

ПОНЯТТЯ ГРИ У ГУМАНІТАРНОМУ ЗНАННІ

У статті досліджується поняття гри у гуманітарному знанні. Головна увага приділяється концепціям Л. Вітгенштайна, Й. Гейзінга та Е. Берна; дається їхній порівняльний аналіз.

Ключові слова: гра, визначення гри, структура гри, учасники гри, правила гри, результат гри, логіка, культурологія, психологія.

У наш час поняття "гра" є предметом дослідження багатьох галузей знання. Це філософія, психологія, логіка, лінгвістика, література, економіка, математика тощо. Серед визначних дослідників цієї проблематики можна назвати: Людвіга Вітгенштайна (Ludwig Wittgenstein), [4, 5] Йохана Гейзінга (Johan Huizinga) [11], Еріка Берна (Eric Berne) [3], Ганса-Георга Гадамера (Hans-Georg Gadamer) [6], Германа Гессе (Hermann Hesse) [7], Річарда Бахмана (Richard Bakhman) [1, 2] та інших.

Проте досі у науковому співтоваристві єдиної концепції гри не розроблено. У цій статті головна увага приділяється специфіці дослідження гри в гуманітарному знанні, а саме у філософії, культурології та психології. Ми зупиняємося саме на цих сферах знання, поперше, тому, що вони є найбільш близькими для людини, по-друге, вони яскраво ілюструють теоретичні та практичні чинники у бутті людини. У зв'язку з цим метою роботи є порівняльний аналіз цього поняття у концепціях Вітгенштайна, Гейзінга та Берна. Ми зупиняємося на цих трьох мислителях не випадково. Людвіг Вітгенштайн, був яскравим представником логіко-філософського знання. Він першим висунув ідею побудови штучної мови, як "ідеальної" мови. Розробив доктрину логічного атомізму, що представляє собою проєкцію структури знання на структуру світу.

Йохан Гейзінга, є видатний нідерландський філософ та історик культури. Гейзінга примикає до традиції швейцарського історика культури Я. Буркхардта, відмовляючись від формальних схем історичного процесу, його об'єктивності. Він висуває на перший план поняття культури і особистості, уявлення про цілісність тієї чи іншої епохи, теза про властиві їй особливому культурному мовою, ідеал єдності і духовної наповненості людської культури.

Ерік Берн, американський психотерапевт і психолог, який створив на основі розвитку їм деяких психоаналітичних ідей "транзакційний аналіз". На відміну від класичних психоаналітиків, які доводять аналіз пережитих клієнтом проблем до його перших років життя, Берн вважав за необхідне довести аналіз до історії життя його батьків та інших предків. Головна праця Берна – "Ігри в які грають люди" [3], була однією з найбільш читаних книг з психології ХХ століття.

Отже, ми будемо нашу статтю на підставі таких чинників, як: визначення гри, структура гри, учасники гри, правила гри та практичне застосування результатів гри.

Людвіг Вітгенштайн (1889–1951), відомий філософ і логік, представник аналітичної філософії. Творчість Вітгенштайна поділяють на два етапи: ранній і пізній. На ранньому етапі Вітгенштайн пише одну зі своїх відомих праць "Логіко-філософський трактат" (1922) [5]. Пізній період його творчості визначається іншою книгою – "Філософськими дослідженнями" (1953) [4], яка вийшла друком через два роки після його смерті. Принциповою різницею між двома періодами є те, що у "Логіко-філософському трактаті" філософ розглядав як паначею мову науки, яку він вважав логічно бездоганною. Ця мова, на його думку, мала розв'язати всі двозначності та недоліки природної мови. Пізніше, у "Філософських дослідженнях", він вже говорить про мову приро-

дну, застосовуючи поняття мовної гри. Воно відноситься саме до природної мови, в ідеальній мові науки подібне неможливе.

Отже, мовна гра є одним з головних понять пізньої філософії Вітгенштайна. Для критики філософських уявлень про мову і мовних значень він розробляє особливий методологічний прийом, у якому виділяє реальні та уявні фрагменти мовної діяльності. Простота цих фрагментів дозволяє людині роздивитися нові аспекти мови. Такі примітивні засоби використання мови Вітгенштайн називає іграми. Він пише: "Я назву ці ігри «мовними іграми» і буду іноді міркувати про примітивну мову як про мову гри" [4, с. 20].

Мовна гра невідривна від самої природної мови, яка є складовою людської діяльності. Філософ висвітлює недосконалість такої мови на прикладі старовинного міста: "Нашу мову можна описати, як старовинне місто: лабіринт провулків, вулиць, майданів, старих і нових будівель, будинків різних періодів..." [4, с. 25]. Таким чином, природна мова ніколи не буде повною, однозначною та завершеною.

Вітгенштайн на прикладі простого твердження "Плита!", описує безліч варіантів, які може усвідомити пропонент – "Дай мені плиту", "Подай мені плиту", "Подай цю плиту". Таким чином, в одному твердженні може бути безліч варіантів смислу.

Більш яскравий приклад – уявити малюнок, на якому зображений боксер у конкретній позиції. Цей малюнок можна використати, щоб пояснити, як треба стояти, як триматися, яку позу прийняти; або як конкретна людина стояла в конкретному місці. Вітгенштайн наводить велику кількість речень для його опису.

Існує безліч варіантів вживання символів, слів та речень. Ці комбінації не можуть бути точними та завершеними, вони можуть бути лише нескінченними. Нові типи мови, нові мовні ігри виникають постійно, а інші зникають. Вітгенштайн описує перехід від однієї мовної гри до іншої як певну форму життя. Він наводить приклади мовних ігор. Серед них: віддавати накази та підкорятися, описувати зовнішній вигляд об'єкту, створювати об'єкт через його опис, повідомляти про подію, обговорювати подію, висувати та перевіряти гіпотезу, презентувати результати експерименту в таблицях та схемах, вигадувати історії тощо.

Отже, концепція мовних ігор побудована за такою аналогією: правила мови аналогічні правилам гри, тому сказати щось, застосовуючи мову, є аналогією ходу в певній грі. Аналогія між мовою і грою показує, що слова мають сенс тільки залежно від їхнього застосування у різноманітних ситуаціях людського життя.

Нідерландський філософ та культуролог Йохан Гейзінга (1872–1943) описує гру з культурологічної точки зору. Він розглядає норми та функції гри, стверджуючи, що гра є однією з невід'ємних частин людського існування. Гра є старішою за культуру, оскільки остання асоціюється з людиною. Гра ж виникає ще в тваринному світі. "Якщо тварини можуть грати, – пише Гейзінга, то це означає, що вони щось більше, ніж біологічні автомати, якими керують тільки інстинкти. Якщо люди грають, то це означає, що вони щось більше, ніж просто

розумні істоти, поведінка яких підпорядковується тільки розуму, адже гра не вміщається цілком у межі раціональності" [11, с. 31].

У праці "Homo ludens" [11] він описує співвідношення гри з різними культурними та біологічними чинникам життя людини. Гейзінга наводить таке її визначення: "Гра є добровільна дія або заняття, яке здійснюється всередині встановлених меж місця і часу за добровільно прийнятими, але абсолютно обов'язковими правилами з метою, яка міститься в ньому самому, і яке супроводжується почуттям напруження і радості, а також свідомістю «інакшого буття», ніж «повсякденного» життя" [11, с. 41]. Філософ пише, що гру не можна заперечувати. Гра починає бути грою для людини, лише тоді коли вона співвідноситься з духом, тобто, коли в грі окрім матеріального аспекту з'являється аспект духовний. Саме ці два чинники відкидають поняття детермінізму в грі і роблять її можливою.

Гра – це відхід людини від повсякденного життя. Будь-яка гра переносить людину в магичний вимір. Це – тимчасова сфера, яка знаходиться серед буденного життя. У цьому полягає подвійність гри: вона виступає як діяльність у реальному світі і одночасно – в уявному, ілюзорному світі. Гра витає над дійсністю, як якась неловима видимість. Вона є в кожній дії людини і супроводжує її впродовж усього життя. З цього приводу Гейзінга зазначає: "Найважливіші види першочергової діяльності людської спільноти, тісно перетинаються з грою. Візьмо мову, найвищий та найперший інструмент, створений людиною для того щоб повідомляти, вчити, володіти. Дух формує мову, кожного разу стрибаючи з рівня матеріального, на рівень мисленнєвий" [11, с. 21]. Таким чином, гра формується на свідомому та вербальному рівні.

Одним з аспектів нашого усвідомлення гри є її несерйозність. Тут мова йде також про фізіологічні характеристики людини: посмішку або сміх. Людина на відміну від тварини єдина істота, яка може посміхатися. Сміх робить гру несерйозною, оскільки він асоціюється з комічним, а що є комічним, те є несерйозним. Проте, футболісти, шахісти грають без долі комічності, що показує нам, що гра піддається також розгляду з точки зору серйозності залежно від її виду. Гра не може мати за основу пурелізм. Справжня гра не є дитячістю, за Гейзінгою. Справжня гра пов'язана з натхненням, а не з істеричною збудженістю.

Будь-яка гра є перш за все вільна дія. Гра за наказом вже не може бути грою, вона буде лише її імітацією. І. Кант з цього приводу зазначав, що гра і художня діяльність схожі одна з одною тим, що вони обидві вільні [7]. На відміну від ділових занять вони не мають зовнішню (утилітарну) мету. За рівнем свободи гра виходить за межі природного стану. Свободу гри потрібно розглядати в широкому сенсі цього слова, у ній має бути відсутній детермінізм. Це є одним із чинників гри, гра є вільною і тільки вільною.

Іншим чинником гри є те, що вона є ізольованою. Вона є поза сферою прямої матеріальної зацікавленості, або задоволення потреб.

Ще одна характеристика гри – те, що вона – це порядок. Як пише Гейзінга: "Вона творить порядок, вона сама є порядок" [11, с. 21]. У недосконалому світі гра створює досконалість. Якщо в ній відсутній порядок, то гра перестає бути грою. Те, що обмежує свободу гравців, – не природа, не опір людським поривам, не ворожість оточення. Сама гра встановлює обмеження у вигляді правил. Навіть невелике відхилення від порядку руйнує її.

Існує вираз гра без правил. Чи можливо таке? Гра без правил – це словосполучення, схоже на "круглий квадрат" або "промінь п'ятьми". Точного змісту воно не

має. А в переносному сенсі під таким виразом можна розуміти сумбурне, безладне життя. Так буває, коли люди діють заради якоїсь мети, ігноруючи норми взаємин з іншими людьми, вироблені культурою. Це щось протилежне справжній грі.

Порушення правил, якщо це не випадкові помилки, можуть бути двох видів: шахрайство та бунтарство. Шахрай тільки робить вигляд, ніби грає в ту ж гру, що й інші учасники, або взагалі в що-небудь грає. По суті, він не визнає духу такої гри. Бунтар ж відкрито оголошує, що не визнає цієї гри та її правил.

Ігрове співтовариство зазвичай значно краще ставиться до шахраїв, ніж до бунтарів. Перші не ламають світ гри, вони навіть можуть зачаровувати щирих і найвних гравців своєї загадкової віртуозністю. Бунтарі ж викликають обурення спільноти: вони, відкидаючи правила гри, розкривають відносність і крихітність того малого світу, який дарує задоволення його мешканцям. Бунтарі стають ізгоями або створюють нове співтовариство за власними правилами. Наша повсякденність сповнена прикладами шахрайства – у науці, мистецтві, подружніх стосунках тощо. І тут знову спостерігається та ж закономірність: шахрайство вибачають набагато легше, ніж бунтарство. Бунтарів у науці, мистецтві, у будь-якій сфері культури часто вважають невдахами або параноїками, і вони не рідко тільки за межами свого суспільства і часу отримують визнання.

Під функцією гри Гейзінга розуміє таке. "Функція гри в її високорозвинених формах, про які йде мова, може бути виведена з двох існуючих аспектів, у яких вона проявляється. Гра є боротьба за щось – за матеріальне або абстрактне. Ці дві функції легко співвідносяться таким чином, що гра являє собою боротьбу за щось, вона є змаганням за краще" [11, с. 24].

Щодо відношення гри до філософського знання. Тут Гейзінга розглядає античну та схоластичну філософію. Він пише, що в самому центрі кола, яке ми окреслюємо грою, стоїть фігура софіста. "Пристрасне бажання розіграти спектакль або у реальній битві перемоги супротивника, ці два великі двигуни соціальної гри, покладені ... на поверхню функції софіста" [11, с. 167].

Поняття софізм згадується у підручниках з логіки українських науковців А. Є. Конверського [9] та І. В. Хоменко [12]. У підручнику І. В. Хоменко "Логіка" визначення софізмів є таким: "Софізми – це логічні помилки, яких припускаються в міркуваннях навмисно, з метою введення опонента в оману, обґрунтування неправдивого твердження, якоїсь нісенітничі тощо" [12, с. 18].

Гейзінга підкреслює, що софізм є грою, яка навчає. Він описує, що уся антична філософія, яку він називає примітивною базується на грі. Це є саме той випадок, коли неможливо усвідомити, де гра є серйозною, а де ні. Щодо самого софізму філософ пише: "Це гра в чистому вигляді: супротивники ловлять один одного в сітки силіогізмів, відправляють у нокаут, похваляються вмінням задавати супротивнику настільки каверзні запитання, що будь-яка відповідь на це буде хибною" [11, с. 168].

Правил гри, якими користувалися софісти Гейзінга не наводить. Якщо ми будемо сприймати софізм як гру, то з логічної точки зору можна виокремити лише одне правило – софізм можливий лише тоді, коли у міркуванні навмисно допущена помилка, в іншому випадку (якщо помилка допущена не навмисно, через незнання), це вже буде паралогізмом.

Таким чином, беручи до уваги погляди Гейзінги ми можемо побачити, що софіст є шахраєм. Він використовує помилки у міркуваннях у власних цілях.

Ігрову манеру викладання, за Гейзінгою, використовували не тільки софісти, але й інші античні філософи.

Серед них Хрисипп, Парменід, Сократ, Зенон, Аристотель та інші. Навіть Платон серед тих, хто подає свої думки в грайливій формі. Гейзінга зазначає з цього приводу: "Діалог – форма штучна. Це художня вигадка, фікція. Як би високо не ставили греки мистецтво бесіди, воно ніколи цілком не співпадало з літературною формою діалогу. Діалог у Платона – це легка, ігрова форма мовного мистецтва" [11, с. 171].

Отже, підводячи підсумки, ми можемо виділити такі характерні ознаки гри в концепції Гейзінга.

1. Доступ до гри є вільним, сама гра є свободою. Гра і детермінізм є несумісними.

2. Гра – це перехід від повсякденного життя до уявного світу.

3. Гра відрізняється від буденного життя як місцем проведення, так і тривалістю.

4. Гра встановлює порядок. Вона є абсолютним і повним порядком, який є неможливим в реальному світі.

5. Гра не може бути лише матеріальною або лише духовною. Вона не існує без поєднання обох цих чинників.

Поняття гри розглядалося не тільки у рамках мовного та культурологічного аспектів. Достатньо цікавим, на наш погляд, є психологічний аспект гри.

Одним з яскравих представників психологічного напрямку був Ерік Берн (1910–1970), засновник трансакційного та сценарного аналізів. Трансакційний аналіз являє собою психологічну модель, що слугує для дослідження поведінки людини (індивідуальної та групової). Трансакція розглядається як одиниця спілкування людей.

Берн в своїй книзі "Ігри, у які грають люди" [3] пише, що у людини є три Я – це БАТЬКО, ДОРΟΣЛИЙ та ДИТИНА. Всі ці Я характеризують людину з моменту її самоусвідомлення. Батько – це стан Я, який збігається з образом батьків. Дорослий – це стан Я, який спрямований на об'єктивну оцінку дійсності. Дитина – це стан Я, який все ще діє з моменту фіксації у ранньому дитинстві і який являє собою архаїчні пережитки.

Автор використовує термінологію З. Фройда [10], описуючи Я-концепцію – Его. Берн вважає, що коли людина знаходиться в соціальній групі час від часу вона обирає одне з трьох Я для комунікації з іншими людьми. Він пише: "Вислів «Це ваш БАТЬКО» означає: «Ви зараз думаете так само, як думає один з ваших батьків. Ви реагуєте так само, як він: тими ж жестами, позами, словами почуттями тощо». Слова «Це ваш ДОРΟΣЛИЙ» означають: «Ви тільки що самостійно оцінили ситуацію і зараз у неупередженій манері описуєте хід ваших думок, формуєте свої проблеми та висновки, до котрих ви прийшли». Вираз «Це ваша ДИТИНА» означає: «Ви реагуєте так само і з тією ж метою, як це зробила б маленька дитина» [3, с. 21].

Трансакційний аналіз містить дві стадії: стимул та реакцію. Наприклад, стимул: "Добривдень", реакція: "Добривдень, як справи?". У наведеному прикладі пройшов обмін трансакціями. Вони бувають трьох типів:

1. Паралельні (трансакції, в яких стимул однієї людини доповнюється реакцією іншої людини).

2. Пересічні (трансакції, в яких напрямки стимулу та реакції перетинаються, такі трансакції є основою для конфлікту).

3. Приховані (трансакції, в яких людина говорить одне, проте має на увазі зовсім інше. Приховані трансакції є підставою для розгортання психологічних ігор).

Крім ігор, Берн розглядає ще "процедури", "ритуали" та "проведення часу". Ці елементи не є іграми, оскільки не мають на миті ніякого виграшу. Їх можна назвати стратегіями. Стосовно процедури Берн пише: "Процедури ми можемо оцінювати за двома параметрами. Ми говоримо, що процедура дійсна, якщо суб'єкт діяльнос-

ті, якого ми назвали агентом, краще за всіх використовує данні і досвід, хоча його данні самі по собі можуть бути недостатніми" [3, с. 26].

Ритуал – це серія простих трансакцій, які мають місце під впливом соціальних факторів. Ритуал може бути неформальним або формальним. Неформальний ритуал може змінюватися залежно від соціального стану та події, але він є незмінним (наприклад, прощання). Формальний ритуал, характеризується відсутністю свободи, він діє за чітко встановленими правилами (наприклад літургія в церкві). Формальні ритуали цікаві з точки зору релігії, етнографії, сімейних звичок. Під час дії формального ритуалу людина діє як БАТЬКО. Проте сам Берн не може провести чітку межу між ритуалом та процедурою.

Проведення часу – це неформальні зустрічі (наприклад, вечірка). Його можна розглядати на соціальному і темпоральному рівнях і відповідно до складності ситуації. За динамікою у соціальній групі проведення часу є комунікація між незнайомцями, а ніж між знайомими. Проведення часу підкріплює ролі, які людина грає в соціумі та укріплює її життєву позицію.

Щодо самого поняття гри Берн пише: "Грою ми називаємо серію послідовних одна за одною прихованих трансакцій з певним передбачуваним результатом. Вона являє собою набір іноді однотипних трансакцій, зовнішньо вони виглядають цілком правдоподібно, проте мають на меті приховану мотивацію... Це серія ходів, які мають на меті пастку, підступ. Гра відрізняється від процедур, ритуалів, проведення часу двома характеристиками: 1) прихованими мотивами; 2) наявністю виграшу" [3, с. 37].

Об'єктом аналізу гри є конкретні випадки, які виникають за певних обставин. Хоча є ігри, які є шаблонами, як правило, для кожного випадку гра набуває неповторних ознак. Серед шаблонних ігор, які наводить сам автор, можна виокремити такі: "Алкоголік", "Це все через тебе", "Боржник", "Глухий кут", "Бийте мене" та інші. У кожній грі, за Берном, мають бути присутні такі чинники: теза, антитеза, мета, ролі, трансакційна парадигма, ілюстрації, ходи, винагорода.

Ігри, в які ми граємо, є іграми, які ми усвідомлюємо в нашому досвіді. Це ігри, які ми знаємо ще з дитинства. Кожна гра несе певну можливість (виграш).

Функцією гри є пошук близькості з іншими людьми. Крім того, деякі ігри є необхідними для людей задля укріплення їхнього душевного стану. Ігри бувають конструктивні і деструктивні залежно від людини, яка розпочинає грати. Конструктивні ігри притаманні людям зі здоровою психікою та усвідомленням виграшу. Натомість в деструктивні ігри грають люди, схильні до тиранії, які заздалегідь обирають трагічний сценарій гри.

Класифікація ігор у Берна базується на таких підставах:

1. Кількість гравців (від двох до нескінченності).
2. Використаний матеріал (слова, пози).
3. Клінічна класифікація (истерика, синдром нав'язливості, депресивний, МДП).
4. Психодинамічна класифікація (контрофобія, проєкування).
5. Класифікація за інстинктами (садизм, мазохізм, фетишизм).

Підводячи підсумки, можна сказати, що поняття гри є невід'ємною частиною людського буття. Ігри можуть мати різний характер: мовний, культурологічний, психологічний тощо. Усі автори концепцій, розглянутих у статті, пропонують власні моделі гри. Проте можна вирізнити спільні для цих концепцій характеристики гри. Серед них можна назвати такі. У кожній грі обов'язково є учасники (двоє чи більше гравців). Гра не може відбутися, поки не сформульовані її правила. Порушення

правил призводить до закінчення гри. Елементарною складовою гри є хід, який передбачає перехід від одного гравця до іншого. При аналізі гри важливу роль відіграє розв'язання проблеми застосування результатів гри в теорії (Вітгенштайн), або на практиці (Гейзінга, Берн).

Таким чином можна надати наступні характеристики щодо моделей гри трьох мислителів:

1. Модель гри у Вітгенштайна, є суто теоретичною. Вона служить для побудови цілісних та міжособистісних моделей комунікацій, які будуються на чітко проведених правилах "глибинної граматики".

2. Модель гри у Гейзінги, є культурно-історичною. Вона слугує для побудови типологізації культури. Головним критерієм культури у Гейзінги виступає відсутність авторитаризму у грі.

3. Модель гри у Берна має суто психологічний характер. Одним з головних критеріїв є виконання певних сценаріїв. Гра у Берна протікає в сфері людської дії, таким чином ґрунтуючись як на практичному, так і на теоретичному рівнях.

Отже, головними параметрами, або критеріями, які є в кожній моделі гри вищезгаданих мислителів, виявляються наступні: 1) чітко наведені правила; 2) кількість гравців; 3) проявлення (бажання) комунікації; 4) гра є головним критерієм в усіх сферах людського буття; 5) гра перестає бути грою в момент порушення правил; 6) гра являється основою типологізації сфери знання (психологія, філософія, культура); 7) в основі кожної моделі існують інтерсуб'єктивні ознаки.

На базі заданих критеріїв ми можемо сформулювати своє визначення моделі гри. Гра – це дія, яка виникає між гравцями задля вирішення власних потреб з метою перемоги і базується на чітких правилах. Гра може бути як свідомою, так і несвідомою, як теоретичною, так і практичною. Гра проникає в усі сфери буття особистості в залежності від необхідності.

Список використаних джерел

1. Бахман Р. Долгая прогулка : [роман] / Р. Бахман ; [пер. с англ. А. Грегорьева]. – М. : АСТ МОСКВА, 2009. – 285 с. 2. Бахман Р. Бегущий человек : [роман] / Р. Бахман ; [пер. с англ. В. А. Вебера]. – М. : АСТ : Астрель ; Владимир : ВКТ, 2012. – 252 с. 3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений ; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы / Э. Берн ; [пер. с англ. и общ. ред. М. С. Мацковского ; послесл. Л. Г. Ионина и М. С. Мацковского]. – СПб. : Лениздат, 1992. – 400 с. 4. Витгенштайн Л. Философские исследования / Л. Витгенштайн ; [пер. с нем. Л. Добросельского]. – М. : АСТ : Астрель, 2011. – 347 с. 5. Витгенштайн Л. Философские работы. Часть I. / Л. Витгенштайн ; [пер. с нем., состав., вступ. ст., примеч. М. С. Козловой ; пер. М. С. Козловой и Ю. А. Асеева]. – М. : Изд-во "Гнозис", 1994. – 612 с. 6. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / Х.-Г. Гадамер ; [пер. с нем., общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова]. – М. : Прогресс, 1988. – 704 с. 7. Гессе Г. Степной волк. Игра в бисер : [романы] / Г. Гессе ; [пер. с нем. С. Апта ; вступ. ст. Н. Павловой]. – М. : АСТ : Астрель ; Владимир : ВКТ, 2010. – 669 с. 8. Кант И. Тартуская рукопись // Эстетика Иммануила Канта и современность. – М., 1991. – 384 с. 9. Конверський А. Е. Логіка традиційна та сучасна : підр. / А. Е. Конверський. – К. : Видавничо-поліграфічний центр "Київський університет", 2007. – 440 с. 10. Фрейд З. Я и Оно: Сочинения / З. Фрейд. – М. : ЗАО "Изд-во ЭКСМО-Пресс"; Харьков : Изд-во "Фолио", 1998. – 140 с. 11. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга [пер. с нидерл., общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян]. – М. : Издательская группа "Прогресс", "Прогресс-Академия", 1992. – 464 с. 12. Хоменко І. В. Логіка : підр. / І. В. Хоменко. – К. : Центр учбової літератури, 2007. – 335 с.

Надійшла до редколегії 04.10.2013

В. В. Гаджиев

ПОНЯТИЯ ИГРЫ В ГУМАНИТАРНОМ ЗНАНИИ

В статье анализируется понятие игры в гуманитарном знании. Основное внимание уделяется концепциям Л. Витгенштайна, Й. Хейзинги и Э. Берна; проводится их сравнительный анализ.

Ключевые слова: игра, определение игры, структура игры, участники игры, правила игры, результат игры, логика, культурология, психология.

V. V. Gadzhiev

THE CONCEPT OF GAME IN HUMANITIES

The article focuses on the concept of game in humanities. The comparative analysis of Wittgenstein, Huizinga and Bern approaches is considered in the paper.

Keywords: game, game definition, game structure, game agents, game rules, game result, logic, culturology, psychology.

УДК 1(091):130.2

І. П. Кальмук, асп., КНУТШ

ТВОРЧИСТЬ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА В КОНТЕКСТІ УКРАЇНОЗНАВЧИХ ДОСЛІДЖЕНЬ ВІКТОРА ПЕТРОВА

У статті аналізується творчість Тараса Шевченка в контексті українознавчих досліджень Віктора Петрова, які ґрунтуються на конкретно-історичній концепції. Висвітлюється поняття "шевченкізм", що означає особливі філософсько-естетичні засади творчості Шевченка.

Ключові слова: ідеологія, український модернізм, Тарас Шевченко, "шевченкізм".

На сучасному етапі вивчення історії української культури важливим та актуальним постає завдання дослідити філософсько-українознавчі студії минулого століття. Це стало можливим завдяки тим суспільно-політичним перетворенням, які відбулись після здобуття Україною незалежності, адже відкрився доступ до раніше заборонених публікацій та архівних матеріалів. Якщо раніше на філософську спадщину багатьох українських мислителів свідомо накладались штампи марксизму-ленінізму та вульгарної соціологічної критики, то наразі слід надати об'єктивний аналіз тенденціям, присутнім у їхніх філософських працях.

Одним з українських мислителів, який був наново відкритим лише наприкінці ХХ – поч. ХХІ ст., є Віктор Петров (1894–1969), який працював під псевдонімами

Домонтовича та Бера. Сфера його наукових інтересів охоплювала не тільки філософію та історію філософії, але й археологію, етнографію, літературознавство та фольклористику. Він представив оригінальну концепцію дослідження історико-культурних явищ, у центрі якої перебувало поняття епохи, що поставало головною одиницею осмислення та аналізу. Зміна епох, за Петровим, складає суть історичного процесу, а змістовна характеристика епохи – її ідеологія, тобто спосіб буття епохи, що є підґрунтям економіки, права, моралі, естетики тощо [1; 4]. Зважаючи на це, постає питання: коли формується ідеологічне ядро української культури, оскільки саме воно стає як способом буття нації, так і ключем для розуміння національного існування українського етносу. На думку Петрова, ідеологічне ядро