

2. Биомедицинская этика. Краткий словарь терминов [Электронный ресурс] / Под общ. ред. С.Д. Денисова, Я.С. Яскевич – Мн.: БГМУ, 2011. URL: <https://terme.ru/slovari/biomedicinskaja-etika-kratkii-slovar-terminov.html> (дата обращения 03.01.2022).

3. Большой толковый словарь по культурологии [Электронный ресурс] / Под ред. Б. И. Кононенко. М.: Вече: АСТ, 2003. URL: <http://cult-lib.ru/doc/dictionary/culturology-dictionary/index.htm> (дата обращения 03.01.2022).

4. Краткий философский словарь [Электронный ресурс] URL: <https://terme.ru/slovari/kratkii-filosofskii-slovar.html> (дата обращения 03.01.2022).

5. Новейший философский словарь [Электронный ресурс] / Сост. и гл. н. ред. А.А. Грицанов. Минск: Книжный Дом, 2003. URL: <https://terme.ru/slovari/noveishii-filosofskii-slovar.html> (дата обращения 03.01.2022).

6. Попов Л. М. Добро и зло в этической психологии личности. М. : Издательство «Институт психологии РАН», 2019.

7. Русская философия: терминологический словарь [Электронный ресурс] / И.А. Беляев. URL: <https://terme.ru/slovari/russkaja-filosofija-terminologicheskii-slovar.html> (дата обращения 03.01.2022).

8. Скворцов А.А. Этика. Москва: Издательство Юрайт, 2014.

9. Современный философский словарь [Электронный ресурс] / Под ред. В.Е. Кемерова М.,1998. URL: <https://terme.ru/slovari/filosofskaja-enciklopedija.html> (дата обращения 03.01.2022).

10. Философская Энциклопедия [Электронный ресурс] / Под ред. Ф.В. Константинова. В 5 томах. М.: Советская энциклопедия, 1960-1970 гг. URL: <https://terme.ru/slovari/filosofskaja-enciklopedija-v-5-h-t.html> (дата обращения 03.01.2022).

11. Философский энциклопедический словарь [Электронный ресурс] / Под ред. Е.Ф. Губского. М.: Изд. дом «ИНФРА-М», 1997. URL: <https://terme.ru/slovari/filosofskii-enciklopedicheskii-slovar.html> (дата обращения 03.01.2022).

РИМСКИЕ ИГРЫ В КОНТЕКСТЕ ПРАЗДНИЧНОЙ КУЛЬТУРЫ ДРЕВНЕГО РИМА

ROMAN GAMES IN THE CONTEXT OF FESTIVE CULTURE OF ANCIENT ROME

Е.А. Дичковская

К.А. Dzichkouskaya

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Belarus

e-mail: katerinadi@yandex.ru

В статье приведено объяснение механики древнеримских праздничных культовых практик под названием ‘*ludi*’. Выделен процесс десеманти-

зации значений древнеримских игр, связанных со сменой идентичности группы при изменении статуса язычества и принятии христианства.

The study deals with an explanation of the mechanics of the ancient Roman festive cult practices called '*ludi*'. The process of desemantization of the meanings of the ancient Roman games, associated with the change of the group's identity, the paganism status change and Christianity adoption, is singled out.

Ключевые слова: игры; Древний Рим; язычество, античное христианство, десемантизация.

Keywords: *ludi*; ancient Rome; paganism; ancient Christianity; desemantization.

В социальной практике римских граждан глубоко укоренилось посещение публичных мероприятий, которые назывались древнеримским термином '*ludi*', что условно можно перевести как «игры». И хотя играм отводилась лишь относительно небольшая роль в римской религиозной системе, наравне с праздниками они являлись формой досуга и развлечения римского народа, а иногда выступали как главная особенность государственного культа. Римские игры изначально были неотъемлемой частью структуры общественных праздников, обеспечивая поклонение богам в Римской республике. Некоторые древнеримские праздники берут свое начало из игр.

Современное представление об играх в значительной степени основано на играх, проводимых в имперский период, во время которых организовывались роскошные феерии, с участием обезумевших масс в амфитеатре и цирке. В тоже время игры в имперском Риме помогали поддерживать общественный порядок.

Игры – это типично римская форма поклонения, которая проводилась в цирке, так назывались арены для конных забегов, театре или амфитеатре. По своему роду (составу и месту исполнения) можно выделить гонки на колесницах (лат. *ludi circenses*), гладиаторские (лат. *ludi gladiatorii*) и театральные представления (лат. *ludi scaenici*). В целом, игры включали широкий круг религиозных ритуалов от процессии богов и людей до тщательно продуманного обряда жертвоприношения, прежде чем перейти к главному событию – театральным представлениям и гонкам на колесницах в Цирке Максимум [1, с. 137].

Гонки на колесницах относятся к самым ранним формам игр, а театральные представления были включены в программу в IV веке до н. э. [2, с. 66]. Цирковая торжественная процессия (лат. *pompa circensis*) с участниками состязаний, юношей римской знати на лошадях, вооруженных танцоров, музыкантов, хора сатиров и изображений богов предшествовала скачкам на колесницах или гладиаторским играм в цирке. Выставки животных с инсценировкой охоты также были ча-

стью праздников. В конце третьего века той же эпохи с более интенсивным распространением иностранных культов, игры стали скорее ориентированы на представления на сцене, чем на ипподром, отчасти благодаря влиянию культуры греческих областей южной Италии [3, с. 63].

Игры классифицировались на периодически повторяющиеся (лат. *ludi stati*), совершавшиеся по обету (лат. *ludi votivi*) и чрезвычайные (лат. *ludi extraordinarii*). Первоначально все игры, похоже, организовывались как исполнение обета божеству, благосклонность которого искали, демонстрировали и подтверждали.

Возникновение и расширение системы публичных игр. С давних времен игры проводились в честь города, поэтому их можно рассматривать как общественные игры (лат. *ludi publici*). В 366 году до н. э. Римские игры (лат. *ludi Romani*) стали первыми внесенными в религиозный календарь как ежегодное мероприятие, спонсируемое государством [4, с. 2]. Во время их проведения впервые было представлено Риму театрализованное выступление, основанное на греческой драме.

Распространение игр в Поздней Республики и во времена империи – отличительная черта римской цивилизации. Исключительно важный период в развитии игр – конец 3-его и начало 2-го веков до н. э., когда количество ежегодных игр, отмечаемых в соответствии с римским религиозным календарем, резко возросло. Именно в этот период Рим из традиционного города-государства превратился в мировую державу. Соединение этих двух изменений вряд ли является совпадением. Возникши как вотивные игры в честь римского государственного культа Юпитера (лат. *Jupiter Optimus Maximus*), Римские игры были единственными ежегодными играми в течение нескольких столетий приблизительно до 220 г. до н.э., это было самое раннее публичное римское празднество. Со временем начали появляться другие ежегодные игры, а само их количество значительно увеличилось. В 238 году до н. э. появились Флоралии (лат. *ludi Florales*), которые открывались театральными представлениями, а завершались конкурсными мероприятиями, представлениями в цирке и жертвоприношением богине цветов и весны Флоре. Известно, что Плебейские игры (лат. *ludi Plebeii*) стали проводиться еще до 220 года н.э. [5, с. 225]. Во время второй Пунической войны в 212 г. до н.э. были учреждены Аполлинарии (лат. *ludi Apollinares*), благодарственные празднества, совершавшиеся в честь бога Аполлона, а в 208 году на основе принятия закона игры были объявлены ежегодными и стали постоянной частью религиозного календаря [1, с. 135]. Эпидемия чумы в 208 г. до н. э., вероятно, побудила Сенат сделать Аполлинарии постоянными, так как в древнеримской религии бог Аполлон считался богом-целителем, отвращавшим от людей болезни [6, с. 159]. Включение игр в

римский религиозный календарь могло внести греческий колорит, тем не менее Аполлинарии по-прежнему формировались и были использованы в соответствии с контекстом римской государственной религии. В 204 году черный камень, в соответствии с мифологией упавший с небес и символизирующий фригийскую богиню плодородия Великую Мать Кибелу, был доставлен из Малой Азии в Рим и временно размещен в храме богини Виктории на Палатинском холме, пока не был воздвигнут в честь нее храм; к концу следующего десятилетия были организованы Мегалезии (лат. *Megalensia* или *ludi Megalenses*) в честь культа богини-матери, которые стали ежегодным ритуалом в римском государстве.

Приведенные выше примеры указывают на достаточно резкий сдвиг в сторону такого типа религиозной деятельности и на поразительное увеличение количества дней, посвященных ритуалу. В течение примерно пятидесятилетнего отрезка времени, охватывающего последнюю четверть 3-го века и первую четверть 2-го, игры заняли гораздо более заметное место в римском религиозном календаре, чем это было раньше. Игры особенно хорошо подходили для выполнения роли ритуала, создающего чувство единства общин, открытых для изменений.

Наряду с увеличением количества ежегодных игр, отмечаемых в Риме, увеличилось и количество дней, на которые они приходились. Отчасти это был естественный процесс; больше игр, естественно, занимало больше дней в году, тем не менее, такой естественный процесс был дополнен путем увеличения количества дней к уже существующим. Таким образом, начиная со второй Пунической войны, Римские игры, проводившиеся в течение четырех дней в 367 г. до н.э., были продлены до десяти дней. Время проведения Плебейских игр увеличилось до четырех дней к 190 году, а количество дней для Аполлинарий, введенных только в 208 году, изменилось с одного до трех. В результате, если в 367 г. д.э. ежегодным праздникам было отдано четыре дня и один или максимум два дня для празднования игр по особым поводам, то в 170 г. д.э. ежегодным играм было отдано 29 дней, а игры, проводимые по особым случаям, стали все больше распространены, поскольку они часто организовывались при освящении нового храма или перед отправлением полководцев в поход [7, с. 285-291]. В период Поздней Римской республики (133 – 27 гг. до н.э.) 57 дней отводилось на игры и это были фиксированные даты, причем Августом были добавлены дополнительные дни. Дни проведения игр были государственными праздниками, нельзя было вести никаких дел. В имперскую эпоху на эти развлечения было отведено более 135 дней в течение года [8, с. 246].

Можно выделить следующие серии игр: Мегалезии (лат. *ludi Megalenses*, 4–10 апреля); Цереалии (лат. *ludi Ceriales*, 12–19 апреля);

Флоралии (лат. *Florales*, 28 апреля-3 мая); Аполлинарии (*ludi Apollinares*, 6–13 июля); Римские игры (лат. *ludi Romani*, 4–19 сентября); Капитолийские игры (лат. *ludi Capitolini*, 15 октября); Плебейские игры (лат. *ludi Plebei*, 4-17 ноября); Вековые игры (лат. *ludi Saeculares*, 31 мая – 3 июня); Августалии (лат. *ludi Augustales*, 12 октября); Сулланские игры (лат. *ludi Victoriae Sullanae*, 26 октября-1 ноября, с 82 года до н.э.).

Римляне «изобрели традицию» проведения игр, взяв практику, восходящую к своей ранней истории, при этом были утеряны и десемантизированы старые значения события, произошло наращивание новых смыслов, что стало процессом формирования идентичности. Значение в этом развитии заключается не столько в фактических различиях, существовавших между римскими и греческими практиками, сколько в том, что римляне настаивали на существовании такого различия и это имело решающее значение для сохранения идентичности. Примечательно, что культы, получившие такую новую форму празднования, имели значительные иностранные связи по происхождению или практикам, так что добавление игр выполняло две функции: помимо установления игр как римского обряда, это служило способом добавить «римский» элемент в иностранный культ [1, с. 137-161].

Религия и политика. Вопросы, относительно их роли в политике, места их проведения в качестве способа общения политиков и населения, завоевания популярности и расположения электората во времена Поздней Республики, были частым объектом изучения (Scullard, 1951; Yavetz, 1969; Tengström, 1977; Nicolet, 1980; Veyne, 1990). Игры не были основаны просто из любви к спорту: их основателями могли быть римские правители, которые использовали игры в своей борьбе за первенство.

Как неотъемлемая часть общественного культа и праздничного порядка, общественные игры предназначались для обеспечения благосклонности и помощи богов. В то же время знать превратила общественные игры в универсальный инструмент своей внутренней и внешней политики. Интересам римской аристократии в области образования и общественного порядка служило усвоение греческих образцов, прежде всего принятие драмы и реорганизации процессии с одновременным акцентом в равной степени на специфически римские формы и содержание. Игры собирали вместе Сенат и жителей Рима, а также, прививали знати чувство притязания на лидерство, формируя и укрепляя чувство солидарности между главой общины и ее членами, необходимое в случае военного вмешательства или возможных угроз [9, с. 232-234].

Вначале игры организовывались различными коллегиями священников в качестве религиозных церемоний, во времена республики – консулами, но со временем перешли в сферу обязанностей и ответст-

венности эдилов. Хотя на организацию игр выделялись общественные деньги, игры часто финансировались состоятельными гражданами. Все чаще организаторы мероприятий прибегали к дополнительному финансированию пышности и великолепия игр как способу выражения связи с общественностью за счет личных средств [10, с. 10]. Как правило устроитель игр рекламировал свое финансовое положение с целью показать намерение поделиться им в интересах общества. Немалые расходы вынуждали некоторых консулов, заинтересованных в получении должностей, игнорировать офис эдила, однако были и те, кто обладал необходимыми ресурсами и тратил их, не скупясь, чтобы завоевать расположение народа [11, с. 198-199].

Христианизация. Проведение игр сохранилось в христианской империи конца четвертого и пятого веков. Гладиаторские бои (безуспешно запрещенные Константином еще в 325 г. н.э.) продолжались в Риме, вероятно, до 438 г. н.э., намного позже того, как император Гонорий закрыл гладиаторские школы в 399 г. н.э. Борьба и охота на диких зверей продолжались гораздо дольше, по крайней мере, до 523 г. н.э., а гонки на колесницах сохранились в Риме еще позже; последние зарегистрированные скачки в Большом цирке проводились при короле остготов Тотиле в 549 г. н.э. [12, с. 237]. Даже в поздней античности игры понимались как часть поклонения традиционным богам, и поэтому отцы церкви советовали христианам не участвовать в празднествах [2, с. 262]. Для сокращающегося числа язычников, присутствовавших на этих мероприятиях, игры носили религиозное значение, даже если вековые ритуалы, такие как жертвоприношения животных, исчезли. Однако официальная имперская пропаганда, столь ярко выраженная посредством принятия Кодекса Феодосия, пыталась покончить с религиозным смыслом игр. Игры и зрелища, которые действительно продолжались, были оправданы как обычай или развлечение.

Религиозное измерение варьировалось в зависимости от взглядов, происхождения и убеждений участников. Конечно, степень религиозного чувства, испытываемого участниками игр, была разной; посетители, среди которых были как язычники, так и христиане, не чувствовали ничего общего с «религией», когда проходили мимо традиционных богов римского пантеона, с намерением наблюдать за играми и зрелищами. Простое волнением или гражданская гордость могли затмить религиозный элемент. И все же этот религиозный элемент был замечен христианскому духовенству; в проповедях римско-христианских епископов говорилось, что игры и гражданские праздники по-прежнему имели языческий смысл и, следовательно, христианам следовало их избегать [13, с. 107-123]. Теперь епископы конца четвертого века считали

неприемлемым проведение не только языческих религиозных церемоний, но и общественных праздников, игр и зрелищ даже в качестве «развлечений». Императоры же в свою очередь издавали законы, которые десакрализировали религиозный священный статус и значение игр и зрелищ, при этом продолжая традицию их проведения. В этом отношении императоры достигли большого успеха, так как игры продолжались веками в Риме и в Константинополе.

Десакрализация выводит на первый план внерелигиозные компоненты смысла игр, которые изначально присутствовали в культурной семантике и коннотациях, но не играли основополагающей роли. Десакрализация стала одной из причин выветривания культурной семантики игр, что привело к десемантизации их значений. На протяжении четвертого века Имперская пропаганда пыталась расширить круг светского, превратив игры в простые развлечения. Такая попытка десакрализации продолжалась под императорским руководством. Констанций II попытался переопределить публичные игры и церемонии, определяя их как развлечения, а не как религию, чтобы лишить язычников и христиан какой-либо общей религиозности. Такой подход имел положительную политическую цель; десакрализовав игры и церемонии, сопровождавшие общественные культы, Констанций II пытался найти способ, чтобы язычники и христиане продолжали участвовать в этих мероприятиях, объединенных вокруг одного императора. Единство также было оправданием попыток Констанций II положить конец религиозному инакомыслию.

Библиографические ссылки

1. Orlin E. *Foreign Cults in Rome: Creating a Roman Empire*. Oxford University Press, 2010.
2. Beard M., North J., Price S. *Religions of Rome: A History*. Cambridge University Press, 1998.
3. Orlin E. *Urban Religion in the Middle and Late Republic // A Companion to Roman Religion* / ed. J. Rüpke. Wiley-Blackwell, 2007.
4. Futrell A. *The Roman Games: A Sourcebook*. Wiley-Blackwell, 2006.
5. Rüpke J. *Communicating with the Gods // A Companion to the Roman Republic* / Ed. N. Rosenstein, R. Morstein-Marx. Blackwell, 2010.
6. Scullard H.H. *Festivals and Ceremonies of the Roman Republic*. Cornell University Press, 1981.
7. Taylor L.R. *The Opportunities for Dramatic Performances in the Time of Plautus and Terence // Transactions and Proceedings of the American Philological Association*. Johns Hopkins University Press, American Philological Association, 1937. V. 68.
8. Bunson M. *A Dictionary of the Roman Empire*. Oxford University Press, 1995.

9. Bernstein F. A Complex Rituals: Games and Processions in Republican Rome. // A Companion to Roman Religion / ed. J. Rüpke. Wiley-Blackwell, 2007.
10. Lovatt H. Statius and Epic Games: Sport, Politics and Poetics in the Thebaid. Cambridge University Press, 2005.
11. Tatum W.J. The Patrician Tribune: Publius Clodius Pulcher. UNC Press Books, 2014.
12. Salzman M.R. On Roman Time. The Codex-Calendar of 354 and the Rhythms of Urban Life in Late Antiquity. Berkeley, Calif. : University of California Press, 1990.
13. Markus R.A. The End of Ancient Christianity / Cambridge University Press, 1990.

РОЛЬ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ПЕСЕН В ИЗУЧЕНИИ ИДИОМ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

THE ROLE OF ENGLISH-LANGUAGE SONGS IN LEARNING ENGLISH IDIOMS

Е.В. Дубровская¹⁾, В.А. Ковалевская²⁾

E.V. Dubrovskaya¹⁾, V.A. Kovalevskaya²⁾

Белорусский государственный университет
Минск, Беларусь

Belarusian State University
Minsk, Belarus

e-mail: ¹⁾elena_dubrovskaya82@mail.ru, ²⁾valeriakovalevsja@gmail.com

В данной статье раскрывается сущность понятия «фразеологизм», устанавливаются категории фразеологизмов. Приводятся примеры песен, содержащие идиомы. Описываются особенности работы с песенным материалом.

This article reveals the essence of the concept of "phraseology", establishes the categories of phraseological units. The examples of songs containing idioms are given. The features of working with song material are described.

Ключевые слова: фразеологизмы; песни; обучение; английский язык.

Keywords: idioms; songs; teaching; the English language.

В свете бурного развития различных интеграционных процессов, современной глобализации и углубления международных культурно-социальных связей знание английского языка является насущной необходимостью, дающей множество преимуществ. Однако умение выражать свои мысли – это не просто умение свободно говорить. Речь должна быть яркой и образной, а в активном словарном запасе обязательно должно быть хотя бы небольшое количество оригинальных выразительных средств: фразеологических единиц, поговорок, пословиц и идиом.