

■ УДК 1(091): 008.1

І. А. Куриленко, кандидат філологічних наук, доцент, Харківська державна академія культури, м. Харків

ІГРОВИЙ ДИСКУРС КУЛЬТУРИ ЯК ОБ'ЄКТ НАУКОВОГО ОСМИСЛЕННЯ

Розглянуто праці вітчизняних та іноземних науковців (філософів, культурологів, літературознавців) у контексті інтерпретації ігрового дискурсу культури. Особливу увагу приділено смислового вираженню поняття «гри» епох античності, Середньовіччя, Відродження, класицизму, Нового часу (модернізму) та постмодернізму. У контексті ігрової проблематики, що окреслена Б. Паскалем, І. Кантом, Ф. Шиллером, Г. Спенсером, В. Вундтом, Ф. Ніцше, З. Фройдом, Й. Гейзінгою, Х. Ортегою-і-Гассетом, М. Бахтіним, Г. Гессе, Ж. Деррідою, Р. Бартом та іншими вченими, розглядаються питання типології ігор, сутнісних ознак і дефініції гри. Доведено, що буття гри надзвичайно розповсюджене і багатогранне: гра проходить крізь всю історію культури і проникає в життя людини.

Ключові слова: гра, ігровий дискурс, ігрова парадигма, культура, феномен, концепція.

И. А. Куриленко, кандидат филологических наук, доцент, Харьковская государственная академия культуры, г. Харьков

ІГРОВИЙ ДИСКУРС КУЛЬТУРИ КАК ОБЪЕКТ НАУЧНОГО ОСМЫСЛЕНИЯ

Рассмотрены работы отечественных и зарубежных ученых (философов, культурологов, литературоведов) в контексте интерпретации игрового дискурса культуры. Особенное внимание уделяется смысловому выражению понятия «игры» эпох античности, Средневековья, Возрождения, классицизма, Нового времени (модернизма) и постмодернизма. В контексте игровой проблематики, очерченной Б. Паскалем, И. Кантом, Ф. Шиллером, Г. Спенсером, В. Вундтом, Ф. Ницше, З. Фрейдом, Й. Хейзингой, Х. Ортегой-и-Гассетом, М. Бахтиным, Г. Гессе, Ж. Дерридой, Р. Бартом и другими учеными, рассматриваются вопросы типологии игр, сущностных признаков и дефиниции игры. Доказано, что бытие игры очень распространенное и многогранное: игра проходит сквозь всю историю культуры и проникает в жизнь человека.

Ключевые слова: игра, игровой дискурс, игровая парадигма, культура, феномен, концепция.

I. A. Kurilenko, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv

THE GAMING DISCOURSE OF CULTURE AS AN OBJECT OF SCIENTIFIC COMPREHENSION

The paper deals with the works of the Ukrainian and foreign philosophers, culturologists, specialists in literature in the context of the interpretation of the gaming discourse of culture. Special attention is paid to the semantic expression of the concept of «gaming» within the periods of Classical Antiquity, Middle Ages, Renaissance, Classicism as well as Modern and Postmodern periods. The author examines the issues of the typology of gaming, essential features and definitions of gaming in the context of gaming problems outlined by B. Pascal, I. Kant, F. Scheller, H. Spenser, W. Wundt, F. Nietzsche, S. Freud, J. Huizinga, J. Ortega-y-Gasset, M. Bakhtin, H. Gesse, J. Derrida, R. Bart and others scientists. The author has proved that the existence of gaming is universal and versatile: it passes through the whole history of culture and penetrates into the life of every person.

Key words: gaming, gaming discourse, gaming paradigm, culture, phenomenon, concept.

Постановка проблеми. Питання ігрового дискурсу культури досліджували науковці в різних за часом і спрямуванням працях. Це й не дивно, адже з'ясування специфіки теоретичних аспектів гри як універсальної складової історико-культурного процесу, на наш погляд, є важливим і актуальним завданням передусім культурознавства, що допоможе відкрити нові горизонти осягнення ігрової концепції культури епохи постмодерну, невід'ємною духовною константою якої є яскрава «грайливість».

Аналіз останніх досліджень та публікацій. У сучасній науковій літературі наявні численні спроби апелювати до феномену гри, зокрема визначитися зі структуризацією і типологізацією ігор (О. Павленко, Я. Білик), проаналізувати основні поняття й функції гри (Н. Малішевська, О. Яковлева), а також з'ясувати місце, роль і значення ігрової концепції в усіх культурних сферах (І. Зубавіна, А. Зубарева). Утім цей непростий феномен, незважаючи на його тривалий розгляд, до сьогодні не має єдиного визначення. Поняття «гра» і в сучасному науковому контексті — надто багатозначове й амбівалентне.

Мета статті — здійснити системний аналіз загального стану теоретичної розробки ігрового дискурсу, окреслити суть дефініції гри як явища культури та визначити її провідні ознаки. Для цього вважаємо за необхідне безпосередньо або опосередковано

використати праці вітчизняних та іноземних науковців, зокрема розглянути найзначущі розвідки, які нині можуть слугувати підґрунтям для подальших досліджень у цьому напрямі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Так, перші спроби осмислити феномен гри наявні в працях античних філософів. Такі мислителі, як Геракліт, Платон, Арістотель, зверталися до ігрових аспектів, розмірковуючи над питаннями світобудови, особливостями державного устрою, виховання тощо.

У часи Середньовіччя поняття «гри» майже не вивчалоя, хоча життя в цю епоху було тісно пов'язаним із грою: «Гра властива Середньовіччю за самою його сутністю, вона спостерігається в усьому: і у відносинах між різними соціальними групами, і в релігії, і в способі життя феодала, і в його розвагах, і у феодалській війні» [6].

Інтерес до гри відновився за часів Відродження. На думку Й. Гейзинги [12], це був період, коли виникла світова сцена «в блискучій низці імен від Шекспіра, Кальдерона і до Расіна». У поетичному мистецтві цього часу домінувала драма, і поети «порівнювали світ зі сценою, де кожному доводиться виконувати свою роль».

В епоху класицизму гра була канонізована, регламентована, підпорядкована суворим правилам. Своєрідну ігрову концепцію сформулював французький філософ і математик XVII ст. Б. Паскаль у праці «Думки» [9]. Аналізуючи людську природу і місце людини у вічності, він називає прагнення до гри й розваг однією з основних рис людської особистості. На думку філософа, людина — істота нещаслива, оскільки її постійно супроводжують нудьга, мінливість, тривога. Щоб відволіктися від думок про свій складний стан у світі, людина шукає розваг. Іграми Б. Паскаль вважає не лише карти чи полювання, а й війни, подорожі, флірт із жінками тощо. На думку філософа, ігровий процес, окрім розваги, надає людині необхідних для неї збудження, самообману від думки, що вона буде щаслива, вигравши.

Таким чином, у XVII–XVIII ст. переважало раціональне ставлення до феномену гри. Захоплення, пристрасть, азарт та інші ознаки, пов'язані з чуттєвою сферою, перебували на задньому плані й навіть осуджувалися. Найдосконаліша гра, на думку філософів цього періоду, є результатом мислення і вправ.

Науковий погляд на явище гри вперше запропонували представники німецької класичної філософії, у творах яких осмислюється гра як естетичний феномен, тісно пов'язаний із мистецтвом. Так, І. Кант у розвідці «Критика здатності судження» надає гри

естетичного забарвлення і розтлумачує її як основу формування смаку, спосіб осягнення трансцендентних сутностей. На думку філософа, гра — це передусім вільне заняття, яке ніколи не виконується з примусу. На основі цієї ознаки він часто ототожнював гру і мистецтво, оскільки мистецтво — це також «творення за допомогою свободи» [5, с. 176]. І. Кант у дослідженні використовував гру для визначення мистецтва, зокрема стверджував: мистецтво — це вільна гра людських здібностей (слуху, зору тощо). Відповідно до цього, філософ поділяв усі види мистецтва на три групи: словесне, зображальне й мистецтво гри відчуттів. І. Кант уважав, що мистецтво не лише твориться, але й сприймається за допомогою ігрових принципів.

На важливу роль ігрового чинника в культурному житті суспільства вказував ще один представник естетичної школи — Ф. Шиллер. У дослідженні «Листи про естетичне виховання людини» філософ розглянув гру в антропологічному вимірі, під час якої людина розкриває себе як особистість, досягає внутрішньої гармонії, здійснює перманентний пошук основ власного буття та способів його пізнання. Гра, на думку Ф. Шиллера, звільняє від реальності, морального й фізичного примусу, уможливорює прийняття правил загальної поведінки, є першим етапом долучення до культури. Потяг до гри становить основу як естетичного мистецтва, так і значно складнішого — мистецтва буття: «Людина грає тільки тоді, коли вона в повному значенні слова людина, і вона буває людиною цілком лише тоді, коли грає» [13, с. 297].

Таким чином, для представників естетичної школи нагальною є проблема співвідношення гри й мистецтва. Гра для філософів цього напрямку — кінцева мета існування людства, оскільки вона містить усю дійсність у творчо переосмисленому вигляді.

У XIX ст. зароджується позитивістська школа, представники якої розглядали ігровий процес за межами естетичної діяльності. Функції гри зводилися до звільнення надлишкової енергії і розваг. Так, засновник позитивізму британський філософ Г. Спенсер розглядав гру в еволюційно-біологічному контексті. Він уважав, що імпульсом до гри є надлишкова енергія: «Гра є такою ж штучною вправою для сили, яка внаслідок браку для неї природних вправ стає настільки готовою для розрядки, що шукає виходу у вигаданих діях замість тих справжніх дій, яких не вистачає» [14, с. 11]. Філософ також розмежував поняття праці та гри. На його думку, праця — це діяльність, яка спрямована на задоволення зовнішніх потреб. Гра ж, як і мистецтво, таких потреб не задовольняє.

Німецький психолог В. Вундт є автором соціально-історичної теорії гри. Основою гри він називає принцип насолоди. Науковець запропонував механізм виникнення гри з праці. На його думку, тварина спочатку піклується про своє життя, потім звертає увагу на силу, яку докладає під час праці, а згодом мета праці поступається місцем прагненню задоволення. Немає жодної гри, яка б не мала прототипу в одній із форм серйозної праці, що передреє її і за часом, і за самою сутністю. Гра, як зазначав В. Вундт, усуває корисну мету праці і відповідно робить метою той приємний результат, який супроводжує працю.

До проблем гри в ХІХ ст. звертався також Ф. Ніцше. У праці «По той бік добра і зла» німецький філософ висловлює думку, що гра допомагає людині захистити себе від зовнішнього світу. Той, «кому потрібно було б приховати щось дорогоцінне і вразливе» [7], одягає маску.

Засновник психоаналітичної школи З. Фройд уважав, що причиною гри є нереалізовані бажання. Дитинство — це період найбільших заборон. Гра допомагає дитині опанувати власні хвилювання й відчутти себе дорослим. У науковій праці «Я і Воно» австрійський психолог підкреслював, що «біологічною основою гри є «інстинкт життя» й «інстинкт смерті», а задоволення є невід'ємною властивістю гри» [11].

Таким чином, у наукових працях ХІХ ст. одна з центральних проблем — питання співвідношення гри й мистецтва. Дослідники проявляли інтерес до історії виникнення гри та її функціонування в різних сферах людського життя.

У ХХ ст. виникають авторитетні напрями наукової думки, в яких гра розглядається як самостійний предмет дослідження. Так, концептуальними під час вивчення ігрового дискурсу культури є передусім положення праці нідерландського культуролога й історика Й. Гейзинга «Homo ludens» (у перекладі — «Людина, що грається», «Людина гри» або «Людина ігрова» — за аналогією з визначенням «людина розумна», 1938 р.), в якій чітко означено напрям аналізу феномену гри як сутнісної якості культури. Учений, базуючись на історико-культурних реаліях із найдавніших часів до початку ХХ ст., не тільки визначив, яке місце посідає гра серед інших явищ культури (вона — «одна з головних підвалин цивілізації» [12, с. 12]), але й звернув увагу на те, яким чином сама культура є ігровою. Й. Гейзинга обстоює думку про те, що «гра старша від культури» [12, с. 21]. Вона існувала до культури, до будь-яких форм світорозуміння, а тому її не можна інтерпретувати як щось

несерйозне, жартівливе, неефективне, порожнє. У цьому контексті слід зазначити: пишучи про своє розуміння гри як елементу культури, дослідник акцентує на тому, що культура не виникає з гри внаслідок якогось еволюційного процесу, тобто те, що спочатку було грою, згодом не набуває нової якості і не стає культурою. Наукова концепція полягає в тому, що «культура і виникає у формі гри, і розвивається як гра від самого першопочатку» [12, с. 7]. По суті, Й. Гейзинга поняття гри «інтегрував» у поняття культури [12, с. 8]. Окрім того, у цьому (культурологічному) контексті поняття гри не обмежується суто побутовим значенням цього слова. Під грою тут розуміються не тільки дитячі забави або розваги. Й. Гейзинга звертається насамперед до «вищих форм гри», тобто соціальних, у яких можна простежити такі види суто ігрової діяльності, як змагання й перегони, вистави та видовища, турніри, процесії, маскаради тощо. Гра в усі часи була діяльністю, яка регулювалася чіткими, обов'язковими для всіх її учасників правилами й нормами (мораль, етикет, поведінка). Водночас вона залишалася вільною дією. Долучення до неї є добровільним актом, що ініціює індивідуальність, указує на її інтереси й мету. Тобто інституціональний статус гри історично зафіксований у комунікативній сфері.

Подібною до концепції Й. Гейзинги є теорія іспанського філософа Х. Ортеги-і-Гассета. Однак, на відміну від Й. Гейзинги, він протиставив гру серйозності: «Для сучасного художника щось власне художнє починається тоді, коли він помічає, що в повітрі більше не пахне серйозністю і що речі, втративши всіляку поважність, легковажно починають танцювати< ...>. Якщо і можна сказати, що мистецтво рятує людину, то тільки в тому сенсі, що воно рятує її від серйозного життя, пробуджує в ній дитячість» [8, с. 265].

Щодо культури термін «ігровий» активно використовував російський філософ, культуролог, теоретик європейської культури й мистецтва М. Бахтін. У науковій розвідці «Творчість Франсуа Рабле і народна культура Середньовіччя та Ренесансу» (1940 р.) гра розглядається як невід'ємна ознака народної культури. Така гра, на думку дослідника, протиставлена соціальному порядку з його суворою ієрархічністю. Соціально-філософський аналіз гри М. Бахтін здійснює на прикладі карнавалу. Карнавал для вченого — це певна універсальна категорія, що проголошує нову світобудову, суть якої полягає у свободі й відсутності чіткої ієрархії життя. Свобода ж проголошується лише на час карнавалу й не може змінити реального життя, проте вона є імпульсом для творчого розвитку

суспільства: «У карнавалі саме життя грає, розігруючи — без сценічного майданчика, без рампи, без акторів, без глядачів, тобто без будь-якої театральної специфіки — іншу, вільну форму свого виконання, своє відродження й оновлення на кращих основах» [2, с. 12]. Тобто гра, на думку М. Бахтіна, — це святкове буття, яке є джерелом народної мудрості, фольклору й мистецтва.

У пізніших дослідженнях поняття «гра» значно розширюється. У творчому доробку Г. Гессе, М. Гайдеггера, Г. Гадамера, Л. Вітгенштейна, Е. Берна гру безпосередньо пов'язують із розвитком особистості, становленням суспільного буття. Її тлумачать як форму ідеалізації людського існування, метод інтерпретації соціальних процесів, спосіб їх аналізу й осмислення. Точно соціокультурну функцію гри описав у романі «Гра в бісер» (1942) Г. Гессе. У ньому він указав на неминучу кризу духовності, породжену механізованим життям, крахом віри в мораль, мистецтво, науку: філософію творять журналісти, економіку — поети й артисти, культуру — блазні, циніки і песимісти; жодна вистава, музичний твір, літературний опис більше не викликають емоцій, не змушують до шляхетних вчинків, не передбачають напруженої інтелектуальної роботи, а сприймаються лише як засіб заробітку, відпочинку, потіха, плинність, «старомодна дурниця». Письменник уважає, що майбутнє має належати інтелектуалам, котрі долають складну й тривалу процедуру навчання, вершиною якої є долучення до «шляхетної Гри». Визначаючи роль останньої, Г. Гессе пише: «Може, для фізика, історика музики чи якогось іншого вченого сувора, аскетична відмова від усього, що стоїть поза його фахом, від думки про універсальну освіту інколи буває й корисною, сприяє тимчасовим досягненням у межах однієї дисципліни, проте <...> наше завдання — плекати <...> шляхетну Гру, рятувати її від схильності окремих дисциплін уважати себе самодостатніми» [3, с. 214–215]. Саме така гра навчає гнучкості мислення, допомагає виробити стиль і смак, надає знанням цілісності, зв'язаності, системності, підтримує традиції, не відбираючи простору в нового. Іншими словами, тільки в грі можна охопити, узгодити роз'єднані елементи людської культури, надати їм автономного й самоцінного статусу.

Цікаве трактування ігрового дискурсу культури здійснили представники постмодернізму, котрі провели кореляцію понять «гра», «структура», «знак». Гра стала правилом філософії, умовою її подальшого існування, місцем реконструкції й відродження. З цього приводу французький філософ і теоретик літератури Ж. Дерріда

пише: «Будь-яка гра — це гра відсутності й наявності, проте якщо ми хочемо помислити цю гру за самою сутністю, то мислити її необхідно як те, що передає альтернативні наявності й відсутності; саме буття слід мислити як наявність та відсутність, основуючись на можливостях гри, а не навпаки» [4, с. 424].

Інший французький філософ, семіотик і критик Р. Барт застосував до аналізу мистецтва поняття «відчуження». На його думку, текст являє собою вираження не того, що хотів сказати письменник, а того, що вимагає сказати суспільство. Суспільство, як уважав дослідник, ніби «вписує» в мовні знаки ті значення, яких митець часто навіть не усвідомлює. Р. Барт обґрунтував поняття «текст», яке в його розумінні відрізняється від традиційного поняття «літературний твір». На його думку, текст являє собою гру різноманітних кодів і значень. Відповідно гра стає способом творення та сприйняття тексту: «Одна справа читання як споживання, а інша — гра з текстом. <...> Грає сам текст <...>, і читає також грає, причому подвійно; він грає в Текст (як у гру), шукає таку форму практики, в якій би він відтворювався <...>» [1, с. 421–422].

Узагальнюючи погляди постмодерністів, Н. А. Терещенко і Т. М. Шатунова зазначають, що для постмодерну «гра — це спосіб порушення будь-якої одномірної логіки, виходу за її межі, <...> тобто усього, що можна осмислити лінійно, історично, ціннісно-нарративно» [10, с. 92]. Гра перетворює хаос на порядок, надаючи розрізним елементам культури не лише зв'язності, але й автономної цілісності та цінності.

Висновки. Таким чином, гуманітарна думка виробила чимало різних концепцій гри, які часто суперечать одна одній і позначені впливом культурної ситуації тієї чи іншої епохи. Однак у багатьох випадках у цих концепціях можна знайти спільну основу. Більшість дослідників виокремлюють такі основні ознаки гри: імпровізація, відкритість світу можливого, свободу вибору.

Перспективним напрямом розгляду теорії гри у філософсько-культурологічному дискурсі може бути дослідження ігрової парадигми в національному, українському, контексті, а також вивчення її модифікацій.

Список використаних джерел

1. Барт Р. Избранные работы : Семиотика. Поэтика / Р. Барт. — М. : Прогресс, 1989. — 616 с.
2. Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / М. Бахтин. — М. : Худ. лит., 1990. — 543 с.

3. Гессе Г. Гра в бісер : роман / Г. Гессе ; пер. з нім. — Харків : Фоліо, 2001. — 510 с.
4. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук / Ж. Деррида // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму ; пер. с фран., вступ. ст. Г.К. Косикова. — М. : Прогресс, 2000. — С. 407–427.
5. Кант И. Критика способности суждения / И. Кант. — М. : Искусство, 1994. — 367 с.
6. Левандовский А. Об Артуриане, рыцарях Круглого стола и просто рыцарях [Электронный ресурс] / А. Левандовский. — Режим доступа: http://www.countries.ru/library/middle_ages/pasturo/uvod.htm. — Загл. с экрана.
7. Ницше Ф. По ту сторону добра и зла [Электронный ресурс] / Ф. Ницше. — Режим доступа: <http://liebegemany.com/books/philosophy>. — Загл. с экрана.
8. Отега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства / Х. Ортега-и-Гассет. — М. : Искусство, 1991. — 704 с.
9. Паскаль Б. Мысли / Б. Паскаль. — М. : ЭКСМО-Пресс, 2000. — 368 с.
10. Терещенко Н. А. Постмодерн как ситуация философствования / Н. А. Терещенко, Т. М. Шатунова. — СПб. : Алетейя, 2003. — 192 с.
11. Фрейд З. Я и Оно / З. Фрейд. — М. : ЭКСМО-Пресс ; Харьков: Фолио, 1999. — 1040 с.
12. Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга ; пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. — М. : Прогресс-Традиция, 1997. — 416 с.
13. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер // Шиллер Ф. Собр. соч. : в 7 т. / Ф. Шиллер. — М. : Гос. изд. худ. лит., 1957. — Т. 6. — С. 251–358.
14. Эльконин Д. Психология игры / Д. Эльконин. — М. : Владос, 1999. — 360 с.

References

1. Bart R. Izbrannyye raboty : Semiotika. Poetika / R. Bart. — М. : Progress, 1989. — 616 p.
2. Bakhtin M. Tvorchestvo Frantsuzskaya Rable i narodnaya kultura Srednevekovya i Renesansa / M. Bakhtin. — М. : Khud. lit., 1990. — 543 p.
3. Hesse H. Gra v bisser : roman / H. Gesse ; per. z nim. — Kharkiv : Folio, 2001. — 510 p.
4. Derrida J. Struktura, znak i igra v diskurse gumanitarnykh nayk / J. Derrida // Frantsuzskaya semiotika: Ot strukturalizma k poststrukturalizmu ; per. s fran., vstup. st. G. K. Kosikova. — М. : Prohress, 2000. — P. 407–427.
5. Kant I. Kritika sposobnosti suzhdeniya / I. Kant. — М. : Iskusstvo, 1994. — 367 p.
6. Levandovskiy A. Ob Arturiane, rytsaryakh Kruglogo stola i prosto rytsaryakh [Electronic resource] / A. Lievandovskiy. — Access mode: http://www.countries.ru/library/middle_ages/pasturo/uvod.h. — Title screen.

7. Nietzsche F. Po tu storonu dobra i zla [Electronic resource] / F. Nietzsche. — Access mode: <http://liebegemany.com/books/philosophy>. — Title screen.
8. Ortega-y-Gasset J. Degumanizatsiya iskusstva / J. Ortega-y-Gasset. — M. : Iskusstvo, 1991. — 704 p.
9. Paskal B. Mysli / B. Paskal. — M. : EKSMO-Press, 2000. — 368 p.
10. Tereshchenko N. A. Postmodern kak situatsiya filosofstvovaniya / N. A. Tereshchienko, T. M. Shatunova. — SPb. : Aleteya, 2003. — 192 p.
11. Freud S. Ya i Ono / S. Freud. — M. : EKSMO-Press ; Kharkov: Folio, 1999. — 1040 p.
12. Huizinga J. Homo Ludens: stati po istorii kultury / J. Huizinga ; per., sost. i vstup. st. D. V. Silvestrova. — M. : Progress-Traditsiya, 1997. — 416 p.
13. Sheller F. Pisma ob esteticheskom vospitanii cheloveka / F. Sheller. — M. : Gos. izd. khud. lit., 1957. — Vol. 6. — P. 251–358.
14. Elkonin D. Psikhologiya igry / D. Elkonin. — M. : Vldos, 1999. — 360 p.

■ UDC 1(091): 008.1

THE GAMING DISCOURSE OF CULTURE AS AN OBJECT OF SCIENTIFIC COMPREHANTION

Kurilenko I. A., Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv
spring2007@ukr.net

The aim of this paper is to explore some issues concerning the research of the phenomenon of gaming. The author has analyzed some approaches to defining the character features, typology and essence of the above mentioned cultural phenomenon.

Research methodology. The author has examined the works of the Ukrainian and foreign philosophers, culturologists, specialists in literature in the context of the interpretation of the gaming discourse of culture. Special attention is paid to the semantic expression of the concept of «gaming» within the periods of Classical Antiquity, Middle Ages, Renaissance, Classicism as well as Modern and Postmodern periods. The paper explores the issues of the typology of gaming, essential features and definitions of gaming in the context of gaming problems outlined by B. Pascal, I. Kant, F. Sheller, H. Spenser, W. Wundt, F. Nietzsche, S. Freud, J. Huizinga, J. Ortega-y-Gasset, M. Bakhtin, H. Hesse, J. Derrida, R. Barthes and others scientists.

Results. The author has proved that the existence of gaming is universal and versatile: it passes through the whole history of culture and penetrates into the life of every person. When trying to understand the essence of gaming, to give its definition the author has faced some difficulties because it can not be rationalized and mutually exclusive notions are used for its description. All researchers emphasize that

gaming is originally the basis of any cultural discourse. As a unique cultural phenomenon it has such characteristics as improvisation, freedom and free choice, the creative nature of the activity, the symbolic transformation of the world, specific time and space as well as the rules regulating its specific modus.

The representatives of the period of Postmodernism made an interesting interpretation of the discourse of gaming. The author describes the turn of the postmodern reflection to the problems of language and communication on the examples of J. Derrida's and R. Barthes' concepts. The role of the phenomenon of gaming in Postmodernism is analyzed on the examples of the concepts of «Text Gaming», "Truth Gaming" and «Structure Gaming».

The author has proved that gaming in different cultures and eras is an important tool of philosophical reflection and an object of scientific research.

Novelty. The author has made an attempt in this paper to present the description of gaming and determination of its role and place in culture by the representatives of the different periods of history. The paper deals with the changes in the issues of gaming at every stage of history depending on the state of culture and philosophy.

The practical significance. The information contained in this paper may be used for further research of some issues concerning the phenomenon of gaming.

Key words: gaming, gaming discourse, gaming paradigm, culture, phenomenon, concept.

Надійшла до редколегії 14.01.2015 р.