

Тяглова М.А.

УДК 008.132.2:291.37

ИГРА И РИТУАЛ: ПРОБЛЕМА СООТНОШЕНИЯ

Аннотация. В данной статье рассматриваются проблема соотношения игры и ритуала. Рассмотрены существующие точки зрения на происхождение игры и ритуала, функциональное их разграничение, а также разграничение по принадлежности к сфере сакрального. При соотношении игры и ритуала со сферами сакрального и профанного можно сделать вывод, что ритуал полностью обусловлен задачами коммуникации с сакральными силами, игра же занимает пограничное положение в культуре и соприкасается и со сферой сакрального, и со сферой профанного.

Ключевые слова: игра, ритуал, сакральное, профанное.

Анотация. У статті розглянута проблема співвідношення гри та ритуалу. Розглянуті існуючі точки зору щодо походження гри та ритуалу, функціональне їх відокремлення, а також їх також розмежування за належністю до сфери сакрального. При співвіднесенні гри і ритуалу зі сферами сакрального і профанного можна зробити висновок, що ритуал повністю обумовлений завданнями комунікації з сакральними силами, гра ж займає прикордонне положення в культурі і стикається і зі сферою сакрального, і зі сферою профанного.

Ключові слова: гра, ритуал, сакральне, профанне.

Summary. In this article author considers the problem of interrelation of a game elements, and a rite. Author considers the existing points of view on the origin of the game, and ritual, and the functional distinction between them.

The game is recognized as a phenomenon immanent in human nature, biological fact developing later into more complex forms. Ritual appears as an attempt of stereotyping behavior and sequencing of structural relations of society and the universe as a whole. Ritual following sacred models and cementing existing cosmic order has a pragmatic orientation. The game is self-sufficient and ends in itself, but such a view ignores the archaic state of the game.

Game is an older than rite as phenomenon inherent natural beings, but younger than it as a result of the evolution of cultural meanings. The ambiguity of this phenomena, sometimes the impossibility to separate one from the other stimulates the appearance of such forms of gaming as «a sacred game» where could embodies a certain sacred archetype.

Comparing games and ritual with the sacred and profane spheres, we can conclude that the ritual is due entirely to the tasks of communication with the sacred forces. Game also takes a borderline position in the culture and in contact with the sphere of the sacred and the sphere of profane.

The game became sacred as personification of Fate and later as the embodiment of the values of freedom and fantasy. The presence of this archaic idea of the game, which became part of the cultural code, admits to approve that in the coming era, approaching with its ancient syncretic state, the game continues to be associated with the sphere of the sacred.

Keywords: game, rite, ritual, sacred, profane

Изучение игры входит в круг проблем, рассматриваемых этикой, эстетикой, психологией, философией, антропологией и другими науками гуманитарного знания, интегрируемые культурологией. Различные аспекты этого явления в разное время привлекали внимание И. Канта, Ф. Шиллера, Г.Ф. Гегеля, Й. Хейзинги, Х.-Г. Гадамера, М.М. Бахтина, Э. Финка, С.Л. Рубинштейна и многих других учёных. До сих пор наиболее актуальными остаются существенные характеристики игры, определяющие её соотношение и взаимодействие с другими культурными феноменами, в частности, с ритуалом.

Наличие ряда общих признаков позволяет говорить о значительном сходстве этих двух институций. Игра и ритуал могут выполнять в культуре сходные функции: социализации, интеграции, компенсаторную и психотерапевтическую функции. В аксиологическом аспекте игра и ритуал могут утверждать одни и те же ценности. Тем не менее, игра и ритуал имеют значительные отличия, и вопрос об их соотношении в истории культуры и в её современном состоянии остаётся открытым.

Можно выделить несколько проблем в изучении этих двух явлений:

- происхождение игры и ритуала; какой из этих феноменов предшествовал другому;
- функциональное разграничение ритуала и игры;
- разграничение по принадлежности к сфере сакрального.

Согласно определению С.Л. Рубинштейна, «игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир». При этом сутью человеческой игры является способность, «отражая, преобразовывать действительность» [12, с. 650].

Появление ритуала как культурного феномена принято связывать с адаптивными свойствами человеческого поведения, в частности, стремлением к стереотипизации, стандартизации поведения, как залогом сохранения культурных норм, культурной памяти и способу выработки общей картины мира [1, с. 4-6].

Сакральный ритуал упорядочивает, структурирует первозданный хаос, природный и социальный, преобразовывая его в космос. В ритуале, посредством следования божественным образцам, упрочняется мироздание. Ритуал является способом проникновения в сферу сакрального; в нём утверждается как сакральная значимость определенных ценностей, так и сама значимость следования ритуалу, традиции, как способу сохранения культурных ценностей.

Ряд исследователей видит исток игры в ритуале, игра в таком случае представляется как «сниженный», десакрализованный ритуал. Игра может быть обломком ритуала, его архаическим рудиментом. Идею обрядового происхождения игры поддерживал А.Н. Веселовский, эта идея рассматривалась в «Эстетике» Гегеля и ранее в «Поэтике» Аристотеля.

Сторонники противоположной точки зрения вслед за Й. Хейзингой полагают, что ритуал появляется из игры. Согласно Й. Хейзинге, игра является источником всех культурных образований, именно из игры развивается священнодействие. Первичность игры для Хейзинги следует из некоторых особенностей поведения животных, которые тоже играют. При этом сама по себе игра для исследователя не является чисто природным процессом. Важной чертой игры выступает свобода: «Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие. Игра по принуждению не может оставаться игрой. Уже один этот характер свободы выводит игру за пределы чисто природного процесса» [15, с. 27].

Тот факт, что играть способны не только люди, но и животные, порождает ряд разноречивых истолкований.

Согласно первой точке зрения, поскольку потребность в игре присуща всем животным, истоки человеческой игры коренятся в тех же биологических основаниях, что и у всех живых существ.

Другая точка зрения только человеку приписывает способность к игре, основанной на работе воображения и фантазии, осознании символических связей, абстрактном мышлении. Игрой в собственном смысле, по мнению Э. Финка, можно считать только этот тип игры [14, с. 375-376].

На самом деле эти позиции не являются взаимоисключающими. Игра животных часто не мотивирована, животное играет для удовольствия. Но она выполняет важные познавательные и рекреационные функции и выступает как инструмент эволюции. Культура свойственна только людям, но появилась вместе с человеком как продукт длительной эволюции далёких предков.

Человек (по определению Аристотеля – «животное разумное и общественное») является продуктом общества, продуктом культуры, вне человеческого общества человека быть не может. Он испытывает необходимость в игре так же, как и все животные, однако именно у него игра развивается в высшую по отношению к игре животных деятельность, отдельный культурный феномен. Одним из свойств культуры является постоянное наращивание смыслов, поэтому и игра приобретает новые качества.

Игра и ритуал, священнодействие имеют ряд общих формальных признаков. На наличие этих признаков указывает Хейзинга. Священнодействие, как и игра, отличается обособленностью, наличием пространственно-временной ограниченности, особыми правилами, вступающими в силу только в ходе «игры». Оно «разыгрывается, ставится в пределах реально выделенного игрового пространства, как подлинный праздник, то есть радостно и свободно. Ради него выделяют собственный, временно существующий мир. При этом с концом игры действие это вовсе не прекращается, но продолжает озарять обыденный внешний мир, – укрепляя надежность, порядок, благополучие тех, кто участвовал в празднестве, вплоть до той поры, когда священные дни приблизятся снова» [15, с. 33].

Хейзинга отмечает также сходство игры и литургии, по его мнению, литургия «не имеет цели, но полна смысла» [15, с. 203]. Это близко к нефункциональной трактовке ритуала, согласно которой смысл ритуала заключается не в достижении какой-то внешней цели, а в нём самом, в самой возможности оперирования символами [1, с. 35].

Наличие таких сходств объясняется как первобытным синкретизмом, первоначальной неразделенностью культурных явлений архаического общества, так и тем, что ритуал тяготеет к игровым формам. Эту особенность отмечает М.С. Каган: «Подчеркну, что танцы, и предварявшие охоту и военные походы, и заключающие их, были не самостоятельными «спектаклями» на данные темы, но *компонентами охоты и войны как целостных процессов*, без которых и та, и другая вообще не могли состояться. Но и более того – подобная «художественно-обрядовая упаковка» была *универсальной «технологией» всех значимых производственных процессов*» [8, с. 124].

Для человека первобытного общества понятия «быть» и «играть» еще не разделены в полной мере. Эти особенности частично сохраняются в карнавале, маскарade, которые имеют ритуальные корни. Участник карнавала становится изображаемым им персонажем. Говоря о карнавале, замечают: «я был тем-то», а не: «играл того-то».

Существует сходство между представлениями членов первобытного общества и детскими представлениями о мире. В своей игре ребенок приближается к образу мышления первобытного человека, для которого «быть» и «играть» суть одно и то же. Й. Хейзинга, рассматривая такую особенность первобытного сознания, говорит о том, что понятие игры в таком случае «устраняет различие между верою и притворством. Это понятие игры без всякой натяжки соотносится с понятием освящения и священного» [15, с. 43].

Первоначальная взаимосвязь игры и сакрального ритуала, по мнению Й. Хейзинги, не исчезает и в более поздние времена. Во многих культурах присутствует понятие «священной игры», нашедшее отражение в мифе и эпосе. Например, скандинавские боги играют в золотые тавлеи. Золото здесь – металл, показывающий космическую ценность и тавлей, и самой игры, призванной непрерывным ходом поддержать миропорядок. После конца света, космической катастрофы, когда происходит возрождение мира и восстанавливается порядок, боги уже младшего поколения вновь находят золотые тавлеи, и священная игра продолжается. В классической философии Китая реальность осмыслялась как бесконечно сложная игра соответствий в узоре Природы, «Небесной сети» мироздания [10].

Другое проявление соприкосновения игрового и сакрального начал – это «игра в сакральное». Сама игра зачастую вмещает в себя имитацию, подражание священному обряду. Так, например, подобные игры наблюдаются у детей в культурах различных народов и изображают свадебный обряд, или священный праздник, или даже похороны [17]. «Игру в сакральное» можно частично обнаружить в таких явлениях культуры как карнавал или народный праздник, где народная пародия на священный обряд имеет архаические происхождение и уходит корнями в ритуальное осмеяние [3]. Возможно, точнее будет назвать это «игрой с сакральным».

Мы полагаем, что существует первоначальная сопричастность игрового начала и сферы сакрального, которая проявляется и в последующие эпохи.

А.К. Байбурин выделяет ряд отличий игры и ритуала. Так, ритуал исполняется в пограничные для общества моменты (поворотные моменты календарного и жизненного циклов, окказиональные ритуалы), тогда как игра может исполняться в любое время (кроме обрядовых игр, которые являются частью ритуала и исполняются в определенное время). Таким образом, ритуал привязан к точке во времени, а игра – нет.

Ритуал разрешает конфликт, назревший из-за несоответствия символического и фактического положения вещей (фактическое наступление следующей календарной вехи, необходимость смены старого новым в обрядах календарного цикла или же необходимость получения нового статуса в обрядах жизненного цикла). Игра, в свою очередь, лишь имитирует конфликт, является подготовкой к его разрешению (например, игра «в свадьбу», или «в похороны», или «в казаки-разбойники», или в шашки и шахматы, а также любая компьютерная игра).

Нельзя не отметить, что подобное утверждение справедливо по отношению к определенной категории обрядов и видов игр.

Если обряды перехода имеют определенную направленность и могут содержать элементы игры, характеризующихся наличием формальных признаков, то ритуал гадания близок к игре по своей сути, здесь проявляется первоначальная синкретичность, неотделённость одного явления от другого. Священная игра часто выступает и как гадание, где проявляется представление о высшей силе, воплощающей вселенский порядок, о неотвратимом Роке, сообщающем свою волю через игру. Высшая воля проявляется в виде результата гадания или дарования победы в игре (что характерно для игры-агона).

Замеченное Й. Хейзингой сходство игры и битвы отражает представление о противоборстве сил, участвующих в игре, ставка в которой – существующий мировой порядок.

Подобный мотив присутствует и в литературе, в частности в литературе XX века. Так в произведении фантаста Р. Желязны «Ночь в тоскливом октябре» мотив игры соприкасается с эсхатологическим мотивом последней битвы. Что знаменательно, «Игра», в которую вовлечены персонажи, разделившиеся на два противоборствующих лагеря, происходит в Ночь Всех Святых, заместившей кельтский Самайн. Согласно мифологическим представлениям, в этот день, который являлся поворотной точкой календарного цикла («Колеса года»), размывалась граница между миром мертвых и миром живых. Здесь подчеркивается как сакральное, космическое значение игры, так и её пограничное положение.

Игра и ритуал имеют разную функциональную направленность. Ритуал имеет четкую прагматическую направленность, ориентацию на конечный результат. Ритуалы и магические действия предельно прагматичны, но, как замечает Б. Малиновский, не в утилитарном, а в знаковом смысле. В игре же ориентация на результат сменяется ориентацией на сам процесс игры.

Для С.Л. Рубинштейна основной мотив игры заключается в многообразных переживаниях, значимых для играющего. По его мнению, «в игровой деятельности действия являются скорей *выразительными* и *семантическими* актами, чем оперативными приёмами» [12, с. 652].

Архаический ритуал не предусматривает наличие зрителей, он выполняет социальную функцию вовлечением всех присутствующих, независимо от степени активности их участия, в то время как в игре требование «соблюдения правил» допускает присутствие беспристрастных зрителей.

Ритуалу присуща четкая схема последовательного воспроизведения всех элементов, игра же по сравнению с ним имеет большую свободу воспроизведения.

Ритуал передается с помощью заучивания всех его частей, то есть сакральных образцов, игра – с помощью передачи правил.

Если игра двупланова, то есть играющими воспринимается и реальный мир, и мир условный, воображаемый, то внутри ритуала для его участников есть только одна ритуальная реальность. Альтернатив поведения в ритуале нет, возможность выбора появляется лишь тогда, когда ритуал не переживается, а разыгрывается. Но в таком случае это уже игра.

В то же время всё, что существенно в игре, – «в ней подлинно реально: реальны, подлинны чувства, желания, замыслы, которые в ней разыгрываются, реальны и вопросы, которые решаются» [12, с. 653].

Другим важным аспектом является соотношении игры и ритуала с дихотомией сакральное / профанное. Здесь играет роль как само разделение действительности на сакральную и профанную сферы, так представление о незыблемости / проницаемости их границ.

Гегель в своих «Лекциях по философии религии» утверждает, что религиозное и «свободное мирское сознание» являют собой два различных рода деятельности, два различных рода сознания. Эти две сферы находятся в «состоянии взаимного обособления». При этом вера религиозного человека не замыкается от других сторон его жизни, а соотносит все мирские цели с богом, как бесконечным и последним источником жизни [4, с. 211]. Все остальные стороны сознания человека, таким образом, подчинены высшей сфере.

Согласно Дюркгейму, различие священного и мирского лежит не в иерархической плоскости. Различие это основывается на разнородности явлений [6, с. 219]. Как полагает исследователь, эта разнородность абсолютна. Везде и всегда эти две сферы человеком воспринимались как два разных мира, два рода, между которыми нет ничего общего. Дюркгейм приходит к выводу, что, хотя формы контраста изменчивы, сам факт контраста между священным и мирским универсален [там же].

Эти две сферы в сознании человека находятся в состоянии явной диссоциации, которому противоречат смешение или даже чрезмерно тесное соприкосновение. Коммуникация между этими сферами существует, однако, обе категории не могут сближаться между собой и в то же время сохранять свою собственную сущность [6, с. 221].

В концепции М. Элиаде сакральное – это абсолютная реальность, это полнота бытия, первопричина сущего. Будучи онтологической первичной реальностью, сакральное обнаруживает себя в земном мире в виде «иерофаней» – проявлений священного в обыденности [16, с. 17].

В. Кабо полагает, что не стоит абсолютизировать связь между сакральным и профанным, как делали Э. Дюркгейм и М. Элиаде. Граница между ними, несомненно, есть, но она не такая чёткая, как им представлялось. Эта граница в реальности проницаема и размыта.

Понятия сакрального и профанного выходят за рамки оппозиции религиозный – светский. По мнению А.Г. Дугина, сакральное «по определению *шире, чем религиозное*». Особое переживание природных явлений, политических и социальных событий, не квалифицируемых конкретно внутренними состояниями, находящееся вне компетенции религии, может иметь сакральное измерение [5, с. 38-41].

В представлениях человека традиционного общества, по мнению Дугина, одна и та же сакральная формула или парадигма могла распространяться на общественное, природное и религиозное представления.

Мы полагаем, что сферы сакрального и профанного все же могут взаимопроникать друг в друга, явления – переходить из одной категории в другую. Статус священное / мирское может теряться / приобретаться явлением или предметом в зависимости от смены социокультурных установок в различные эпохи. Граница между этими сферами зыбкие и эфемерные, что отчетливо заметно в явлениях современной культуры в эпоху «новой религиозности», десакрализации и «расколдовывания». При этом наиболее стойкими оказываются явления, которые содержат представления о сакральных ценностях. Те или иные из них могут доминировать в разные эпохи.

Существуют религиозные и нерелигиозные ритуалы. Но уже в первобытную эпоху в синкретической культуре, как свидетельствуют данные этнографов, граница между ритуалами этих двух типов была размыта [7, с. 31]. Ритуал может не быть религиозным в собственном смысле, но в нём могут утверждаться сакральные ценности, что делает его равнозначным священнодействию.

Важной характеристикой ритуала является не его принадлежность к сфере сакрального, а «стереотипичность, наличие стандартов осуществления, регламентированность, обязательность (с соответствующей градацией “неблагополучия” в случае их невыполнения)» [1, с. 17].

Функцией ритуала является упрочнение и обновление сложившихся структурных связей социума, как внутри него, так и связей космических. Как полагал Г.В.Ф. Гегель, а вместе с ним и Э. Кассирер, ритуал жертвоприношения – это акт коммуникации.

Всё это свидетельствует, что игра является пограничной областью. Представление об игре не столько менялось, сколько изначально не могло быть однозначным. Она представляется имманентным свойством человеческой природы как в биологическом, так и в культурном аспектах.

Игра – это нечто присущее живым существам, более древнее, чем представление о сакральном и профанном. Дети играют как животные, вне зависимости от представления о сакральном и профанном. Само понятие «профанное» появляется как антоним сакрального, когда сакральное становится предметом осознанной культурной организации, становится осознаваемым структурным началом. Сакральное и профанное не имеют четкой границы. Эти границы расплывчаты, игра может их проникать. Изначально сакральное не требует особых ритуалов (например, дон Хуан в произведениях К. Кастанеды ищет «место силы» без особых ритуалов).

Игра представляет собой «мягкую» систему (слабо структуризованную и не формализуемую) [9, с. 191–192], «где динамические противоречия не исключают системности явления, представляя собой ее естественные качества» [13, с. 10]. Поэтому неоднозначность игровых проявлений говорит о сложности и разносторонности рассматриваемого явления.

Значение ритуала медиативно; инструментально ритуал перебрасывает мостки из одной сферы в другую, он не принадлежит только одной сфере.

Игра же, сама по себе, представляется пограничным явлением, её условные рамки приближены к этим двум сферам. Поэтому игра в сакральное имеет двусмысленный характер – с одной стороны не окончательно утрачены связи со сферой сакрального, но, с другой, при этом игра не воспринимается слишком серьезно.

В игровой форме может реализовываться потребность в поклонении. Согласно Дюркгейму, возникновение самого представления о существовании надличностной коллективной силы, превосходящей силы отдельного индивида, закладывает необходимость поклонения.

Е.Г. Балагушкин выделяет так называемые «сакральные архетипы» или «модули», которые являются элементарными феноменами сакрального сознания и деятельности, существующими на основе особой, сакральной модальности сознания, то есть сознания, ориентированного на приоритет сакрального (нуминозного либо просто экстраординарного – в наиболее архаических системах культуры). К этим модулям исследователь относит ролевые фигуры сакральной деятельности (ведуны, маги, жрецы), сакральные «активы» (фетиши, духи, боги), сакральные объекты (топосы, времена), кардинальные сакральные изменения индивида (грехопадение, очищение, просветление, преображение), оппозиции и противоборства метафизических начал (Света и Тьмы, Космоса и Хаоса, Сил добра и Сил зла) [2, с. 37-38].

Балагушкин утверждает, что рассматриваемые им функциональные архетипы (модули) представляют собой сакрализованные системы социокультурного действия и выступают в качестве элементарных типов веры, или способов духовно-практического освоения действительности, имеющих сакральную модальность [2, с. 43]. В игре может происходить, таким образом, включение стереотипов поведения в ответ на типичные ситуации; набор стереотипных действий. Кроме того, в кризисные моменты в культуре может происходить возвращение к предыдущим культурным моделям, сакральные ценности которых рудиментарно проступают в игровой форме.

Таким образом, игра и ритуал имеют ряд общих признаков, могут служить выполнению одних и тех же функций в культуре. Игра и старше обряда как явление, присущее природным существам, и младше его как результат эволюции культурных смыслов. Зачастую сложно вычленив игру из обрядового комплекса, сама игра является ритуальной, «священной». Неоднозначность явлений, невозможность иногда отделить одно от другого стимулирует появления таких игровых форм, как «игра в сакральное», где может воплотиться определенный сакральный архетип.

Если игра признается явлением, имманентным человеческой природе, биологическим явлением, развивающимся впоследствии в более сложные формы, то ритуал появляется как стремление к стереотипизации поведения и упорядочивания структурных связей социума и мироздания в целом. Ритуал, следуя сакральным образцам, упрочивая существующий космический порядок, имеет прагматическую направленность. Игра представляется самоценной и самоцельной, но такая точка зрения игнорирует архаическое состояние игры.

При соотношении игры и ритуала со сферами сакрального и профанного можно сделать вывод, что ритуал полностью обусловлен задачами коммуникации с сакральными силами, игра же занимает пограничное положение в культуре и соприкасается и со сферой сакрального, и со сферой профанного.

В древнейшие эпохи игра и ритуал пребывают в синкретическом, слитом виде. В «священной игре» присутствуют признаки как игры, так и ритуала. «Священная игра» сама является священнодействием и сохраняет при этом все существенные качества игры, в отличие от более поздних обрядовых комплексов, где игра является частью ритуала, включена как элемент общего действия. Ритуал имеет сакральное значение, не обязательно являясь религиозным актом, а в силу сакральности ценностей, утверждаемых в нём.

В форме игры также утверждаются сакральные ценности. Игра сакрализуется, как персонификация Судьбы, а впоследствии, как воплощение ценностей свободы и фантазии. Признаётся космическое значение игры, сам принцип игры становится принципом существования мироздания.

Наличие этого архаического представления об игре, ставшего частью культурного кода, позволяет говорить о том, что в последующие эпохи, приближаясь к своему древнему, синкретическому состоянию, игра сохраняет связь со сферой сакрального.

Источники и литература:

1. Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре : структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов / Байбурин А. К. – СПб. : Наука, 1993. – 253 с.
2. Балагушкин Е. Г. Архетипы сакрального сознания и деятельности / Балагушкин Е. Г. // Ориентиры. Метафизические исследования человека и мира. – № 4. – 2007. С. 36–51.
3. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / Бахтин М. М. – 2-е изд. – М. : Худож. лит., 1990. – 543 с.
4. Гегель Г. В. Ф. Философия религии. В 2-х томах. Т.1 / Гегель Г. В. Ф. [Пер. с нем. М. И. Левиной]. – М., «Мысль», 1975. – 532 с.
5. Дугин А. Г. Философия политики / Дугин А. Г. – М. : Арктогея, 2004. – 614 с.
6. Дюркгейм Э. Элементарные формы религиозной жизни. Тотемическая система в Австралии [Текст] / Э. Дюркгейм // Мистика. Религия. Наука. Классики мирового религиоведения. Антология / [пер. с англ., нем., фр. А. Н. Красникова]. – М. : Канон, 1998. – 432 с.
7. Кабо В. Р. Круг и крест: размышления этнолога о первобытной духовности. / В. Р. Кабо. – М. : Вост. Лит., 2007. – 328 с.
8. Каган М. С. Введение в историю мировой культуры. Книга первая. – СПб. : ООО «Издательство "Петрополис"», 2003 – 368 с.
9. Казарян В. П. Параметрическая теория систем и системная практика / В. П. Казарян // Параметрическая общая теория систем и ее применения : Сб. трудов, посвященный 80-летию проф. А. Уёмова / Под ред. А. Ю. Цофнаса. – Одесса : Астропринт, 2008. – С. 185–196.
10. Лисина Е. А. Матричная природа ритуального действия (на примере китайской цивилизации) / Е. А. Лисина // Вестник ОГУ. – № 2. – 2005. – С. 27–32.
11. Малиновский Б. Магия, наука и религия [Текст] / Б. Малиновский // Мистика. Религия. Наука. Классики мирового религиоведения. Антология / [пер. с англ., нем., фр. А. Н. Красникова]. – М. : Канон, 1998. – 432 с.
12. Основы общей психологии. / С. Л. Рубинштейн – СПб., 2002. – 720 с.
13. Темненко Г. М. Анна Ахматова : опыты интертекстуальных и имманентных прочтений : монография / Г. М. Темненко. – Симферополь: ИТ «АРИАЛ», – 2013. – 476 с.
14. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк [пер. А. Гараджи] // Проблема человека в западной философии : Переводы / Сост. и послесл. П. С. Гуревича; Общ. ред. Ю. Н. Попова. – М. : Прогресс, 1988. – 552 с.
15. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. / Й. Хейзинга [пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова, коммент. Д. Э. Харитоновича] – М. : Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
16. Элиаде М. Священное и мирское / М. Элиаде [пер. с фр., предисл. и коммент. Н. К. Гарбовского]. – М. : Изд-во МГУ, 1994. – 144 с.
17. Яровицкая Н. А. Символы-двойники игровой бездны / Н. Яровицкая // Особистість у системі соціальних зв'язків: міжнар. наук.–практ. конф., 18–19 квітн. 2005 р. : тези допов. – Х., 2005. – С. 465–468.