



УДК 13:165.1

DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.2(86).2019.101-108

### ЛУДОЛОГІЧНІ ТРАДИЦІЇ АНТИЧНОСТІ: ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА

Я. М. Білик\*

В філософії лудологічні поняття в різних формах вперше зустрічаються у Геракліта і Піфагора. Пізніше вони займають важливе місце у Сократа і Платона. Інструментальний й інтерпретативний ресурси гри дозволили Геракліту пояснювати буття космосу, Арістотелю – буття деміурга і творення космосу, Платону, стоїкам, Плотіну – деякі важливі сторони буття людини і космосу, Піфагору, Демокриту і кінікам – характер і особливості їх філософії. "Прекрасне", маніфестацією якого є гра, трактується Платоном у якості багатопланового поняття. Воно розглядається як поєднання кількох змістовних планів, дозволяючи існування різноманітних інтерпретацій. У своїй найяскравішій формі ігровий феномен у Платона постає у формі так званої "живої мудрості" або "софійності". Такого роду мудрість не є просто звичайним знанням; вона обов'язково перебуває у формі синтезу раціонального та ірраціонального, ідеального та реального, сенсового та позасенсового. В античній культурі ігровий елемент відігравав провідну роль. Це видно на прикладі феномену давньогрецького агону, а також тих сторін життя стародавніх греків, які були органічно пов'язані з цим явищем. Дух агону панував в економічному житті, в побуті, в освіті, в філософії, в мистецтві, в політиці, у військовій та в судовій справі. Варто також зауважити, що такого роду змагальність, що була притаманна давньогрецькому суспільству, зовсім не була аналогом сучасного спорту. Загальногрецькі ігри (Олімпійські, Піфійські, Немейські, Істмійські), а також дуже численні ігри регіональні (Панафінеї, наприклад) сприймалися їх сучасниками насамперед у контексті їх сакрального виміру. Така світоглядна позиція не була лише даниною старовинним традиціям, оскільки кожне із цих змагань було генетично пов'язаним з існуванням певного сакрального культу. Для мешканців кожного полісу їх земляк – переможець таких змагань, в першу чергу, асоціювався не з його спортивними досягненнями, а як людина, відмічена милістю. Тобто орієнтація на суспільне (полісне) схвалення агону підтримувалася сакральною санкцією.

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

**Ключові слова:** люди-маріонетки, найкраща трагедія, буття-драма, мудрець-актор, гра дитини, театральна теологія, трагічність кініків

## LUDOLOGICAL TRADITIONS OF ANCIENT: THEORIC AND PRACTIC

Y. M. Bilyk

As Heraclites, Plato continued the tradition of ontologization of the game phenomenon. For Plato a game characterizes one of the main principles of the being that is an idea of the beautiful and the good. This idea was displayed in the corresponding way in the society organization, in a human soul, in the structure of nature and cosmos. The game phenomenon is depicted as a manifestation of ideas of the beautiful and the good. A game in Plato's works is also a background for developing his dialogs. One can make a reliable suggestion that such developing of philosophical works (in a form of dialogs) was a result of conscious using Socratic methods by Plato. The whole human life is interpreted through ludological prism in Plato's works. Because, from one side, a game is a purposeful way of conscious organizing one's life order by a man, it is a peculiar Platonic life imperative: "One should live playing!" but, from the other side, it is a fundamental characteristics of human being which is genetically connected with the conception of fortune. The analysis of a game element in ancient culture allows to make some conclusions. Agonality becomes the most characteristic feature of the whole ancient Greek society. Agonal plots were literally one of leading in artistic inheritance of Ancient Greece. Agon in all its variants (athletic, musical, intellectual etc.) is a necessary element of many ancient Greek myths. In Aristotle's philosophy the notion of a game is analyzed as one of the most important characteristics "Eidos of eidoses" which is here a logical basis of the being and also general Demiurges. Only a game allows Aristotle to explain the whole paradox of existing the Prime Mover (Demiurges). To greater extent, than in Gnosticism, ludological Heraclites and Plato's ideas were developed in Neo-Platonism. Neo-Platonism perceived and developed almost all the aspects of Platonic ludology. In Plotinus' works human man's life is conditioned by displays of global cosmic game. A man in Plotinus' philosophy is always compared with an actor of theatre. In other words, the main display of this game for a man exists in presence of life scenario and general imperativeness. Plotinus was first in philosophy who gave the interpretation of game through the binary opposition "necessity – freedom". The real game, in his opinion, is on higher levels of cosmos in comparison with those which everyday forms of perception reach. On such levels the whole Cosmos is perceived as a work of an artist, being similar to a musical work. The notion of artistry in Plotinus works is genetically connected with the game phenomenon. Such a game is named Logos by him.

**Key words:** Ludology, Theory of Play, History of Culture, Philosophy

**Постановка проблеми.** Традиція використання лудологічних (від латинського ludus – гра) понять в філософії є такою ж давньою, як і сама філософія. Поняття "гра" або "ігровий феномен" вказують на певне явище, тоді як, на нашу думку, поняття "лудологія" постає результатом філософської рефлексії щодо цього об'єктивно існуючого ігрового феномену в культурі. В сучасній філософській і культурологічній літературі найчастіше вживається поняття "лудологія". Однак назвати гру достатньо дослідженим поняттям і до

теперішнього часу є неможливим. Ігрова проблематика усвідомлювалась як філософська вже в межах античності, однак тривалий час зберігала свій особливий статус також в міфологічних та теологічних розбудовах.

**Ступінь наукової розробленості.**

Поняття гри історично належить до групи найдавніших філософських понять. Вперше воно зустрічається ще у Геракліта, Піфагора, Демокріта, Сократа, кініків, Платона й Арістотеля, стоїків і неоплатоніків. Пізніше поняття, що пов'язані з грою, були

присутні в філософії Середньовіччя і Нового часу – можна згадати І. Дамаскіна, Й. Еріугена, І. Канта, Х. Ортегу-і-Гасета, Г.-Г. Гадамера, Т. Адорно. Однак в сучасній філософській думці бракує ґрунтовних досліджень гри. При цьому слід підкреслити, що навіть коли ігрова проблематика почала мудрецами усвідомлюватись в якості філософської, вона одночасно продовжувала постійно та досить активно використовуватись не тільки на теренах філософії, але також за її межами, наприклад, в структурах міфологічних та теологічних розбудов. Але такі особливості були зумовлені важливими та суттєвими (насамперед світоглядними) функціями гри як культурного феномену в стародавніх, зокрема в античній, цивілізаціях.

**Окреслення невирішених питань, порушених у статті.** Актуалізація ігрової тематики у сучасній філософії пов'язана з процесами розвитку багатьох напрямків і дисциплін сучасної культурології. З іншого боку, актуалізація лудологічних досліджень була також зумовлена необхідністю осмислення важливих проблем в сучасній філософії історії, які були поставлені представникам французької історичної школи.

Виняткова поширеність агону серед усіх суспільних груп у всі періоди існування давньогрецької культури і його важлива роль у античному суспільному житті свідчать про виняткову важливість цього явища. Численні ігри сприймалися їх сучасниками насамперед у контексті їх сакрального виміру. Така світоглядна позиція не була лише даниною старовинним традиціям, оскільки кожне із цих змагань було генетично пов'язаним з існуванням певного сакрального культу. Для мешканців кожного полісу їх земляк асоціювався не з його спортивними досягненнями, а як людина, відмічена милістю. Орієнтація на суспільне схвалення

агону підтримувалася сакральною санкцією.

**Метою дослідження** є аналіз розвитку лудологічних уявлень у античних філософів у порівнянні з проявами ігрового фактору (агональності) у античних культурних реаліях.

**Виклад основного матеріалу. Теорія гри.** В філософії лудологічні поняття в різних формах вперше зустрічаються у Геракліта і Піфагора. Пізніше вони займають важливе місце у Сократа і Платона. Цікаві і важливі смислові навантаження поняття гри отримує у Арістотеля. Також ми знаходимо це поняття у кініків та у стоїків (Сенека, Епіктет). Особливо великого значення поняття гри набуває в неоплатонізмі.

Інструментальний і інтерпретативний ресурси гри дозволили Геракліту пояснювати буття космосу, Арістотелю – буття деміурга і творення космосу, Платону, стоїкам, Плотіну – деякі важливі сторони буття людини і космосу, Піфагору, Демокріту і кінікам – характер і особливості їх філософії.

Щодо різноманітних значень ігрової термінології, особливостей значень поняття гри в окремих мовах, а також стосовно тих змін, які відбувались в етимології поняття "гра" протягом історії, зауважимо, що існують досить ґрунтовні дослідження цих доволі складних питань у відомого культуролога Йохана Хьойзінґи – в його роботі "Homo ludens". Ці дослідження зараз визнані класичними [1].

Враховуючи результати досліджень та вагому аргументацію голландського історика і культуролога, з якою можна в основному погодитись, ми також вважаємо за необхідне деталізувати наше пояснення: більш доцільним було б переважно використання в філософії поняття "лудологія", або "філософія гри", які є тотожними загальній теорії гри. Тобто поняття "гра" або "ігровий феномен" вказують на певне явище,

тоді як, на нашу думку, поняття "лудологія" постає результатом філософської рефлексії щодо цього об'єктивно існуючого ігрового феномену в культурі. В сучасній філософській і культурологічній літературі найчастіше вживається поняття "лудологія".

Поняття ігрового феномену та його сенс саме тому були самоочевидними для Геракліта і всіх його сучасників, що вже протягом тривалого часу існувала певна і досить вагома традиція використання цього поняття в давньогрецькій міфології і, трохи пізніше, в давньогрецькому театрі та художній літературі. Про наявність такої традиції яскраво свідчать, наприклад, твори Гомера [2].

Варто також зазначити, що Платон не дуже часто згадує цього філософа як свого попередника на теренах лудологічної проблематики. Можливо, що якоюсь мірою, це можна пояснити тим негативним враженням, яке свого часу справив на нього відомий послідовник вчення Геракліта Кратіл, що видно з однойменного діалогу Платона.

Однак, на думку Плотіна, для якого звісно були більш доступними роботи стародавніх авторів та зрозумілішими деякі важливі античні філософські традиції, саме відомі висловлювання Геракліта щодо значення гри були використані Платоном як важливий фундамент для його подальших філософських розбудов власної філософської концепції. Варто також зауважити, що згадки та алузії щодо такого роду висловлювань Геракліта зустрічаються також у філософських роботах Арістотеля.

Варто відмітити, що в філософії Платона повністю відсутня єдина уніфікована лудологічна термінологія, що і до теперішнього часу створює також певні труднощі для правильної інтерпретації багатьох положень його концепції. Все це зумовлює необхідність уважно і детально

аналізувати не тільки зміст, але й контекст використання вказаних понять у філософських роботах видатного грецького філософа.

"Прекрасне", маніфестацією якого є гра, трактується Платоном як багатопланове поняття. Воно розглядається як поєднання кількох змістовних планів, дозволяючи існування різноманітних інтерпретацій, що ми і бачимо у його послідовників та дослідників. Для нас є найбільш важливим, що "прекрасне" в філософії Платона розглядається як таке поняття, яке відображає ієрархічну особливість існування буття. Ця ієрархія буття втілюється у певну структуру, що поєднує віковічні, самототожні та нерухомі ідеї із тілесним світом, тобто з світом людей і речей. Відомо, що в платонівській загальній концепції світоустрою більш вищі ієрархічні форми буття виконують функцію умови і можливості існування для нижчих форм буття. Маніфестація цих ієрархічних ідей прекрасного і блага завжди постає грою за Платоном.

У своїй найяскравішій формі прояву ігровий феномен у Платона постає насамперед у формі так званої "живої мудрості" або "софійності". Такого роду мудрість, на переконання Платона, не є просто звичайним знанням; вона обов'язково перебуває у формі синтезу раціонального та ірраціонального, ідеального та реального, сенсового та позасенсового.

Ідея прекрасного перебуває у якості об'єктивованої сутності цієї мудрості (софійності) і, отже, постає субстанцією. Тобто поняття "прекрасне" цілком можна ототожнити з поняттям "душа", за платонівською термінологією, що адекватно виявляє себе через гру.

Варто також тут зауважити, що й Плотін, пізніше коментуючи цю доволі складну і неоднозначну частину платонівської філософії, погоджувався з думкою свого видатного попередника

щодо субстанціональної сутності ігрового феномену в космосі, але, на відміну від нього, намагався більш чітко та однозначно визначити характер і місце ігрового феномену посеред всіх інших ієрархій Космосу. Плотін зокрема вважав, що субстанційно ігровий феномен у космічній ієрархії має нижчий статус за Душу, перебуваючи її породженням, тобто еманациєю. На його думку, гра, в основному, понятійно співпадає з Логосом.

Платон вказував на особливе місце ігрового феномену. У філософсько-теологічній концепції Платона воно зумовлене найголовнішим онтологічним призначенням гри: адже гра зображена як така, що поєднує світ ідей з світом речей. Тобто саме гра, завдяки цим своїм особливим властивостям, виконує функції медіатора в цій глобальній космологічній системі – насамперед завдяки тому, що забезпечує, за словами Платона, так звану "причетність" тілесного речового світу до світу ієрархічних глобальних ідей.

Гра поєднує світ ідей з світом речей, що чуттєво сприймаються. Однак гра за своєю сутністю залишається все-таки ідеєю. Тому прояви ігрового феномену протиставлені Платоном всій речовій сфері, а також людським потребам і користі; вони не можуть також бути ототоженні з етичним або релігійним.

Крім того, в діалогах Платона було в доволі розгорнутому вигляді представлено вчення про людей, які є маріонетками богів. Тобто боги в цих діалогах були названі такими, що грають людьми [7: 792-793]. Ці люди-маріонетки, за словами Платона, замість ниток скеровуються в своїх вчинках законами [7: 792-793]. Крім того, вчення про людей-маріонеток в діалогах Платона було названо міфом, який, на одностайну думку учасників цих діалогів Платона, мав дуже важливе значення для суспільства у

справі збереження людської доброчесності [7: 793].

Також в діалогах Платона все людське життя порівнювалось з театральною грою [1: 983]. Разом з тим, слід враховувати, що вчення про людей-маріонеток в період після Платона було суттєво розвинуто в філософських творах неоплатоніків, які вважали себе його послідовниками і коментаторами, хоч їх в наш час і прийнято розглядати як окрему філософську школу.

*Культурні реалії.* В античній культурі ігровий елемент відіграв провідну роль. Це видно на прикладі феномену давньогрецького агону, а також тих сторін життя стародавніх греків, які були органічно пов'язані з цим явищем. За доби панування Римської цивілізації давньогрецький агон відходить на другий план, поступаючись місцем іншим проявам ігрового феномену. На першому плані в цей період тоді з'являються римські *ludi* – публічні ігри, які мають суттєво інші характеристики.

Світогляд мешканців античної Греції традиційно визначався агональними рисами. Дух агону панував в економічному житті, в побуті, в освіті, в філософії, в мистецтві, в політиці, у військовій та в судовій справі. Змагання відбувались взагалі у всіх сферах, де тільки знаходилась така можливість: це, наприклад, змагання в красі та досконалості на Панафінеях або специфічні банкетні змагання на симпосіях.

Подібні явища відповідали властивій грекам ментальності, не міг не залишити певних слідів також у їх мові. Дійсно, відповідні дослідження, проведені деякими послідовниками Я. Буркхардта, виявили певні особливості давньогрецької мови, безсумнівно зумовлені впливом агону.

Проте потрібно враховувати також й ту обставину, що при усій схожості поглядів давньогрецьких філософів

стосовно ігрових явищ вони не були і не могли бути в усьому однаковими. Більше того, між поглядами стосовно застосування поняття гри цих філософів існували також і досить суттєві відмінності.

Дещо особливими проявами агону можна вважати змагання в самовихвалянні, а також у публічному глузуванні з опонента. Аналогічні звичаї є прикладом прояву впорядковуючої функції гри. Дійсно, подібні змагання можна було бачити і серед північноамериканських індіанців, і серед австралійських аборигенів. В Стародавній Греції в докласичний період зустрічаються лише залишки звичаїв ритуальної хули – це, наприклад, пісні з елементами висміювання, які, за традицією, виконувались почергово чоловічим і жіночим хорами на святі Деметри. З архаїчним ритуальним висміюванням можливо також пов'язане походження ямбічного жанру ("iambos") в давньогрецькій ліриці.

Відомо, що власна давньогрецька традиція класифікувала змагання таким чином: атлетичні, змагання в мудрості та багатстві, а також такі, що мають відношення до держави, війни та права. Але важливе культуротворче значення полягало в перенесення ціннісного акценту з атлетичного агону на інтелектуальний, що відбувся досить рано. В цьому плані традиція відзначає Піфагора, який першим нібито визнав, що перемога в інтелектуальному агоні є більш почесною.

Давньогрецьке суспільство демонструвало надзвичайну поширеність агональних явищ у всіх сферах життя. Тому досить виправданими постають наступні питання: як самі громадяни тогочасного суспільства усвідомлювали агональність? Які були найбільш вірогідні спонукальні мотиви агону?

Варто зауважити, що вже загальновизнаною в історико-

культурній науці вважається та обставина, що в мотивації своїх вчинків взагалі та у випадках агональних дій зокрема, стародавні греки орієнтувались не на систему загальних моральних цінностей, а на можливе суспільне схвалення або оцінку саме тієї громади, до якої вони належали. Підкреслимо, що ця особливість давньогрецької ментальності вперше була показана ще дослідженнями Я. Буркхардта [3].

В якості важливої реферативної групи, яка визначала загальну цінність того чи іншого вчинку індивіда, виступав саме поліс (polis), тобто давньогрецьке місто-держава, а не окремі родові, професійні або соціальні групи.

Заслугове на увагу ще одна особливість властивої стародавнім грекам ментальності. Громадяни полісів, переважно сприймаючи себе як невід'ємну і органічну частину певного полісу, могли відчувати певний дискомфорт у випадку тривалого вимушеного перебування поза його межами. Взагалі поліс для мешканця Стародавньої Еллади – це завжди набагато більше, ніж звичайне місце проживання або, навіть, ніж синонім батьківщини. Мабуть є сенс говорити про полісність як одну з провідних категорій давньогрецької самосвідомості. Тому саме поліс потрібно розглядати в якості особливої і досить своєрідної одиниці виміру соціального буття та необхідне підґрунтя самоусвідомлення стародавнього грека.

Тому такою гострою була для стародавніх греків проблема сприйняття та оцінки індивіда поза межами полісу – це є так званий "феномен Одиссея". Адже й трагічність образу Одиссея у відомій поемі Гомера багато в чому була зумовлена цією обставиною. Вже за античних часів на цю обставину звертав увагу Лукіан.

Невипадково й людина поза полісом та, відповідно, поза полісним

громадянством викликала у греків часів архаїки і класики переважно тільки жаль або навіть зневагу. А звичай остракізму, тобто позбавлення індивіда за певні провини полісного громадянства і вигнання за його межі на певну кількість років, сприймався громадянами давньогрецьких міст-держав у якості одного з найсуворіших покарань. Тому і тогочасне обов'язкове запитання при зустрічі чужинця: "Хто ти і де твій поліс?" – не було просто звичайною даниною існуючому ритуалові зустрічі. І саме тому так прагнув до рідного полісу Одиссей, нехтуючи всіма небезпеками далекої подорожі та відкидаючи навіть запропоноване йому можливість особистого безсмертя!

Отже здобуття індивідом "доброї слави" стає головним чинником всіх його життєвих спрямувань в цьому суспільстві. Саме таким чином була зорієнтована поведінка і гомерівських героїв, які вже за доби пізньої архаїки і класики сприймалися як зразкові і тому їх поведінку можна розглядати як типову згідно давньогрецької ментальності. Так, наприклад, Гектор був впевнений, що його слава ніколи не буде забута, оскільки це слава воїна-переможця [2: 81-91], а Нестор, пропонуючи воїнам відправитись у розвідку, обіцяє їм велику славу в нагороду [2: 211-217], сам же пізніше просить у богині Афіни тільки "добру славу" для себе та своєї сім'ї [2: 380]. Подібний орієнтир, на переконання Геродота, був надзвичайно вагомим для Солона [4: 30-32], також його схвально оцінював Платон [5: 208].

Варто також зауважити, що такого роду змагальність, що була притаманна давньогрецькому суспільству, зовсім не була аналогом сучасного спорту. Загальногрецькі ігри (Олімпійські, Піфійські, Немейські, Істмійські), а також дуже численні ігри регіональні (Панафінеї, наприклад) сприймалися їх сучасниками насамперед у контексті їх сакрального виміру. Така світоглядна

позиція не була лише якоюсь даниною старовинним традиціям, оскільки кожне із цих змагань було генетично пов'язаним з існуванням певного сакрального культу. Для мешканців кожного полісу їх земляк - переможець таких змагань, в першу чергу, асоціювався не з його спортивними досягненнями, а як людина, відмічена милістю. Тобто орієнтація на суспільне (полісне) схвалення агону підтримувалася сакральною санкцією.

Оскільки вирішальним в такій ситуації був тільки факт загального суспільного визнання (і можливої слави), а не "чисте сумління", то й обрані засоби його досягнення могли бути різноманітними: від досить-таки невинних жартів Алквіада над власною собакою - до спаленого Геростратом храму Артемиди або вбивства Філіпа Македонського. Так, за свідченням Плутарха, Алквіад відрубав хвоста у своєї породистої і цінної собаки задля того, щоб про нього всі говорили в Афінах [6: 248]. Герострат зізнався, що підпалив храм задля досягнення безсмертної слави. Аналогічно мотивував свій вчинок і Павсаній, зробивши відповідний висновок з поради софіста Гермocrates: "...задля того, щоб досягти найбільшого, потрібно вбити того, хто досяг найбільшого". Тому закономірним наслідком існування деяких видів політичного агону слід вважати появу законодавчої регламентації щодо застосування звичаю остракізму – обмежене десятима роками вигнання з полісу за рішенням народних зборів – цей необхідний атрибут змагальності у політичному житті.

Пошуки такої "доброї слави" індивідом могли суперечити, на думку полісного керівництва, загальним інтересам всієї громади, які, в свою чергу, також були пов'язані з уявленнями про "славу полісу" (!), і тому повинні були мати якусь визначену межу, перехід якої

сприймався як суспільна небезпека. Проте варто також відмітити, що такого роду вигнання вважалось серед громадян полісу досить-таки почесним і тому могло бути застосованим не до будь-кого з громадян, а тільки до знаних людей, які мали певні суспільні досягнення.

Існувала також інша причина для такого покарання у формі вигнання, яка була, мабуть, провідною. Видатні особисті досягнення не могли не викликати і відповідної заздрості у тих, хто до такого був нездатним. Досить часто саме ця обставина ставала основною причиною вигнання, як це засвідчив, наприклад, Плутарх у "Порівняльних життєописах": "... Але народ, вважаючи себе гідним найбільшої пошани, з незадоволенням поглядав на кожного, кого здіймала над натовпом слава або відоме ім'я. І ось, зійшовшись до міста, афіняни проголосували за вигнання Арістіда, сховавши ненависть до його слави за іменем страху перед тиранією", – на переконання відомого історика, саме заздрість натовпу, а не загроза можливої узурпації влади, була досить часто приводом для застосування закону щодо остракізму [5: 246-247]. Пояснення Плутарха є досить показовим, оскільки заздрість практично завжди супроводжує змагання і тому постає необхідним атрибутом агонального суспільства.

**Висновки та перспективи дослідження.** Виняткова поширеність агону серед усіх суспільних груп у всі періоди існування давньогрецької культури і його важлива роль у античному суспільному житті свідчать про виняткову важливість цього явища. Агональність приблизно в однаковій мірі була властива всім без винятку спільнотам цього суспільства у всі періоди його існування. Тому, на нашу думку, агональність постає

найхарактернішою рисою всього давньогрецького суспільства і також у всі часи існування цього суспільства.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Хейзинга Й. *Homo ludens*. В тени завтрашнього дня. Москва: Изд. группа Прогресс, 1992. 464 с.
2. Гомер. *Іліада* / Гомер; пер. із старогрец. Борис Тен; [вступ. ст. і прим. Андрія Білецького]. К.: Дніпро, 1978. 431 с.
3. Буркхардт Я. *Культура Возрождения в Италии. Опыт исследования*. Москва: Юрист, 1996. 591 с.
4. *Историки античности*: В 2-х тт. т. 1. Древняя Греция. Москва: Правда, 1989. 624 с.
5. Платон. *Сочинения*: в 3-х томах. Москва: Мысль, 1968 – 1971. Т. 1 / [ред. А. Ф. Лосев]. 1968. 621 с.
6. Плутарх. *Сравнительные жизнеописания*: в 2 томах: [перевод с древнегреческого]. Москва: Наука, 1994. Т. 1. Изд. 2-е, 1994. 702 с.
7. Платон. *Законы* // Платон. *Диалоги*. Книга вторая. Том 4. Пер. с древнегреч. Москва: Эксмо, 2008, С. 767-1162.

#### REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Huizinga, J. (1992). *Homo ludens*. Moskva, Progress (in Russian).
2. Homer (1978). *Iliada [Homer. Iliad]*. Kiev, Dnipro (in Ukrainian).
3. Burchardt, J. (1996). *Kultura Vozroshdenija v Italii. Opyt issledovanija [Culture of Renaissance in Italia]*. Moskva, Yurist (in Russian).
4. *Istoriki antichnosti v 2 t.* (1989). t.1. *Drevnaya Greciya [Historians anciente]*. Moskva, Pravda (in Russian).
5. Platon (1968-1971). *Sochineniya v 3 t. [Works]*. Т. 1. Moskva, Mysl (in Russian).
6. Plutarh (1994). *Sravnitelniye shizneopisaniya v 2 t.* Т. 1. Moskva, Nauka (in Russian).
7. Platon (2008). *Zakony [Laws.]*, Moskva, Eksmo (in Russian).

Receive: September 16, 2019  
Accepted: November 15, 2019