

трехмерной графики сможет обеспечить тот необходимый уровень экранной культуры музыкального клипа, когда он превратится в еще одну ветвь экранного искусства.

#### Источники и литература:

1. Ожегов С. И. Словарь русского языка / С. И. Ожегов. – М. : Мир и Образование, 2008.
2. Звук – это эмоциональный мир фильма / М. Фиггис // Искусство кино. – 2001. – № 6. – С. 110-117.
3. Горюнова Н. Л. Художественно-выразительные средства экрана : учеб. пособие / Н. Л. Горюнова. – М. : Ин-т повыш. квалиф. работников телевидения и радиовещания, 2000. – Ч. 3 : Изобразительно-звуковой образ. – 47 с.
4. Ли Дж. Трёхмерная графика и анимация / Дж. Ли, Б. Уэр. – 2-е изд. – М. : Вильямс, 2002. – 640 с.
5. Редактирование изображений : [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://ru.wikipedia.org/wiki/Редактирование\\_изображений](http://ru.wikipedia.org/wiki/Редактирование_изображений).

**Тяглова М.А.**

**УДК 130.2:394.3"189/192"**

#### **«ИГРА В САКРАЛЬНОЕ» ПО ВОСПОМИНАНИЯМ А. ГЕРЦЫК**

Сфера сакрального является одной из важнейших в жизни социума и отдельного индивида. Становление культуры неразрывно связано с возникновением представления о сакральном, священном, которое структурирует, регламентирует жизнь общества, позволяет установить ценностные ориентиры и побуждает к следованию нравственным идеалам. Современная энциклопедия так определяет это понятие: «Сакральное – (от лат. – "посвященное богам", "священное", "запретное", "проклятое") – святое, священное, важнейшая мировоззренческая категория, выделяющая области бытия и состояния сущего, воспринимаемые сознанием как принципиально отличные от обыденной реальности и исключительно ценные» [5].

Актуальной проблемой осмысления сакрального занимаются многие гуманитарные дисциплины, среди которых религиоведение, философия религии и культурология. Стали классическими работы Р. Отто, В. Вильденбранда, Н. Зедерблома, Э. Дюркгейма, М. Элиаде.

Согласно Р. Отто, в сущности религии можно выделить рациональную и иррациональную составляющие. Для рациональной религии «идея Бога мыслится в соответствии с тем лично-разумным, каким его – в ограниченной и скованной форме – человек обнаруживает в себе самом. В то же самое время все эти предикаты божественного мыслятся как «абсолютные», т.е. «совершенные». Поэтому все эти предикаты суть ясные и отчётливые понятия, они доступны для мышления и мыслящего разграничения, даже для дефиниции» [9, с. 7]. Предмет такой религии «рационален», поскольку для него возможная понятийная ясность. В противоположность «рациональному» сакральному Отто выделяет сакральное «иррациональное», которое он именует «нуменозным». «Нуменозное» – это страх, трепет, восторг и ужас от ощущения присутствия иномирного, ощущение полноты бытия, наполненность божеством, чувством его полновластия и своей ничтожности, чувством «тварности».

В XX веке нидерландский философ, исследователь культуры Й. Хейзинга рассматривал сопричастность понятий «сакральное» и «игра». Согласно Й. Хейзинге, культура возникает из игры и как игра [14, с. 19], все культурные и общественные институты берут свое начало в культе, возникающем в ходе игры: «Раннее общество совершает свои священнодействия, которые служат ему залогом благополучия мира, свои освящения, свои жертвоприношения, свои мистерии – в ходе чистой игры в самом прямом смысле этого слова. В мифе и культе зачинаются, однако, великие движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость, наука. И все они, таким образом, уходят корнями в ту же почву игровых действий» [14, с. 24]. «В форме и в функции игры, являющейся особенным, самостоятельным качеством, чувство человеческой включенности в космос находит свое самое первое, самое высокое, самое священное выражение. В игру мало-помалу добавляется значение священного акта. Культ – не более чем прививка к игре. Однако изначальным фактом была именно игра как она есть» [14, с. 36].

И действительно, многие обряды, ритуалы и священнодействия реализуются в форме игры, они имеют сходные формальные признаки. 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.» [14, с. 33].

Таким образом, согласно Хейзинге, игра в архаическом обществе первична, культ, сакрализация – вторичны [14, с. 36]. Отмечая двойственный, амбивалентный характер явлений первобытной культуры, Хейзинга полагает, что «само понятие игры как нельзя лучше охватывает это единство и неразрывность веры и неверия, это соединение священной серьезности с "дурачествами" и притворством» [14, с. 42].

Важнейшей чертой первобытной культуры являлся синкретизм, неразделённость многих культурных явлений, в том числе игрового и сакрального. Об этом упоминает М. С. Каган: «Подчеркну, что танцы, и предвзвешивавшие охоту и военные походы, и заключавшие 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»* [7, с. 124].

Первоначальная сопричастность 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 космической катастрофы, когда происходит возрождение мира и восстанавливается миропорядок – «вздывается снова / из моря земля, / зеленея как прежде», боги уже младшего поколения вновь находят золотые тавлеи и священная игра продолжается [10, с. 37].

Другое проявление соприкосновения игрового и сакрального – это «игра в сакральное». Сама игра зачастую вмещает в себя имитацию, подражание священному обряду. Так, например, подобные игры присутствуют среди детей в культурах различных народов и изображают свадебный обряд или священный праздник [16] «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 [1]. Возможно, точнее будет назвать это «игрой с сакральным».

В XX веке внимание к игре и игровому началу становится более пристальным. Как отмечает Н. Бонеева, «поведенческий модус – «игра» – в XX веке сделался предметом самой серьезной философской и художественной рефлексии» [2, с. 10]. Игра рассматривается как эстетически значимое явление, однако именно здесь вновь проявляется связь игрового и сакрального. А. Н. Хренов говорит об угасании «религиозной экзальтации на рубеже XIX–XX вв.», что ознаменовывается распространением «эстетизма, заполняющего религиозный вакуум». «В то же время, – продолжает исследователь, – нельзя не видеть, что обособившееся искусство ощутило потребность в культивировании религиозных ценностей и оказалось готовым к новой связи с религией, о чем свидетельствует прежде всего наследие русских символистов. Их деятельность явно не сводится исключительно к искусству. Она шире, чем просто эстетическая деятельность. В рамках этой субкультуры имеет место новая, пока еще не универсальная вспышка сакральности, т. е. тяготение к сверхчувственным мирам» [15, с. 408.].

Такое «тяготение к сверхчувственным мирам» в форме игры в сакральное присутствует в воспоминаниях незаурядной представительницы серебряного века, поэта, прозаика, переводчицы Аделаиды Казимировны Герцык. Она рассказала об этом в статье «Из мира детских игр» («Русская школа». 1906. № 3. С. 31–45) [4].

Детство для поэтессы было временем, когда влекло всё таинственное, а тайна приравнивалась к чему-то священному, сверхъестественному, принадлежащему к иному миру. Тяга к неведомому реализовывалась в форме игры. Игра очерчивала границы познанного мира, упорядочивала его, давала объяснение неизвестному, в ней каждая деталь имела значение. Большим разочарованием для девочки было узнавать реальное назначение вещей и натуралистские сведения о мире. Непонятное подвергалось собственному, фантастическому толкованию, тайна мифизировалась.

М. Волошин, высоко оценивший статью А. Герцык, рассматривал игру как неотъемлемую часть становления личности: «Игра и есть то бессознательное прохождение через все первичные ступени развития человеческого духа, то состояние глубокой грёзы, подобной сновидению, из которого медленно и болезненно высвобождается дневное сознание реального мира». Детство для поэта – это «высвобождения дневного сознания из материнского лона игры» [3, 493-497].

Вместе с сестрой Аделаида изобретала игры, в которых они зачастую выбирали что-либо для почитания (например, дерево или пень), украшали его, спрашивали совета, просили о чем-то. Интересен рассказ о «царском дереве»: «Перед домом тянулась длинная тополевая аллея; все деревья были одинаково окопаны и подстрижены. Не вынося не осмысленной симметрии и однообразия, мы выделили среди этих деревьев одно, которое властвовало над всеми. Это «царское дерево», как мы его называли, решительно ничем не отличалось от других, и я не знаю, почему было выбрано именно оно. Верно, в основе был какой-нибудь случай, указавший высшую волю. Вся аллея ожила, всё стало полно смысла и значения. Проходя мимо «царского дерева», я падала ниц на землю, если была одна; если же со мной были взрослые, – делала ему тайный знак, выражающий мое почитание» [4, с. 48–49].

Они с сестрой украшали дерево венками, устраивали своеобразное «празднество» в его честь: «Осенью, когда нам позволяли без разбору рвать все оставшиеся на грядках, побитые дождем и холодом цветы, мы собирали растрепанные, почерневшие астры, плели из них грубый венок и окружали им ствол «царского дерева». Это бывало каждую осень. Потом начиналась дикая пляска вокруг него, мы вертелись, прыгали на одной ноге до полного изнеможения и, наконец, падали на землю, простирая к нему руки» [4, с. 49].

Культ деревьев – один из древнейших. В сознании первобытного человека лес был пристанищем многочисленных духов, а позже и божеств. Рощи посвящались божеству, становились священными. Лес мыслился проекцией «иного мира» (В. Я. Пропп), где сокрыты знания и блага.

Дж. Фрэйзер видит источник этого в анимистических верованиях. Человек одухотворял, наделял собственной волей и разумом животных и растения. Так проявлялись преанимистические и анимистические верования: «Мир в целом представляется дикарю одушевленным; деревья и растения не составляют исключения из правила. Дикарь верит, что они обладают душами, подобными его собственной, и соответственно обращается с ними» [13, с. 123]. Э. Б. Тайлор понимал под анимизмом «глубоко присущее человеку учение о духовных существах» [11, с. 211].

Изначально, как полагает Дж. Фрэзер, дерево и населяющая его сущность были неразделимы в сознании человека; немного позднее дерево мыслилось телом духа, еще позже – временным пристанищем: «В большинстве (если не во всех) приведенных выше примеров дух как бы локализован в дереве; он составляет душу дерева и вместе с ним должен заболеть и умереть. Но согласно другому – вероятно, позднему – мнению, дерево является не телом, а только пристанищем духа дерева, который по желанию может его покидать или возвращаться» [13, с. 128].

Вопрос в том, что устаивалось поклонения – дух или дерево. Как полагает Токарев, это зависит от сложности анимистических представлений и стадии их развития [11, с. 27-28]. Сперва дереву или его духу, а затем и лесному божеству приписывались способности, согласно которым они могли вызывать дождь, сияние солнца, размножение стад, посылать женщинам легкое разрешение от бремени. Представление о его способности сообщать плодовитость лесным зверям впоследствии переносится земледельцами и в сферу сельского хозяйства. Связь лесного духа с оплодотворяющей способностью просматривается у некоторых народов Европы в обычае украшения «майского дерева».

Возвращаясь к воспоминаниям А. Герцык, можно заключить, что эти импровизированные чествования своим экспрессивным творческим наполнением напоминают языческие праздники и, по сути, являются рудиментами культа деревьев и даже оргиастических обрядов. А. Герцык объясняет это отсутствием подлинно религиозного воспитания: «Если наша мифология была так бедна и несовершенна, то это происходило, вероятно, от отсутствия истинно религиозного сознания во мне. Я не пыталась связать мифы с явлениями реального мира, не задумывалась над неведомой силой, которой надо бояться, служа ей. Художественные инстинкты преобладали во мне, и я довольствовалась тем, что создавала прочную тайну там, где мне казались слишком просты объяснения взрослых, и этим закрепляла игру своей фантазии» [4, с. 49].

«Вероятно, если бы я росла в набожной среде, – пишет поэтесса, – меня более привлекала обрядная сторона религии. Мне нужен был этот категорический императив, ни на чём не основанный здесь на земле, и про который нельзя спрашивать: откуда он? Во мне жила бессознательная грусть по ярким празднествам древних предков, по жертвенникам, с которых густые черные клубы дыма поднимаются к синему небу, по пёстрым процессиям с песнями и в венках, по страху и тайнам, которыми был объят мир. Робко, неумело воссоздавала я обрывки прежнего» [4, с. 49].

Категорический императив – базовое понятие этики И. Канта, общезначимое нравственное предписание, имеющее силу безусловного принципа человеческого поведения и требующее соблюдения долга. Это принудительное веление действовать вопреки эмпирическим воздействиям. Нравственный закон по отношению к свободной воле есть принуждение, поскольку сама воля не всегда полностью сообразуется с разумом; принуждение – это веление разума к субъективному несовершенству воли, формула которого и есть императив. По Канту «моральный закон необходимо рассматривать как основание к тому, чтобы сделать своим объектом высшее благо и его осуществление или содействие ему» [7, с. 440].

Кант говорит о чистоте и априорности открытого им закона, отсутствии в нем элементов эмпирического. Источником закона не может быть человек, общество или природа; это нечто сверхприродное, лежащее в сфере сверхъестественного, трансцендентного, то есть Бог: «Моральный закон именно для воли всеовершенство существа есть закон святости, а для воли каждого конечного разумного существа есть закон долга, морального принуждения и определения его поступков уважением к закону и из благоговения перед своим долгом» [7, с. 408].

По Канту «мораль неизбежно ведет к религии, благодаря чему она расширяется до идеи обладающего властью морального законодателя вне человека, в воле которого конечной целью (мироздания) служит то, что может и должно быть также конечной целью человека» [8, с. 263–264]. Таким образом, можно сделать вывод, что идея Бога у Канта соотносится с «рациональным» божественным у Отто.

Что же обозначает «категорический императив» у А. Герцык? В первую очередь, заслуживает внимания данность, априорность этого закона, «ни на чем не основанного здесь на земле». Категорический императив – это внутренний нравственный закон, незыблемый в своей чистоте и априорности, форма для морального поступка, основанная на следовании долгу перед человечеством. Кроме того, важным здесь является желание следования ритуалу. Если рассматривать значение ритуала в архаических культурах, можно заключить, что одной из его функций является упрочнение миропорядка, укрепление существующего положения вещей. Земной ритуал в представлении архаических народов является отражением событий космической значимости, действий космического порядка.

Возвращаясь к «категорическому императиву» у А. Герцык, можно сделать вывод, что закон этот, по её разумению, следовало соблюдать, поскольку он установлен свыше, и обряд служил подтверждением соблюдения этого закона. Незыблемость, данность ритуала подтверждает незыблемость закона. Это архаическое представление о подтверждаемом ритуалом незыблемости мироздания.

А. Герцык замечает, что в религии ее скорее всего привлекала бы обрядная сторона. Если функция обряда достаточно рациональна, сам обряд вызывает чувства иррациональные: сопричастность космическому, наполненность присутствием божества. Это и есть «нуменозное» в типологии Р. Отто. Так в детской «игре в сакральное», облаченной в художественную форму, проглядывают в зачатке обе составляющие религиозного культа.

При этом чувство сакрального не соотносится с реальной религией. Это скорее рудиментарное, почти инстинктивное желание приобщения к таинству поклонения, области священного, которое находится где-то на периферии человеческого сознания, не вступает в конфликт с настоящим религиозным чувством и не воспринимается как кощунство. А. Герцык замечает, что семья ее не слишком набожна, и с детства ей не

прививалась религиозность: «Детство мое протекало без всяких религиозных обрядностей. Меня не водили в церковь, – у меня не было преданной няни, убеждающей класть земные поклоны в углу детской перед темной иконой и повторять за ней трудные, непонятные слова молитвы. Не было мифической обстановки, которой жаждет душа ребенка, того тайного значения и смысла, который красит и углубляет обыденную жизнь» [4, с. 46]. Здесь лагуну в нише, которую занимают религиозные представления, заполняет желание тайны, сверхъестественного, реализующееся в игре.

Заслуживает упоминания и другой «обряд», случайно возникший в Троицын день, когда маленькая Аделаида рассыпала сахар. Праздничная торжественная атмосфера передалась ребенку, а рассыпанный по оплошности сахар представился Аделаиде руинами сахарного дворца. Появилось ощущение установленного ритуала: «это тоже всегда так надо! Каждый раз, когда будет Троицын день, – надо рассыпать весь сахар» – радостно сообщает Аделаида сестре: «Раз в году должны гибнуть все белые сахарные дворцы...» [4, с. 47]. «Вспоминая свои детские представления, я вижу, что все они имели в основе случай, стремящийся найти себе санкцию и стать законом. Это была потребность упорядочивать жизнь, давать окружающему чудесные объяснения, читать непонятную, незримую силу и принимать от нее приказания» – с одной стороны, это игра творческой фантазии. С другой – здесь вновь проявляется стремление к «нуменозному».

В детских играх поэтессы, таким образом, воплощался неосознанный «авраамов» «поиск силы», но поскольку религиозное «рациональное», как мысль об абсолютности, нравственном совершенстве божества и проистекающих отсюда установках, имеющих силу закона, не оформилась в еще детском представлении, А. Герцык, будучи ребенком, стремилась к «иррациональному», в игре подсознательно откатываясь, возвращаясь к обрядности архаических верований и ритуалов.

Н. Бонецкая замечает: «Играя, ребенок живет в этом вымышленном мире, считая реальным именно его, а не мир взрослых. А если он растет в безрелигиозной среде (как это было в случае сестер Аделаиды и Евгении Герцык), то игра часто оборачивается квазирелигиозным обрядом; так ребенок реализует глубоко заложенную в нем потребность в чудесном и священном» [2, с. 10-11].

Многие исследователи замечают сходство между детскими представлениями о мире и представлениями членов первобытного общества. Здесь в своей игре в «сакральное» 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» [4, с.43].

Игра становится одним из центральных мотивов жизни и творчества А. К. Герцык. «Сколько я себя помню – я играла всегда непрерывно, если можно назвать игрой потребность видоизменять всё окружающее, одаряя его собственным смыслом и придумывая ему свои объяснения» – вспоминала поэтесса [4, с. 43].

Игра и поэтическое творчество были неразрывно связаны в судьбе поэтессы. «Работа с игрой в себе» стала одним из важнейших направлений ее внутренней жизни [с.16]. Еще в детстве огромное влияние оказало на нее стихотворение А. С. Пушкина «Адели», где звучал призыв играть, превозмогать земные печали в игре. А. К. Герцык долгое время, вплоть до замужества, подписывала свою корреспонденцию именем «Адель», употребляемом в несколько салонном стиле. Имя для поэтессы являлось частью поэтической личности, и было связано с представлением о себе и переживанием себя в качестве свободной женщины-поэта [2, с. 12-13].

В зрелые годы, став глубоко религиозным человеком, А. Герцык тяжело переживает свои «игровые» интенции в отношении религии. Она испытывает внутреннюю борьбу: противостояние «игрового», светлого и духовного, аскетического. В представлении поэтессы играть – значило сознательно подчиниться иллюзии, заслониться ею от «печали» действительного бытия, поддаться суете, обману, желать пустых удовольствий; игра не может удовлетворить душу и спасти ее [2, с.20]. «Игровое» мыслится ей греховным, «игра» сродни притворству, она «пуста», иллюзорна. Поэтесса ощущает мистическую предопределенность, сокрытую в имени «Адель», она будто бы одержима «демоном игры».

В 1915 г. А. Герцык под влиянием С. Булгакова, который сделался ее близким другом, переходит из лютеранства в православие и принимает имя София. С. Булгаков, увлеченный образом и идеей Божественной Премудрости, видел в облике поэтессы черты Софии Премудрости Божьей.

При этом «Адель» не умирает, в личности поэтессы отныне уживаются два личностных типа: Адели – олицетворенной поэтической игры, имеющей легкомысленный оттенок и Софии Премудрости Божией, Божественной художницы, соучастницы Божественного творчества, которая, «веселясь» пред лицом Божьим, помогает ему в творении [2 с.24 – 25].

Так переплетаются игровое начало и представление о священном. «Игра в сакральное» здесь, таким образом, возникает как смутное желание чуда, приобщения к таинственному. Своей формой и наполнением отражая древние верования, впоследствии она вырастает в стремление к духовному служению, к постижению божественных основ мироздания в игре.

**Источники и литература:**

1. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин. – 2-е изд. – М. : Худож. лит., 1990. – 543 с.
2. Бонецкая Н. К. Перипетии игры (Штрихи к творческому портрету Аделаиды Герцык) / Н. К. Бонецкая // Серебряные нити. Таинства игры: Аделаида Герцык и ее дети / сост. и примеч. Т. Н. Жуковской. – М. : Эллис Лак, 2007. – С. 10-38.
3. Волошин М. Откровения детских игр / М. Волошин // Лики творчества. – Л. : Наука, 1988. – С. 493-504.
4. Герцык А. К. Из мира детских игр / А. К. Герцык // Серебряные нити. Таинства игры: Аделаида Герцык и ее дети / сост. и примеч. Т. Н. Жуковской. – М. : Эллис Лак, 2007. – 544 с.
5. Забияко А. П. Сакральное : [Электронный ресурс] / А. П. Забияко // Культурология. XX век : энциклопедия. – СПб. : Университетская книга, 1998. – Режим доступа : <http://psylib.org.ua/books/levit01/txt099.htm>
6. Каган М. С. Введение в историю мировой культуры : кн. 1 / М. С. Каган. – СПб. : Петрополис, 2003 – 368 с.
7. Кант И. Критика практического разума / И. Кант // Собрание сочинений : в 6-ти т. / И. Кант. – М. : Мысль, 1965. – Т. 4. – С. 311-501.
8. Кант И. Религия в пределах только разума / И. Кант // Трактаты / И. Кант. – СПб. : Наука, 1996. – 552 с.
9. Отто Р. Священное. Об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным / Р. Отто; пер. с нем. яз. А. М. Руткевич. – СПб. : АНО «Изд-во С.-Петербур. ун-та», 2008. – 272 с.
10. Прорицание вёльвы // Старшая Эдда : эпос / пер. с древнеисл. А. Корсуна. – СПб. : Азбука-классика, 2001. – 464 с.
11. Тайлор Э. Б. Первобытная культура / Э. Б. Тайлор; пер. с англ. яз. Д. А. Коробчевского; предисл. и примеч. А. И. Першица. – М. : Политиздат, 1989. – 573 с.
12. Токарев С. А. Ранние формы религии / С. А. Токарев. – М. : Политиздат, 1990. – 622 с.
13. Фрэзер Дж. Дж. Золотая ветвь: Исследования магии и религии / Дж. Дж. Фрэзер; пер с англ. М. К. Рыклина. – М. : АСТ; АСТ МОСКВА; Транзиткнига, 2006. – 781 [3] с.
14. 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.
15. Хренов Н. А. Социальная психология искусства: переходная эпоха / Н. А. Хренов. – М., 2005. – 622 с.
16. Яровицкая Н. А. Символы-двойники игровой бездны / Н. А. Яровицкая // Особистість у системі соціальних зв'язків : тези доп. міжнар. наук.-практ. конф. (18-19 квітн., 2005 р.). – Х., 2005. – С. 465-468.