

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Трансформация архетипических образов в контексте ролевых игр.

Антропологический анализ.

Тебякина Елена Евгеньевна

Студент

Санкт-Петербургский государственный университет, Философский факультет,

Санкт-Петербург, Россия

E-mail: elenasofos@gmail.com

Рассуждая о феномене «ролевых игр», как новом типе социальной практики, следует обратить внимание не только на предпосылки послужившие возникновению данного феномена, но и на возможность его реализации в рамках современной культуры. Ведь именно XX век, ознаменовавший собой наступление эпохи постмодерна, которая породила множество вариаций и модификаций центральных сюжетных линий литературы, истории и философии, и всей европейской культуры в целом, как никогда лучше отражает саму сущность и природу игры в чистом виде, как предельного состояния человеческого бытия, в котором, в результате образования онтологического зазора между настоящим, прошлым и будущим, происходит обращение к самой сущности человеческого бытия и самости, и возникает возможность осуществления чистого бытийствования посредством творчества и, следовательно, реализации собственного жизненного проекта подлинного присутствия. Основанная на моменте условности и вариативности игра, при этом требует чёткого следования установленным правилам, которые, тем не менее, могут измениться или включить в себя дополнительные элементы, повинаясь логике игры, как мир кэрроловского Зазеркалья. Именно поэтому основные требования постмодернистской эпохи – повторение и эклектика, способствуют не только трансформации прежних культурных смыслов и смещению привычных точек зрения, вниманию к деталям, но и, благодаря включению игрового момента как обязательного и необходимого бытийственного момента - порождению новых социальных и духовных практик. В частности, примером подобного рода социальной практики может служить игропрактика ролевого движения. Феномен ролевых игр (англ. *Role-playing game*), позволяющий перевести игру из виртуального мира в действительность, делает возможным наделение игры онтологическим статусом. Что же касается непосредственно игроков, то благодаря данному феномену, человек получает возможность обрести единую «точку сборки» собственного существования, а значит и возможность для выстраивания своего собственного мира и вписывания в контекст истории общечеловеческого бытия (который оказался слишком широк и информативен), как посредством поиска и приобщения к исторической линии (так называемые «реконструкторы», занимающиеся исторической реконструкцией эпохи, предметов быта, оружия, украшений и музыкальных инструментов и предпочитающие воспроизводить исторические события с максимальной точностью и стремлением к наибольшей аутентичности); так и творя свою собственную мифологическую фэнтезийную историю (так называемые «ролевики», участники ролевого движения, выбирающие сюжетом для игр произведения отечественных и зарубежных авторов, пишущих в жанре фэнтези. Ролевики ориентированы больше на игровую сущность происходящих процессов, характер и качество взаимоотношений между героями как в виртуальной, так и в повседневной жизни).

Две эти тенденции в развитии ролевого движения, образующие различные вариации на темы древних мифологических и исторических сюжетов в контексте ролевых игр, позволяют выявить новые модификации архетипических образов, описанных К. Г. Юнгом. И, если раньше архетипы проявляли себя в сновидениях и сказках, то теперь они получают возможность реализации в действительности.

Наиболее характерными и часто встречающимися в контексте ролевых игр являются архетипы Анимуса, Анимы, Персоны, Тени, Мудреца, Бога и Трикстера. Анимус - герой, вождь, Король (который, однако в контексте ролевых игр выполняет скорее номинальные, чем реальные функции). Героический образ Рыцаря становится не только выразителем всех маскулинных черт, но и конкретным героическим образом Воина, Вождя, сражающихся на войне с высшим злом или на поединке во имя Прекрасной Дамы (Анимы) или же Ремесленника, Кузнеца создающего предметы быта, украшения и оружие. Сама же Анима выступает не только как средоточие всего женственного (хранительница очага, Прекрасная Дама, Целительница, Жрица), но и в качестве Девы-Воительницы, Лучницу, а иногда и даже предводительницу военного отряда.

Архетип Персоны в игре - обязывает участников выстраивать социальные связи не только в повседневном, но и виртуальном, вступать во взаимоотношения с другими игроками, прорабатывать связи и выполнять квесты (индивидуальный набор заданий персонажа игры).

Тень к игре всё больше антиперсонифицируется, превращаясь в чистое зло, безосновное, зло ради самого себя, как некую надметафизическую субстанцию, лишённую каких-либо черт, вызывающую страх именно своей обезличенностью.

Фигура Мудреца (жреца, друида, мага) обязательно обладающего некой волшебной силой или тайным знанием, зачастую становится ключевой в пространстве волшебного фэнтезийного мира. Таким образом, Мудрец выступает не только носителем тайного знания (хотя и этот момент по-прежнему актуален), но и некой древней силы (маны), превосходящей возможности обычного человека или Героя, поскольку последний черпает силы из самого себя. Тогда как Мудрец-Маг получает её от Высшей силы или Волшебного Источника, или же черпает её в Природе (здесь проскальзывает архетипический образ Матери-Земли).

И, наконец, архетип Бога, творца игрового мира, создающего сценарий игры и вводящего игроков в игровое пространство – Мастера, который иногда выступает в роли трикстера, если это необходимо для сущности игры, например, направить игроком по нужному (или наоборот ложному) следу.

Обретая действительное воплощение, данные архетипы не только поэтизируются и мифологизируются, но и становятся частью жизненного мира игроков, становясь непосредственной частью не только игрового, но и повседневного бытия играющих (игровые имена, доспехи и знаки отличия порой наполняются большим символическим смыслом, нежели вещи повседневного мира).

Таким образом, благодаря феномену «ролевых игр» человек не только обретает возможность обретения и реализации собственной самости, но и благодаря возможности непосредственного про-игрывания определённого архетипического образа получает возможность реализации полноты собственного бытия и избавления от ряда психологических проблем, а так же благодаря особому когнитивному преобразованию, получает возможность выстроить исторический контекст бытия, вокруг единой точки отсчёта,

позволяющей ему обрести единое основание собственного жизненного мира.

Литература

1. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия/ в сборнике Проблемы человека в западной философии - М.: «Наука» , 1988. - 357–402 с.
2. Франц М. Л. фон Феномен Тени и зла в волшебных сказках - М.: "Класс 2010. - 360 с.
3. Юнг К.Г. Душа и миф: шесть архетипов -Киев: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996.- 384 с.