса адаптации мифологии и эстетической репрезентации религиозного содержания, в частности для формирования особого сакрального отношения как к самому практикующему, так и к его действиям.

Устанавливать идентичность игры и мифологии/ритуала только на основании вышеуказанного, значит редуцировать оба эти явления. Рафинированный обряд не может быть адекватным предметом для сравнения. В таком виде он не способен указывать на гетерономность мифологии и ритуала от игры. Внешнее сходство, которое обнаруживается при очищении ритуала от содержания, не называется на его зависимости и производности от игрового процесса. Более того, в таком

виде ритуал не является тем, чем он должен быть – практической реализацией мифологии. Он не существует ради самого себя, в отличие от игры.

Тем не менее Й. Хейзинга подчеркивал производность священнодействий от игры. Дело в том, что первоначально последняя воспринималась архаичным сознанием только в аспекте ее качеств, т. е. игра как сама игра, и лишь позже как нечто значащее-еще. Понятие священного добавляется к игровому процессу, поэтому культ лишь прививка к игре [6, с. 45]. При таком положении вещей священное действие есть лишь рационализированное, возвышенное явление, которому придан особый смысл, но по своему содержанию оно зависимо/производно от феномена игры.

Более того, Й. Хейзинга отмечал, что игра существовала еще до какой-либо культуры и священнодействие по форме и содержанию можно классифицировать как игру [6, с. 46–47]. Таким образом, он указывает на приоритет генезиса и становления игры над институциональными формами деятельности индивида. Подобное заключение возможно, если рассматривать игру через призму ее адаптационной функции. Но ошибочно утверждать, что чистое копирование есть некая игровая процедура. Развитие игры в саму по себе – процесс эволюционный и связан со становлением и развитием как индивида, так и социальных институтов, что не отрицает ее связь с неким адаптационным механизмом. Со временем она становится методом обучения и передачи информации, которые необходимы для самосохранения.

Но вышеуказанное не может рассматриваться как довод в пользу идеи зависимости и производности ритуальной практики. Мифологическое как таковое, имеющее истоком синтез абсолютно рационализированного (тематизированного) и бессознательного индивида,

²Данные игровые термины употреблены с целью эффективной презентации факторов, вызывающих отождествление содержания игры и ритуальной практики.

не зависит коренным образом от института³. Сакральное представлено в первую очередь опытом отдельного индивида⁴. Таким образом, миф как феномен сакрального, т. е. явление священной истории и опыта, хронологически может возникнуть как минимум одновременно с игрой, а то и раньше. Тезис Й. Хейзинги в пользу концепции зависимости и производности культовых действий заключается в том, что игра присуща как животным, так и человеку на самых ранних этапах их «развития». Но это положение не указывает на изначальную зависимость культа от игры, учитывая различную

природу их происхождения. Филогенетическая концепция, которая утверждала бы происхождение ритуала от игры, в данном случае не только не обоснована, но и может вводить в заблуждение.

Кроме того, возникает вопрос о времени зарождения собственно игры. Было бы некорректно ставить в один ряд игру кошки и шахматную партию человека. Они отличаются рядом параметров. Но даже если исторически игра возникла раньше ритуальной практики, то подобное положение вещей не есть неопровержимое доказательство того, что она является для

³В этом случае речь не идет о разделении сознания и опыта, но лишь о том, что институт как структурированный и рационализированный феномен не является абсолютной доминантой и производным для мифологии. Поэтому для данной работы был выбран шаманизм. Шаман отличается от жрецов, колдунов и т. д. глубиной и интенсивностью опыта, духом исключительности и индивидуальности, монополией на ритуальные действия и знания [7, с. 248–249, 259–260]. Даже исключая этот аспект, можно отметить еще несколько важных моментов. Во-первых, Р. Генон указывал, что обряд будет эффективен, даже если совершающий его не понимает до конца смысл, но соблюдает все правила и имеет право на его реализацию [8, с. 186]. Хотя стоит отметить, что данное высказывание является дискуссионным. Во-вторых, что более значимо, это практика экстагического транса или иного ритуального действия. Сложно назвать транс абсолютно осознанным или осознанным в большей степени состоянием. Шаман в процессе экстагического погружения совершает путешествие по ту сторону («Спуск в преисподнюю», «Путешествие по небу» и т. д.), может быть одержим собственным духом, покидать тело и т. д. Это, несомненно, ощущаемо, но то, что это полностью осознаваемо (с рациональной точки зрения как четкое и структурированное представление) и тем более передаваемо (например, другим через понятия), является неоднозначным. Более того, для архаического сознания свойственно представление о том, что человек должен быть похож на мифологическую модель, он должен быть тотальным (именно это позволит стать индивидуальным), а для связи с миром по ту сторону он должен изменить форму своего присутствия (стать «духом» как, например, шаманы). Все это ставит под вопрос доминирование чисто сознательного момента.

⁴В данном случае речь не идет о том, что миф – всецело творение одного человека и он есть лишь субъективность. Миф объективен уже потому, что он есть история, и как история объективен и самодостаточен, однако зависит от индивидуума как его носителя. М. Элиаде указывал на важность изучения «живого» мифа в обществах, где он имеет влияние и конкретных носителей [9, с. 12, 15]. А.Ф. Лосев отмечал, что миф, насыщенный эмоциями и переживаниями, синтетически жизнен и состоит из живых личностей [10, с. 44]. Ряд авторов (Р. Генон [8, с. 242], К. Кереньи [11, с. 11–12], М. Элиаде [9, с. 11, 153–157] и др.) критикуют радикально рационализированный подход, отмечая, что наука в определенной степени искажает понимание мифологии. Можно превратить последнюю в мертвый слепок или скульптуру, т. е. в объективный внешний объект (что, по сути, является единственным способом ее изучения), но это может привести к секуляризации ее содержания. У. Джеймс отмечал важность личного опыта в аспекте как веры, так и религии [12, с. 34, 36–37]. Р. Отто указывал на то, что излишняя рационализация и систематизация искажают миф и религию [5, с. 44–45], а чувству нуминозного нельзя научить, но можно лишь вызвать его [5, с. 14]. Таким образом, так или иначе стоит отметить важность индивидуального переживания. Если нет подобного личного опыта, то возникает отсутствие того, кого спрашивают о сакральном, с которым сталкивается человек как с объективным явлением, а соответственно невозможно собственно его описание. Кроме того, глубина и интенсивность переживания у каждого совершенно разные, а потому передача всех тонкостей невозможна. Поэтому приходится синтезировать схожие и аналогичные элементы. Это единственный способ фиксации сакрального, но и для него необходим материал, который обнаруживается как в личном, так и коллективном опыте, состоящем из массы индивидуальных переживаний.

культы производящим фактором, учитывая их различную этиологию и телеологию.

Мифология как новообразование по отношению к игре вполне могла заимствовать некоторые ее компоненты как каркас. Но каркас может быть одинаковым для всех зданий, а в дальнейшем функционал строений будет разнообразным, что предполагает разные значение/назначение, устройство и т. д. Таким образом, сам игровой процесс является лишь инструментом и способом реализации мифологического содержания. В данном случае не прослеживаются принцип и правило, характерные для игрового процесса: игра ради самой игры.

Не стоит понимать мифологическое (нуминозное) лишь как что-то институализированное и оформленное в конкретное понятие. В противном случае было бы справедливо положение Й. Хейзинги о рациональной прививке к игре. Но появление оформленных вероучения и культа как элементов религии знаменуется становлением института лишь в более поздний период. Л. Леви-Брюль отмечал, что для первобытного человека не свойственно делать из объекта своего наблюдения предмет мышления, и причины поразительных событий для него лежат вне цепи явлений [13, с. 147–148].

Учитывая все вышеизложенное, нельзя говорить о филогенетической зависимости, при которой ритуал лишь разновидность игрового процесса, а сама мифология – нарративный добавленный компонент, так и об историческом первенстве как неоспоримом факте в пользу несамостоятельности мифа и его инкарнированной реализации.

Постановочность как элемент игры и мифа

При поверхностном рассмотрении обнаруживается общее внешнее сходство игрового процесса и ритуала. При этом динамика культовых действий напоминает постановочную сцену. Напрашивается вывод, что как в пьесе на сцене театра, так и в данном случае осуществляется погружение индивида в создаваемую атмосферу, оставляющее при этом его лишь в качестве пассивного наблюдателя, но не соратника.

Это первое впечатление, которое сразу выходит на передний план. Человеку, не привыкшему к определенной культуре или мифологии/религии, свойственные им ритуальные действия могут показаться лишь детским и несерьезным занятием. Подобное отношение возникает при столкновении различных мировоззрений, культурных традиций и т. д. И чем более рационален наблюдающий, тем выше вероятность вышеупомянутой оценки. Р. Барт указывал на подобное положение вещей, когда чужая культура и религиозные взгляды сводятся к пикантному зрелищу или театру [14, с. 129–130, 235–237]. Такой подход редуцирует данные феномены, лишая их реальности и жизненности.

Также некорректно было бы утверждать, что игрок (или наблюдающий) в меньшей степени ощущает особое напряжение, чем столкнувшийся с неким нуминозным явлением. Как игру, так и ритуальные практики можно сравнить с пограничной ситуацией (моментом кризиса), когда индивид становится онтологически восприимчив/чувствителен как к собственной экзистенции, так и к миру в целом. Однако аспект соучастия всегда имеет место при столкновении с «живым» мифом, но не всегда встречается в игре. Для наблюдающего сам игровой процесс остается внешним, хотя и интенсивно переживаемым, тогда как столкновение с нуминозным – это всегда собственное, личное переживание.

Из вышесказанного не прослеживается какой-либо зависимости мифа/ритуала от игрового процесса, а определяется лишь их внешнее сходство, которое и приводит к данному мнению. Если для игры постановочность связана с эстетическим аспектом и моментом удовольствия, то для ритуальной практики/мифа – с нуминозным переживанием. Для последних «сцена» или «постановка» являются попыткой репрезентации сакральных сюжетов, мотивов и настроений, не имеющих целью лишь развлечение.

Опыт игрового процесса и религиозной практики

Следующий аспект сходства предполагает индивидуальный опыт в рамках реализации

как игры, так и ритуальных действий. Существует мнение, согласно которому некоторые духовные практики не имеют отношения к сфере только религиозной веры. В качестве примера приводится техника шаманизма [15, с. 47]. Он в подобной интерпретации не относится к проблематическому полю лишь веры или системы убеждений, а является феноменом эмпирической области. Опыт практикующего воспринимается сторонним наблюдателем как нереальный. Таким образом, оценка извне предполагает подмену опыта лишь убежденностью/верой в действительность переживаемого. Данный подход вскрывает аспект, который роднит, но не отождествляет игру и религиозную практику, – это опыт, т. е. то самое, что определяет оба эти феномена как деятельность, реализуемую в плоскости реальности.

Отметим, что шаманские техники в настоящее время имеют особую популярность у психологов [16; 17]. Они рассматривают данные техники в качестве перспективного метода диагностики, профилактики и решения различных психических проблем. Робин ван Лебен Селс в работе «Шаманские измерения психотерапии: исцеление через символический процесс» [16] следует по пути К. Кастанеды и делится собственным шаманским опытом, который можно экстраполировать в область терапии.

Но подобный подход может привести к радикальному психологизму и эмпиризму в парадигме представления о ритуальной практике и мифологии в целом. М. Элиаде отмечал, что миф в своем происхождении не является совокупным личным опытом того или иного индивида [9, с. 128]. Однако сам опыт нуминозного всегда самобытен и не относится к деятельности массовой фантазии [5, с. 174, 191]. П. Буйе также отмечал, что религиозные верования нельзя сводить к социальной функции классического функционализма и рассматривать ее как фундамент социально-политического уклада

[18, с. 39, 41–42]. Таким образом, возникает сложность обращения к генезису ритуала и мифа (к моменту их возникновения, дабы избежать психологизма и эмпиризма), но, учитывая, что сакральное представлено личным переживанием и оценкой того или иного феномена, то обращение, хотя и осторожное, к опыту для сравнения исследуемых феноменов вполне оправданно.

В отличие от ритуальной практики игра поддается научному измерению, или по крайней мере для нее устанавливается такая возможность, в частности по причине того, что она не претендует на статус нуминозного, т. е. стоящего вне области возможностей схватывания инструментами объективной реальности. Для фиксации и понимания игрового процесса не нужно знать переживание/опыт играющего, достаточно внешнего схватывания его технического устройства и правил. С ритуальными действиями дело обстоит сложнее, ведь подобное формальное ознакомление не будет сказываться ни на их субъекте (переживающем нуминозный опыт), ни на объекте, вызывающем чувство «совершенно иного». Игра же не страдает от прививки (социального, политического и т. д.). Игровой процесс при таком положении вещей остается в приоритете, сохраняя тем самым смысл самой игры. Для культовых действий характерна обратная тенденция. Приращение несакрального компонента, а тем более его полная замена на иное содержание, приведет к редукции и деструкции внутреннего примата данного действия. Ярким примером подобной маргинализации может служить церемониал⁵.

Способности и опыт шамана являются личными особыми компетенциями, доступными только ему. Он профессионал, т. к. для обретения этого статуса он прошел специальную инициацию. Игра не может быть профессиональной, ведь там, где она становится таковой,

⁵Р. Генон указывал на опасность, которая возникает, когда церемониал (внешняя пышность) закрывает собой собственно обряд, что приводит к забвению ценности и реального значения последнего [8, с. 260].

уже невозможно говорить собственно об игре. Игра – это всегда роскошь [19, с. 41]. Опыт нуминозного также связан с аспектом излишества и чрезмерности, однако его невозможно назвать роскошью по причине онтологического примата. Он выступает как экзистенциальная потребность. Опыт игры и опыт ритуала не тождественны, и один не производит другой. У них различны векторы направленности: целью игры является удовольствие, тогда как целью ритуала – сакральное, которое в частности выражено в особом экзистенциальном состоянии и опыте.

Даже если ритуал и можно спекулятивно свести к игре на основе внешнего сходства, то первое же столкновение с нуминозным исключит возможность их тождественности. Этот опыт аутентичен и узнаваем.

Заключение

Рабочее положение о том, что мифология и ритуал зависимы от игры не выдержало проверки. Установленные противоречия между исследуемыми феноменами на данном этапе не выявили схождения к единому, тотальному данным явлениям. Рафинированный ритуал обладает высокой степенью схожести с игровым процессом, в частности *Mimicry*. Существует даже возможность их отождествления. Культурные практики в данном случае обладают такими тенденциями, как *raidia* и *ludus*. Но подобный очищенный ритуал никоим образом не указывает на автономность или зависимость данного явления от игры. Не обнаруживается филогенетическая зависимость мифологии/сакральных действий. Доказательство данного суждения через установление первенства игры над институтами (социальными, политически-

ми, религиозными и т. д.) лишено обоснованности и достоверности. Историческое первенство игры также не является фактическим. Такое положение вещей не указывает ни на гегемонию игрового процесса, ни на зависимость от него ритуальной практики и оправданность определения священного лишь как прививки к игре.

Постановочность игры хотя и погружает наблюдающего в особую атмосферу, но все же оставляет его пассивным. Специфическое напряжение свойственно как игровому процессу, так и ритуалу, но в области практической реализации мифологии аспект соучастия имеет особое значение. Постановочность в игровом процессе остается внешним фактором, где доминируют эстетическое и аспект удовольствия. В ритуальной же практике превалируют личное переживание и момент нуминозного.

Для фиксации и понимания игрового процесса не нужно погружаться в опыт играющего, достаточно внешнего схватывания формы и правил. Формальное же наблюдение за ритуалом не только не эффективно, но и недопустимо. Игровой процесс не страдает от внешней прививки в отличие от ритуала. Аспект профессионализма характерен для ритуальной деятельности, но не для игры. Последняя есть роскошь и направлена на получение удовольствия, а мифология в практической форме ее реализации является потребностью и предполагает особое сакральное состояние индивида.

Таким образом, в процессе анализа игры и мифа/ритуала в рамках историзма, а также при сравнении присущих им элементов постановочности и опыта не было обнаружено зависимости и производности последних от первой.

Список литературы

1. *Evangelopoulou O., Xinogalos S.* MYTH TROUBLES: An Open-Source Educational Game in Scratch for Greek Mythology // *Simul. Gaming*. 2018. Vol. 49, № 1. P. 71–91. DOI: [10.1177/1046878117748175](https://doi.org/10.1177/1046878117748175)
2. *Prasetio Y.L., Rambito S., Yudhistira A., Aulia S.F., Chowanda A.* Teaching Social Critique to Adults with a Desktop Horror Myth Game // *Procedia Comput. Sci.* 2018. Vol. 135. P. 624–631. DOI: [10.1016/j.procs.2018.08.224](https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.224)
3. *Artamonov D.S., Tikhonova S.V.* Mythologization of Time in the Computer Games // *2022 Communication Strategies in Digital Society Seminar (ComSDS)*. St. Petersburg, 2022. P. 125–128. DOI: [10.1109/comsds55328.2022.9769161](https://doi.org/10.1109/comsds55328.2022.9769161)

4. Xidakis I. Neomythology: A New Religious Mythology // *Religions*. 2022. Vol. 13, № 6. Art. № 536. DOI: [10.3390/rel13060536](https://doi.org/10.3390/rel13060536)
5. Отто Р. Священное: об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2008. 269 с.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий: опыт определения игрового элемента культуры / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 409 с.
7. Элиаде М. Шаманизм и архаические техники экстаза: моногр. / отв. ред. Е.С. Новик. М.: Ладомир, 2015. 552 с.
8. Генон Р. Кризис современного мира. М.: Эксмо, 2008. 781 с.
9. Элиаде М. Аспекты мифа. М.: Акад. проект, 2010. 251 с.
10. Лосев А.Ф. Диалектика мифа. СПб.: Азбука, 2014. 316 с.
11. Юнг К.Г. Душа и миф: Шесть архетипов. М.: Совершенство; Киев: Port-Royal, 1997. 382 с.
12. Джеймс У. Многообразие религиозного опыта. М.: Наука, 1993. 432 с.
13. Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. М.: Акад. проект, 2015. 428 с.
14. Барт Р. Мифологии. М.: Акад. проект, 2014. 351 с.
15. Horwitz J. Shamanic Rites Seen from a Shamanic Perspective // *Scr. Instituti Donneriani Abo*. 1993. Vol. 15. P. 39–52. DOI: [10.30674/scripta.67205](https://doi.org/10.30674/scripta.67205)
16. van Löben Sels R. Shamanic Dimensions of Psychotherapy: Healing Through the Symbolic Process. London: Routledge, 2019. 256 p.
17. England D. Soulfulness: The Marriage of Shamanic and Contemporary Psychology. London: Routledge, 2017. 282 p.
18. Буяйе П. Объясняя религию: природа религиозного мышления. М.: Альпина нон-фикшн, 2017. 496 с.
19. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М.: О.Г.И., 2007. 302 с.

References

1. Evangelopoulou O., Xinogalos S. MYTH TROUBLES: An Open-Source Educational Game in Scratch for Greek Mythology. *Simul. Gaming*, 2018, vol. 49, no. 1, pp. 71–91. DOI: [10.1177/1046878117748175](https://doi.org/10.1177/1046878117748175)
2. Prasetio Y.L., Rambito S., Yudhistira A., Aulia S.F., Chowanda A. Teaching Social Critique to Adults with a Desktop Horror Myth Game. *Procedia Comput. Sci.*, 2018, vol. 135, pp. 624–631. DOI: [10.1016/j.procs.2018.08.224](https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.224)
3. Artamonov D.S., Tikhonova S.V. Mythologization of Time in the Computer Games. *2022 Communication Strategies in Digital Society Seminar (ComSDS)*. St. Petersburg, 2022, pp. 125–128. DOI: [10.1109/comsds55328.2022.9769161](https://doi.org/10.1109/comsds55328.2022.9769161)
4. Xidakis I. Neomythology: A New Religious Mythology. *Religions*, 2022, vol. 13, no. 6. Art. no. 536. DOI: [10.3390/rel13060536](https://doi.org/10.3390/rel13060536)
5. Otto R. *Das Heilige: Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen*. Breslau, 1917 (Russ. ed.: Otto R. *Svyashchennoe: ob irratsional'nom v idee bozhestvennogo i ego sootnoshenii s ratsional'nyim*. St. Petersburg, 2008. 269 p.).
6. Huizinga J. *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem, 1938. 309 p. (Russ. ed.: Kheyzinga Y. *Homo Ludens. Chelovek igrayushchiy: opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury*. St. Petersburg, 2011. 409 p.).
7. Eliade M. *Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*. Paris, 1951. 447 p. (Russ. ed.: Eliade M. *Shamanizm i arkhaischeskie tekhniki ekstaza*. Moscow, 2015. 552 p.).
8. Guénon R. *Krizis sovremennogo mira* [The Crisis of the Modern World]. Moscow, 2008. 781 p.
9. Eliade M. *Aspects du mythe*. Paris, 1963. 246 p. (Russ. ed.: Eliade M. *Aspekty mifa*. Moscow, 2010. 251 p.).
10. Losev A.F. *Dialektika mifa* [The Dialectics of Myth]. St. Petersburg, 2014. 316 p.
11. Jung K.G. *Dusha i mif: Shest' arkhетipov* [Soul and Myth: Six Archetypes]. Moscow, 1997. 382 p.
12. James W. *The Varieties of Religious Experience: A Study in Human Nature*. New York, 1902. 534 p. (Russ. ed.: Dzheyms U. *Mnogoobrazie religioznogo opyta*. Moscow, 1993. 432 p.).
13. Lévy-Bruhl L. *Le surnaturel et la nature dans la mentalité primitive*. Paris, 1931. 526 p. (Russ. ed.: Levi-Bryul' L. *Sverkh'estestvennoe v pervobytnom myshlenii*. Moscow, 2015. 428 p.).
14. Barthes R. *Mythologies*. Paris, 1957. 233 p. (Russ. ed.: Bart R. *Mifologii*. Moscow, 2014. 351 p.).
15. Horwitz J. Shamanic Rites Seen from a Shamanic Perspective. *Scr. Instituti Donneriani Abo.*, 1993, vol. 15, pp. 39–52. DOI: [10.30674/scripta.67205](https://doi.org/10.30674/scripta.67205)

16. van Löben Sels R. *Shamanic Dimensions of Psychotherapy: Healing Through the Symbolic Process*. London, 2019. 256 p.
17. England D. *Soulfulness: The Marriage of Shamanic and Contemporary Psychology*. London, 2017. 282 p.
18. Boyer P. *Et l'homme créa les dieux: Comment expliquer la religion*. Paris, 2001 (Russ. ed.: Buaye P. *Ob'yasnyaya religiyu: priroda religioznogo myshleniya*. Moscow, 2017. 496 p.).
19. Caillois R. *Igry i lyudi: stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Man, Play and Games: Articles and Essays on the Sociology of Culture]. Moscow, 2007. 302 p.

DOI: 10.37482/2687-1505-V244

Nikolay I. Petev

Vladimir State University;
ul. Gor'kogo 87, Vladimir, 600000, Russian Federation;
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8711-4400> e-mail: cyanideemo@mail.ru

THE GAME/PLAY ASPECT OF MYTHOLOGY: GENESIS, STAGING AND EXPERIENCE

This paper analyses and compares two related phenomena, namely, game/play and mythology. Particular attention is given to the practical side of mythology, i.e. its implementation within the framework of rituals and other religious practices. First, the study investigates the correlation between mythology/ritual and playing in terms of their historical transformations, in particular, in the aspect of dependence of the aforementioned religious elements on the game/play and their derivation from the game/play. Next, the author compares the following elements that correspond to the structure of the phenomenon of the game/play and myth/cult actions: staging (illustrativeness, visualization), experience, dressing up (special role of costume and other attributes), space and time, participants (group), rules, language, and implementation channel. This paper investigates staging and experience. The purpose of the study is to identify and analyse the game/play aspects of mythology and ritual, as well as to establish their dependent or independent relation to the game/play. The main task is a comparative analysis that will determine whether the components of religious practice and playing are identical or just similar. To fulfil the purpose and the task, a number of methods are applied here: analysis and synthesis, comparative historical method, as well as religious, cultural, and psychological approaches. The generally accepted comparative religious method is not applicable in this case due to the specific nature of one of the objects under study (games), in contrast to the general comparative method. As a result of the research, the author comes to the following conclusions: 1) no phylogenetic or historical dependence of mythology and cult actions on the game/play was revealed; 2) ritual practices often resemble such a class of games as Mimicry and have tendencies similar to paidia and ludus; 3) the practical side of mythology is autonomous from the phenomenon of the game/play; 4) a special existential tension inherent in both the game/play and ritual practices was identified. However, the contents of these states are not identical, each having their own characteristics and peculiarities. The established contradictions do not imply ascent to some unity that would determine the dependence of the myth/ritual, making the latter just a derivative of playing (a form of the game/play).

Keywords: *mythology, game/play, ritual, cult, shamanism, genesis of myth/ritual, genesis of game/play, staging, experience.*

Поступила 16.07.2022
Принята 20.01.2023
Опубликована 17.04.2023

Received 16 July 2022
Accepted 20 January 2023
Published 17 April 2023

For citation: Petev N.I. The Game/Play Aspect of Mythology: Genesis, Staging and Experience. *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Ser.: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki*, 2023, vol. 23, no. 2, pp. 68–76. DOI: 10.37482/2687-1505-V244