

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ

ФЕНОМЕН ИГРЫ

DOI 10.37386/2305-4077-2025-2-210-222

В. М. Москалюк¹

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Луганская государственная академия культуры и искусств имени Михаила Матусовского» (Луганск, ЛНР)

Д. Ю. Молчанов²

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Луганская государственная академия культуры и искусств имени Михаила Матусовского» (Луганск, ЛНР)

СУТЬ И ГРАНИЦЫ ИГРЫ КАК КУЛЬТУРНОГО ФЕНОМЕНА В АСПЕКТЕ КУЛЬТУРНО-ЯЗЫКОВОЙ ЭТИМОЛОГИИ СЛАВЯН

В статье исследуется этимология, смысловая динамика и семантические поля лексем «игра», «понарошку» в славянских языках и говорах России с целью определения культурных функций, свойств и границ игры, а также поиска антонимической пары понятию игры.

Ключевые слова: игра, антоним, граница игры, Хёйзинга, Кайуа, сакральное, понарошку, покабудки, рутина, обыденность

V. M. Moskaliuk

Federal state budget educational institution of higher education Mikhail Matusovsky Lugansk State Academy of Culture and Arts (Lugansk, LNR)

¹ Валентина Михайловна Москалюк – доктор философских наук, профессор, профессор кафедры театрального искусства Луганской государственной академии культуры и искусств им. М. Матусовского (Луганск, ЛНР). Email: msklk76@gmail.com.

² Дмитрий Юрьевич Молчанов – аспирант Луганской государственной академии культуры и искусств им. М. Матусовского (Луганск, ЛНР). Email: d.y.molchanov@yandex.ru.

D. Yu. Molchanov

Federal state budget educational institution of higher education Mikhail Matusovsky Lugansk State Academy of Culture and Arts (Lugansk, LNR)

ESSENCE AND LIMITS OF GAME IN COMPARATIVE ETYMOLOGY OF SLAVS

The article examines the etymology, semantic dynamics and semantic fields of the lexemes “game”, “pretend” in Slavic languages and dialects of Russia with the aim of determining the cultural functions, properties and boundaries of the game, as well as searching for an antonymic pair to the concept of game.

Keywords: game, antonym, boundary of the game, Huizinga, Caillois, sacred, pretend, pokabudki, routine, everyday life

Несмотря на многие тысячелетия изучения человечеством игры, издавна являвшейся **объектом исследования**³ одной из форм человеческой деятельности, вопрос о том, что именно считать игрой, по-прежнему открыт. Игра, как культурный феномен, спорит сама с собой, она отрицает и разрушает себя, чтобы уже в следующее мгновение воскресить себя же в новом качестве. Сама игра играет игроком. Может ли быть последовательным в объективности её исследователь, не теряя «лес за деревьями», когда множество противоречивых частных игровых стихий погружают в туман неопределенности целое данного культурного феномена?

Несмотря на объективные трудности, с которыми неизменно сталкиваются исследователи игры, **актуальность таких исследований** сегодня высока, как никогда ранее. К примеру, междисциплинарному направлению изучения компьютерных игр, game studies, всего около двух десятилетий, но за этот срок учёными многих стран, в том числе России, написано множество работ. Игра, с её символическим пространством смыслов, давно «перешагнула» экранные ограничения, непринужденно создав кинематограф, затем телевидение, и, наконец, компьютерные игры, социальные сети, мессенджеры.

Целью настоящего исследования является разграничение определений игрового и неигрового. Говоря языком теории систем, игра – это система, а элементы, не входящие в неё, образуют внешнюю среду. Так как сам феномен игры противоречив и многогранен, необходимо определить границы игры, что даст нам возможность проанализировать её природу, систематизировать её признаки и дать дефиницию данного феномена.

³ Здесь и далее выделено нами. – В. М., Д.М.

В какой степени **разработана проблема поиска границы игры**? Вряд ли мы ошибемся, если укажем на то, что каждый исследователь этой проблемы хотя бы единожды пользовался понятием не-игра. Предположим, практическая деятельность человека вполне может быть удовлетворена им. Однако, по размышлении мы приходим к отрицательному ответу, поскольку в дихотомическом делении целого на части как минимум одна сторона должна нести в себе сущностные характеристики. Так, термин не-игра обретет смысл лишь тогда, когда сам предмет феномена игры, вся её проблематика будут исчерпаны. Как мы понимаем, реальная ситуация крайне далека от этого, если таковое вообще возможно.

Что же противоположно игре по смыслу? Сразу важно оговориться, что не все понятия имеют антонимы, но всё же немало существительных можно объединить в пары, противоположные по смыслу, например, «свет-тьма», что чаще всего и происходит естественным путем в устойчивых фразеологизмах. Образуются такие антонимические противопоставления в процессе взаимодействия элемента-протагониста с элементом-антагонистом, как, например, в связке «огонь и вода» (огонь испаряет воду, вода тушит огонь, т.е. элемент теряет свое главное отличительное свойство взаимодействия со средой, для воды – смачивание, для огня – горение), либо посредством их передаются ощущения наблюдателя от контактов с противопоставляемыми элементами, как в связке «лед и пламя» (максимально холодно и максимально горячо).

Объективно степень разработанности проблемы границы игры иллюстрирует следующий факт. В «Словаре антонимов русского языка» М. Р. Львова [Львов, 1984, с. 139, с. 227] есть пары «выигрыш – проигрыш» и «проиграть – отыграть», но понятие «игра» отсутствует. Так же обстоит дело и в «Словаре антонимов русского языка» Л. А. Введенской [Введенская, 2003], «Словаре синонимов и антонимов современного русского языка» А. С. Гавриловой [Гаврилова, 2014] и многих других. Вопросом определения границы игры задаются многие исследователи, например, д.ф.н., доц. К. П. Шевцов [Шевцов, 2019], но ответ на него искал ещё Й. Хёйзинга в работе «Homo ludens. Человек играющий», где отмечал, что игра находится вне противопоставлений «мудрость-глупость», «добро-зло», «истина-ложь» и даже не противопоставлена серьезности, поскольку и сама бывает чрезвычайно серьезной [Хёйзинга, 2022, с. 18–21].

Очевидно, значение слова «игра» в пространстве культуры остается настолько недостаточно изученным, а основное свойство игры продолжает

быть в ряде случаев не определено, что эта лакуна не дает возможности подобрать смысловой антагонист. В настоящей публикации поставлена цель подбора семантически максимально соответствующего понятию игры антагониста и разграничения игрового и неигрового с помощью изучения этимологии слов, связанных с концептом игрового.

Реабилитация игры – именно так можно охарактеризовать фундаментальные и переломные в смысле смены научного дискурса работы знаменитых западных философов «Homo ludens. Человек играющий» Йоханна Хёйзинги [Хёйзинга, 2022] и «Игры и люди» Роже Кайуа [Кайуа, 2022]. Остается лишь удивляться тому, как на такое поистине знаменательное событие «забыли пригласить» русский народ с его многовековой мудростью, лаконично сконцентрированной в семантике русских слов. И если Хёйзинга в своем фундаментальном труде хотя бы упоминает о семантике слова «игра» в «некоторых славянских языках» [Хёйзинга, 2022, с. 68], то лишь как о славянском заимствовании из германской языковой группы.

Значительной «франкоцентричностью» грешит и Кайуа, поскольку очевидно, что для оценки такого глобального общечеловеческого (и не только, если вспомнить об играх животных) феномена как игра, изучение семантики одного лишь французского слова «jeu» не имеет смысла. Аналогичный денотат этого же понятия в другом языке имеет иные семантические модальности. Также обстоит дело и с динамикой семантических изменений в зависимости от условий жизни и эпохи жизни носителей одного и того же языка. И, наконец, даже двое собеседников одно и то же слово в диалоге могут воспринимать по-разному, ориентируясь на личный опыт. Таким образом, в данном случае можно полностью согласиться с идеей Л. Витгенштейна, выраженной им в «Философских работах» о «семейном сходстве» коннотаций, но не о тождественности их семантических полей [Витгенштейн, 1994, Ч.1, с. 110–111].

С целью последовательно дополнить и сравнить лексемы игры, приведенные Хёйзингой и Кайуа, со сходными по смыслу русскими словами, а также выявить уникальный ландшафт семантического поля, образно говоря изучить «игру по-славянски», мы обратимся к самому слову «игра».

Слово «игра», согласно данным «Этимологического словаря славянских языков. Праславянский лексический фонд», выпуска 8, изданного под редакцией члена-корреспондента АН СССР О. П. Трубачева [ЭССЯ, VIII, 1981, с. 208], в старославянском языке имело значение «развлечение, танец, игра».

Это значение сохранилось и в наши дни в болгарском, македонском, верхнелужицком, словацком, нижнелужицком, словинском и словенском языках, а также в чакавском наречии сербохорватского языка. Отметим также, что в старочешском языке к этому добавляется значение «шутка», сохранившееся и в современном чешском языке. Более организованная природа игры выражена в старопольском языке в значении «зрелище, представление, шутка, насмешка». Понятие игры в собственном значении слова сохранилось и в русском церковнославянском языке. В современных белорусском и украинском языках слово «игра» подразумевает тот же комплекс понятий.

Важно отметить, что в различных диалектах русского языка игра получает особенно широкий спектр смысловых оттенков. Так, согласно данным выпуска 12 «Словаря русских народных говоров» под ред. Ф. П. Филина [Филин, 1977, с. 65–66], олонецкий, архангельский, пермский, кировский, тульский, томский, новгородский, вологодский говоры объединяют под понятием «игра» молодежные гулянья. Семантика того же слова в псковском говоре имеет преимущественно матримониальный характер, означая праздник и свадьбу. Архангельский, северодвинский, терский, курский и кировский говоры подразумевают под игрой танец и пляску, при этом симбирский, орловский, олонецкий, архангельский говоры также понимают под игрой исполнение композиций на музыкальных инструментах.

Остановимся подробнее на контекстных значениях игры в русских фраземах. В Шенкурском уезде Архангельской губернии имела место «игра в зайнюку», изображавшая свадьбу. В том же регионе была распространена «игра в парочки», в которой жених – «куна» сватался к «соболлю» – невесте. В данном случае налицо мимикрия, то есть имитационная форма игры. В Петрозаводском уезде Олонецкой губернии весьма показательно разграничивали игровое и профанное время пословицей о выборе будущих супругов: «Не примечай на игре, примечай на работе». Отметим, что в данном примере понятия «игра» и «работа» выступают антонимами. В Моздокском полку Терского войска, Фатежском уезде Курской губернии, Архангельском уезде Архангельской губернии словом «игра» обозначали хоровод, а в Устьянско-Дмитриевской волости Северо-Двинской губернии игрой называли особое место для танцев вплоть до сороковых годов прошлого века. Уникальной семантикой слово «игра» обладало в говоре Олонецкой губернии, где помимо прочего означало пение птиц. Таким образом, древнее понятие игры исконно хранит в себе самые архаичные формы первобытного анимизма, в рамках которого игра становится общим признаком высших позвоночных.

Итак, семантическое наполнение слова «игра» имеет набор явных свойств сакрального, поскольку данное понятие, во всей полноте его значений, не имеет синонимов. Какие бы значения ни принимала игра, будь то пляска, пение, инструментальная музыка, танцы и хороводы, все эти качества есть лишь аспекты игры, её формы, в то время как само понятие игры является для них всеобъемлющим и категориальным. Именно этот синкретизм и передает архаичную область сакрального. Как утверждал профессор А. А. Потебня на страницах «Русского филологического вестника» [Потебня, 1881, с. 150], слово «игра» имеет древние индоевропейские корни, роднящие его с древнеиндийским *уајаті* – «чтить божество» и греческим *αἴγιος* – «священный». Косвенно эту гипотезу подтверждают славянские летописные источники, называвшие пережитки язычества «игрищами бесовскими». В данном случае речь никак не может идти о несерьезности ритуалов, но само слово игра приобретает в христианскую эпоху inferнальный смысловой оттенок. Этот процесс в частности отражается в старопольском *igracz*, что означает «скоморох». *Игрецом* в говорах Орловской, Курской, Воронежской, Тульской, Тамбовской и Пензенской губерний называли злого духа, беса и домового. В Курской губернии бытовало такое ругательство-проклятие: «Игрёц тебя подыграй», на Дону, очевидно не желая поминать вслух чёрта, могли сказать: «Игрёц тебя возьми!». Особо любопытно, что в том же регионе уже в конце 30-х годов прошлого века форму игреца в фольклоре принял некий эвгемеризм: «*Игрёц Покромкин* тебя хватил – пошла и пропала». Добавим, что в Курской губернии игрецом также именовали истерический припадок, а в донском и рязанском говорах – паралич [Филин, 1977, с. 70], что наводит на мысль о фольклорном родстве славянских игрецов и западноевропейских инкубов.

Аспект эротизма является неотъемлемой частью феномена игры и, возможно, даже такие «пуританские» игры, как шахматы, являются в определенной степени формами сублимации. Наглядно это иллюстрирует целый культурный пласт, основанный на эротизме игры. Так, например, словинское слово *грас* (играть) имеет и второе значение – «распутничать». Отметим, что в олонецком, новгородском, тверском, пермском, уральском, челябинском и рязанском говорах русского языка слово «играть» подразумевает также ухаживания и близкие интимные отношения. В Псковской губернии молодцу, запевающую на игрище, называли *игрицей*, но в Тамбовской губернии так называли сваху – женщину, исполняющую ритуальные песни в процессе свадьбы. И если в подавляющем большинстве славянских языков особое сакральное место для игры называется «игрищем», то это же слово в польском языке имеет

диалектическое значение «токование у птиц», «течка у животных». В заонежском, олонецком и архангельском говорах юношу-ухажёра называли *игральником*, а девушку, принимающую его знаки внимания, – *игральницей*. При этом словом «игральщик» могли называть: а) гармониста на Южном Урале; б) ухажёра в Вятской, Новгородской, Ярославской губерниях; в) любовника в Яранском уезде Вятской губернии. Приведем характерный пример раскрытия этих социальных ролей в семантике говора Челябинской губернии: *«За соседа вышла <...> И с ним сроду не играла. Уж как играл с Манькой <...> Его в армию взяли, она с ним поехала и ночевала там, а он ее всю испытал и изуверил и взял Клашку. Ведь играл с ней, думали ведь как жена, а вот не взял»* [Филин, 1977, с. 69]. Как видим, игра несет в себе рудименты древних инициаций, связанных с выбором супругов. Игра – испытание, тест пробного периода.

Для более глубокого понимания игры обратимся к слову «понарошку» – детскому условию игрового, с которого начинаются импровизационные игры русских детей. В данном слове приставка *по-* имеет смысл «согласно условиям, по правилам», что по сути есть перенос условия из обыденного в игровой мир. И всё же смысловое ядро представляет собой слово *нарок* [ЭССЯ XXIII, 1996, с. 8–11]. В старославянском языке оно имело значение «заранее установленный срок», а близкое по значению *нароком* «главным образом; на основании, по причине».

Впрочем, у разных славянских народов *нарок* имеет самые разные и подчас совершенно противоречивые значения. Так, у болгар оно может означать «предубеждение, настрой общественного мнения против кого-то и создание мнения, что тот способен только на зло». По сути, это аналог русского понятия *наговор*, но интересно то, что производное слово *нарочница* означает «предсказательница судьбы» или «девушка, гадающая на цветах в Енёв день». В сербско-хорватском языке *нарок* значит «название, наименование, зов, вызов, благовест, благословение, счастье, судьба, имущество, состояние, доброе, хорошее известие; хорошая репутация, приказ, предопределенная этим приказом удача», в словенском – «совещательное собрание», в старочешском – «возражение, противоречие; обвинение; жалоба; злодеяние, преступление; судебный штраф за всевозможные преступления, обвинение, оговор, клевета, судебное разбирательство опасных уголовных преступлений», специальное значение – «число, означающее очередность определенного года в повторяющемся пятнадцатилетнем цикле», также в старом чешском праве это «предъявление иска, обвинение в преступлении; жалоба по поводу оскорбления чести и достоинства». Аналогичное чешскому значение слово имеет в словацком и лужицком языках.

Отдельно отметим польский сегмент семантического поля слова *нарок*. Диффузия семантики профанного и сакрального выражается в единовременной «дани и Богу, и кесарю». Так, в старопольском языке *нарок* – это «не установленная точно повинность в пользу пограничных городов», но также и «божественная заповедь». Резонно предположить, что в данном случае мы имеем дело с концептом «двух мечей» блаженного Августина, когда сосредоточение в руках римских пап светской и духовной властей размывает грань между налогообложением и заповедями в массовом сознании. При этом в польском языке такие производные, как *narokiem* и *naroki* означают условность «словно, будто, с виду» и преднамеренность соответственно.

Пожалуй, из всех славянских народов именно русский народ в силу его широчайшего по площади расселения образовал самое обширное смысловое поле. Так, *нарокъ* есть «акт наименования, присвоение звания или сана, постановление нормы, приказ, предопределение судьбы, особое время или его отрезок, граница, предел» и даже «то, что отделено в дар божеству и запрещено для пользования под угрозой проклятия».

Как показывает русский церковно-славянский вариант 31 стиха 20 главы книги Иезекииля, *нарок* есть вербальная часть по сути магического акта древних израильтян, то есть попытки воздействия на Бога с целью получения ответов на вопросы, подобно оракулам в язычестве: «и въ приношѣнии даровъ вашихъ и въ нарѡцѣхъ вашихъ, егда проходѣть чѣда ваша сквозѣ огнь: вы оскверняетея во всѣхъ кумирѣхъ вашихъ даже до днѣшняго днѣ, и азъ отвѣщаю ли вамъ, дѡме Израїлевъ?» Данный стих комментирует блаженный Иероним Стридонский (ум. 420 г. н.э.), как проклятие древних израильтян, к которому приводит принесение детей в жертву демонам [Иероним, 1886, с. 289]. Блаженный Феодорит Кирский (ум. 457г. н.э.) делает акцент в большей степени на моральной оценке нарока как части ритуала, называя его «беззаконием, безчестием и злочестием» [Феодорит, 1859, с. 516], при этом профессор А. П. Лопухин [Лопухин, 2009, с. 870] акцентирует внимание на историко-правовом контексте, отмечая, что израильтяне «не оставили и наиболее мерзкого для Бога вида идолослужения – сожжения детей в честь Молоха, восходившего ко временам Моисея (Лев. 18:21; 20:2)», за что, согласно книге Левит, предписана смертная казнь. Данное семантическое содержание слова *нарок* сохраняется в христианской среде, как мы видим, на протяжении 1600 лет. Отметим различие ритуала и игры, которое заключается в частности в том, что игровые действия должны, по мнению его акторов, нести неминуемые последствия после окончания действия. Вследствие этого *нарок* применяется в архаическом значении «заклинание, заговор, клятва» и в

этом смысловом ключе становится общественным статусом актора – «тот, кто навлек на себя проклятие, отлученный, повинный смерти». Кроме того, *нарок* – это «намерение, цель, проклятье, зарок, причина, предлог». А стало быть *нароком* значит «умышленно, специально, особо», но при этом и «в шутку, для видимости, с намерением обмануть», в более архаических значениях – это болезнь, причиненная «дурным глазом», и соответственно «горе». Так же *нароком* может означать «иногда», «к месту» или же «неожиданно». Есть и определенный фатализм в определениях «предназначение, предопределение, судьба».

Если мы взяли за основу семантических ретроспекций слова *нарок* детское слово *понарошку*, закономерно появление в связи с этим вопроса, почему именно детская культура зачастую является консервирующей и сохраняющей средой для архаизмов, ведь дети ассоциируются прежде всего с их открытостью и доверчивостью ко всему новому? Действительно, детский «консерватизм» не бросается в глаза, но его причиной является ограниченность их личного опыта, словарного запаса и синонимических соответствий, в то время как взрослые люди, общаясь с детьми, припоминают именно те лексемы, которые употреблялись ими же в детстве и видятся наиболее базовыми категориями понятий. Таким образом, связка «от родителя к ребенку» является формой сохранения базовых культурных кодов и консервативна по сути.

Замечательно раскрывает суть игры и такой синоним слова *понарошку*, как употребляемое на юге России слово *покабудки*. Являясь, как и *понарошку* наречием, *покабудки* по смыслу говорит нам: «Пока, лишь на время игры, суть предмета, живого существа или процесса *будет* иной». Конечно, можно было бы заменить его словом *как будто*, но тогда теряется символическое время, точки входа и выхода из него. И, что ещё более важно, *покабудки* отражает особую *двойственность* осознания игры игроком. Ребенок на костюмированном утреннике прекрасно осознает, что он не зайчик, а лишь *играет роль*. Именно *эмоции*, которые вызывает у него образ зайчика, он проецирует на себя в этот момент, *присваивая* их, видя своё «Я» их источником.

Славянские и более всего русские лексемы, связанные с феноменом игры, ярко раскрывают её глубинную суть. Она позволяет нам, примеряя на себя образы в процессе отождествления игрока и роли, воплотиться в образ, *во-образить*, что собственно и иллюстрируется фраземой *игра во-ображения*. При этом роль познания, как таковая, не противоречит игре, но в ней она вторична. Мы идём в театр на постановку «Юлий Цезарь» Шекспира не для

того, чтобы получить урок по истории Древнего Рима – для этого есть более точные и информативные книги или документальные фильмы. Наша цель иная – мы желаем получить эмоциональный опыт, почувствовать одиночество императорской власти, жажду доверия, боль, горечь и изумление Цезаря в последние мгновения жизни. Но в обычной жизни большинство из нас не становятся императорами и уж точно мало желающих испытать на себе удар кинжала. Но в игре возможно всё, и мы жаждем получить *запредельный безопасный эмоциональный навык*.

Русская пословица гласит: «Делу время, потехе час», таким образом, противопоставляя работу и игру. При этом работа подразумевает собой профессионализм – уровень навыков работника, при котором он полностью владеет методикой работы, исключая неожиданные затруднения, или имея опыт их разрешения. Хёйзинга не раз подчеркивал, что игра несовместима с *обыденностью*, но не стал далее развивать эту мысль. Старинное значение слова «обыденность» – это работа, полностью совершаемая за один день. Игра дает возможность прожить время в разных образах, она *разнообразна*, а работа есть образ профессионала, и она *однообразна*. Именно поэтому игра с её непредсказуемостью – потеха, а хорошо известное дело с его повторяемостью – *рутина*.

Важно отметить, что с этой точки зрения ритуал, который в известном смысле можно считать процессом родственным игре, как раз полностью лишен новизны и непредсказуемости игры.

Подходят ли слова «рутина» и «обыденность» в качестве антонима к слову игра? Заметим, что нейросети GPTchat иYandexGPT однозначно определяют антонимом игры работу. Портал *sinonim.org* в качестве антонимов к слову «обыденность» предлагает: сон, чудо, исключение, редкость, возвышенность, необычность, неповторимость, жизненность, сказочность, диво, волшебство, событие. К слову «рутина» антонимы такие: новизна, инновация, диво, события, форс-мажор, изобретение, преобразование, приключения, происшествие, творчество, приключение, эксперимент, озарение, изменение. Как видим, все эти слова так или иначе характеризуют различные аспекты игры, скрытые в этимологии этого слова.

О чем же говорит этимология слов «игра», «понарошку» и «покабудки»?

1. Условие особого сакрального времени присутствует в этих словах полной мерой.

2. Определяется особый «игровой» порядок причинно-следственных связей.

3. Амбивалентность зла и добра, беды и несчастья, «злого глаза» и благовеста можно объяснить наследием дохристианского и христианского периодов истории.

4. Гадания на имущество, удачу, счастье, судьбу и т.п. явно проявляют пророческий аспект игры, которая становится «оракулом» необъяснимой трансцендентной воли фатума.

Итак, границей между игровым и неигровым игры можно считать право воплощения иных образов и сценариев поведения. Это граница между «Я» и многообразностью иных «Я».

Так что же такое тогда по сути игра?

На основе вышеизложенного, нами предлагается следующая дефиниция. Игра – это свободная, добровольно принимаемая, ограниченная во времени и пространстве деятельность, направленная на достижение условной цели и сопровождаемая чувством напряжения и радости, главная задача которой – получение абсолютно безопасного эмоционального навыка познания и изменения утилитарно значимого круга явлений обыденной жизни игрока.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Витгенштейн, Л.** Философские работы. Часть I. Пер. с нем. / Составл., вступ. статья, примеч. М. С. Козловой. Перевод М. С. Козловой и Ю. А. Асеева / Л. Витгенштейн. – Москва: Изд-во «Гнозис», 1994. – 612 с.
2. **Кайуа, Р.** Игры и люди: / Роже Кайуа; [перевод с фр. С. Зенкина]. – Москва: Издательство АСТ, 2022. – 288 с. – (Философия-Neoclassic).
3. **Львов, М. Р.** Словарь антонимов русского языка: Более 2 000 антоним. пар / Под ред. Л. А. Новикова. – 2-е изд., испр. и доп. / М. Р. Львов. – Москва: Русский язык, 1984. – 384 с.
4. **Русский филологический вестник.** – Варшава, 1881. – VI. – № 3.
5. **Словарь антонимов русского языка:** Более 500 антоним. Гнезд / Л. А. Введенская. – Москва: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003. – 445 с.
6. **Словарь антонимов русского языка – онлайн подбор** / sinonim.org // © sinonim.org: [сайт]. – 2023. – URL: <https://sinonim.org/a> (11.12.2024).
7. **Словарь русских народных говоров** / под ред. Ф. П. Филина. Вып. 12. – Ленинград: Наука, 1977. – 369 с.

8. **Словарь синонимов и антонимов современного русского языка.** 50000 слов / Под редакцией А. С. Гавриловой. – Москва: «Аделант», 2014. – 800 с.

9. **Творения блаженного Иеронима Стридонского.** Библиотека творений св. отцов и учителей церкви западных / Четырнадцать книг толкований на пророка Иезекииля. – Киев: Тип. Корчак-Новицкого. Ч. 10: Кн. 17. – 1886. – 361 с.

10. **Творения блаженного Феодорита, епископа Кирского.** Творения Святых Отцев в русском переводе, издаваемые при Московской духовной академии / Толкование на пророчество божественного Иезекииля. – Москва: в тип. В. Готье. Ч. 6. – 1859. – 780 с.

11. **Толковая Библия**, или Комментарии на все книги Св. Писания Ветхого и Нового Завета под редакцией А. П. Лопухина: в 7 т. Изд. 4-е. – Москва: ДАРЪ, 2009. Т. IV: Пророческие книги. – 1168 с.

12. **Хёйзинга, Й.** Homo ludens. Человек играющий; [пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича] / Йоханн Хёйзинга. – Санкт-Петербург: Азбука, Азбука-Аттикус, 2022. – 400 с.

13. **Шевцов, К. П.** Границы игры / К. П. Шевцов // Международный журнал исследований культуры. – 2019. – № 1 (34). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/granitsy-igry> (11.12.2024).

14. **Этимологический словарь славянских языков.** Праславянский лексический фонд. Под ред. члена-корреспондента АН СССР О. П. Трубачева. Вып. 8. – Москва: Наука, 1981. – 252 с.

15. **Этимологический словарь славянских языков.** Праславянский лексический фонд. Под ред. члена-корреспондента АН СССР О. П. Трубачева. Вып. 23. – Москва: Наука, 1996. – 239 с.

REFERENCES

1. **Etimologicheskij slovar' slavyanskih yazykov.** Praslavjanskij leksicheskij fond. Pod red. chlena-korrespondenta AN SSSR O. P. Trubacheva. Vyp. 8. – Moskva: Nauka, 1981. – 252 s.

2. **Etimologicheskij slovar' slavyanskih yazykov.** Praslavjanskij leksicheskij fond. Pod red. chlena-korrespondenta AN SSSR O. P. Trubacheva. Vyp. 23. – Moskva: Nauka, 1996. – 239 s.

3. **Hyojzinga, J.** Homo ludens. Chelovek igrayushchij; [per. s niderl. D. V. Sil'vestrova; komment. D. E. Haritonovicha] / Johann Hyojzinga. – Sankt-Peterburg: Azbuka, Azbuka-Attikus, 2022. – 400 s.

4. **Kajua, R.** Igry i lyudi: / Rozhe Kajua; [perevod s francuzskogo S. Zenkina]. – Moskva: Izdatel'stvo AST, 2022. – 288 s. – (Filosofiya-Neoclassic).
5. **L'vov, M. R.** Slovar' antonimov russkogo yazyka: Bolee 2 000 antonim. par / Pod red. L. A. Novikova. – 2-e izd., ispr, i dop. / M. R. L'vov. – Moskva: Russkij yazyk, 1984. – 384 s.
6. **Russkij filologicheskij vestnik.** VI. – № 3. – Warshava, 1881.
7. **Shevcov, K. P.** Granicy igry / K. P. Shevcov // Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury. – 2019. – № 1 (34). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/granitsy-igry> (11.12.2024).
8. **Slovar' antonimov russkogo yazyka:** Bolee 500 antonim. Gnezd / L. A. Vvedenskaya. – Moskva: OOO «Izdatel'stvo Astrel'»: OOO «Izdatel'stvo AST», 2003. – 445 s.
9. **Slovar' antonimov russkogo yazyka** – onlajn podbor / sinonim.org // © sinonim.org: [sajt]. – 2023. – URL: <https://sinonim.org/a> (11.12.2024).
10. **Slovar' russkih narodnyh govorov** / pod red. F. P. Filina. Vyp. 12. – Leningrad: Nauka, 1977. – 369 s.
11. **Slovar' sinonimov i antonimov sovremennogo russkogo yazyka.** 50000 slov / Pod redakciej A. S. Gavrilovoj. – Moskva: «Adelant», 2014. – 800 s.
12. **Tvoreniya blazhennogo Ieronima Stridonskogo.** Biblioteka tvorenij sv. otcov i uchitelej cerkvi zapadnyh / Chetyrnadcat' knig tolkovanij na proroka Iezekiilya. – Kiev: Tip. Korchak-Novickogo. Ch. 10: Kn. 17. – 1886. – 361 s.
13. **Tvoreniya blazhennogo Feodorita, episkopa Kirskego.** Tvoreniya Svyatyh Otcev v russkom perevode, izdavaemye pri Moskovskoj duhovnoj akademii / Tolkovanie na prorochestvo bozhestvennogo Iezekiilya. – Moskva: v tip. V. Got'e. Ch. 6. – 1859. – 780 s.
14. **Tolkovaya Bibliya,** ili Kommentarii na vse knigi Sv. Pisaniya Vethogo i Novogo Zaveta pod redakciej A. P. Lopuhina: v 7 t. Izd. 4-e. – Moskva: DAR, 2009. T. IV: Prorocheskie knigi. – 1168 s.
15. **Vitgenshtejn, L.** Filosofskie raboty. Chast' I. Per. s nem. / Sostavl., vstup. stat'ya, primech. M. S. Kozlovoj. Perevod M. S. Kozlovoj i Yu. A. Aseeva / L. Vitgenshtejn. – Moskva: Izd-vo «Gnozis», 1994. – 612 s.