

УДК 122/129

DOI <https://doi.org/10.32782/hst-2024-21-98-12>

РОЗВИТОК ІГРОВИХ КОНЦЕПЦІЙ У ФІЛОСОФІЇ: ВІД АНТИЧНОСТІ ДО ПОСТМОДЕРНУ

НАТАЛІЯ, СКУБІНА¹

У статті досліджується історія філософського осмислення модусу гри як фундаментальної категорії в філософії. В тексті поетапно викладено підходи до трактування феномена гри починаючи з античності, і завершуючи постмодерном. Перша частина роботи присвячено короткому аналізу розуміння гри до XVIII століття, тобто періоду, в якому гра не виступала в ролі повноцінного об'єкта досліджень. Тут окрему увагу приділено ігровому аспекту у філософії Арістотеля, який бачив гру як метод виховання, та Платона, котрий виводячи онтологію гри, трактував її як міст між ейдосами та матеріальним світом, метафорично порівнюючи людське життя з театральною грою, що обмежена космічним сценарієм. Зазначається також другорядний статус гри як філософського концепту в богослів'ї Середньовіччя, проте чільне місце гри як практики в середньовічній культурі. У статті відзначається відродження філософського інтересу до гри у німецькій класичній філософії, де з'являються естетичні концепції гри та поняття «гри пізнання». Зокрема Кант вважав гру необхідною частиною естетичної здатності людини, що дозволяє досягти гармонії між уявою та розумом, тоді як Шиллер розглядав гру як засіб досягнення свободи та творчого самовираження (Kant, 1790). У XX столітті ці ідеї були розвинуті Йоганом Гейзингом, який визначив гру як першопричину культури, підкреслюючи її свободу, символічний характер і відмінність від буденної реальності. Гейзинга також звертається до «магічного кола гри», в якому людина приймає нові ролі та правила, що не мають наслідків поза цим колом. Стаття завершується оглядом основних ігрових концепцій в постмодерністській філософії, зокрема авторка звертається до напрацювань Ролана Барта, Жака Дерріди, Жана Ліотара, Мішель Фуко та інших. Крізь призму філософських концепцій означених авторів констатується нове розуміння феномену гри, що в дискурсі постмодерну стверджує гру як стратегію існування, інструмент для критики метанаративів і руйнування традиційних ієрархій.

Ключові слова: філософія гри, естетичні ігрові концепції, мовна гра, постмодернізм, деконструкція, симулякр, гіперреальність, іронія, інтерпретація.

Постановка проблеми у загальному вигляді. Феномен гри є одним із найбільш універсальних і водночас найменш однозначно трактованих аспектів людської діяльності та культури. Попри тривалу історію дослідження гри, вона досі залишається складним, багатограним явищем, що виходить за межі суто розважальної чи утилітарної діяльності. Гра виявляє себе як спосіб осмислення світу, форма творчого самовираження й соціальної взаємодії. Фрагментарне осмислення модусу гри знаходимо ще в роботах античних мислителів, проте починаючи з XVIII століття феномен гри вперше перетворюється на самодостатній об'єкт філософського дослідження. Відтак гра все частіше потрапляє у поле філософського дискурсу – в німецькій класичній філософії гра осмислюється як елемент естетичного, а у XX столітті виникають концепції, що стверджують гру як неодмінну умову існування культури.

Проте гра й досі залишається одночасно і фундаментальною, і маргінальною категорією

у філософії, культурології та соціології. З одного боку, вона визнається важливим елементом культури, здатним пояснити як окремі феномени, так і загальні закономірності розвитку людства. З іншого боку, уявлення про гру часто залишаються розпливчастими, а її роль у сучасному суспільстві й культурі недостатньо осмисленою, особливо в умовах глобалізації, технологічного прогресу та медіатизації культури. Й саме медіальний поворот культури в середині XX століття вимагає реактуалізації філософських концептів гри задля кращого розуміння екзистенцій століття XXI.

Особливої **актуальності** дослідження ігрового феномену набуває в контексті сучасних трансформаційних процесів, які змінюють способи комунікації, взаємодії та творення смислів. Ігровий модус стає інструментом адаптації до нових умов, відновлення гармонії між раціональним та ірраціональним, що є ключовим для розуміння сучасної культури. На цьому тлі виникає необхідність у комплексному підході до аналізу гри, який би враховував її соціальні, символічні та екзистенційні аспекти. Звернення до історії

¹ Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди (Харків, Україна)
E-mail: natalia.skubina@gmail.com
ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0003-3799-2923>

осмислення гри здатне продемонструвати динаміку розуміння цього феномену та підштовхнути до створення нових ігрових концепцій, що відповідали б сучасному культурному дискурсу.

Аналіз досліджень і публікацій, з яких започатковано розв'язання даної проблеми та на які спирається автор. Під час дослідження використовується широкий спектр філософських праць, що містять праці І. Канта, Ф. Шиллера, Й. Гейзинга, Г.-Г. Гадамера, Л. Вітгенштайна, представників постмодерної філософії (Ж. Бодрійяра, М. Фуко, Р. Барта, Ж. Дерріда, Ж. Ліотара). Окрім того, представлена стаття апелює до робіт Я. М. Білика «Ігровий феномен в середньовічній культурі» (2021) та «Людологічні традиції античності: теорія і практика» (2019), в виокремлено ключові підходи до дослідження гри в контексті культури, що ґрунтуються на класичних та сучасних теоретичних концепціях. Зазначимо, що серед вітчизняних досліджень праць, котрі повноцінно розкривали б динаміку розуміння філософського розуміння гри вкрай обмаль, що лиш додає актуальності представленій роботі.

Мета статті полягає в аналізі філософських підходів до феномену гри, зокрема її естетичних, соціальних та екзистенційних аспектів, для актуалізації її ролі у сучасному культурному дискурсі.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Гра супроводжує людство з моменту його виникнення, пронизуючи всі аспекти людської дійсності, тому природно, що проблематика осмислення феномену гри бере свій початок ще в текстах античних мислителів. Так Геракліт через метафору гри пояснював принципи світобудови, наголошуючи на її мінливості та циклічності. Арістотель бачив у грі насамперед метод виховання, який сприяє моральному і розумовому розвитку. Стоїки й кініки розглядали гру як частину етичного самовдосконалення та пристосування до мінливого світу. (Білик, 2019)

Особливе місце гра замала у філософії Платона, котрий виводить онтологію гри від її призначення слугувати зв'язком між ейдосом та матеріальним світом речей. Через гру Платон у своїх «Законах» пояснює і сутність людського буття, називаючи людей маріонетками богів. Ідеї Платона згодом будуть розвиватися в працях неоплатоніків та досягнуть певного апогею у філософії Плотіна, який не лише коментує платонівські міркування, але й значно розширює та доповнює розуміння гри. Людське життя Плотін асоціює з театральним дійством, говорячи про обмеженість людських

вчинків задалегідь визначеними космічним сценарієм. Проте про абсолютну приреченість у Плотіна не йдеться, адже для виконання відведеної їй ролі людина-актор має бути наділена певною власною свободою дії. У Плотіна також вперше читаємо про поділ гри на справжню гру та гру зовнішню, тобто таку, яка тільки видається дійсною і пов'язана із буденністю. Очевидною є апеляція до естетичного характеру людологічного в античній традиції, адже гра часто ототожнюється з мистецтвом. (Білик, 2019)

Феноменологія гри та людологічний поняттєвий філософський апарат дещо втрачає свою актуальність для середньовічних теософів – тема гри не забувається повністю, проте має вкрай обмеження вираження в богословських текстах. Попри те, що в Середньовіччі гру радше осмислювали як несуттєве, вона лишалася невід'ємною частиною усіх ритуалів і церемоній. (Білик, 2021) Гра не лише пронизувала карнавальні святкування та пов'язані з ними обряди, але й визначала саму суть середньовічних взаємовідносин, про що згодом писатиме медієвіст та людолог Йоган Гейзинга (Huizinga, 1938).

Відродження інтересу до гри як філософської категорії спостерігається в німецькій класичній філософії, особливо в гносеології Іммануїла Канта. Кант визначає гру як складову частину людської естетичної здатності, що має значний вплив на процеси сприйняття та судження. Сама через гру, за міркуваннями Канта, людина здатна розпізнавати істину. Кант виділяє поняття «гри пізнання» (нім. Spiel der Erkenntnisvermögen), під яким розуміється взаємодія між уявою та розумом. Це взаємодія відбувається без певної утилітарної мети, тобто є вільною та творчою, і саме ця гра є основою для естетичної насолоди та судження про красу (Kant, 1790). Для Канта естетичне судження є незалежним від понять і логічних доказів, воно ґрунтується на гармонії між уявою і розумом, яка створює почуття задоволення.

Естетичний аспект феномена гри, розроблений Іммануїлом Кантом, отримав систематичний розвиток у творчості Фрідріха Шиллера, який розробив концепцію «естетичної гри». Шиллер пов'язує гру з категорією прекрасного, яке, за його міркуваннями, перебуває поза межами чуттєвого й раціонального. Прекрасне, як екзистенційна сутність, є результатом гармонійної взаємодії цих двох сфер, і саме гра виступає посередником, здатним забезпечити такий синтез. У своїй

«Естетичній освіті людини» Шиллер стверджує, що через гру людина досягає гармонії між своїми інтелектуальними та емоційними сторонами, що є необхідною умовою для формування естетичної і моральної особистості.

Шиллер трактує гру як засіб самовираження та розвитку, через який людина може досягти відчуття істинної свободи. На відміну від роботи чи обов'язків, обмежених зовнішніми правилами, гра є вільною діяльністю, в якій суб'єкт визначає власні закони й межі. Саме тому гра набуває екзистенційного значення, стаючи одночасно актом творчості й способом переосмислення буття. Цей «імпульс до гри», за Шиллером, є станом найвищої свободи, у якому людина долає зовнішні обмеження і стає творцем власної реальності. Таким чином, людологічна складова стає необхідною основою культури, відкриваючи простір для вільного й гармонійного існування. (Schiller, 1795)

Напрацювання класиків німецької філософії згодом лягли в основу культурно-антропологічної ігрової теорії нідерландського вченого Йогана Гейзинга, котрий на широкому культурному матеріалі доводить не просто важливість людологічного як частини культури та людської екзистенції, але виводить феномен гри в першопричину появи культури. Вона передує будь-яким формам соціальної організації та творчості, виступаючи першопричиною культурного розвитку. Гейзинга виділяє ключові онтологічні ознаки гри: її свободу, яка полягає у добровільному виборі суб'єкта розпочати гру, а також її відмінність від буденної реальності. Гра створює альтернативний простір, де гравець може взяти на себе нову ідентичність та діяти відповідно до інших правил, відмінних від норм профанного світу. Ще одна характерна риса гри – її просторово-часові обмеження. Вона має визначений початок і кінець, розгортається в певних межах, але може бути повторена чи переосмислена.

За Гейзингою гра не спрямована на досягнення утилітарних цілей, пошук істини чи моральну правомірність. Вона існує поза дихотоміями добра і зла, правди і хиби, етики й утилітарності. Згідно з окресленими ознаками гри, Гейзинга визначає людологічну дію як добровільне вибування за межі «реального» життя в альтернативну, тимчасову сферу діяльності – «магічне коло» гри. У цьому магічному колі людина приймає нові ролі та правила поведінки. Те, що відбувається всередині магічного кола, не має звичайних наслідків

поза магічним колом (Huizinga, 1938). Гейзинга акцентує увагу на тісному зв'язку гри з іншими формами символічної діяльності, такими як релігійні обряди, театр і мистецтво. Він розглядає гру як своєрідний міст між раціональним і ірраціональним, що надає людині унікальну можливість для творчого самовираження й вільної взаємодії зі світом.

У свій час напрацювання Гейзинга вивели людологічні теорії на новий рівень та стали поштовхом до всебічного зацікавлення у феноменології гри. Так під впливом теорії Гейзинга, герменевтичне направлення в дослідженні гри започатковує Ганс-Георг Гадамер. Згідно з Гадамером, гра є фундаментальним аспектом людського життя і досвіду, і спостерігається в широкому спектрі людської діяльності, включаючи ритуальні, культові й художні практики, а також у дитячих іграх і взаємодії між тваринами. Гра включає взаємовідносини, повторюваний рух, який формується зсередини контексту гри у широкому розумінні, і сприяє, або принаймні дозволяє, спонтанну, творчу гнучкість. Мислячи гру, як суть мистецтва, Гадамер визначає людологічне неодмінною частиною динамічної онтології мистецтва – тобто художній твір розкривається і «промовляє» через діалогічний ігровий рух твору та зацікавлених учасників. Гадамер підкреслює, що з погляду феноменології, художній твір існує лише в процесі його виконання. Тобто художній твір не сприймається як об'єкт, який досліджує відсторонений суб'єкт. Скоріше, витвір мистецтва є динамічною, перформативною, комунікативною та колективною подією. Для Гадамера виконавцями твору є не лише автори-митці, але й глядачі, читачі або слухачі. А мета художніх творів не просто в тому, що їх створюють і виконують для інших; вона – мета – полягає в підкресленні онтології художніх творів як комунікативних, виконавчих подій, буття яких вимагає активних глядачів або слухачів. У цьому контексті глядач, слухач чи читач виступають активними учасниками художнього процесу. Художній твір, за Гадамером, «оживає» лише в момент його переживання, що підкреслює онтологічну важливість ігрового руху як основи діалогу між твором і сприймачем (Gadamer, 1960).

Гра набуває особливого екзистенційного статусу в культурі постмодерну, що використовує гру як стратегію існування. Так однією з основних характеристик постмодернізму є критика метанаративів – великих ідей, які претендують на універсальність (таких як релігія, наука чи

прогрес). Гра стає знаряддям цієї критики: вона руйнує ієрархії, виявляючи їх умовність. В межах постмодерного дискурсу гра часто сприймається як діяльність, що не прагне до створення нового сенсу, а радше підкреслює хаотичність і фрагментарність світу. Або ж у постмодерні гра часто має характер іронічного жесту: вона одночасно використовує і підважує традиційні структури. Наприклад, постмодерна архітектура поєднує елементи різних стилів та активно деконструює попередні канони, підкреслюючи фрагментарність і множинність поглядів., створюючи еkleктичний і водночас іронічний ефект, що заперечує серйозність модерністської естетики.

Відтак гра широко осмислюється і тактується представниками постмодерністської філософії, як то Ролан Барт, Жак Дерріда, Жан Ліотар, Жорж Батай, Жан Бодріяр, Мішель Фуко, Жіль Дельоз тощо. Так для Дельоза поняття гри слугує для осмислення світу, в якому не існує фіксованих істин чи сутностей. Є лиш нескінченне різноманіття, або «номадичні сингулярності», де хаос різниць, що не мають між собою зв'язків, створює ілюзію тотожності через нескінченні повторення. Це процес, що дозволяє виникати симулякрами – нібито самототожним сутностями, які створюються з хаосу. Всі тотожності, за Дельозом, є лише оптичними ефектами гри, що йде через різницю та повторення. Він порівнює звичні ігри, що мають обмеження, з чистою, «божественною» грою, у якій відсутні правила і критерії успішності. У такій грі кожен хід є виграшним, оскільки в ній немає ні визначених правил, ні об'єктів гри – вона зосереджена на непередбачуваному майбутньому, де всі можливі варіанти і правила переплітаються у процесі відтворення.

Дещо опозиційною є філософія Бодріяра, в якій прослідковуються відмінності між грою та симуляцією. Основна різниця полягає в тому, що гра зберігає зв'язок з реальністю і передбачає наявність ризику та емоцій. У грі є елемент суб'єктивної свободи, де гравець ставить на кін щось цінне для себе (в тому числі своє життя), і існує емоційне напруження, пов'язане з цим ризиком. Гра не має заздалегідь визначених причин, і її правила створюються гравцями довільно, що надає їй динамічності та інтенсивності. Натомість симуляція не має контакту з об'єктивною реальністю, і, отже, відсутній ризик. У симулятивному світі немає істинних об'єктів, і все стає лише видимістю. На відміну

від гри, де людина ризикує заради створення власного світу, у симуляції людина не піддає себе ризику, оскільки її реальність визначається штучними кодами, зафіксованими правилами взаємодії знаків без значень (Baudrillard, 1981). За Бодріяром у симуляції немає справжнього спокуси, як у грі, оскільки вона існує в «холодній» сфері, де людина вимушена слідувати заздалегідь заданим кодам, які не мають значення або мети, окрім підтримки самої симуляції.

Своєю чергою Ролан Барт звертається до поняття гри у контексті аналізу тексту. Він розглядає постмодерністський текст як нескінченну гру між означуваним і означальним, що втілює процес безперервного і творчого формування значень. Важливим є не встановлення одного істинного сенсу, а акт самого творчого процесу, новизни та множинності значень. Барт підкреслює, що не йдеться про те, щоб визнати різні сенси частинами однієї істини, а про те, щоб утвердити існування множинних значень, які не можна звести до єдиного або навіть ймовірного сенсу. Текст сприймається як акт письма – живий і постійно змінюваний процес, де значення розвиваються через творче втручання. Читання тексту може стати ігровим, якщо перетворюється на багаторазове переречиття. Одноразове читання, за Барта, є утилітарним і споживчим ставленням, яке сприймає текст лише як засіб для передачі однозначної інформації. Переречиття ж дає можливість відкривати нові значення того ж самого тексту, що відповідає ідеї Барта про гру: нескінченне повторення тексту з непередбачуваними результатами. (Barthes, 1975)

Барт порівнює гру з упорядкованою діяльністю, яка ґрунтується на принципі повторення. Це повторення полягає в модифікації однієї й тієї ж мовної форми, немов завдання – вичерпати невичерпний синонімічний потенціал, повторюючи і варіюючи значення. Текст, таким чином, стверджує свою множинність і багатогранність. Роль автора в такому контексті значно змінюється: він більше не є центральною фігурою, яка несе істинний сенс, а стає лише одним з учасників гри. Автор втрачає свої традиційні права на істину, і текст стає основним елементом цієї гри, а автор перетворюється на одну з фігур тексту. Те, що в класичному розумінні називається істинним змістом або істиною, за Бартом є лише тимчасовою зупинкою гри, оскільки вона припиняється не через досягнення істини, а через перемогу одного з мовних контекстів.

Філософія гри у Мішеля Фуко пов'язана з його методологією аналізу соціальних і культурних практик через концепцію «ігор істини» або «дискурсивних практик». Фуко не розглядав гру як окремих об'єкт філософії, але важливість гри в його роботах полягає в тому, що вона стає основою для розуміння, як соціальні реалії та знання про людину змінюються через час, залежно від змін у правилах і нормативах пізнання. Для Фуко ці «ігри» є умовними системами, де правила та норми не є об'єктивними або вічними, вони створюються довільно, а потім змінюються або скасовуються новими дискурсивними практиками. Фуко стверджує, що пізнання не є кумулятивним процесом, де знання накопичуються і передаються без змін. Навпаки, нова дискурсивна практика приходить на зміну попередній, витісняючи її, починаючи «гру» заново (Foucault, 1977). Така структура пізнання дозволяє говорити про «ігри істини», в яких кожна нова система норм або критеріїв пізнання змінює відносини влади та знання.

Важливою частиною філософії гри у Фуко є акцент на владі. Правила гри не є природними або об'єктивними, тому для їх встановлення та підтримання необхідна влада. Окрім того, у своїх дослідженнях сексуальності Фуко виділяє два типи ігор. Перший – це гра влади та підпорядкування в контексті сексуальних стосунків, де акти сексуальної взаємодії пов'язані з домінуванням і підкоренням. Другий тип гри – це «економічна» гра, де оцінюються витрати та вигоди, що виникають під час сексуального акту, такі як задоволення, енерговитрати та інші матеріальні або фізичні втрати.

Немов підтвердження всеохопності ігрового феномену в людському існуванні, серед напрямків людології знаходимо також теорію «мовної гри» (нім. Sprachspiel) Людвіга Вітгенштайна. Суть теорії полягає в тому, що мова і мислення не можуть бути розглянуті окремо від їхнього контексту використання. Вітгенштайн стверджує, що значення слів і висловлювань не є фіксованими, а формуються в межах конкретних контекстів використання – своєрідних «мовних ігор». Такі ігри мають власні правила, які визначають, що є правильним і зрозумілим у межах тієї чи іншої соціокультурної практики. Вітгенштайнівська концепція підкреслює, що мова не лише описує реальність, але й активно її конструює, створюючи нові значення й горизонти комунікації (Wittgenstein, 1922).

Лінгвістичний дискурс філософії гри продовжує Жан-Франсуа Ліотар, котрий підходить до розуміння гри через концепцію «мовних ігор», яка протистоїть «кібернетичному» уявленню про комунікацію. У кібернетичній комунікації між людьми розглядається як інструмент для організації спільних дій, а мова – як засіб цього процесу. Ліотар, однак, стверджує, що мова і комунікація мають самостійну цінність, приносячи людям задоволення через їх змагальний характер. Для нього процес мовлення – це боротьба, що розуміється як гра, де кожен мовний акт є частиною загального змагання. (Lyotard, 1984)

Ліотар звертає увагу, що розвиток мови можливий тільки через змагання, при цьому важливими є правила, що визначають цю гру. Однак ці правила не є обґрунтованими або легітимізованими зсередини, а виникають як результат угоди між учасниками комунікації, яка є неясною і непевною. Головним орієнтиром цієї угоди є не ефективність комунікації, а привабливість ігрового процесу для тих, хто бере в ньому участь. Попри це, Ліотар також визнає, що мова не є хаотичною. Вона має певний порядок, але цей порядок не є об'єктивним чи глобальним (Lyotard, 1984). Легітимізація мовних ігор є локальною і умовною, вона залежить від контексту і мовних стратегій учасників. Мови не встановлюються жорсткими інституційними рамками, а визначаються як результат цих стратегій.

Висновки дослідження. Дослідження розвитку ігрових концепцій у філософії демонструє, що феномен гри послідовно еволюціонував від обмеженого педагогічного та метафоричного осмислення в античності до багатомірного, культурно-філософського поняття в постмодерні. Гра поступово набуває нового онтологічного та екзистенційного статусу людської діяльності, особливо в умовах сучасних трансформацій культури. Різноманітність підходів до осмислення гри, починаючи від античних уявлень Платона і Плотіна про її онтологічну природу до естетичних теорій Канта і Шиллера, свідчить про її унікальну здатність інтегрувати раціональне й ірраціональне, особистісне й суспільне. Гра виявляється як простір свободи й творчості, що дозволяє людині переосмислювати свої відносини зі світом і власною екзистенцією. У ХХ столітті концепції Гейзінги та Гадамера зміцнили значення гри як ключового феномена, що формує культуру і мистецтво. Гра постає не лише як дія чи розвага, а як спосіб побудови «магічного

кола» альтернативної реальності, що дає змогу людині звільнитися від обмежень буденності та розвивати символічне мислення. Медіальний та технологічний повороти в ХХ столітті актуалізують гру як інструмент адаптації до змін у суспільстві й культурі. Вона залишається значущою не лише як теоретична концепція, а й як практичний механізм для створення нових смислів, що враховують виклики глобалізації, віртуалізації та взаємодії між культурними традиціями. Так у постмодернізмі гра набуває нових значень, стаючи простором децентралізації, іро-

нії та симуляції. В умовах краху великих наративів гра виступає інструментом деконструкції традиційних систем цінностей та ідентичностей. Як стверджував Жан Бодріяр, постмодерне суспільство – це царина симулякрів, де гра перестає бути лише альтернативною реальністю – вона стає основним принципом існування культури, у якій симуляція замінює «реальне». Таким чином, феномен гри виходить за межі обмеженої категорії у філософії, стаючи основою для розуміння складної взаємодії між людиною, суспільством і культурою.

Список використаних джерел

Білик, Я. М. Ігровий феномен в середньовічній культурі. Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки», (62), 2021. 55-65. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2020-62-08>

Білик, Я. М. Лудологічні традиції античності: теорія і практика. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки., 2(86), 2019. 101-108. [https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2\(86\).2019.101-108](https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2(86).2019.101-108)

Barthes R. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Roland Barthes. New York City: Hill and Wang, 2010. 144 p.

Barthes R. *The Pleasure of the Text*. Roland Barthes. New York City: Hill and Wang, 1975. 80 p.

Barthes R. *Mythologies*. Roland Barthes. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1972. 160 p.

Baudrillard J. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994. 164 p.

Baudrillard J. *The System of Objects*. New York: Verso, 1968. 224 p.

Derrida J. *Writing and Difference*. Paris: Éditions du Seuil, 1978. 446 p.

Gadamer H. *Truth and Method*. London: Continuum Intl Pub Group, 1989. 594 p.

Foucault M. *The Birth of the Clinic: An Archaeology of Medical Perception*. Michel Foucault. New York City: Vintage, 1994. 240 p.

Foucault M. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Michel Foucault. New York City: Pantheon Books, 1977. 318 p.

Huizinga J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. New York: Angelico Press, 2016. 232 p.

Kant I. *Critique of Judgement*. Oxford: Oxford University Press, 2007. 448 p.

Lyotard J. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Jean-François Lyotard. Manchester: Manchester University Press, 1984. 136 p.

Schiller F. *Letters Upon the Aesthetic Education of Man*. Whitefish: Kessinger Publishing, 2010. 74 p.

Wittgenstein L. *Tractatus logico-philosophicus*. London: Routledge & Kegan Paul, 1922. 224 p.

References

Bilyk Y. M. (2021). Game phenomenon in medieval culture. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series «Theory of Culture and Philosophy of Science»*, (62), 55-65. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2020-62-08>

Bilyk Y. M. (2019). Ludological traditions of ancient: theoretic and practice. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences.*, 2(86), 2019. 101-108. [https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2\(86\).101-108](https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2(86).101-108)

Barthes R. (2010). *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Roland Barthes. New York City: Hill and Wang. 144..

Barthes R. (1975). *The Pleasure of the Text*. Roland Barthes. New York City: Hill and Wang. 80.

Barthes R. (1972). *Mythologies*. Roland Barthes. New York: Farrar, Straus and Giroux, 160.

Baudrillard J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press. 164.

Baudrillard J. (1968). *The System of Objects*. New York: Verso, 1968. 224.

Derrida J. (1978). *Writing and Difference*. Paris: Éditions du Seuil. 446.

Gadamer H. (1989). *Truth and Method*. London: Continuum Intl Pub Group. 594.

Foucault M. (1994). *The Birth of the Clinic: An Archaeology of Medical Perception*. Michel Foucault. New York City: Vintage.. 240.

Foucault M. (1977). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Michel Foucault. New York City: Pantheon Books. 318.

Huizinga J. (2016). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. New York: Angelico Press. 232.

Kant I. (2007). Critique of Judgement. Oxford: Oxford University Press. 448.

Lyotard J. (1984). The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. Jean-François Lyotard. Manchester: Manchester University Press. 136.

Schiller F. (2010). Letters Upon the Aesthetic Education of Man. Whitefish: Kessinger Publishing. 74.

Wittgenstein L. (1922). Tractatus logico-philosophicus. London: Routledge & Kegan Paul, 224.

NATALIIA, SKUBINA – Postgraduate Student at the Department of Theory of Culture and Philosophy of Science, Faculty of Philosophy, V. N. Karazin Kharkiv National University
E-mail: natalia.skubina@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3799-2923>

THE DEVELOPMENT OF GAME CONCEPTS IN PHILOSOPHY: FROM ANTIQUITY TO POSTMODERNISM

Abstract

The article examines the historical evolution of philosophical reflection on game as a fundamental category in philosophy, tracing its conceptual development from antiquity to postmodernism. The first section offers a concise analysis of how game was understood prior to the 18th century, a time when it was not yet considered a substantive object of philosophical inquiry. It highlights Aristotle's view of game as a method of education and moral development, and Plato's interpretation of game as an ontological bridge connecting the world of forms (eidē) to the material realm. Plato metaphorically described human life as a theatrical performance bound by a cosmic script. The article also acknowledges the secondary role of game as a philosophical concept in medieval theology, contrasting this with its significant presence as a cultural practice in medieval society. A resurgence of interest in the philosophy of game is noted in classical German philosophy, where aesthetic theories of game and the concept of «the game of knowledge» began to take shape. Kant regarded game as an indispensable element of human aesthetic faculties, fostering harmony between imagination and reason. Schiller, in turn, viewed game as a vehicle for achieving freedom and creative self-expression. These ideas were expanded upon in the 20th century by Johan Huizinga, who identified game as a foundational element of culture. Huizinga emphasized the freedom, symbolic nature, and separation of game from ordinary reality, and introduced the concept of the «magic circle» – a bounded space within which individuals assume roles and adhere to rules without repercussions beyond its confines. The article concludes by exploring the reinterpretation of game in postmodern philosophy, drawing on the works of Roland Barthes, Jacques Derrida, Jean-François Lyotard, Michel Foucault, and others. Within the framework of postmodern discourse, game is reimagined as a strategy of existence, a critical tool for deconstructing metanarratives, and a mechanism for challenging traditional hierarchies. This redefinition underscores play's enduring significance as a dynamic and transformative concept in philosophical thought.

Key words: philosophy of game, aesthetic concepts of game, language game, postmodernism, deconstruction, simulacrum, hyperreality, irony, interpretation.

© The Authors(s) 2024

This is an open access article under

The Creative Commons CC BY license

Received date 10.11.2024

Accepted date 17.11.2024

Published date 10.12.2024

How to cite: Наталія, Скубіна. Розвиток ігрових концепцій у філософії: від античності до постмодерну. Humanities studies: Collection of Scientific Papers / Ed. V. Voronkova. Zaporizhzhia: Publishing house «Helvetica», 2024. 21 (98). P. 103–109

doi <https://doi.org/10.32782/hst-2024-21-98-12>