

УДК 130.2

DOI: 10.26565/2306-6687-2020-62-08

**Білик Ярослав Михайлович**

доктор філософських наук, професор кафедри  
теорії культури і філософії науки  
Харківського національного університету  
імені В.Н. Каразіна  
Харків, майдан Свободи 6, 61022  
E-mail: bilyk2008@ukr.net  
ORCID: 0000-0002-9611-3733

## ІГРОВИЙ ФЕНОМЕН В СЕРЕДНЬОВІЧНІЙ КУЛЬТУРІ

Середньовіччя додало до успадкованих лудологічних культурних традицій античності свої власні. Такі уявлення були в першу чергу пов'язані саме з тією формою існування та сприйняття християнства, яке було основою всієї цієї цивілізації.

У відповідності з такими світоглядними нормами будувались також і тогочасні епістемологічні уявлення. Пізнавальний акт індивіда розглядався як вступ суб'єкта до світу загальної трагічної гри, де відбувається його підняття від чуттєвих буттєвих форм до буття надчуттєвої краси, яка визначається лише через форми розумового пізнання, а через неї – до надсутнісного буття її Творця. Філософська думка Середньовіччя успадкувала платонівську лудологічну традицію. У відповідності до таких уявлень, особиста творчість індивіда (мистецька, наукова тощо), яка розглядалась як тотожна пізнанню і сприймалась лише як відтворення, віднайдення того, що вже було запрограмоване Творцем, тобто грою та через гру.

Найбільш яскрава сторінка Середньовіччя пов'язана з існуванням лицарства та його наступним осмисленням, адже феномен лицарства – це є вершина середньовічної культури, її етичний та естетичний ідеал, який був осмислений її самосвідомістю як форма гри.

Ролевий розподіл поширювався на всі основні прояви життєвих відносин індивіда. Тому навіть звичайний зовнішній прояв у публічному житті будь-яких особистих емоцій індивіда (радість, задоволення, гнів, відчай, печаль тощо) обов'язково підлягав такому "ролевому диктату". Тобто сфера публічного виразу емоцій індивідом також була зумовлена імперативністю його власної соціальної ролі, яка ним виконувалась.

Можна говорити про сприйняття тогочасною свідомістю поетичного тексту як зіграної ролі, а авторського мистецтва – переважно як мистецтва виконавчого. Тоді більш зрозумілим постає притаманна середньовічній літературі сталість сюжетів, а також анонімність творів; адже кожен автор, сприймаючи його як сценарій, намагався найкраще зіграти свою роль, що була записана як відповідний текст. Більше за те, потрібно додати, що подібного роду гра була зумовлена також і деякими іншими особливостями середньовічної ментальності. Справа в тім, що середньовічна людина задля досягнення всієї повноти власного самовиразу, а також для того, щоб цей самовираз був зрозумілим суспільству, намагалась ототожнити себе з певним зразком, який вже мав відповідну суспільну санкцію.

У відповідності з визнаною інтерпретацією такого зразка та його алегоричними значеннями (найчастіше це були широко відомі біблійські образи) визначалась роль і будувалась модель поведінки. Такі усталені форми самовиразу полегшували процеси розуміння та міжособистісний діалог.

**Ключові слова:** лудологічна традиція, Середньовіччя, культура, середньовічний менталітет.

**Bilyk Yaroslav M.**

D. Sc. in Philosophy, Professor of the Department  
of Theory of Culture and Philosophy of Science  
V.N. Karazin National University  
6, Svobody sqr. 61022, Kharkiv, Ukraine  
E-mail: bilyk2008@ukr.net  
ORCID: 0000-0002-9611-3733

## GAME PHENOMENON IN MEDIEVAL CULTURE

The Middle Ages added their own ludological culture traditions to those ones they had inherited from the Ancient Ages. First of all, such notions were connected with that form of the existence and perceiving the Christianity which was the ground for the whole civilization.

Epistemological notions of those times were also built in accordance to those norms of the world outlook.

A cognitive act of an individual was understood as an entrance by a subject to the world of general tragic game where he is risen up from sensual forms of the being to the being of over-sensual beauty, which is defined only through forms of mental cognition, and through the beauty to the over-essential being of its Creator. The philosophical thought of the Middle Ages inherited the Platonic ludological tradition. According to these notions, a personal creativity of an individual (art, scientific etc.) was understood as being identical with cognition and perceived only as reproduction, retrieval of what had already been programmed by the Creator, that is as a game and through a game.

The brightest page of the Middle Ages is connected with chivalry and over-thinking it later because the phenomenon of chivalry is the top of the medieval culture, its ethical and esthetical ideal, which was over-thought by its self-consciousness as a form of game.

Role division was spread into all main displays of an individual's life relations. Therefore even usual outside display of any personal emotions by an individual in his public life (happiness, satisfaction, anger, despair, sadness and so on) was subject to this "role dictate". So, a sphere of public display of emotions by an individual was also predetermined by imperativeness of his own social role he was playing.

We can say that the consciousness of those times perceived a poetic text as a played game and authorized art as performing art mainly. Then, constancy of plots and anonymity of works, which is a feature of the medieval literature, becomes more understandable; as every author perceived it as a script and tried to play his role as best as he could; his role was written down as an according text. Moreover, we should add that a similar game was predetermined also by some other peculiarities of the medieval mentality. The reason is that medieval people tried to identify themselves with a certain sample which had had according approbation, to achieve the full self-expression and to make this self-expression understandable for the society.

A role was determined and a model of behavior was built according to the admitted interpretation of this ample and its allegoric meanings (most often, they were widely known Biblical images). These established forms of self-expression made processes of understanding and an interpersonal dialogue easier.

**Key words:** ludological tradition, Middle Ages, culture, medieval mentality.

Середньовіччя надає нам можливість споглядати гру у якості однієї з фундаментальних своїх основ. Саме ця культурна доба, як і попередня доба Античності, належить до тих небагатьох в історії світової культури, в яких гра поставала визначальним культуротворчим фактором.

Варто відмітити, що на відміну від попередньої епохи, щодо якої вже існує певна традиція лудологічного аналізу, доба Середньовіччя в аспекті лудологічному ще є занадто мало дослідженою. Втім, навіть побіжний погляд на відповідну культурологічну та філософську літературу доводить, що і в історичному, філософському та культурологічному аспектах ця надзвичайно різностороння і дивовижна епоха досліджена явно недостатньо: адже початок ґрунтовних та систематичних наукових досліджень Середньовіччя пов'язаний в основному лише з діяльністю "нової історичної школи" ("школи "Анналів") в другій половині ХХ століття.

Тому не є дивним, що саме у працях представника цього напрямку Ж. Ле Гоффа ми знаходимо певні вказівки на фундаментальне значення феномену гри в культурному житті людей доби Середньовіччя. У своїх роботах він приходив до висновку про характер і роль лудологічних уявлень в контексті суспільного життя: "Їх єдиною глибокою та безкорисливою радістю було свято та гра... Замок, церква, місто – все слугувало театральними декораціями" [Ле Гофф, 1992, с. 336]. Визнаючи важливість такого висновку авторитетного вченого, а також надзвичайно позитивну його роль в ініціації активних культурологічних досліджень цієї доби, ми змушенімаємо визнати, що ні окремі сфери прояву феномену гри, ні лудологічні уявлення, ні тим більше культурно-історичний тип Середньовіччя в цілому у плані лудологічному Ж. Ле Гоффом, а також іншими представниками цієї школи, спеціально все-таки не досліджувались.

Відомий дослідник Й. Хьойзінга у своїх працях досліджував прояви ігрового елемента, але лише в деяких світоглядних формах, В його роботах переважає оглядовий аналіз основних історичних епох щодо присутності в них феномену гри, оскільки й сам він не ставив перед собою ніяких інших завдань.

Оцінюючи Середньовіччя в цілому, неможливо не відмітити особливе місце цієї культурної епохи в загальних процесах генезису європейської цивілізації. Адже доба Середньовіччя – це початок власної європейської історії та роки її першого тисячоліття, тоді як антична історико-культурна доба все-таки постає лише її підґрунтям. Частина європейських традицій були продуктом культурного синтезу, вони розбудовувалися на основі відповідних античних традицій. Але саме в добу Середньовіччя відбувається фундація власних основ сучасної

нам європейської цивілізації та складається більшість з її важливих суспільних інститутів. В якості прикладу можна згадати, що європейська система вищої освіти виникає і саме в період Високого Середньовіччя.

Ігровий феномен в культурі середньовічної епохи, особливо в перші століття її існування, багато в чому був пов'язаний з античним культурним спадком. Античний культурний вплив в першу чергу позначився у досить позитивному сприйнятті суспільною думкою Середньовіччя філософії Платона та неоплатонізму, звідки й була запозичена деяка частина лудологічних уявлень. Такий позитив, насамперед, був обґрунтований ще ідеями Августина Блаженого стосовно суттєвої близькості філософських та моральних розбудов Платона та філософії християнства. Інша частина лудологічних уявлень прийшла до середньовічного світогляду через традицію переосмислення спадку перипатетичної філософії.

Середньовіччя додало до успадкованих лудологічних уявлень також і свої власні. Такі уявлення були в першу чергу пов'язані саме з тією формою існування та сприйняття християнства, яке було основою всієї цієї цивілізації. Адже з деякими важливими проявами ігрового феномену людина цієї історико-культурної доби досить-таки регулярно зустрічалась в церкві під час богослужіння. Мова йде про театральний характер церковної літургії.

Зауважимо, що театральність в літургії була очевидною для багатьох середньовічних богословів. Так, наприклад, вже за часів Раннього Середньовіччя Пасхальне дійство досить часто визначалось ними за допомогою суто лудологічних понять, тобто таких як: "Ludus Paschalis" поряд з більш давнім "Ordo Paschalis". Починаючи ж з Високого Середньовіччя, переважна частина літургічних служб визначалася вже як "Ludus". На наше переконання, такого роду театральність в церковній службі була частково зумовлена загальними особливостями середньовічного світогляду, зокрема притаманною йому алегоричністю.

Форма відправлення літургії була фактично неможливою без класичних театральносценічних композиційних фаз: зав'язки, кульмінації, розв'язки, а також загального сюжету. Проте набагато більш важливішою поставала сутність літургії, тобто її внутрішня форма: адже християнське богослужіння передбачає обов'язковий наратив сакральної світової драми. Невипадковим був також генетичний зв'язок з ним частини середньовічних форм драматургії, таких як містерія, міраклъ або мораліте. Вони, до речі, також завжди сприймались тогочасним суспільством як певні форми гри (ludus). Вищесказане багато в чому зумовило не тільки особливості характеру та сутність середньовічного світогляду, але також формування всього культурного універсуму Середньовіччя.

Середньовічний індивід обов'язково сприймав себе як частину спільноти, що мала містичним чином поєднувати його з Творцем. Необхідною основою такої спільноти поставала Церква як загальне поєднання всіх вірних в своєрідний містичний суперколектив. Завдяки такій позиції Церква з необхідністю брала на себе важливі функції посередника між людиною і Богом, земним і сакральним світами, медіатора між мікро- і макрокосмом.

Саме завдяки цим обставинам за культурної доби Середньовіччя людина як особистість ще не могла знати проблем самотності та "закинутості" у вир буття. Адже будь-який окремий індивід, сприймаючи себе частиною певної спільноти, мав змогу реалізовувати свої екзистенційні ресурси через різні форми корпоративності та посередництво вищезазначеного суперколективу, що поєднував його зі сферою духовного. Завдяки саме такій побудові системи світобачення, і самотній мандруючий лицар, і чернець-відлюдник серед тогочасних безмежних і безлюдних лісів, як, взагалі, і будь-хто з членів цього суспільства, міг мислити себе невід'ємною і необхідною частиною єдиного культурного універсуму.

В якості однієї з найбільш характерних рис цього світогляду варто визначити його особливий історизм. Адже будь-яка життєва подія тогочасною суспільною думкою обов'язково сприймалася як така, що обов'язково набуває загальноісторичного характеру, а також як необхідний елемент в контексті розгортання загальної світової драми.

Завдяки таким ментальним особливостям, наприклад, всі тогочасні історичні хроніки обов'язково починались з опису подій "від створення світу", а сучасні діяння будь-яких персонажів, якими б незначними вони не були об'єктивно, завжди сприймались як закономірне і необхідне продовження подій всесвітньої історії, а також такими, що обов'язково будуть мати певний наслідок у майбутньому.

Варто відмітити, що такий характер мали не тільки середньовічні історичні хроніки. Адаже взагалі будь-який тогочасний документ, хроніка чи компендіум будувався за аналогічною схемою. Однак найважливішим було те, що саме завдяки такому розумінню дійсності, середньовічна освічена особистість могла сприймати все існуюче навколо неї як взаємопов'язане та взаємозумовлене, а себе – як важливу і необхідну частину єдиного універсуму.

Належність індивіда до єдиного культурного універсуму передбачала також появу ще однієї особливості у його сприйнятті навколишнього світу. Так, для мислячої людини доби Середньовіччя, зрозуміти що-небудь означало, в першу чергу, сприйняти і об'єкт пізнання, і самого себе як важливу ланку на шляху до надсутнісного буття, тобто до як причетності об'єкта, який пізнається, до загального Суб'єкта, яким постає в цій картині світу Бог-Творець. Адаже буття Бога сприймалось як таке, що перебуває поза межами речового світу і актуалізується лише через релігійний або філософський досвід особистості на основі біблійської традиції.

Зауважимо, що у відповідності з такими світоглядними нормами, основним підґрунтям яких були ареопагічні традиції, будувались також і тогочасні епістемологічні уявлення. Тому індивідуальний пізнавальний акт індивіда як правило розглядався у формі вступу суб'єкта з його незначним індивідуальним буттям до світу загальної трагічної гри, де мало відбуватися його підняття від чуттєво визначених буттєвих форм до буття надчуттєвої краси, яка визначається лише через форми розумового пізнання, а через неї – до надсутнісного буття її Творця.

Тому однією з основних екзистенційних засад середньовічного індивіда, а також його позиції у сприйнятті власного та вселенського буття було одкровення. Адаже, як справедливо зазначав щодо місця і ролі одкровення в системі тогочасного світогляду Х. Ортега-і-Гассет: "В Середні віки європейець жив одкровенням; спираючись на власні сили, він почував себе нездатним впоратись з неосяжним навколишнім світом, зі всіма труднощами і нещастями свого існування. Але він вірив живою вірою, що всемогутній Творець милостиво відкриє йому все найсуттєвіше для життя" [Ортега-і-Гассет, 1996, с. 81].

Зустріч людини з Богом середньовічним індивідом мислилась не тільки як містичний акт, але, насамперед, як свято, екстаз, насолода життям та злет фантазії, що знайшло своє відображення в феномені середньовічної святковості. Саме феномен свята через притаманні йому звичаї та ритуали надавав кожному індивіду якнайширшу можливість для реалізації його власних екзистенційних та епістемологічних прагнень. Все це ставало реальним, оскільки процедури святкування, захоплюючи індивіда до свого особливого простору і часу, також передбачали можливість його самовиразу через процедуру ототожнення з тим чи іншим персонажем (маскою) традиційного середньовічного карнавалу.

Оскільки притаманне середньовічним святам ритуальне висміювання було загальним і всеохоплюючим та не могло мати яких-небудь заборон чи заперечень, це дозволяло практично нічим не обмежений вибір індивідом своєї карнавальної ролі, яка найбільше відповідала його прагненням та полегшувала його самореалізацію, нехай навіть ілюзорну.

Досить характерним для ментальності цієї доби було намагання особистості в кожній речі чи явищі, в кожній події, нехай навіть, на перший погляд, незначній, обов'язково побачити їх як загальний, так і потаємний сенс та призначення.

Філософсько-теологічна думка Середньовіччя успадкувала платонівську лудологічну традицію. У відповідності до таких уявлень, особиста творчість індивіда (мистецька, наукова тощо), яка розглядалась як тотожна пізнанню і сприймалась лише як відтворення, віднайдення того, що вже було запрограмоване Творцем, тобто грою та через гру.

Добре відомо, що однією з найбільш показових характеристик кожної цивілізації є її суспільні ідеали. Також є цілком закономірним, що суспільні ідеали цивілізації, де лудологічні уявлення були провідними, також мали певний зв'язок з лудологічними поняттями. У якості прикладу ідеалу епохи, що був тісно пов'язаний з ігровим світосприйняттям, варто назвати лицарську ідею. На наше переконання, найбільш яскрава сторінка Середньовіччя, пов'язана саме з існуванням лицарства та його наступним осмисленням, адже феномен лицарства – це є вершина середньовічної культури, її етичний та естетичний ідеал, який був осмислений її самосвідомістю як форма гри.

Оскільки, у всі часи свого існування лицарство було не тільки реально існуючою спільнотою, але й суспільним ідеалом, не є дивним, що воно постійно зазнавало певних змін у зв'язку із змінами самого суспільства. Так, за доби Високого Середньовіччя суспільна думка все

більше починає осмислювати ідею лицарства також через ідеї куртуазності. Тепер лицар сприймався не тільки мужнім та гоноровим воїном, але також обов'язково – зразковим придворним. Відтепер лицар розглядався не лише як воїн та захисник справедливості, але й як галантний кавалер, поет-співець та музикант.

Після таких суттєвих змін загальний сенс лицарства, замість боротьби проти несправедливості, все більше переосмислювався як куртуазне служіння Прекрасній Дамі; саме їй відтепер посвячували лицарі свої досягнення. Правда, саме завдяки цій стороні лицарства європейська цивілізація вперше усвідомлює сутність високого та ідеального кохання, зокрема розбудовує свої уявлення щодо трагізму нерозділеного кохання.

З іншої сторони, безсумнівною є й та обставина, що традиція поклоніння та служіння Прекрасній Дамі, а це вже досить добре помітно на прикладі "темного" стилю в поезії трубадурів або (частково) в так званих "Бестіаріях кохання", приховує в собі небезпеку виходу за межі християнства, що, до речі, відбувалося неодноразово. Відомо, що саме це й стало однією з причин, що зумовили загибель Провансу, що завдало лицарству дошкульного удару.

Можна погодитись з Й. Хьойзінгою, що доба Пізнього Середньовіччя демонструє нам скоріше своєрідну "гру в лицарство", тобто певну стилізацію під лицарство та його звичаї [Хьойзінга, 1988, с. 139], але ні в якому випадку не його справжню сутність. Адже основною особливістю цієї "стилізації під лицарство" була заміна гри як способу життя справжнього лицарства на її імітацію. Тобто за цієї доби під іменем лицарства спостерігаємо вже якісно іншу соціальну групу; замість способу життя найкращих представників з всього суспільства – лише спосіб організації дозвілля однієї з вищих соціальних груп.

Зауважимо, що такий варіант дозвілля (у придворному житті чи в середовищі вищої шляхти) також містив деякі елементи гри: певну сценічність, ритуали, загадки на тему куртуазних відносин та культу «прекрасної дами». Однак від справжнього лицарства в таких умовах залишалось небагато.

Отже, спочатку поступово, а надалі все швидше, лицарська ідея почала руйнуватися. Лицарство перетворюється або в почесне звання, або в спільноту професійних воїнів. Одна з основних причин його загибелі – все зростаюча дистанція між величними лицарськими ідеалами та реаліями суспільного життя останнього періоду доби Середньовіччя: "Лицарський підхід до життя був занадто перевантажений ідеалами прекрасного, доблесті та користі" [Хьойзінга, 1988, с. 139] – справедливо зауважував щодо цього процесу Й. Хьойзінга.

Завжди набагато менше за проблему соціального, тобто станового та корпоративного поділу, досліджувалися органічно пов'язані з нею проблема його самоусвідомлення середньовічним суспільством, а також проблема інтерпретації тих різноманітних способів життя, які були притаманні кожному з соціальних станів та корпорацій.

Але нас саме ця сторона проблеми цікавить найбільше, оскільки є нашою метою. Адже саме такого роду уявлення, які відображали та пояснювали сутність, особливості та причини станового та корпоративного поділу, а також спосіб життя, притаманний таким групам поділу, з точки зору середньовічної людини, були розбудовані саме на лудологічних ідеях.

Найбільш характерними рисами середньовічної культури вважаються її нормативність та корпоративність, які взагалі є головними особливостями середньовічного культурного універсуму.

Зазначимо, що нормативність виявлялася навіть у зовнішньому вигляді людини Середньовіччя. Так, наприклад, за одягом, місцем проживання та особливостями поведінки індивіда у певних побутових ситуаціях можна було досить легко визначити його соціальний статус, походження та корпоративну належність. Дійсно, яким би, наприклад, великим не був обсяг багатства будь-якої середньовічної людини, якими б не були власні уподобання, бажання або інтереси купця, ремісника, клірика, селянина або дворянина, вони мусили одягатись, мешкати, спілкуватись і взагалі жити у відповідності з чинними нормами саме тієї групи (корпорації), до якої вони належали. Порушення таких норм індивідом тогочасна суспільна думка розглядала як вияв гордині або взагалі суспільний виклик. Адже, наприклад, недостатність або навіть повна відсутність засобів для існування у тої чи іншої особи не могло бути виправданням задля будь-якої можливої невідповідності таким загальноприйнятим нормам.

Нормативність в житті цього суспільства визначалась не стільки указами королівської влади та існуючими законами, скільки притаманними йому фундаментальними світоглядними ідеями. В цьому суспільстві існувала лише невелика кількість законів, а також звичаїв, дійсних для

всіх суспільних станів, для всіх спільнот та корпорацій суспільства; адже майже кожна з корпорацій мала свої власні звичаї, а також в деяких випадках мала можливість здійснювати своє власне судочинство.

Одна з таких ідей, що охоплювала цілком все суспільство, – це загальна та глибока переконаність всіх членів середньовічного суспільства щодо вічності існуючої системи світоустрою – тобто *ordo* (порядок), що визначає місце кожної людини в житті суспільства. Ця ідея сприймалась як така, що ґрунтується на фундаментальних витоках світоустрою, і тому уявлялася всеохоплюючою вічною та незмінною. Тобто суспільний поділ вважався таким, що відповідає аналогічному поділу світу сакрального, а організація суспільств минулого, наприклад, античного, уявлялась як такі, що були організовані подібно до середньовічного.

Варто зауважити, що ці свої соціальні ролі індивіди – члени середньовічних співтовариств були повинні обов'язково відігравати за їх межами корпорацій, насамперед у корпоративному спілкуванні, тобто в публічному, але не в приватному житті, що можна визначити як їх основну особливість.

Внутрішнє життя кожної з корпорацій передбачало отримання індивідом вже інших ролей, – позначимо їх як внутрішні ролі (на протизагу соціальним ролям, які постають як зовнішні), – які могли надавались кожній особі в залежності від того місця в корпоративному житті, яке займали її члени у відповідності з існуючою внутрішньою ієрархією. Але, якщо зовнішні ролі були в основному незмінними, оскільки залежали від соціального статусу даної корпорації в суспільному житті, то внутрішні корпоративні ролі зазнавали досить частих змін у зв'язку з відповідною зміною власного статусу члена корпорації у її житті. Тобто ролі, передбачені внутрішнім життям корпорацій, суттєво відрізнялись за своїми характеристиками від зовнішніх соціальних ролей.

У якості прикладу, який дозволяє проілюструвати основні відмінності ролевих типів, візьмемо "вчену корпорацію", тобто середньовічний університет. Ця корпорація, що органічно поєднувала професуру і студентів, користувалась в тогочасному суспільстві високим авторитетом. Адже саме до університетів неодноразово зверталось керівництво церкви для вирішення найважливіших своїх внутрішніх дискусій, які періодично виникали; тоді університетам надавалась роль арбітра. Про високий соціальний статус членів цієї корпорації свідчить і та обставина, що за пануючими тоді стратифікаційними уявленнями, її найвищі представники (тобто ті особи, які мали вищі вчені ступені) прирівнювались, наприклад, до представників вищого кліру (єпископа).

Розподіл внутрішніх ролей у власному житті вченої корпорації був зумовлений як зростанням індивідуальної майстерності та знань кожного окремого її представника, так і відповідним визнанням цих досягнень корпорацією (науковою спільнотою). Можливо, саме тому кваліфікація кожного члена вченої корпорації (звісно, крім студентів) своєю сутністю передбачала деяку подвійність: ступінь і звання.

Ролевий розподіл поширювався на всі основні прояви життєвих відносин індивіда. Тому навіть звичайний зовнішній прояв у публічному житті будь-яких особистих емоцій індивіда (радість, задоволення, гнів, відчай, печаль тощо) обов'язково підлягав такому "ролевому диктату". Тобто сфера публічного виразу емоцій індивідом також була зумовлена імперативністю його власної соціальної ролі, яка ним виконувалась.

Для ілюстрації нашої думки щодо названих особливостей, наведемо деякі приклади. Так, відповідно до існуючих тогочасних уявлень, неможливо було виявляти свій смуток або гнів шляхтичу в такій же формі, як це дозволено було існуючими звичаями бюргеру або ченцю; просто не міг клірик саме таким чином виявляти свою радість, як це було прийнятним для селянина.

Іншими словами, кожний суспільний стан, кожна корпорація передбачаючи певний стиль та межі у публічному вияві емоцій. Вони дійсно ставали сценарними матрицями в контексті загальної суспільної режисури. Середньовічний індивід, на нашу думку, мав певну свободу емоційної маніфестації, але зумовлену межами його соціальної ролі. Отже, на наше переконання, сфера емоційного життя також передбачала наявність гри як своєї екзистенційної форми.

Особливістю цієї епохи було також те, що кожна людина, будь-то селянин чи городянин, представник правлячої еліти чи суспільних низів, обов'язково мусила бути членом певної нормативної групи або корпорації (тільки дворяни становили виняток і не належали до яких-небудь корпорацій, але відносини васалітету міцно поєднували їх в дещо особливу спільноту). Адже належність до неї визначала практично все в житті людини: місце, роль і соціальний статус в

суспільному житті та місце помешкання, стиль життя, стереотипи поведінки та особливості світогляду. Але місце кожної з таких груп в суспільно-ціннісній ієрархії визначалось в суспільній свідомості населення доби Середньовіччя за аналогією до релігійно-містичної небесної ієрархії.

Сутність даного феномену полягає в тому, що кожна нормативна група (корпорація), спираючись на існуючі звичаї та власні традиції, виробляла свій кодекс поведінки, свій особливий варіант світогляду, а також свої власні уявлення щодо престижності тієї або іншої форми діяльності. В якості прикладу може бути назване бюргерство. Адже майже у всіх бюргерських корпораціях можна було побачити достатньо високу самооцінку себе та власної сфери діяльності, свій виважений кодекс поведінки, свої ритуали та складну ієрархію відносин, свою систему прав, привілеїв та обов'язків.

В такому суспільстві індивід обов'язково повинен був увійти до однієї з існуючих корпорацій (або до відносин васалітету – при дворянському походженні). Адже в цьому культурному середовищі окремому індивіду було практично неможливо реалізувати свої життєві сподівання, сподіваючись на власні сили. Цінність його власного одиничного буття була зумовлена, в першу чергу, належністю до певної корпорації, через яку забезпечувалася особистісна реалізація. На відміну від давньогрецького суспільства, де реферативною групою для індивіда поставав поліс, у середньовічному суспільстві функції реферативної групи виконувала корпорація, до якої він належав.

Однак корпорація – це не тільки економічна діяльність та захист своїх членів. Корпорація поставала як автономна спільнота з особливою системою відповідальності, правами, привілеями та солідарностями, часто із своєю власною системою судочинства, своїми звичаями та ритуалами. Університет як вільна вчена корпорація, наприклад, користувався в багатьох містах навіть привілеєм автономії та екстериторіальності; представники ратуші навіть не могли без дозволу його керівництва потрапити за його межі. Все життя суспільства локалізувалося в таких специфічних спільнотах.

До речі, загальні установки менталітету за своєю імперативністю, часто навіть переважали корпоративні впливи. До того ж, на думку Ж. Ле Гоффа, потрібно врахувати, що це суспільство не випадково побудувало свій менталітет саме на ігровій основі: “Перебуваючи в полоні негнучких соціальних структур, це суспільство зробило гру із самої соціальної структури” [Ле Гофф, 1992, с. 337]. Більше за те, саме гра в цьому суспільстві поставала відзеркаленням чинного способу життя, притаманного кожній корпорації та суспільному станові. Тому ми можемо цілком погодитись також і з наступним важливим висновком Ж. Ле Гоффа: “Це суспільство відображало і облагороджувало свої професійні заняття в символічних та таких, що мали магічний смисл, іграх: турніри та військовий спорт демонстрували саму сутність життя лицарів; фольклорні свята – сутність існування сільських громад” [Ле Гофф, 1992, с. 337].

Тільки тут потрібно зауважити на додаток до висновку французького історика, що, на нашу думку, ігрові форми передбачали не тільки демонстративну функцію, маніфестуючи той чи інший спосіб життя. Адже основною функцією таких форм насамперед була екзистенційна: у загальносуспільному вимірі, притаманний кожній групі соціального поділу спосіб життя, існував у ігровій формі.

Середньовічна символіка за своєю провідною функцією – упорядкування життєвого космосу – співпадає з функцією гри і тому постає предметом нашого аналізу у цьому підрозділі та є його метою. Грунтуючись на методології культурологічного аналізу Хьюїзінги, у якого гра як культурне явище постає необхідним підґрунтям тріади “агон – свято – сакральне дійство”, можна зробити висновок, що середньовічна символіка, яка пронизує собою всі сторони життя цієї історичної доби, та постає основою його світогляду, дозволяє розкрити сутність феномену гри в цій цивілізації. Середньовічна система символіки передбачала існування багаторівневої ієрархічної смислової структури, де найнижчі рівні були найпростішими і тому найдоступнішими для інтерпретації, але більш вищі рівні вимагали знання основ культурного коду.

Однією з провідних особливостей такої форми розбудови структури символу був його “м'який”, тобто толерантний характер щодо сприймаючого суб'єкту. Така його особливість означає, що індивід, маючи здатність або можливість, за тих чи інших причин, сприймати лише поверхневий, тобто найнижчий рівень символіки, зовсім не відчував себе із-за цього неповноцінним чи певним чином ущемленим. Саме тому ця універсальна культурна розбудова передбачала існування єдиної універсальної системи символіки у розмірності всього суспільства: і

для неосвічених селян та інших представників “соціальних низів”, і для високоосвічених членів університетів та представників кліру. Тільки для перших з них була недосяжною вся глибинна ієрархія значень цієї системи.

Іншою важливою особливістю цієї системи символіки була її динамічність. Вона завжди передбачала необхідність обов’язкової активної внутрішньої роботи сприймаючого суб’єкта. За таких умов символ завжди відбувався не як наявність, але як динамічна тенденція, символ був не показаним, а заданим. Але останнє передбачало необхідність появи діалогічності в його інтерпретації.

Вказана толерантність середньовічної системи символіки зберігалася навіть при можливих порушеннях цієї діалогічності, наприклад при відсутності адекватного розуміння, або частковій руйнації всієї системи (що ми й маємо можливість спостерігати за доби Пізнього Середньовіччя в багатьох регіонах Європи), оскільки середньовічний символ завжди мав досить “пластичний” характер. Таку систему символіки неможливо було адекватно зрозуміти, звівши її лише до певних формул чи пояснити прикладами; вона завжди залишалася багатозначною та невичерпною. Вся її структура була спрямована на те, щоб надати кожному одиничному явищу значення “зрізу” всієї цілісної картини світу.

Одним з найяскравіших прикладів розбудови символіки цієї доби можна вважати середньовічну міську архітектуру. Адже середньовічне місто – це був досить своєрідний і дивовижний світ зі своїм ретельно організованим простором і часом, який поєднував всіх своїх мешканців єдиною системою цінностей. Окремлене зовні стінами і баштами укріплень, місто поставало сукупністю своїх майданів, вулиць і кварталів, неначе відображаючи ними існуючу суспільну ієрархію. Посеред кожного міста містилися обов’язкові вертикальні доміанти цього особливого простору – цитадель, собор і ратуша. Адже як і вся середньовічна свідомість, місто передбачало також і вертикальну орієнтацію свого простору.

Зауважимо, що посеред всієї організації простору міста, в його вежах, храмах, ратуші, в переплетіннях вулиць (принаймні в центрі міста) не було нічого випадкового. Наприклад, в схемі розміщення стрілочатих вікон і ніш кафедрального собору, у всіх елементах його декору не було нічого довільного. Адже тільки сучасна людина, здатна сприймати все ці культурні фрагменти, в першу чергу, з функціональної або естетичної позиції. Але високоосвічена людина тогочасної доби могла прочитати цей дивовижний світ міської архітектури як відкриту книгу, користуючись притаманною йому мовою символів.

Своєю мовою символів (в першу чергу фасадів жилих будинків центрального майдану, ратушної башти і кафедрального собору) місто опосередковувало своєрідний діалог як між всіма своїми корпораціями, так і між різними поколіннями своїх мешканців. Але можливість такого діалогу припинилася з втратою культурного коду до глибинних рівнів символіки при переході до наступної історико-культурної доби. А наступна руйнація культурного коду в свою чергу привела до зміни загального характеру цієї цивілізації. Однак місто було все-таки лише частиною, хоча і досить значною, загальної системи середньовічного символізму. Все, що оточувало тогочасну людину, все її життєве середовище, природа і суспільство, всі ліси і моря, річки, озера і гори, сонце, місяць, зорі, небеса, а також найважливіші елементи власної душі – всі вони обов’язково поставали частинами грандіозного світу символів середньовічного мислення та світосприйняття.

Наступну з традицій, що зумовили сутність символіки, можна найкраще показати на прикладі феномену середньовічних “Бестіаріїв”. До того ж, такий приклад дозволяє найбільш яскраво проілюструвати особливості середньовічної символіки. Адже саме цей розділ середньовічної алегоричної літератури залишається до теперішнього часу одним з тих небагатьох залишків культурного спадку, що дозволяють хоча б приблизно реконструювати втрачений культурний код символіки цієї культурної доби. У якості своєрідного ключа до значень цієї символіки можна розглядати “Бестіарій”. Зауважимо, що “Бестіарії” були досить поширеним літературним жанром протягом кількох століть, але збереглося їх небагато. Ми в своєму дослідженні використовували так званий “санкт-петербургський” примірник [Середньовічний бестіарій, 1984].

Зі сторінок бестіарних творів постають в досить незвичних для сучасної людини ракурсах постаті різноманітних істот. Одні з них є начебто добре нам знайомими: лев, їжак, лисиця [Середньовічний бестіарій, 1984, 1, f. 9; 4, f. 11 v.; 5, f. 12 v.]; деякі інші істоти знайомі нам з античної міфології: кентавр або сирени [там же, 3, f. 11 v.; 11, f. 18]. Інші з них постають навіть



химерними, такими, наприклад, як мантікора, що традиційно зображувалась монстром, що є поєднанням різних тваринних елементів та головою людини [там же, 33, f. 39 v.].

Але всі ці істоти, і знайомі, і незнайомі для сучасної людини визначалися в "естіарних текстах" взагалі досить-таки дивовижним чином. Наприклад, дика коза спочатку описувалася як тварина, що мешкає "у високих горах", але далі вона показана як символ "всевідання Бога", а гори – репрезентацією апостолів і пророків. Рись наділялася магичною здатністю бачити крізь стіни [там же, 28, f. 37]. Пантера – взагалі поставала "найпрекраснішим звіром", зразком краси ("хитон Йосифа"), "солодке дихання" її приваблює всіх тварин; як "захисник всього живого" вона порівнювалася з Ісусом Христом А Лев у "Бестіаріях" завжди був одним з центральних персонажів; адже як "невидимий лев" він був пов'язаний з уособленням сил добра (найчастіше він ототожнювався з Ісусом Христом, окремі атрибути якого символізують також орел, пантера, пелікан) [там же, 1, f. 9].

Справа в тому, що такі твори як "Бестіарій" було виконано у контексті середньовічного символічного світогляду; без врахування такої обставини неможливо взагалі зрозуміти цей літературний феномен. Побутові уявлення склали лише перший (найнижчий) ступінь ієрархії символіки і тому практично не брались до уваги укладачами таких творів.

За нашим висновком, "Бестіарій" можна вважати одним з найпоказовіших прикладів розбудови системи середньовічної символіки. Дійсно, всі істоти, що були зображені в таких творах, визначалися в текстах незвичним, а часто навіть дивовижним чином, але тільки з точки зору людини сучасності. Адже "бестіарні" тексти передбачали існування у кожного об'єкту (тобто істоти, яка була тут зображена, адже крім власне тварин персонажами "Бестіаріїв" були різноманітні істоти) крім звичайних природних якостей, також цілий ряд символічних значень.

Але цей символічний ряд не є повним: як правило там відсутні деякі, часто навіть досить суттєві значення, оскільки частина символічних значень сприймалася як загальновідома і тому не потрапила на сторінки цих творів, а частина була втрачена з плином часу.

Жанр середньовічної бестіарності в своїй розвинутій формі передбачав дивовижне поєднання тексту в віршованій формі та кольорової мініатюри. Відзначимо, що колір також відіграє помітну роль в цій символіці. Своєрідна композиція тексту і кольору була не тільки відображенням складної багатоступеневої системи символіки. "Бестіарій" постає результатом дещо механічного поєднання світоглядних систем романіки та готики.

Відомо, що в основі світогляду романіки перебувала ідея щодо нерозривної єдності тварного світу з творячою субстанцією. Все створене в символічній формі свідчило про свого Творця. Відкидаючи думку щодо безпосереднього пізнання Бога, богослови припускали можливість пізнання через створене, точніше через аналіз певних їх характеристик, насамперед у формі символу. Романіка передбачала сприйняття тварин і птахів як своєрідних природних одиниць символічного виміру буття. Саме тому вони були сприйняті в якості основи геральдичної системи, прикрасили своїми зображеннями лицарські лаштунки і стіни будівель, стали основою "звіринового епосу" в літературі, а поєднання їх з рослинними мотивами створили основу орнаменту, який розміщувався на одязі та будівлях, без якого вже неможливо уявити середньовічне мистецтво. Невипадково кожне місто намагалось мати власний звіринець, який розміщували, як правило, в міському центрі, біля стін кафедрального собору.

Надання ж таким істотам певних символічних значень було зумовлено тогочасними герменевтичними традиціями: насамперед біблійськими а також античними (Арістотель, Еліан) та східними. Останнє поняття є досить умовним, оскільки об'єднує дійсно східні традиції, що прийшли з Ірану та Індії, та власну дохристиянську міфологічну традицію.

Світ романіки всією системою притаманних йому зооморфних символів вказував на свого Творця і свідчив про його могутність. Вглядаючись в цей дивовижний світ з страхом і любов'ю, людина зустрічала там різноманітні втілення своєї душі, своїх мрій, сподівань, прагнень, ілюзій – під личиною звірів, які мусили відіграти ролі людей. Одвічні для людини проблеми осмислення колізій добра і зла, життя і смерті, показані в бестіарному вигляді, зображали драматизм її буття, але також навчали, попереджували, свідчили.

Однією з особливостей світоглядного стилю романіки була постійна увага до жесту. Тому, наприклад, кожна бестіарна істота була зображена з у певному стані та ракурсі. Певний жест та ракурс були передбачені також для найпоширеніших сакральних персонажів (апостолів, святих тощо), що зображувались засобами живопису або скульптури.

Але ракурс постаті та її жести не могли бути довільними; адже, по-перше, існував певний канон, у відповідності до якого потрібно було зображати ту чи іншу сакральну постать. По-друге, існували неявні світоглядні конвенції, згідно яким певним елементам жестикуляції надавались чітко визначені значення, їм надавався також певний сенс в контексті діючої системи символіки.

Втім, символіка жесту була притаманною всій середньовічній цивілізації. Жест розглядався не тільки як суттєва частина міжособистісного спілкування, але й життя в цілому. Свої жести передбачались для ритуалів васальних клятв (фуа). Жести використовувалися задля демонстрації згоди або незгоди, подяки або прохання, виклику на поєдинок та взагалі певної ситуативної чи загальножиттєвої позиції індивіда.

Нормоване середньовічне суспільство взагалі передбачало свій тип жесту для публічного вияву будь-якої емоції або життєвої ситуації, згідно з наявністю певних модифікацій для представників кожного суспільного стану. Свої усталені жести були також в релігійному житті: жести молитви, благословіння, каяття, заклинання, а також відповідні жести відправлення таїнств. "Жест" – це також один із поширених жанрів середньовічної художньої літератури (*chansons de geste*). А на думку Ж. Ле Гоффа "середньовічна культура взагалі була культурою жесту" і саме тому без жесту було б неможливим тогочасне мистецтво: "Жест надає творові духовність, робить його виразним, надає сенс обрисам і рухам. Собори – це жести в камінні. І з небес спускається десниця Бога, щоб керувати середньовічним суспільством" [Ле Гофф, 1992 с. 333-334].

В готиці цивілізація Середньовіччя досягла своїх вершин. Готична символіка набула стрункості і завершеності: цим вона нагадує величні готичні собори (Нотр Дам в Парижі, в Шартрі, Св. Віта в Празі). Невипадково мислителі Шартрської школи вважали, що сприйняття стрункості і досконалості світобудови та краси пропорцій сприяє моральному вдосконаленню людини. Але постійне, навіть надмірне, ускладнення символіки, яке стало типовим для останніх віків, також нагадує готичні храми: ті з них, які за своєї складності і розмірів так і не були добудованими.

Готика за своєю сутністю передбачала вихід на перший план антропоморфної тематики; художня містика романічної зоології поступається своїм провідним місцем. Але саме готика передбачала деяку апеляцію до химерності. Адже саме в цей час химери всіх можливих модифікацій розміщуються на фронтонах будинків і навіть соборів. Але ж химери – постаті того ж самого бестіарного ряду.

Бестіарний символ поступово переосмислювався і набував нових функцій. Така символіка вказувала місце людини в антропоморфному космосі, підкреслюючи її невідворотну відповідальність за все. Адже навіть тварини повинні, згідно з переконанням Франціска Ассізького, сприйматися в якості "братів наших менших", з якими, на його думку, кожній людині можна (і потрібно) спілкуватися і навіть читати їм проповіді! Але тоді існування тварин із необхідністю сприймається як таке, що постає доповнюючим до нашого власного. Саме тому бестіарні постаті можна сприймати також у вигляді своєрідної катафатики готичної символіки.

Зауважимо, що готична система символів дозволяла можливість існування подвійної інтерпретації. Так, наприклад, в залежності від ситуації (контексту), змія могла бути сприйнятою або як зло, або як мудрість (але ж і мудрість також може перебувати на службі злу); навіть лев, але поряд з аспидом, драконом, висиліском, більше не сприймався в якості позитивного персонажу. Ситуативна інтерпретація готичної системи символів маніфестує різні сторони буття космосу, що постійно постають перед людиною.

Велична панорама світобудови, яку надає готична свідомість, не є викладом природної реальності, адже її, до речі, Середньовіччя в "чистому вигляді" і не знало. Готика – це демонстрація сенсу буття мовою притаманних їй символів; прикладом цього є величні готичні собори. Але це буття постає святковим. Незважаючи навіть на химер і монстрів, які віднайдені в "бестіарних" рядах; адже готика просто більш глибоко дослідила душу людини, ніж романіка, – для доказу можна послатись, наприклад, на творчість Данте або Франсуа Війона. Але саме тому "Бестіарій" постає святом, карнавалом буття; адже всі химери на певному рівні символіки сприймаються лише як персонажі такого карнавалу.

"Бестіарій", як і всю систему символіки цієї доби, неможливо адекватно зрозуміти, якщо не сприймати його ігровий характер. Незмінна його структура підкреслює такий його характер, адже фактично перед нами стислий виклад сценарію та режисерські вказівки до вистави цього своєрідного "театру буття", де кожній тварині-актору відведено навіть декілька ролей! Але, якщо

точніше, то участь в грі першого плану мусять взяти не тварини і птахи; адже це грають люди (це вже інший рівень гри) – в тварин і птахів, розігруючи драму власного буття!

Але “Бестиарії” були лише одним із багатьох жанрів середньовічної літератури. Різноманітні жанри тогочасної художньої літератури (лірика трубадурів і вагантів, лицарські романи, фабліо і фарси тощо) поєднує цікава особливість: це постійна повторюваність схожих сюжетів і майже завжди – відсутність авторів. Тому можна говорити про сприйняття тогочасною свідомістю поетичного тексту як зіграної ролі, а авторського мистецтва – переважно як мистецтва виконавчого. Тоді більш зрозумілим постає притаманна середньовічній літературі сталість сюжетів, а також анонімність творів; адже кожен автор, сприймаючи його як сценарій, намагався найкраще зіграти свою роль, що була записана як відповідний текст.

Більше за те, потрібно додати, що подібного роду гра була зумовлена також і деякими іншими особливостями середньовічної ментальності. Справа в тім, що середньовічна людина задля досягнення всієї повноти власного самовиразу, а також для того, щоб цей самовираз був зрозумілим суспільству, намагалась ототожнити себе з певним зразком, який вже мав відповідну суспільну санкцію.

У відповідності з визнаною інтерпретацією такого зразка та його алегоричними значеннями (найчастіше це були широко відомі біблійські образи) визначалась роль і будувалась модель поведінки. Такі усталені форми самовиразу полегшували процеси розуміння та міжособистісний діалог.

Але варто зауважити, що в такому випадку обрана роль фактично зводилась до театральної маски або до архетипових конструкцій. Тому, на відміну від соціальних ролей та ролей бестиарного ряду, ці ролі – маски надзвичайно легко могли змінюватись. Адже, навіть, під час звичайної бесіди індивід міг декілька разів її змінювати. Втім, така їх особливість не спричиняла яких-небудь труднощів у спілкуванні, оскільки вони були передбачені пануючими уявленнями, зумовлюючи “впізнання” індивідом себе самого, а також свого ближнього.

Але, оскільки всі подібні процедури було розбудовано на лудологічних уявленнях, вони були однією з форм особистої свободи. Зауважимо, що саме цей аспект важко зрозуміти сучасній людині, навіть деяким дослідникам, які сприймали таку їх особливість як відмову від власної індивідуальності задля самовиразу. Свободи, яка є невід’ємною характеристикою ігрового, адже індивід, підбираючи собі з існуючого “соціокультурного репертуару” ролі, а також стиль і характер їх виконання, залишався їх співтворцем. Тоді більш зрозумілим постають сталість сюжетів та анонімність творів; адже кожен автор, сприймаючи його як сценарій, намагався якнайкраще зіграти свою роль, що була записана як відповідний текст.

*Висновки.* Таким чином, саме культурно-історичний тип Середньовіччя надає нам можливість споглядати гру у якості однієї з фундаментальних своїх основ. Ця культурна доба, як і попередня доба Античності, належить до тих небагатьох в історії світової культури, в яких гра була визначальним культуротворчим фактором. Найбільш яскрава сторінка Середньовіччя, пов’язана з існуванням лицарства та його наступним осмисленням, адже феномен лицарства – це є вершина середньовічної культури, її етичний та естетичний ідеал, який був осмислений її самосвідомістю як форма гри. Саме гра в цьому суспільстві поставала відзеркаленням чинного способу життя, притаманного кожній корпорації та суспільному станові.

#### ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Ле Гофф Ж. Цивілізація середньовічного Запада / пер.с франц. Москва: Прогресс - Академия, 1992. 376 с.

Ортега-и-Гассет Х. История как система. *Вопросы философии*. 1996. № 6. С. 79-103.

Средневековый бестиарий. Москва: Искусство, 1984. 242 с.

Хейзинга Й. Осень Средневековья. Исследование форм жизненного уклада и форм мышления в XIV и XV веках во Франции и Нидерландах / пер.с гол. Д.В.Сильвестрова. Москва: Наука, 1988. 540 с.

#### REFERENCES

Le Goff, J. (1992). *Civilization of West Middle Ages*. Moscow: Progress-Akademia. (In Russian).

Ortega-y-Gasset, J. (1996). History as system. *Voprosy Filosofii – Questions of Philosophy*, 6, 79-103. (In Russian).

*Bestiarium of Middle Ages* (1984). Moscow: Iskuststvo – Art. (In Russian).

Huizinga, J. (1988). *Autumn of Middle Ages*. (D.V. Silvestrov, Trans.) Moscow: Science. (In Russian).