



Zhytomyr Ivan Franko State University Journal.  
Philosophical Sciences. Vol. 2(90)

Вісник Житомирського державного  
університету імені Івана Франка.  
Філософські науки. Вип. 2(90)

ISSN: 2663-7650

---

## ІСТОРИЯ ФІЛОСОФІЇ HISTORY OF PHILOSOPHY

---

UDC 165 : 130.2

DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.2(90).2021.126-135

### ІГРОВА ПРОБЛЕМАТИКА В ФІЛОСОФІЇ ПЛОТІНА

Я. М. Білик\*

*Лудологічні ідеї Геракліта, Платона й Арістотеля розвивались в філософії неоплатонізму. Не буде також особливо великою помилкою вважати, що неоплатонізм сприйняв і розвинув практично всі найважливіші аспекти платонівської лудології. Поняття гри є у Плотіна одним з провідних та вирішальних. Життя людини порівнюється ним насамперед із сценічною драматичною грою: тобто воно (життя) є лише виконання того, що вже було раніше закладено в сценарій світової драми. Ігровий феномен також є у якості загальножиттєвої закономірності: тому людина в філософії Плотіна постійно порівнюється з актором театру. Тим актором, який не має можливості відмовитися від цієї своєї найважливішої життєвої ролі, але все ж залишається співтворцем її, не має ніякої можливості змінити сценарій, але може зіграти свою роль по-різному: і краще, і гірше. Адже і в звичайному театрі різні актори один і той же сюжет можуть розіграти по-різному; і будь-який актор взагалі може зіграти отриману роль (сценарій) добре чи погано. Інакше кажучи, найголовніший прояв цієї гри для людини завжди буде у наявності та якості певного "життєвого сценарію" (суспільного і персонального), його загальній імперативності для життя кожного. Отже, у Плотіна все життя людини, з одного боку, зумовлене існуванням такого сценарію, космічного за походженням, але, з іншого боку, – таке життя показане неможливим без особистої свободи, адже "життєвий сценарій" та роль передбачають необхідність такої свободи. Без неї вони, на думку Плотіна, не можуть відбутись. Плотін, як і Арістотель, сприймав гру як один із способів визначення буття сакрального. Але на відміну від нього, Плотін насамперед підкреслює епістемологічні властивості гри. Наступної історичної доби саме такі властивості гри (онтологічні та епістемологічні) були запозичені багатьма середньовічними теологами.*

---

**Ключові слова:** гра, лудологія, Плотін, Платон, антична філософія, людина, життєвий сценарій.

---

\* Доктор філософських наук, професор  
(Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, м. Харків, Україна)  
[bilyk2008@ukr.net](mailto:bilyk2008@ukr.net)  
ORCID 0000-0002-9611-3733

## GAME PROBLEMATICS IN PLOTINUS' PHILOSOPHY

Y. M. Bilyk

*Heraclitus', Plato's and Aristotle's ludological ideas developed in the philosophy of Neoplatonism. It isn't a big mistake to consider that Neoplatonism perceived and developed practically all most important aspects of Plato's ludology. In Plotinus' works, the notion of game is one of leading and definitive ones. First of all, he compares a human life with theatre acting: it means that life is only performance of that had been designed in a script of a world's drama. A game phenomenon is also a general life law: therefore a human is constantly compared to a theatre actor in Plotinus' philosophy. This actor doesn't have a chance to reject his most important life role but remains its co-creator, doesn't have a chance to change a script but can play his role in different ways: better and worse. Different actors in an usual theatre can play the same plot in different ways; generally, any actor can play his role (script) in a good or bad way. In other words, the most important display of this acting for humans is always a certain "life script" (social and personal) and its common imperativeness for everyone's life. Thus, in Plotinus' doctrine, on the one hand, all human life is conditioned by such script, which is cosmic by its origin, but, on the other hand, this life is shown as impossible without personal freedom because "a life script" and a role include necessity of such freedom. In Plotinus' opinion, they can't exist without it. Plotinus, like Aristotle, considered game as one of ways to define the being of the sacred. But, on the contrary, first of all, Plotinus underlines epistemological features of game. Many medieval theologians borrowed these features of game (ontological and epistemological ones) in the ext historic age.*

---

**Key words:** game, ludology, Plotinus, Plato, ancient philosophy, human, life script.

---

**Постановка проблеми.** З усіх античних авторів Плотін саме тим привертає увагу, що тільки йому вдалося найбільш повною мірою (набагато повніше за Арістотеля і гностиків) реалізувати величезний евристичний потенціал платонівської лудології, розвинути та реалізувати у формі світоглядних концепцій переважну більшість ідей з її ресурсного потенціалу. До того ж, ті ідеї, що були подані Платоном лише у тезовій формі, а також такі, що були в платонівських діалогах лише позначені, у Плотіна розгортаються у концепції, детально коментуються та ілюструються прикладами. Всі вони набувають в його філософській системі стрункості та логічного завершення. Розвиваючи відповідні лудологічні ідеї Платона, Плотін інтерпретував їх через образно-понятійні схеми Логосу, Софії та Адрастії. Аналіз ігрових елементів у повсякденному житті людини, крім названих понять, був доповнений в його філософській системі за допомогою поняття "життєвого

сценарію", а уявлення про буття всесвіту – за допомогою поняття "всесвітньої трагедії".

**Ступінь наукової розробленості.** Філософська лудологія Плотіна, як і вся філософська школа неоплатонізму, завжди була недостатньо дослідженою в історії філософії. Серед авторитетних фахівців варто насамперед згадати О. Лосєва та його аналіз неоплатонізму в контексті античної філософії. Цією публікацією ми продовжуємо традицію нашого історико-філософського дослідження лудологічної проблематики [1].

**Окреслення невирішених питань, порушених у статті.** Проблема інтерпретації ігрового феномену в історії філософії залишається невирішеною для сучасної філософії. Першочергово це стосується античної філософії. Саме філософська система Плотіна все ще залишається свого роду "білою плямою" і тому потребує сучасного осмислення.

**Метою дослідження** є виявлення та аналіз місця і ролі лудологічних понять у філософії Плотіна.

**Виклад основного матеріалу.**

Неоплатонізм мав велике значення як для розвитку усієї філософії, так і для окремих її аспектів. І лудологічні ідеї, зокрема, які були започатковані свого часу Гераклітом, Платоном і Арістотелем, були розвинуті саме в неоплатонізмі значно більшою мірою, ніж в гностицизмі. Не буде особливим перебільшенням вважати, що саме неоплатонізм сприйняв і розвинув практично всі найважливіші аспекти платонівської лудології.

Варто також зауважити, що практично вся наступна європейська філософська традиція сприйняла лудологічну концепцію Платона переважно в неоплатонічній редакції Плотіна.

Хоч практично усі лудологічні ідеї Плотіна тією, чи іншою мірою ґрунтувалися на концепції, яка була сформульована в діалогах Платона, але Плотін досить часто посилався також і на Геракліта, особливо у своїх роздумах стосовно категорій Єдиного, гармонії та долі, які в його філософії були безпосередньо пов'язані з грою. Так, наприклад, досить багато текстів плотінівських "Енеад" [див.: 3, Y, 1, 9, 3–5; II, 1, 2, 11; I, 6, 3, 28–29] містять прямі посилання та алюзії на відповідні тексти, в яких збереглися важливі фрагменти міркувань Геракліта [див.: 4, A 1; B 6; B 54].

У повній відповідності до існуючих на той час філософських традицій, Плотін схильний був вважати сукупність своїх робіт переважною мірою лише свого роду коментарем до платонівських діалогів, постійно при цьому посилаючись на твори Платона. Втім, досить цікаві дані щодо цього наводить О. Ф. Лосєв: за статистикою посилань Плотіна на роботи Платона, переважна частина їх стосується лише діалогу "Тімей" [2: 251–252].

Разом з тим, варто підкреслити, що власні лудологічні конструкції Плотіна так само, як і його філософські розбудови загалом, звісно ніяк не були лише простими похідними від платонівських і, відповідно, не можуть вважатись такими. У своїх роботах Плотін роз'яснював свою власну методичку сприйняття попередніх філософських систем наступним чином: "Краще за все вивчити найбільш цінне з вчень стародавніх та подивитись, чи відповідають вони нашим власним вченням" [3, III, 7, 7, 10–15].

Дійсно, твори Плотіна містять значну кількість посилань і ще більше алюзій стосовно багатьох філософських та міфологічних джерел. Проте варто підкреслити, що саме таким був характер тогочасного (доби Пізньої античності) філософування. Таким був і весь стиль цього філософа. Маніфестуючи такого роду історико-культурний світоглядний тип, своїми роботами саме Плотін фактично створив нову оригінальну філософську систему, яка пізніше, вже в дев'ятнадцятому столітті була визначена як "неоплатонізм".

З відомих авторів античної доби Плотін найбільше привертає дослідників увагу тим, що йому вдалося повною мірою (набагато повніше за Арістотеля і гностиків) реалізувати величезний евристичний потенціал платонівської лудології, розвинути та реалізувати у формі світоглядних концепцій переважну більшість ідей з її ресурсного потенціалу. До того ж, ті ідеї, що здебільшого були сформульовані Платоном лише у тезовій формі, а також такі, що були ним тільки позначені, у Плотіна були посправжньому розгорнуті у концепції, детально прокоментовані та проілюстровані прикладами.

Загалом лудологічні ідеї в філософії Плотіна набувають набагато більшого значення, ніж в філософії Платона.

Саме з цієї причини поняття гри може вважатись у Плотіна одним з провідних та вирішальних. Так, наприклад, якщо для Платона місце ігрового феномену у суспільстві та державі скоріше є свого роду побажанням людям – "потрібно жити, граючись" – то для Плотіна питання про вплив лудологічного на суспільне життя є набагато складнішим. Людське життя здебільшого порівнюється у його творах насамперед із сценічною драматичною грою: тобто воно (життя) може вважатись лише виконання того, що вже було раніше закладено в сценарій світової драми "Розумом" за допомогою "Світової Душі" [3, III, 2, 15, 21–33].

Неважко побачити, що в цій частині своєї філософії Плотіну вдалось творчо розвинути платонівську тезу про гру як маніфестацію Прекрасного ("Душі"). Однак якщо платонівська ідея ігрового мала насамперед глобально-космічний характер, оскільки була ним гіпостазована серед найвищих ідей, і в житті людей могла мати досить різноманітний, але неоднозначний прояв, то у Плотіна життя кожної людини певним чином обумовлене такими проявами космічної гри. Адже, на його думку, насамперед, всі люди були богами створені як іграшки – "...прекрасні своїм виглядом живі іграшки" [3, III, 2, 15, 30–33].

Людина в філософії Плотіна постійно порівнюється з актором театру, оскільки ігровий феномен, на його думку, також існує як загальножиттєва закономірність. Інакше кажучи, кожний є актором, що не має можливості відмовитись від своєї найважливішої життєвої ролі, та все ж одночасно залишається співтворцем її, не має ніякої можливості змінити сценарій, однак може зіграти свою роль по-різному: краще, або ж гірше. Адже і в звичайному театрі різні актори один і той же сюжет можуть розіграти по-різному; також і будь-

який актор може зіграти отриману роль добре чи погано.

Найголовніший прояв цієї гри для людини існує у вигляді певного "життєвого сценарію" (суспільного та персонального), та його загальній імперативності для життя кожного. Отже у Плотіна все життя людини, з одного боку, обумовлене існуванням такого сценарію, космічного за походженням, однак, з іншого боку, – таке життя показане неможливим без певної особистої свободи (адже "життєвий сценарій" та роль передбачають необхідність такої свободи. Без неї вони, на думку Плотіна, не змогли б відбутись).

Життєвий шлях людей у Плотіна завжди зображається як "художня дійсність". Ця "життєва художність" уподібнюється також мистецтву танця, а тому й визначається ним за допомогою поняття "techne". Фактично в філософії Плотіна людина вже не може розглядатись аналогічно до платонівських "маріонеток". Варто підкреслити, що О. Ф. Лосєв, який був одним з найавторитетніших дослідників філософії неоплатонізму у другій половині двадцятого століття, саме цей аспект філософії Плотіна, де у нього мова йде про співвідношення понять свободи і необхідності, визначив як "естетику предуставленої гармонії" [2: 699]. Таке визначення щодо естетики неоплатонізму, на наш погляд, є цілком справедливим також і загалом для лудології Плотіна.

Плотіна можна вважати першим в античній філософії, хто дав інтерпретацію лудологічних уявлень через понятійну бінарну опозицію "необхідність – свобода". В подальшій філософській традиції висновок Плотіна щодо неможливості існування ігрового феномену без особистої свободи особистості був сприйнятий за аксіому, а поняття гри і поняття свободи часто навіть розглядалися в якості взаємодоповнюючих понять або

взагалі як синоніми (І. Кант, Ф. Шіллер, Й. Хьойнґа).

Разом з тим, варто все-таки зауважити, що проблема інтерпретації ігрового феномену через співвідношення понять "необхідність" – "свобода", особливо у співставленні з поняттям можливості, залишається відкритим і для сучасної філософії гри. Хоча відомі міркування з цього приводу І. Канта, Й.-В. Гьоте, Ф. Шіллера, Х.-Г. Гадамера і Й. Хьойнґа, однак проблема і до теперішнього часу залишається відкритою. Саме тому відповідні дослідження філософії Плотіна не втратили своєї цінності для сучасної філософії.

Конкретизуючи і продовжуючи притаманні платонівській традиції епістемологічні міркування, Плотін детально розглядав процеси пізнання. Пізнання він відносив до найвищих духовних процесів, притаманних людині, до атрибутів її сутності.

Цікаво, що розглядаючи найвищі щабелі пізнання, Плотін ніби навіть із деяким здивуванням зазначав, що лудологічна термінологія, яка властива їм, начебто походить від дитячих ігор, або споріднена з ними. Та найнижчі, за своєю сутністю ілюзорні, форми пізнання, також користуються лудологічною термінологією, яка, як і в попередньому випадку, також є подібною до дитячих ігор.

Однак в цих найнижчих формах пізнання, як правило, подібною термінологією часто описуються ситуації, які за думкою Плотіна, взагалі не можуть бути ототожені з будь-якими проявами істинної гри. І "дитячість" у цьому випадку ототожнюється ним з наївним і капризним поглядом людини на життя та його трагічний устрій, що є досить типовим в багатьох життєвих ситуаціях [3, III, 2, 15, 33–54]. Саме тому люди, на його переконання, досить часто "... приймають свої іграшки за щось важливе, оскільки їм невідоме те, що дійсно є важливим, та

тому, що вони й самі є [такими] іграшками..." [3, III, 2, 15, 50–56].

Показово, що пізніше, вже у двадцятому столітті, аналогічне зауваження робив Йохан Хьойнґа в своїй відомій роботі "Homo ludens", застосовуючи для позначення аналогічної ситуації поняття "пуерілізм" (від латинського: "puer" – "дитя", "хлопчик"), яке у нього використовувалося насамперед для позначення ситуації псевдогри [5, XII, 15]. Втім у Хьойнґа ми знаходимо також і наступний висновок щодо оцінки ситуації справжньої гри: "Задля справжньої гри людина повинна, поки грає, знову бути дитиною" [5, XII, 7].

Інакше кажучи, вперше в філософії заходить мова про так звану зовнішню гру (за сучасною термінологією – квазігру). Тобто в філософії Плотіна йдеться про таку епістемологічну ситуацію, коли інтерпретативний ресурс лудології використовується не за призначенням – для опису ситуацій, які перебувають поза смисловим полем ігрового, а їх сприйняття індивідом є трагічним. Та все ж "зовнішня гра" також має право на існування. Однак тільки в якості особливої (трагічної) світоглядної позиції особистості.

Дійсно, за спостереженнями Плотіна, не все те, що людина може сприйняти в якості проявів ігрового феномену, є дійсно грою. Подібне відбувається насамперед тому, що справжня гра, на його переконання, гіпостазується у більш високих рівнях космосу в порівнянні з тими, куди досягають буденні форми пізнання людини.

Слід відмітити наступну тезу: на переконання Плотіна, тільки за ілюзорними буденними формами пізнання, які є завжди досить примітивними за своєю сутністю, начебто існують несправедливості, нещастя, страждання, смерті: "Дійсно, такі справи людські, коли вважають життям тільки те, що перебуває в цій нижній і зовнішній сфері..." [3, III, 2,

15, 33–54]. З такими висновками Плотіна тут важко не погодитись: людині в усі часи було властиво дуже розширено за певних обставин використовувати лудологічні поняття, поширюючи їх на всі без винятку сфери існування.

Дійсна справжня гра, за уявленнями античного мислителя, бере свій початок, та в основному перебуває посеред найвищих, тобто "внутрішніх" сфер буття Всесвіту. На таких рівнях весь Космос сприймається як чудовий витвір митця, де все з необхідністю перебуває на своєму власному місці [3, III, 2, 11, 9–13].

Всесвіт в філософії Плотіна показаний подібним до найдосконалішого музичного твору [3, III, 2, 2, 30], а його буття взагалі може сприйматись як справжній танок – за притаманну йому високу художність [3, III, 2, 16, 23–27]. Зауважимо, що такого роду порівняннями неоплатонізм продовжував одну з найвпливовіших античних філософських традицій, представниками якої були також Платон і Арістотель, за якою ототожнювались природа та мистецтво. Але Плотін, ототожнюючи природу з мистецтвом, додавав до них життя.

Поняття художності у Плотіна завжди було генетично пов'язаним з лудологічними уявленнями: "... діяльність, що відповідає життю – художня, як рух танцюючого; оскільки танцюючий і сам є подібним до життя, яке є художнім у вказаному сенсі, а зумовлює його рух – мистецтво; адже діє воно саме таким чином, тому що і саме по собі життя в певному сенсі є таким!" [3, III, 2, 16, 17–28].

Будь-якому високому мистецтву, як вважали неоплатоніки, властиво у своїй сутності підійматись до найвищих сфер буття, до Єдиного, оскільки Душа і Розум також є творчими началами [3, VI, 2, 11, 30–32].

Потрібно також зазначити, що та "життєва гра" (поняття, що перекладається як "життєва гра" у Плотіна позначено як "paidia"; етимологічно означає – "те, що є подібним до ігор", або "те, що пов'язане з дітьми, або з дитячими іграми"), яка сприймається людиною на буденному рівні свідомості, є лише, на думку Плотіна, еманациєю та суттєвим пониженням "справжньої гри" ("первісної гри"). Адже дійсним проявом такої справжньої гри, на його думку, може бути тільки так звана "всесвітня трагедія".

В чому ж тоді основа та сенс такої "справжньої" високої гри? "Дійсна" гра, тобто гра високого роду, гіпостазується та визначається Плотіном аналогічно гераклітівським уявленням. Саме тому такого роду гра, або "першогра", іменується в його творах "Логосом" і генетично є пов'язаною з найвищими сферами Всесвіту. Адже поняття "Логос" у Плотіна – смислове лібрето, сценарій та режисура глобальної "всесвітньої трагедії", саме "Логос" зумовлює її гармонійність та наративність [3, III, 2, 16, 28–39].

Логос уявляється в філософській системі давньогрецького мислителя загальножиттєвим формотворчим принципом. "Логос" походить від "Єдиного" та є еманациєю одночасно "Розуму", "Душі" та "Єдиного". Тобто найвищий прояв загальної вселенської гри – "Логос" – розглядається в філософській системі Плотіна як осмислення космічного життя, смислотворяча діяльність всіх трьох вказаних основних онтологічних іпостасей.

Оскільки всесвіт за своїми загальними характеристиками постає мистецтвом, то, на думку Плотіна, певні прояви ігрового присутні також і в тих сакральних сферах, які навіть є вищими за Логос. Так, наприклад, в текстах "Енеад" ми знаходимо висловлювання, що Душа "... танцює зовні навколо Розуму, розглядаючи його; і,

споглядаючи його, вона саме через нього досягає Бога-Творця" [3, I, 8, 2, 23–25].

За таких міркувань функції Логосу вже можуть вважатись тільки допоміжними або ж вторинними; Логос в такій ситуації порівнюється Плотіном зі слугою [3, I, 4, 2, 42]. Тобто Плотін так само, як і Арістотель, сприймав гру як один із способів визначення буття сакрального. Однак на відміну від Арістотеля, Плотін насамперед підкреслював епістемологічні властивості гри. Наступної історичної доби саме такі властивості гри (онтологічні та епістемологічні), були використані середньовічними теологами.

Разом з тим, змістовні та смислові поля багатьох важливих філософських понять у Плотіна є такими, що взаємно перетинаються і переплітаються. Можливо з цієї причини для позначення більшості з досліджуваних об'єктів у своїй філософії Плотін повинен був використовувати навіть декілька понять. Все це може вважатись результатом свідомого застосування Плотіном особливої методики побудови і викладу своєї філософії.

Такий спосіб побудови філософської системи О. Лосєв визначав як "понятійно-дифузійний" [2: 202–207]. Хоча О. Лосєв у своєму фундаментальному дослідженні мав на увазі насамперед естетичні уявлення Плотіна, ця досить вдала характеристику схеми побудови знань варто поширити на всю плотіновську філософію, зокрема також і на його лудологію.

Уявлення щодо екзистенційних аспектів ігрового феномену не обмежуються у Плотіна Логосом та його еманациями. Ігрові характеристики необхідно присутні також в досить-таки специфічних понятійно-образних структурах неоплатонічної філософії: Софії та Адрастеї.

Поняття "Софія" у філософсько-теологічній системі Плотіна

проінтерпретовано дещо інакше, ніж поняття софійності у філософії Платона і пояснюється зовсім протилежним чином, ніж у гностиків. Онтологічно Софія безпосередньо пов'язана з Розумом і фактично постає схемою його іншобуттєвих перевтілень. Однак у формі "нездоланної мудрості" вона має свої прояви на всіх рівнях космосу; її вищі форми постають смисловим завданням для нижчих. А в якості "розумної сутності" космосу Софія також передбачає навіть власну самосвідомість.

Оскільки Космос порівнюється у Плотіна з мистецьким шедевром [3, III, 2, 11, 9–13], Софію можна прирівняти до його внутрішнього змісту. Екзистенційно вона зображується у формі вічного архетипу нашого світу. За такими своїми понятійними характеристиками, Софія постає грою, але є якісно відмінною від Логосу, адже саме вона неодмінно поєднана з відчуттям справжнього блаженства та захвату [3, I, 4, 9, 16–23; там же: I, 4, 15, 1–6], що, на думку Плотіна, є взагалі недоречним для Логосу.

Адрастея, чий міфологізований образ, є досить типовим для неоплатонізму в цілому, в плотінівській філософсько-теологічній розбудові також займає одне з провідних місць. Адрастеї в філософській системі Плотіна притаманні декілька важливих іпостасей. Онтологічно вона постає маніфестацією загальної схеми розбудови Космосу: "Розбудова (космосу) онтологічно є Адрастеєю" [3, III, 2, 13, 16–17].

Адрастея також показана Плотіном в іпостасі так званої "Невідворотної кари". Така іпостась задіяна (як і Софія, а також Ананке) в тій найближчій до людського буття сфері космосу, де відбувається кругообіг людського життя. Вона діє переважно через закон перевтілення душ людей і тварин, закономірно пов'язуючи минуле з майбутнім через сучасний стан.

Поняття перевтілення людських душ Плотін скоріше за все успадкував від піфагорійської традиції за посередництвом філософії Платона, який, як відомо, певний час свого життя перебував під впливом піфагорійської традиції.

За допомогою поняття перевтілення людських душ Плотін також намагався пояснити соціальні реалії сучасного йому суспільства: "Людина, яка була свого часу царем, буде перетворена на раба, оскільки цар зловживав своєю владою ... Людина не стає рабом внаслідок випадкового збігу обставин; всяке плотське страждання має свій чинник. Колись людина вчинила злочин, за який зараз розплачується" [3, III, 4, 2, 16–17; там же: III, 2, 13–15].

Однак поняття Адрастеї в філософській системі Плотіна – це також маніфестація закону загальної високої мудрості (тобто софійності – у цьому випадку значення Софії та Адрастеї взаємно перетинаються, але не співпадають! Це є ще один приклад використання понятійно-дифузійного методу у Плотіна) та справедливості – "... мудрий закон і є Адрастія, тобто Справедливість"; вона саме тому й постає в якості "прекрасної та трагічної, невідвратної та несподіваної" [3, III, 4, 2, 16–17].

Отже плотінівська Адрастея, яка традиційно неоплатоніками показується танцюючою, обов'язково постає тотожністю необхідності і свободи; адже вона не випадково є також персоніфікацією неоплатонічних уявлень щодо сутності долі. Безумовно, Адрастея – це також гра, але гра зовсім іншого гатунку, ніж Логос або Софія, хоча семантично ці поняття є взаємно переплетеними.

Перевтілення людських душ тільки частково, на думку Плотіна, постає залежним від власних вчинків людини за її життя. Інкорпорація як явище не меншою мірою зумовлена також впливом Адрастеї, Софії та Ананке. Весь такий сукупний їх вплив

додається до "життєвих сценаріїв", що транслюються з глибинних сфер космосу Логосами, і тим самим визначається загальна схема життя людини.

Якщо врахувати, що глибинні сфери космосу осмислені Плотіном як ігрові за своїми провідними характеристиками, і сфери впливу Софії та Адрастеї показані також як ігрові, то у нас є всі підстави визначати таким чином буття людини як ігрове у своїй основі.

**Висновки.** Людина в філософії Плотіна порівнюється з актором театру, оскільки ігровий феномен існує як загальножиттєва закономірність. Людина є актором, що не має можливості відмовитись від своєї життєвої ролі, але одночасно залишається співтворцем її, не має ніякої можливості змінити сценарій, однак може зіграти свою роль по-різному. Але не все те, що людина може сприйняти в якості проявів ігрового феномену, є дійсно грою. Подібне відбувається насамперед тому, що справжня гра, на переконання Плотіна, перебуває у більш високих рівнях космосу в порівнянні з тими, куди досягають буденні форми пізнання людини. Справжня гра, або "першого", іменується в його творах "Логосом" і генетично є пов'язаною з найвищими сферами Всесвіту. Адже поняття "Логос" у Плотіна – смислове лібрето, сценарій та режисура глобальної "всесвітньої трагедії". Але уявлення щодо екзистенційних аспектів ігрового феномену не обмежуються у Плотіна Логосом та його еманациями. Ігрові характеристики присутні також в досить-таки специфічних понятійно-образних структурах неоплатонічної філософії: Софії та Адрастеї. Плотін так само, як і Арістотель, сприймав гру як один із способів визначення буття сакрального.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Білик Я. М. Лудологічні традиції античності: теорія і практика //



Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Житомир: ЖДУ ім. І. Франка, 2019. Вип. 2 (86). С. 101–108.

2. Лосев А. Ф. История античной эстетики: Поздний эллинизм. Москва: Искусство, 1980. 766 с.

3. Плотин. Космогония. Москва: REFL-book, Киев: Ваклер, 1995. 304 с.

4. Фрагменты ранних греческих философов. Москва: Наука, 1989. 411 с.

5. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. Москва: Изд. группа Прогресс, Прогресс-Академия, 1992. 464 с.

#### **REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)**

1. Bilyk, Y. M. (2019). Ludologichni tradycii antychnosti: teoriya i praktyka [Ludological traditions of Ancient: theoretic and practice]. *Visnyk Zhytomyrskogo*

*derzhavnoho universytetu imeni Ivana Franka. Zhytomyr: ZhDU im. I. Franka, 2 (86), 101–108 (in Ukrainian).*

2. Losev, A. F. (1980). Istoriya antichnoy estetiki: Pozdnyy ellinizm [A History of Ancient Aesthetics: Late Hellenism]. Moskva: Iskusstvo (in Russian).

3. Plotin. (1995). Kosmogoniya [Cosmogony]. Moscow: REFL-book, Kyiv: Vakler. 304 p. (in Russian; in Ukrainian).

4. Fragmenty rannih grecheskih filosofov [Fragments of early Greek philosophers]. (1989). Moskva: Nauka (in Russian).

5. Heyzinga, J. (1992). Homo ludens. V tieni zavtrashnieho dnia [Homo ludens. In the shadow of tomorrow]. Moskva: Izdatielskaia hruppa Prohress, Prohress-Akademiia (in Russian).

Receive: June 15, 2021

Accepted: September 17, 2021