

the desire to reconcile all these factors. The opinion was expressed about the unity of the eight-membered and seven-membered structures in the religion of the Trypillians (the Goddess was both seven and eight). As a result, the eight could replace the seven. Trypillian ornaments (Figs. 14-17), on which there is a seven-membered structure, are analyzed. The phenomenon of symmetry of this structure is considered. It is suggested that this symmetry is due to the symmetry of the phases of the moon: the aging moon repeats the phases of the young. Since the Goddess of the Moon (a luminary with a 28-day cycle that coincided with the physiological cycle of a female goddess) was at the same time the Goddess Mother (Cosmos), this symmetry was transferred to the structures of the Cosmos. Hence the seven spheres of the dungeon, which are symmetrical seven celestial spheres. This symmetry of the spheres of the Cosmos can be seen on the ornaments of pots (Figs. 19, 20). Here the Cosmos is transmitted by a trio of symbols denoting goddesses, the symbols of the gods are released. The 28-membered structure (Figs. 21-23) was analyzed, which denoted the Cosmos and the cycles of some planets and female goddesses. The opinion on the unity of all selected structures is expressed. The structural method of studying primitive ornaments allows you to penetrate the semantics of the symbols from which these ornaments are formed.

Key words: ornaments of Trypilian people, patterns of ornaments on Trypilian bowls and pots

Надійшла до редакції 27.10.2022 р.

УДК 008: 379.8 (38)

КІННІ ПЕРЕГОНИ ЯК МАСОВА ФОРМА ВИДОВИЩНОЇ КУЛЬТУРИ АНТИЧНОГО РИМУ

Гончарова Олена Миколаївна – доктор культурології, професор,
професор кафедри музейного менеджменту,
Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна
<http://orcid.org/0000-0002-8649-9361>
DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi43.573>
Researcher ID: F-6473-2015, Scopus ID: 57217102458,
o.m_goncharova@yahoo.com

Метою статті є введення до культурологічного дискурсу аналітично обробленої та узагальненої інформації щодо генези та еволюції кінних перегонів як масової форми видовищної культури Античного Риму, специфіки та функціональних особливостей масових видовищ Античності. Методологічну основу склали методи критичного аналізу культурологічних, історичних та літературних джерел, конкретно-історичний аналіз та міждисциплінарний синтез, індукція та дедукція. Проблемні та хронологічні, системні й структурні, порівняльні і описові методи, метод соціального та феноменологічного аналізу застосовувались із конкретних і наукових методів. Наукова новизна. Проаналізовано генезу та еволюцію кінних перегонів як масової форми видовищної культури Античного Риму. Використовуючи античну літературну рефлексію, крізь призму творів культурологів, філософів, істориків, поетів, письменників Античного Риму Гая Светонія Транквілла, анналів Публія Корнелія Тацита, історичних праць Кассія Діона, моральних творів Луція Аннея Сенеки, імператора Марка Аврелія Антоніна, листів Гая Плінія Молодшого, елегій Публія Овідія Назона, епіграм Марка Валерія Марціала та ін., автор розкрив сутність та зміст кінних перегонів як масової форми видовищ Античного Риму, специфіку й функціональні особливості видовищних заходів як інструментів правління римських імператорів. Виявлено моральні аспекти кінних перегонів у контексті видовищної культури Античного Риму. Висновки. Розкрито місце видовищної культури Античного Риму в системі культурологічних знань та культурних традицій їх соціального універсуму. Досліджено трансформації кінних перегонів як соціального та гуманітарного досвіду античного суспільства, політичного інструменту управління в Античному Римі. Встановлено роль масових видовищ Античності для сучасних культурних практик.

Ключові слова: кінні перегони, гладіаторські шоу, видовищна культура, розважальна культура, римські імператори, Античний Рим, Гай Светоній Транквілл, Публій Корнелій Тацит, Кассій Діон, Луцій Анней Сенека, Гай Пліній Молодший, Публій Овідій Назон, Марк Валерій Марціал, Марк Аврелій Антонін.

Актуальність дослідження. Наукова та науково-популярна література присвячена видовищній культурі Античності та її окремим формам. Автори деяких із цих культурологічних, філософських, історичних, літературознавчих та педагогічних досліджень уже стали класиками та беззаперечними авторитетами в цій галузі: Р. К. Бічам, Я. Буркхардт, Т. Відеманн, Г. Вулф, Л. Горгерат, Ф. Коуелл, О. Лосєв, Д. Маклін, А. Маккалоу, Т. Моммзен, Дж. Неліс-Клемент, Х. Рейд, Г. Хефлінг, І. Шифман та ін. Проте, зосереджуючи увагу на культурі вільного часу Античності, часто недостатньо уваги приділяється тому моменту, що виступи атлетів, поетів, рапсодів, акторів і гладіаторів, змагання на колісницях були публічними, тобто формами видовищної культури – прототипами сучасного культурно-дозвілєвих, а останнім часом – завдяки телебаченню – розважальних шоу в індустрії дозвілля [5; 20].

Ігри та кінні перегони є своєрідним дзеркалом, в якому суспільство може, якщо захоче, оглянути себе. В імперіалістичній культурі Риму за допомогою масових видовищ створюється імідж держави, який не має меж: усе повинно бути використано для ілюстрації та підкреслення римської могутності та величі. У результаті його видовища стали визначальним елементом римської культури, допомагаючи

показати ступінь та сенс контролю Риму над світом. Незважаючи на своє насильство і жорстокість, ігри підкріплюють рах гомана та створюють відчуття світового панування, порядку й контролю. Світогляд римлянина складається з різних цінностей, життєдіяльність передбачає відвідування ігор, спостереження на арені за елементами панівного світу, поневоленими ворогами та засудженими злочинцями, звірами, на яких полювали в усій імперії [28; 255].

Орієнтиром аксіологічного підходу в соціокультурній сфері є цінності культури Античності, дослідження її видовищних форм є продуктивним і безперечно значущим для сучасної культурології. Картини, скульптури, музейні виставки, романи, фільми, телесеріали, комікси, численні вистави, історичні реконструкції давньоримських ігор та змагань присвячені темі кінних перегонів як форми видовищної культури Античного Риму, що засвідчує давній інтерес публіки, і не тільки науковий.

Аналіз останніх досліджень і публікацій виявляє, що, незважаючи на істотну кількість публікацій, присвячених дозвіллу, іграм та розвагам Античного Риму періоду принципату, майже немає досліджень, що репрезентують кінні перегони.

Кінні перегони проаналізовано як релігійну форму святкування (Ф. Коуелл), як інструмент імператорської влади (Я. Буркхард), крізь призму ролі особистості в історії (І. Шиффман), божественності особистості та влади імператора (Г. Вульф), як категорію римської естетики (А. Лосев), людську діяльність і культурні традиції їх соціального універсуму (Б. Чумаченко), циркові ігри у контексті римського мультикультуралізму та космополісу (Х. Рейд), як побутову історію імператорського Риму (Л. Фрідлендер), політику «хліба та видовищ» еділів, імператорів (Г. Хефлінг), форми, організацію та фінансові витрати на масові видовища та розваги (Т. Моммзен, Т. Відеманн), з позицій фемінізму (А. Маккалоу), у світлі екологічних наслідків римських видовищ (Дж. Неліс-Клемент), видовищних розваг у ранньоімператорському Римі (Р. К. Бічем), як античного видовища у структурі європейської культури (О. Гончарова). Натомість у дослідженнях Г. Аванесової, О. Генкіної, О. Клюско, І. Петрової, Б. Чумаченко, присвячених культурі дозвілля, зазвичай менше уваги приділялося іграм, розвагам, виставам та видовищам античного світу.

Мета статті полягає у виявленні генези та еволюції кінних перегонів як масової форми видовищ, дослідженні їх функціональних особливостей, встановленні ролі кінних перегонів у видовищній культурі та системі володарювання імператорів Античного Риму.

Методологічну основу статті складають методи критичного аналізу культурно-історичних та літературних джерел, конкретно-історичного аналізу та міждисциплінарного синтезу, індукції та дедукції. З конкретно-наукових методів застосовано проблемно-хронологічний, системно-структурний методи, а також метод соціально-феноменологічного аналізу.

Нові підходи до вивчення культурно-історичного процесу розширюють можливості виявлення місця кінних перегонів у видовищній культурі Античності, дослідження масових видовищ як соціально-культурного феномену, в системі культурних знань, у культурній традиції їхнього народу, соціального універсуму [6; 33-34].

Генезу та еволюцію кінних перегонів як масової форми видовищної культури Античного Риму, їх функціональні особливості як культурно-дозвіллевої практики можна дослідити, аналізуючи історичні твори Гая Светонія Транквілла, аннали Публія Корнелія Тацита, Кассія Діона, етичні праці Луція Аннея Сенеки, імператора Марка Аврелія Антоніна, листи Гая Плінія Молодшого, поезію Публія Овідія Назона, епіграми Марка Валерія Марціала та ін.

Виклад основного матеріалу. Аксіологічні принципи культури дозвілля античного суспільства базувалися на політичній та свободі особистості, вихованні вірцевого парадигмального громадянина, пріоритеті політеїстичної релігії й державної ідеології, активному розвитку образотворчої, літературної та драматургічної творчості [21; 11-12]. Загалом у стародавньому світі немає диференціації культури, до якої ми звикли – народна та наукова, масова та елітарна, формальна та неформальна, локальна (периферійна, провінційна) та столична (культурна метрополія), немає богемі, андеграунду, молодіжної культури тощо [21; 24].

Мірилом суспільного багатства людини в Античності стають вільний час, кількість і якість дозвілля. Цінуються влада, політика, війна як виставка *arete*, відпочинок, розваги, спорт і фізична культура, але нехтується фізичною працею. Амфітеатри, театри, стадіони, цирки, іподроми, суди – найвідвідуваніші місця римлян. Римляни будували те, що їм було необхідно для ігор, видовищ, дозвілля як необхідної умови римського способу життя. Стародавні римляни любили агони та видовища, розваги та *ludi*, кінні перегони і навмахію, але були швидше пасивними глядачами, ніж учасниками, зневажаючи гладіаторів як злочинців і акторів як комедіантів [21; 57]. На думку В. Панченко, під впливом елінізму римляни навчилися цінувати себе, але водночас утверджували егоїзм, гедонізм, приниження [13; 172].

Серед форм масових видовищ Античного Риму іспанський дослідник Р. Бічем виокремлює ... триумфальні церемонії, похорони, гладіаторські шоу, шоу з дикими тваринами, процесії в цирку, на які суттєво вплинули римські, етрусські та африканські традиції. На ідеї святкування впливали політичні, соціальні, релігійні особливості та державний контроль [23; 280].

Походження римських ігор, свят і видовищ невіддільне від історії місцевих вірувань, культів і релігійних церемоній. Стародавні італійці не знали антропоморфізму і лише під впливом етрусків (а потім і греків) римляни почали зображати своїх богів і богинь у людській подобі. Римляни відносили історію кінних перегонів до свого легендарного засновника Ромула, який від очатку використовував цей вид спорту як політичний інструмент. Саме влаштувавши свято з *ludi circenses* (перегони на колісницях), він заманив сусідніх сабіян до Риму для сумнозвісного організованого викрадення наречених, відомого як «гвалтування сабіянок» [29; 214].

Переможців ігор і змагань у Римській імперії вшановували, про що Плутарх Молодший писав у листі до імператора Траяна, «атлети, владики, вважають те, що ти встановив для *іселастичних змагань*, повинне їм видаватися відразу ж з того дня, в який вони були увінчані: на їхню думку, значення має не той день, коли вони в'їхали в своє рідне місто, а той, коли вони перемогли в змаганні і тим отримали право на в'їзд» [15, X. 118].

Видовищний характер давньоримської культури був настільки яскраво виражений, що ігри згодом стали важливою складовою внутрішньої політики. Німецький історик Т. Моммзен писав, що з державної скарбниці на ігри виділено певну суму в 200.000 асів (14.500 талерів) і ця сума не була збільшена до Пунічних воєн. Цими коштами розпоряджалися еділи, які самі мали покривати всілякі випадкові витрати [11; 365].

Більш індивідуальним дозволя стає характерним для представників вищих прошарків суспільства, еліти, людей вільних професій, які мали можливість використовувати рабів. На думку Г. Вулфа, соціальний зв'язок між освітою, соціальною мобільністю та акультурацією свідчить про те, що ця репрезентація відіграла роль у створенні імперської еліти шляхом приєднання місцевих елітних груп до імперії [30; 320].

Видовища в Римі були формою культових святкування, вшанування богів, своєрідною містерією, масовою розвагою і мали змагальний характер. Вражаючи масові видовища Античного Риму були величними навіть за критеріями нашого часу. У культурно-дозвілєвій сфері у Давньому Римі індивідуалізованим формам дозволя все частіше протиставлялися масові, домашні – суспільно-організовані, інтелектуальні види занять зсувалися у бік фізичних, духовні розвиваючі форми дозволя почасти замінювалися видовищами, які охоплювали одночасно тисячі людей.

Як зазначав О. Лосев, за часів Республіки було 7 щорічних ігор, які тривали 66 днів за часів Августа. І майже всі вони процвітали до IV ст. н. е. Найдивовижнішими видовищами були гладіаторські бої та циркові ігри. ... Феєрверки, танцюристи на канаті, фокусники, еквілібристи тощо об'єдналися тут для яскравості та різноманітності. Здається, лише Рим започаткував перші нічні вистави з використанням ілюмінації, римських світильників. Претор Луцій Сеян, наприклад, під час Флоралій змусив 5.000 рабів освітлювати глядачам шлях додому. Аналізуючи морально-естетичний бік античних видовищ, О. Лосев запитував: що це? Заглиблюючись у римські видовища і намагаючись зрозуміти сутність римського амфітеатру, ви запитаете: що це? Що це за кровожерлива, істерична, звіряча естетика? Що це за чутливість при вигляді безглуздої бійні, вигляді крові, гори трупів? Відповідь на ці питання одна: це Рим, це розкішний, античний, язичницький Рим! [8].

Багато римлян ототожнювали свою імперію з космополісом; Рим називав себе *caput mundi*, столицею світу [29; 216]. На думку Л. Фрідлендера, захоплення сценою, ареною та циркум у Римі можна порівняти з епідемічною хворобою, яка не оминула її верхи [19; 257].

Французька дослідниця Ж. Неліс-Клеман висвітлює масові видовища, ігри та інші заходи, що влаштовувалися в цирку чи амфітеатрі. Місткість Великого цирку та Колізею Флавіїв у Римі складала відповідно бл. 15% і 5% від населення міста (за оцінками – 1 млн. у I ст. н. е.). Вистави, що демонструвалися в цирку, *ludi circenses*, складалися в основному з кінних перегонів, *maxima spectacula*, як їх називав Овідій, для яких споруда була спеціально розроблена. Найстарішим і найбільшим розважальним комплексом у Римі був Великий цирк (*Circus Maximus*). Лівій і Діонісій Галікарнаський пов'язують його походження з Тарквінієм Пріском, який влаштовував ігри на просторі між Авентинським і Палатинським пагорбами, і цьому місцю судилося з часом стати однією з «найчудовіших споруд Риму» з місткістю 150000 глядачів, що відповідає сучасним оцінкам [28; 233-234].

Серед організаторів ігор слід відзначити імператора Клавдія, який часто показував масові видовища, розваги, і не лише відомі, а й винаходив нові й відновлював старі. Як писав римський історик Гай Светоній Транквілл, він часто влаштовував циркові ігри навіть у Ватикані, влаштовуючи полювання та вбивство диких тварин, *venatio* після кожних 5 забігів (Заїздів у цирку зазвичай бувало по 10 на день,

але за Клавдія це число доходило до 24)... У Великому Цирку він поставив мармурові загородки та визолочені поворотні стовпи – раніше вони були з туфу та дерева – і виділив особливі місця для сенаторів, які раніше сиділи разом з усіма. «У Великому цирку... Тут, крім кінних перегонів, він представляв і троянські ігри та африканські цькування за участю загону преторіанських вершників на чолі з трибунами і самим префектом, а також виводив фессалійських кіннотників з дикими биками, яких вони ганяли по всьому цирку, підхоплювали знесилених на спину і за роги шпурляли їх на землю» [16; V.21.1-3]. Під час правління імператора Клавдія відбувалося 159 публічних свят на рік, 93 з яких присвячені іграм за рахунок державних витрат, у т.ч. свята на честь національних героїв і перемог у битвах [30; 320].

Римський історик Публій Корнелій Тацит серед активних захоплень імператора Нерона (пасинка Клавдія. – О.Г.) відзначає таке заняття, як «правити кіньми на ристалищі» [18; XIII. 3]. Навіть сам Тацит перебував у ролі жерця-квіндецимвіра, організатора під час секулярних ігор, влаштованих імператором Клавдієм. «Під час ігор, що відбувалися в цирку в присутності Клавдія, підлітки зі знатних сімей, серед них Британнік, син імператора, і Луцій Доміцій (Нерон. – О.Г.) ... влаштували троянську виставу на конях» [18; XI.10].

Кінні перегони були особливо популярними в Римі, і, незважаючи на те, що вони були дуже небезпечними, не відрізнялися навмисною жорстокістю боротьби, як у боротьбі людини з дикими звірами. У Римі та його околицях розважальні будівлі були численними та значними. Не беручи до уваги тимчасові споруди та дерев'яні будівлі, що не збереглися, виокремимо основні будівельні проекти (переважно з I ст. до н. е.):

– 6 цирків: *Circus Maximus*; цирк Фламінія, який є скоріше відкритим багатофункціональним простором, ніж монументальним цирком; цирк, побудований Калігулою і перетворений Нероном, відомий як *Circus Vaticanus*; *Circus Varianus*, побудований Каракаллою і використаний Елагабалом для його власних змагань на колісницях; Цирк Максенція, уздовж віа Аппія (місткістю 10000); Арвальський цирк у гаю *Fratres Arvales*, уздовж віа Кампана, ор. 7,5 км від Риму;

– 5 амфітеатрів: 3 на Марсовому полі; 1, побудований у камені Статилієм Тавром (29 р. до н. е.), згорів у 64 р. н. е. під час пожежі Нерона, і 2 дерев'яні, перший, будівництво якого розпочато Калігулою та залишено Клавдієм, а потім дерев'яний амфітеатр Нерона, завершений протягом одного року (57 р. н. е.), який також був пошкоджений або знищений під час пожежі 64 р. н. е. 2 іншими будівлями були *Amphitheatrum Castrense*, побудований Елагабалом в районі між Порта Маджоре і Латерано, поблизу цирку Варіанус і *horti Variani*, і знаменитий Колізей, будівництво якого на місці, зайнятому золотим домом Нерона, сплановано Веспасіаном і фінансовано здобиччю, привезеною до Риму в 70 р. н. е. наприкінці кампанії з Юдеї, золота з Єрусалимського храму. Ця величезна будівля місткістю 50.000 освячена 10 роками пізніше Титом із розкішними видовищами, також фінансованими за рахунок золота та грошей, вивезених з Юдеї, коли глядачі йшли у бік арени, проходили через Арку Тита та дивилися на написи іконографічних зображень [28; 235-236].

Римський цирк навряд чи здається благодатним ґрунтом для ідей про єдність міста та світового громадянства. Він був відомий скоріше запеклим, а подеколи і жорстоким суперництвом між своїми 4 «фракціями» – інституціоналізованими спортивними командами, відомими лише за своїми кольорами: червоним, білим, синім і зеленим. За словами письменника II ст. н. е. Тертуліана, кольори символізували не що інше, як 4 пори року: червоний асоціювався з літнім сонцем, білий – із зимовим снігом, зелений – з весною, а синій – з осіннім небом [29; 214].

У Великому цирку (*Circo Massimo*) більшість глядачів сиділи на дерев'яних сидіннях, зведених позаду передніх кам'яних рядів, які призначалися для весталок, сенаторів і вершників. 4 команди, якими володіли підрядники, змагалися за прихильність натовпу – червоні, зелені, білі і сині, названі так за кольором одягу візників, що стояли на тендітних двоколісних колісницях позаду двох або чотирьох коней, обмотавши віжки навколо тіл. Їм потрібно було зуміти швидко звільнитися, перерізавши віжки, якщо колісниця перекидалася. Пристрасті розпалювалися на боці одного з цих кольорів команди і могли розділяти сім'ї та руйнувати дружбу [20]. Проте вболівальники були більш лояльними до відповідних кольорів команди, ніж самі візники, які, здається, часто змінювали команди протягом своєї кар'єри. Надгробний пам'ятник візникові на ім'я Гай Аппулей Діокл (близько 150 р. н. е.) показує, що він почав виступати за білих, потім 8 років виступав за зелених, перш ніж приєднатися до червоних, де додав понад 1300 перемог до загальної кількості 1462 у своїй кар'єрі [29; 215]. У Римі в'язні та раби витіснили еллінських спортсменів-громадян, вони також довели, що чесноти не залежить від раси, класу чи національності [29; 220].

Римський імператор, філософ-стоїк Марк Аврелій Антонін у праці «Роздуми» зауважує, що люди навмисно не завдають шкоди одне одному, а скоріше те, що вони не шкодили б одне одному, якби мали вище розуміння, якого прагнуть стоїки. Своєму вихователю імператор завдячує тим, що не

став ні *зеленим*, ні *синім*, ні пармуларієм, ні скутарієм [9; 1.5]. На практиці візники не були вище таких брудних тактик, як поворот, щоб перешкодити супернику, або навіть змова, щоб вивести суперника з перегонів. Аварії, здається, були досить поширеними, і були настільки вражаючими, що вболівальники називали їх «корабельними аваріями» [29; 218].

Однак не всі жителі Риму були прихильними до таких перегонів. Пліній Молодший у своєму листі до Кальвісія згадує циркові ігри, зазначаючи, що він не є прихильником таких порожніх вульгарних видовищ і надає перевагу літературній творчості. Серед відвідувачів циркових ігор були римські вершники, знайомі з літературними творами Корнелія Тацита та самого Плінія Молодшого (хіба, що цих авторів глядачі іноді плутали, запитуючи, хто з них «італік», а хто «провінціал») [15; IX.23]. Автор був вражений масовим інтересом до кінних перегонів і тим, що «тисячі дорослих чоловіків так по-дитячому жадають знову і знову бачити перегони і людей, що стоять на колісницях. Якби їх ще приваблювала швидкість коней або мистецтво людей, то в цьому був би певний сенс, але вони прихильні до ганчірки, ганчірку люблять, і якби під час самих перегонів у середині змагання цей колір перенести туди, а той сюди, то разом із нею перейде і пристрасне співчуття, і люди відразу ж забудуть тих візників і тих коней, яких вони здалеку дізнавалися, чий імена викрикували. Такою симпатією, таким значенням користується якась нікчемна туніка, не кажу вже у черні, яка нікчемніше туніки, а й у деяких серйозних людей; коли я згадую, скільки часу проводять вони за цією порожньою, вульгарною справою» [15; IX. 6].

Постійні масові видовища, як «клапани соціальної безпеки», вимагали значної організаційної роботи з громадськістю та спеціальних приміщень.

Колізей урочисто відкритий імператором Титом з найщедрішими іграми. Було оголошено, що вони триватимуть 100 днів. Смертельні бої передбачалися між понад 10.000 приреченими на смерть людьми і 5.000 дикими тваринами. На 2 день мали відбутися перегони, а на 3 – морський бій між 3000 осіб на штучному озері, у яке перетворювалася заповнена водою арена [7]. Як зауважує німецько-британський історик Т. Відеманн, Колізей символізував власну легітимність імператора, демонструючи, що він відновив римському народові його право вирішувати та обирати життя чи смерть. Було доречно, що інавгурація нового народження римської свободи має відзначатися не лише традиційним забоем тварин. Щоразу під час битв гладіатори демонстрували видовище смерті та відродження в присутності римського народу. Глядачі ж мали змиритися зі смертністю, розмірковуючи про небувалу силу та спадкоємність універсальних правил Риму [32; 180].

Нині в усьому римському світі відомо понад 230 амфітеатрів, серед яких бл. 210 знаходяться в Італії, Галлії та Німеччині, Північній Африці, Британії та придунайських провінціях; в Італії римські театри обчислюються сотнями, тоді як у західних провінціях за кількістю театрів і амфітеатрів лідирує Галлія з її 115 театрами і 50 амфітеатрами [28; 242].

У документі «*Res gestae divi Augusti*» (Діяння божественного Августа) імператор Октавіан Август детально описує статистику масових розваг та їх вартість [22; 184].

У 177 р. н. е. імператор Марк Аврелій зберіг ігри як політичний інструмент, затверджуючи законодавство для спонсорування та контролю їхніх витрат. Ймовірно імператор, що був філософом-стоїком, розглядав цирк як потенційний інструмент миру, який об'єднав римлян, незважаючи на їхні соціальні та культурні відмінності [29; 215].

Як зауважує Я. Буркхардт, римський імператор Костянтин Великий провів пишні святкування та величні циркові ігри з приводу освячення нового будівництва міста та надання йому імені Константинополя. Кожного року у факельній процесії провозили по цирку позолочену статую імператора з Тіхе, генієм-охоронцем міста. У випадку Костянтина непомірна пиха та помпезні виступи мали на меті обдуману політичну мету. Роздавання вина, хліба й олії після 322 р. н. е. мали вже постійний характер [2; 86].

Аналізуючи класифікацію гладіаторів, бойові пари, відмінності їхніх шоломів і обладунків, роль гладіаторських шоу в масовій взаємодії імператора з людьми Римського принципату, швейцарський історик і музейний експерт Л. Горгерат виокремлює такі види гладіаторів, як трекер, мурміллон, провокатор, гопломах, ретіарій, секутор, арбел [26; 86-87]. Їхньою метою завжди була воля до боротьби на найвищому технічному рівні і підвищення привабливості для аудиторії. Серед них були кінні бійці, такі як андабати; їхнє тіло було вкрите парфянською кольчугою, а обличчя закриті глухим шоломом без прорізів для очей. Вони були озброєні довгими списами, які націлювали один на одного на повній швидкості. Есседарії воювали на британських колісницях, якими керував візник, що стояв поруч [20].

Кассій Діон у «Римській історії» згадує святиню Августа. Юнаки з патриціанських сімей, обоє батьків яких повинні були бути живими, разом із дівчатами співали гімн, сенатори зі своїми дружинами, а також народ бенкетував, і були всілякі видовища. Влаштовувалися не тільки музичні розваги, а й кінні змагання відбувалися упродовж 2 днів, 20 заїздів – 1-го дня і 40 заїздів – 2-го дня, тому що пізніше в

останній день серпня був день народження імператора (Гая Цезаря Калігули. – О. Г.). І він демонстрував таку ж кількість видовищ в інших випадках, так часто, як йому це було зручно; до цього, зазвичай було не більше 10 видовищ. Він також організував видовища з вбивством 400 ведмедів разом із такою ж кількістю диких звірів із Лівії. Юнаки патріціанського походження розігрували кінну гру «Троя», а 6 коней тягли тріумфальну машину, на якій він їхав, чого раніше не робили [24; 59.7. 1]. Римський історик вважав, що витрати, пов'язані з Циркензійськими іграми (Circensian games, τὰ γὰρ ἀναλώματα τὰ ἐν ταῖς ἱπποδρομίαις γιγνόμενα), значно зросли, оскільки зазвичай було 24 заїзди перегонів [24; 60. 27. 2].

Коли вперше з'явилася жінка-гладіатор, невідомо, як пише американська дослідниця А. Маккалоу. Їхня поява, ймовірно, збіглася зі зростанням популярності ігор загалом у пізню республіканську добу та в епоху Августа. Б. Левік вважає, що вперше жінкам був заборонений вихід на арену в 22 р. до н.е. Августом у *senatus consultum*, який також заборонив дітям і онукам сенаторів і вершників виступати на сцені та арені. Хоча Кассій Діон не пише конкретно, що жінкам було заборонено, він згадує як шляхетних чоловіків, так і знатних жінок, яким заборонено виходити на арену в 23 і 22 роках до н. е. Ця заборона сенату S.C. (*senatus consultum*) бути на сцені та на арені, якщо це стосувалося жінок, була повторена в 19 р. н.е. і також застосовувалася до доньок, онук і праонук сенаторів і вершників. У 11 р. н.е. заборона сенату була застосована до вільнонароджених жінок віком до 20 років, які не могли виходити на арену [27; 198].

Римські жінки як і чоловіки, вважали гладіаторські змагання та гладіаторів привабливими. Т. Відеманн звертає увагу на деякі епіграфічні докази, які засвідчують те, що цей потяг міг бути сексуальним: у Помпеях ретіарій Кресценс був відомий як «нічний рибалка дівчат» і «улюбленець дівчат». Фракіїці були улюбленим символом мужності, оскільки більша частина їхнього тіла залишалася видимою для глядачів. Автор вважає, що це, очевидно, становило потенційну небезпеку для контролю римського чоловіка над своїм жіноцтвом. Август обмежив можливість жінкам, крім 6 дів Весталок, спостерігати за гладіаторами з крайніх задніх рядів сидінь [32; 26].

Римський поет Марк Валерій Марціал присвятив свою епіграму Гермесу, одному з найпопулярніших гладіаторів того часу:

Гермес всіх перемагає неушкоджений,
Гермес сам себе в сутичках заміняє,
Гермес – скарб для баришників у цирку,
Гермес – дружин гладіаторських турбота [10; V. 24].

Проте в інших людей такі бурхливі видовища та гладіаторські вистави викликали огиду й несприйняття, а в моральному сенсі – осуд. Римський філософ, поет і державний діяч I ст. н.е. Луцій Анней Сенека описує улюблене видовище багатьох римлян: «...немає ані шолома, ані щита, щоб відбити меч! Навіщо обладунки? Навіщо прийоми? Все це лише відтягує мить смерті. Вранці люди віддані на розтерзання левам і ведмедям, опівдні – глядачам. Це вони наказують убивцям йти під удар тих, хто їх вб'є, а переможців щадять лише для нової бійні. Для борців немає іншого виходу, крім смерті. У справу пускають вогонь і залізо, і так допоки не спорожніє арена» [17; VII, 3-4].

Римський поет Овідій засуджував криваві забави своїх сучасників і закликав принцепса (хіба що іншого – Октавіана Августа) чи то жартома, чи серйозно заборонити ігри, видовища й цирк.

Хай він у чомусь правий, – тоді як із грищами бути?
Блуд може й там прорости. Так і видовища всі:
Не одного з глядачів на лихе підштовхнула арена,
Де під кривавим піском – втоптана боєм земля.
Заборони тоді й цирк: небезпечна вільність у цирку –
При незнайомцеві там юне дівчисько сидить.
От походжають жінки: для них портик – місце побачень,
Може, безпечнішим є саме те, що пишуть для сцени? [12; II.1].

Нівелююча сила імператорського режиму руйнувала або фальсифікувала усі патріархально-етнічні та полісні зв'язки між людьми. Теплота дружніх почуттів та реальна неофіційна солідарність і приязнь простих людей, сімейні та обцинічні відносини залишалися лише в колегіях. Як відзначає український культуролог І. Петрова, провідним у самосвідомості таких груп стало відчуття своєї протилежності традиційним, але вже недієвим, чеснотам, ритуалам, нормам поведінки [14].

Римська імперія зіткнулася з власними викликами мультикультуралізму та глобалізації. У багатьох релігійних культурах імперії існував континуум, що тягнувся від людей до найбільших божеств-творців. Імператори були найнижчими з богів і найвеличнішими з людей. Вони були найбільшими з жерців і найменшими з усіх істот, яким оплачували культ [31, 248]. Культ правителя в римському світі був поширеною тенденцією поклоніння могутнім особам.

Наукова новизна. Проаналізовано генезис та еволюцію кінних перегонів як масової форми видовищної культури Античного Риму. На основі античної літературної рефлексії, крізь призму праць культурологів, філософів, істориків, поетів, письменників Античного Риму автором розкрито сутність і зміст кінних перегонів як масової форми видовищної культури Античного Риму, специфіку та функціональні особливості масових видовищ як інструменту управління римських імператорів. Автор описав моральні аспекти кінних перегонів у контексті видовищної культури Античності.

Висновки. Кінні перегони в епоху Античного Риму були не лише формою суспільної поведінки, реалізації релігійних і громадських свят та масових видовищ, а значною мірою віддзеркалювали певні життєві позиції, слугували важливим критерієм оцінювання соціальної ролі людини в громаді, позначали політичну владу, відображали соціально-культурні трансформації у суспільстві.

Кінні перегони як масова форма видовищної культури Античного Риму стали дієвим інструментом політичного панування. Ця сфера була воістину римською сферою мистецтва, оскільки в ній з граничною наочністю і виразністю, на думку О. Лосева, показано, як у Римі синтезувався правовий абсолютизм з чуттєвим розмаїттям і внутрішньою чуттєвою піднесеністю [8]. Імператорський Рим – це країна повного і справжнього абсолютизму, царство державної містики, перед якою окремого індивіда просто не існувало, він був лише гвинтиком у цій універсальній машині.

Видовища вільних громадян Античного Риму можна поділити на сільські та міські; активні і пасивні; групові та масові; навчальні, розважальні; конструктивні і деструктивні; самоорганізовані та соціально організовані. Тоді культурна свідомість вирішує відповідно до власної віри та смаків – мімесис чи фантазія, природа чи творчість, правила чи свобода, раціональність чи емоції, об'єктивність чи суб'єктивність.

У видовищах античності спостерігається два типи дозвіллевої діяльності: 1) види і форми дозвілля, пов'язані з релігійним культом, включаючи міфологію, традиційні обряди і ритуали, масові дійства, де, відповідно до класифікації цінностей античного дозвілля, провідними цінностями виступають культовість і агональність [3; 6]; 2) види і форми дозвілля, пов'язані з побутом, повсякденними заняттями, індивідуальними особливостями учасників дозвіллевої діяльності античності, де первинними з'являються цінності орієнтації на спілкування і компенсаторності.

Зміцнення верховної влади в державі призводить до появи тріумфів і релігійно-політичних свят (насамперед свята імператорів – феномен Римської імперії). Римські видовища були публічною демонстрацією влади, в тому числі військової. Досить часто кінні перегони проводяться за державний кошт, що суттєво відрізняє їх від видовищ сакрального змісту, або організовуються за рахунок піліг чиновників, які мріють про відповідні державні посади. Створюється нова парадигма дозвілля, яка залежить від багатьох факторів – соціальних умов, культурних ресурсів, домінуючих ідеологій і вірувань.

В Античному Римі праця і видовища виокремлюються, стаючи самостійними сферами життя людини. У представників широких кіл вони тісно переплітаються з народною культурою, фольклором і народними святами. Видовища заможних і знатних людей набуває нових величних форм, збагачуючись новим змістом. Народжуються професії, представники яких займаються організацією видовищ і розваг знаті у вільний час. Важливу роль в організації кінних перегонів, свят-ушанувань відіграє держава, яка зацікавлена у формуванні відповідних стереотипів мислення та поведінки громадян, формуванні громадської думки.

Дослідження кінних перегонів Античного Риму відкриває нові перспективи для вивчення видовищної культури в історичній ретроспективі, для збагачення змісту і форм сучасної індустрії дозвілля, оптимізації сучасних методів організації видовищ, в освітньому процесі культурологів.

Список використаної літератури

1. Аванесова Г. А. *Культурно-досуговая деятельность: теория и практика организации*. Москва : Аспект Пресс, 2006. 236 с.
2. Буркхард Я. Век Константина Великого. Москва : Центр полиграф, 2003. 367 с.
3. Генкина Е. В. Ценности античного досуга как социально-культурная система: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.05. СПб, 1998. 217 с.
4. Гончарова О. М. Античне видовище в структурі європейської культури. *Феномен культури у гуманітарному дискурсі* : кол. монограф. / за наук. ред. В. О. Балуха. Чернівці: Чернівець. нац. ун-т ім. Ю. Федьковича, 2020. С. 92–119.
5. Гончарова О. М. Дозвілля античності в контексті видовищної культури: гладіаторські ігри. *Вісник Нац. акад. керівних кадрів культури і мистецтв*. Київ : Мілленіум, 2015. Вип. 2. С. 20–26.
6. Ключко Е. М. Досуг в контексте современных взглядов на историографию. *Социально-культурная деятельность: опыт исторического исследования*; сб. стат. Науч. ред. Е. М. Ключко, Н. Н. Ярошенко. Москва : МГУКИ, 2007. 143 с.

7. Коуэлл Ф. Древний Рим. Быт, религия, культура [Электронный ресурс]. Москва : Центрполиграф, 2006. Режим доступа: <http://historylib.org/historybooks/Drevniy-Rim--Byt--religiya--kultura/> (accessed 14 верес., 2022).
8. Лосев А. Ф. Эллинистически-римская эстетика I-II веков. Под ред. А. А. Тахо-Годи, В. П. Троицкого. Москва : Мысль, 2002. Т. 5. Кн. 2. <http://psylib.org.ua/books/lose009/txt03.htm> (accessed 14 жовт. 2022).
9. Марк Аврелий. Размышления. Пер. А. К. Гаврилова. Ленинград : Наука, 1985. Режим доступа: <http://www.lib.ru/ROEEAST/avrelij.txt> (accessed 30 жовт., 2022).
10. Марціал М. В. Епіграми; пер. з лат. Н. Ващишина, А. Содомори. Львів : Априорі, 2020. 152 с.
11. Моммзен Т. Искусство и наука. *История Рима*. Отв. ред. А. Б. Егоров, ред. Н. А. Никитина. СПб : «Наука», «Ювента», 1997. 365 с.
12. Овідій Публій Назон. Любовні елегії. Мистецтво кохання. Скорботні елегії. Пер. А. Содомори. Київ : Основи, 1999. 300 с.
13. Панченко В. І. Культура Стародавнього Риму. Навч. посіб. під кер. Л. Т. Левчук. Київ : Центр учб. літ., 2010. 400 с.
14. Петрова І. В. Форми дозвілля в античності: культурологічний потенціал. Режим доступа: http://www.culturalstudies.in.ua/knigi_8_45.php (accessed 12 березня 2021).
15. Письма Плиния Младшего: Книги I-X. Изд. Сергеевко М. Е., Доватур А. И. 2-е изд. 1982. 407 с.
16. Светоний Г. Т. Жизнь двенадцати цезарей. Пер. с лат., предисл. и послесл. М. Гаспарова. Москва : Худ. лит., 1990. 255 с. Режим доступа: <http://ancientrome.ru/antlittr/t.htm?a=1354644432> (accessed 4 листопада 2022).
17. Сенека Луций Анней. Нравственные письма к Луцилию. Пер., прим. С. А. Ошерова, отв. ред. М. Л. Гаспаров. Москва : Наука, 1977 (Серия «Литературные памятники»). Режим доступа <http://ancientrome.ru/antlittr/t.htm?a=1346570007> (accessed 30 жовтня 2022).
18. Тацит Корнелий. Анналы. *Малые произведения. История*. Пер. с лат. Москва : ООО «Изд-во АСТ»; «Ладомир», 2001. 992 с.
19. Фридлендер Л. Картины из бытовой истории Рима в эпоху от Августа до конца династии Антонинов. *Общая история европейской культуры*. Пер. Ф. Зелинского, С. Меликовой. Т. IV. Ч. I. СПб. : Изд. «Брокгауз-Ефрон», 1914 [628 с.]. С. 503–527. Режим доступа: <http://ancientrome.ru/publik/article.htm?a=1262896623> (accessed 19 вересня 2022).
20. Хефлинг Х. Римляне, рабы, гладиаторы: *Спартак у ворот Рима*. Москва : Центр полиграф, 2010. Режим доступа: http://historylib.org/historybooks/KHelmut-KHeffling_Rimlyane--raby--gladiatory-Spartak-u-vorot-Rima/2 (accessed 21 жовт., 2022).
21. Чумаченко Б. М. Вступ до культурології античності. Київ : Вид. дім «КМ Академія», 2003. 100 с.
22. Шифман И. Ш. Деяния Божественного Августа. *Цезарь Август*. Ленинград : Наука, 1990. 200 с.
23. Beacham R. C. Spectacle Entertainments in early imperial Rome. *Revista de Estudios Latinos (RELat)*, 2001. V. 1. P. 280.
24. Cassius Dio. Roman History. Vol. I of the Loeb Classical Library edition, 1914. https://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Cassius_Dio/59*.html (accessed 5 листоп., 2022).
25. Goncharova O. M. Ancient Rome Entertainments in the cultural studies discourse: Chariot racing. *Relevant trends of scientific research in the countries of Central and Eastern Europe*. Riga, Nov. 20, 2020. P. 60–66. URL: <http://www.baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/view/78/1876/4123-1>
26. Gorgerat L. Der Gladiator. Ein hochspezialisierte Kämpfer im Dienste römischer Tugenden. *Gladiator – Die wahre Geschichte. Eine Ausstellung des Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig*. Basel, Steudler Press AG. September 2019. P. 86–87.
27. McCullough A. Female Gladiators in Imperial Rome: Literary Context and Historical Fact. *Classical World*. Johns Hopkins University Press. Vol. 101. Number 2. Winter 2008. P. 198.
28. Nelis-Clement Jocelyne. Roman Spectacles: exploring their environmental implications. *O. D. Cordovana – G. F. Chiai (eds.), Pollution and the Environment in Ancient Life and Thought, Geographica Historica*, 36. Stuttgart, 2017. P. 217–281.
29. Reid, Heather L. The Circus and the Cosmopolis. *Sport, Ethics and Philosophy*. London: Publisher Routledge, 2010. Vol. 4, No. 2, pp. 213–220. URL: <http://dx.doi.org/10.1080/17511321.2010.486610>.
30. Woolf, Gregory Duncan. *Inventing empire in ancient Rome. Empires Perspectives from archaeology and history*. Ed. S. E. Alcock; K. D. Mor; T. N. D'Altroy, K. D. Morrison, C. M. Sinopoli. Cambridge University Press, 2001. P. 320.
31. Woolf, Gregory Duncan. Divinity and power in Ancient Rome. *Religion and Power Divine Kingship in the Ancient world and beyond*. Ed. by N. Brisch. Chicago: The University of Chicago; McNaughton&Gunn, Saline, Michigan, 2008. P. 235–252.
32. Wiedemann, Thomas E. J. *Emperors and Gladiators*. London; New York: Routledge. 1995. 198 p.

References

1. Avanesova G. A. (2002) Kulturno-dosugovaya deyatel'nost: teoriya i praktika organizatsii [Cultural and leisure activities: theory and practice of organization]. Moskva : Aspect Press, 236 p.
2. Burckhardt Jacob (2003) Vek Konstantina Velikogo [The Age of Constantine the Great]. Moskva : Polygraph Center, 367 p.
3. Genkina E.V. (1998) Tsennosti antichnogo dosuga kak sotsialno-kulturnaya sistema [Values of the ancient leisure as social and cultural system]: PhD in Pedagogy Thesis : 13.00.05. St. Petersburg, 217 p.

4. Goncharova O. M. (2020) Antychne vydovysheche v strukturi yevropeiskoi kultury [Ancient spectacle in the structure of European culture]. *Fenomen kultury u humanitarnomu dyskursi: kol. monohraf. / za nauk. red. V. O. Balukha*. Chernivtsi : Chernivetskyi natsionalnyi universytet im. Yu. Fedkovycha, S. 92–119. URL: https://nakkkim.edu.ua/images/vidannya/Monografii/Fenomen_kultury_v_gumanitarnomu_dyskursi.pdf
5. Goncharova O. M. (2015) Dozvillja antychnosti v konteksti vydovysshnoji kul'tury: ghladiatorsjki ighry [Antiquity's leisure in the context of spectacular culture: gladiatorial games.]. *Visnyk Nacional'noji akademiji kerivnykh kadriv kul'tury i mystectv*. Kyiv : Millenium, Vyp. 2. S. 20–26.
6. Kliusko E. M. (2007) Dosug v kontekste sovremennykh vzglyadov na istoriografiyu [Leisure in the context of modern views on historiography]. *Social and cultural activities: experience of historical research*; collection of articles. Sc. ed. E.M. Kliusko, N.N. Yaroshenko. Moskva : MGUKI, 143 p.
7. Cowell F. (2006) *Drevniy Rim. Byt, religiya, kultura* [Ancient Rome. Life, religion, culture] (electronic source). Moskva : Centrpoligraf. Retrieved from: <http://historylib.org/historybooks/Drevniy-Rim-Byt-religiya-kultura/>
8. Losiev A. F. (2002) *Ellinisticheski-rimskaya estetika I-II vekov* [Hellenistic-Roman aesthetics of the I-II centuries]. Editors A.A. Takho-Godi, V.P. Troitsky. Moskva : Mysl, Vol. 5, Book 2. Retrieved from: <http://psylib.org.ua/books/lose009/txt03.htm>.
9. Mark Avreliy. Razmyshleniya. Per. A. K. Gavrilova. L. : Nauka, 1985. Rezhim dostupu: <http://www.lib.ru/POEEAST/avrelij.txt>
10. Martsial M. V. (2020) Epihramy; per. z lat. N. Vashchyshyna, A. Sodomory. Lviv : Apriori, 152 s.
11. Mommsen Th. (1997) *Iskusstvo i nauka. Istoriya Rima* [Art and Science. *History of Rome*]. Editor-in-chief A.B. Yegorov, ed. N.A. Nikitin. St. Petersburg : Nauka, Yuventa. P. 365.
12. Ovidius Publius Naso (1999) Ljubovni eleghiji. *Mystectvo kokhannja. Skorbotni eleghiji* [Love elegies. Art of love. Grieving elegies]. Transl. by A. Sodomora. Kyiv : Osnovy, 300 p.
13. Panchenko V. I. (2010). *Kul'tura Starodavnjogho Rymu* [Culture of Ancient Rome]. Navch. posib. pid ker. L. T. Levchuk. Kyiv : Centr uchb. lit., 400 s.
14. Petrova I. V. *Formy dozvillja v antychnosti: kul'turologichnyj potencial* [Forms of leisure in antiquity: cultural potential]. Retrieved from: http://www.culturalstudies.in.ua/knigi_8_45.php
15. Pisma Pliniya Mladshego: *Knigi I-X*. (1982). Sergeenko M.E., Dovatur A.I. (editors) [Pliny the Younger: Letters: Books I-X]. 2nd edition, 407 p.
16. Suetonius G.T. (1990) *Zhizn dvenadsati tsezarey* [The Twelve Caesars]. Translation from Latin, foreword and afterword of M. Gasparov. Moskva : Khudozhestvennaya literature, 255 p. Retrieved from: <http://ancientrome.ru/antlitrt.htm?a=1354644432>
17. Seneca Lucius Annaeus. (1977) *Nravstvennye pisma k Lutsiliyu* [Moral letters to Lucilius]. Transl., notes by S.A. Osherov, ed.-in-chief M.L. Gasparov. Moskva : Nauka, VII, 3–4. (Literaturnye pamyatniki series [Literary Monuments series]). Retrieved from: <http://ancientrome.ru/antlitrt.htm?a=1346570007>
18. Tacitus Publius Cornelius. (2001) *Annaly. Malye proizvedeniya. Istoriya*. [Annals. Small works. History]. Transl. from Latin. Moskva : Publishing House AST LLC; Lodomir, 992 p. (Klassicheskaya mysl series [Classical thought series]).
19. Fridlender L. (1914) *Kartiny iz bytovoy istorii Rima v epokhu ot Avgusta do kontsa dinastii Antoninov. Obshchaya istoriya evropeyskoy kul'tury*. [Pictures from the domestic history of Rome in the era from Augustus to the end of the Antonine dynasty. General history of European culture]. Per. F. Zelinskogo, S. Melikovoy. T. IV. Ch. I. SPb. Izd. «Brokgauz-Efron», 628 s. S. 503–527. Rezhym dostupu: <http://ancientrome.ru/publik/article.htm?a=1262896623>.
20. Hyofling G. (2010) *Rimlyane, raby, gladiatory: Spartak u vorot Rima* [Romans. Slaves. Gladiators. Spartacus at the gates of Rome]. M.: Center polygraph. Retrieved from: http://historylib.org/historybooks/KHelmuth-KHefling_Rimlyane--raby--gladiatory-Spartak-u-vorot-Rima/2.
21. Chumachenko B. M. (2003) *Vstup do kul'turologhiji antychnosti* [Introduction to the cultural studies of antiquity]. Kyiv : KM Akademiia Publishing House, 100 p.
22. Shifman I. S. (1990) *Deyaniya Bozhestvennogo Avgusta. Tsezar Avgust* [The Deeds of the Divine Augustus. Caesar Augustus]. L.: Nauka, 200 p. (Iz istorii mirovoy kultury series [From the History of World Culture series]).
23. Beacham R. C. (2001) Spectacle Entertainments in early imperial Rome. *Revista de Estudios Latinos (RELat)*, V. 1. P. 280.
24. Cassius Dio. Roman History. (1914) Vol. I of the Loeb Classical Library ed. https://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Cassius_Dio/59*.html
25. Goncharova O. M. (2020) Ancient Rome Entertainments in the cultural studies discourse: Chariot racing. *Relevant trends of scientific research in the countries of Central and Eastern Europe*. Riga, Nov. 20, P. 60–66. URL: <http://www.baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/view/78/1876/4123-1>
26. Gorgerat L. (September 2019) Der Gladiator. Ein hochspezialisierte Kämpfer im Dienste römischer Tugenden. *Gladiator – Die wahre Geschichte. Eine Ausstellung des Antikenmuseum Basel und Sammlung Ludwig*. Basel, Steudler Press AG. P. 86–87.
27. McCullough A. (Winter 2008) Female Gladiators in Imperial Rome: Literary Context and Historical Fact. *Classical World*. Johns Hopkins University Press. Vol. 101, No. 2. P. 198.
28. Nelis-Clement, Jocelyne. (2017) Roman Spectacles: exploring their environmental implications. *O. D. Cordovana - G. F. Chiaï (eds.), Pollution and the Environment in Ancient Life and Thought, Geographica Historica*, 36. Stuttgart. P. 217–281.

29. Reid, Heather L. The Circus and the Cosmopolis. *Sport, Ethics and Philosophy*. London: Publisher Routledge, 2010. Vol. 4, No. 2, pp. 213–220. URL: <http://dx.doi.org/10.1080/17511321.2010.486610>.
30. Woolf, Gregory Duncan. (2001) *Inventing empire in ancient Rome. Empires Perspectives from archaeology and history*. Ed. S. E. Alcock; K. D. Mor; T. N. D'Altroy, K. D. Morrison, C. M. Sinopoli. Cambridge University Press. P. 320.
31. Woolf, Gregory Duncan (2008). Divinity and power in Ancient Rome. *Religion and Power Divine Kingship in the Ancient world and beyond*. Ed. by N. Brisch. Chicago: The University of Chicago; McNaughton & Gunn, Saline, Michigan. P. 235–252.
32. Wiedemann, Thomas E.J. (1995) *Emperors and Gladiators*. London; New York : Routledge, 198 p.

UDC 008: 379.8 (38)

HORSE RACING AS A FORM OF SPECTACULAR CULTURE OF ANCIENT ROME

Goncharova Olena – Doctor of Science in Cultural Studies, professor,
professor of the Department of the Museum Management,
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

The purpose of the article is to introduce into the cultural discourse analytically processed and generalized information about the genesis and evolution of horse racing as a mass form of the spectacular culture of Ancient Rome, the specifics and functional features of the mass spectacles of Antiquity. The methodological basis was the methods of critical analysis of cultural, historical and literary sources, concrete-historical analysis and interdisciplinary synthesis, induction and deduction. Problematic and chronological, systemic and structural, comparative and descriptive methods, the method of social and phenomenological analysis were used from concrete and scientific methods. Scientific novelty. The article analyzes the genesis and evolution of horse racing as a mass form of the spectacular culture of Ancient Rome. Using ancient literary reflection, through the prism of the works of culturologists, philosophers, historians, poets, writers of Ancient Rome Gaius Suetonius Tranquillus, annals of Publius Cornelius Tacitus, Cassius Dio, ethic works of Lucius Annaeus Seneca, emperor Marcus Aurelius Antoninus, letters of Gaius Pliny the Younger, poetry pages of Publius Ovidius Naso, epigrams of Marcus Valerius Martialis and others. The author revealed the essence and content of horse racing as a mass form of spectacle in Ancient Rome, statistics and features of entertainment events and tools of the rule of the Roman emperors. The author described the moral aspects of horse racing in the context of the spectacular culture of Ancient Rome. Conclusions. The place of the spectacular culture of Ancient Rome in the system of cultural knowledge and cultural traditions of their social universe is revealed. The transformation of horse racing as a social and humanitarian experience of ancient society, a political tool of governance in Ancient Rome are studied. The role of mass spectacles of Antiquity for modern cultural practices is established.

Key words: horse races, gladiatorial shows, entertainment, mass spectacles, spectacle culture, entertainment culture, morality, Roman emperors, Ancient Rome, Cassius Dio, Marcus Valerius Martialis, Publius Ovidius Naso, Gaius Pliny the Younger, Lucius Annaeus Seneca, Publius Cornelius Tacitus, Gaius Suetonius Tranquillus, Marcus Aurelius Antoninus.

Надійшла до редакції 3.11.2022 р.

УДК 316.7:930.85(045)

МЕМОРІАЛ БАБИНОГО ЯРУ ЯК КУЛЬТУРНИЙ ПРОСТІР У СТРАТЕГІЯХ ЗБЕРЕЖЕННЯ КУЛЬТУРНОЇ ПАМ'ЯТІ

Рогожа Марія Михайлівна – доктор філософських наук,
професор, Київський національний університет ім. Т.Г. Шевченка, м. Київ
<https://orcid.org/0000-0002-1469-861X>
DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi43.574>
mrogozha@ukr.net

Морозов Андрій Юрійович – доктор філософських наук,
Київський національний університет ім. Т.Г. Шевченка, м. Київ
<https://orcid.org/0000-0003-4050-9621>
a.morozov@knute.edu.ua

Стаття є продовженням дослідження, що стосувалося осмислення стратегії збереження місць пам'яті в контексті досліджень культурної спадщини на прикладі Меморіального комплексу Бабин Яр. Увага сфокусована на формах упорядкування культурного простору відповідно до пануючих стратегій збереження культурної пам'яті. Перший за часом створення темпоральний режим теперішніх майбутніх зумовлював концептуальне упорядкування культурного простору радянським пам'ятником, монументальним за розмірами і протяжністю. Концептуальний перехід до теперішніх минулих відбувався через пам'ятні знаки, які диференціювали загиблих за національними, професійними, релігійними, ментальними відмінностями і увінчався використанням ландшафту Меморіального комплексу для створення імерсивних арт-об'єктів, таких як Дорога скорботи, аудіовізуальна інсталяція «Дзеркальне поле», «Кришталева стіна плачу», проєкт «Шлях», «Інтерактивний щоденник» тощо.

Ключові слова: місце пам'яті, культурна спадщина, теперішні минулі, теперішні майбутні, Голокост, культурний простір.