

■ УДК 1(091):008.1

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

ТРАНСФОРМАЦІЯ ФЕНОМЕНУ ГРИ В ДИСКУРСІ ПОСТМОДЕРНІЗМУ

Розглядаються проблемні питання, пов'язані з дослідженням гри як одного з унікальних феноменів культури постмодерну. Осмислюються деякі підходи щодо визначення характерних ознак, типології та сутності означеного культурного явища. На прикладах концепцій Ж. Дерріда, Ж. Дельоза, Ж. Ліотара, Р. Барта, висвітлено звернення постмодерністської рефлексії до проблем мови і комунікації, зокрема в контексті концепцій «гри тексту», «ігор істини», «гри структури», проаналізовано роль феномену гри в постмодернізмі. Уточнюється поняття мовної гри в художній практиці постмодерністів.

Ключові слова: гра, дискурс, культура, феномен, концепція, постмодернізм, постмодерн.

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

ТРАНСФОРМАЦИЯ ФЕНОМЕНА ИГРЫ В ДИСКУРСЕ ПОСТМОДЕРНИЗМА

Рассматриваются проблемные вопросы, связанные с исследованием игры как одного из уникальных феноменов культуры постмодерна. Осмысливаются некоторые подходы относительно определения характерных черт, типологии и сущности названного культурного явления. На примерах концепций Ж. Деррида, Ж. Делеза, Ж. Лиотара, Р. Барта объяснено обращение постмодернистской рефлексии к проблемам языка и коммуникации, в частности в контексте концепций «игры текста», «игр истины», «игры структуры», проанализирована роль феномена игры в постмодернизме. Уточняется понятие языковой игры в художественной практике постмодернистов.

Ключевые слова: игра, дискурс, культура, феномен, концепция, постмодернизм, постмодерн.

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

TRANSFORMATION OF THE PHENOMENON OF GAMING IN THE DISCOURSE OF POSTMODERNISM

Some issues connected with the research of gaming as one of the unique phenomena of postmodern culture are examined. The author has analyzed some approaches concerning the definition of the

characteristic features, typology and essence of the above mentioned cultural phenomenon.

The author describes the movement of the postmodern reflection towards the problems of language and communication using the concepts of G. Deleuze, J.-F. Lyotard, J. Derrida, R. Barthes and others scientists as an example. The role of the phenomenon of gaming in Postmodernism is analyzed based on the concepts of «Text Gaming», «Truth Gaming» and «Structure Gaming». The concept of language gaming in the works of the postmodernists is defined.

Key words: gaming, discourse, culture, phenomenon, concept, postmodernism, postmodern.

Постановка проблеми. Ігрові принципи реалізуються в різних культурах та епохах, адже гра є невід'ємною складовою культурологічного дискурсу. Як зазначав видатний мислитель ХХ ст., автор праці «Homo ludens» (у перекладі — «Людина, що грається») Й. Хейзінга, гра первісно є основою будь-якого культурного феномену, вона — «одна з головних підвалин цивілізації» [11, с. 12]. Учений, основувшись на історико-культурних реаліях із найдавніших часів до початку ХХ ст., не тільки визначив, яке місце посідає гра серед інших явищ культури, але й звернув увагу на те, яким чином сама культура є ігровою: вона «розігрується», тобто розвивається в процесі гри. По суті, Й. Хейзінга поняття гри «інтегрував» у поняття культури. Окрім того, дослідник акцентував на тому, що філософія гри — багатогранна і її наявність відчувається постійно. Утім, роль і характер гри в різний час і в різних підсистемах культури істотно змінювалися. Уважаємо, що особливої актуальності ігровий компонент набуває в постмодерністській культурі, невід'ємною духовною константою якої є захоплення ігровим принципом.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. На сучасному етапі складно знайти теоретика, котрий не пов'язав би з категорією гри найістотніші уявлення про постмодерністський дискурс. В епоху постмодерну майже весь культурний простір переорієнтовано на гру. Як зазначав У. Еко [12], гра — основа будь-якого культурного феномену, зокрема ігрове начало властиве самій природі постмодерної дійсності. Ігрові процеси в сучасній культурі розглядають І. В. Азеева, Т. Н. Голобородова, А. В. Зубарева, Н. Є. Ковиляева, Н. А. Малішевська, М. В. Мізрахі, А. В. Радіонова та ін. Утім, незважаючи на високий фаховий рівень досліджень цих авторів, чіткість і обґрунтованість наукових позицій, ще недостатньо вивчено гру як один із унікальних феноменів культури постмодерну, чим і зумовлена актуальність цієї розвідки.

Мета статті — дослідити основні особливості вияву концепту гри в сучасній культурі, зокрема зосередити увагу на специфічному смислово вираженні й ціннісному статусі гри як однієї з базових культурологічних та філософських категорій (у тому значенні, яке надається цьому поняттю в рамках епохи постмодерну). Для цього вважаємо за необхідне безпосередньо або опосередковано використати праці вітчизняних та іноземних науковців (представників і теоретиків постмодернізму), узагальнити їх напрацювання у сфері інтерпретації означеного предмета обговорення і, відповідно, змодельовати власне бачення постмодерністської концепції гри.

Виклад основного матеріалу дослідження. У багатьох теоретичних працях західних авторів, котрих нині вважають «класиками» постмодерністського дискурсу, феномен гри розглядається в тісному взаємозв'язку з деконструкцією як основною методологічною настановою, практикою руйнування сенсів під час роботи з текстами. Більше того, представники постмодернізму стверджують, що деконструкція є формою гри, що спрямована на «розхитування» й усунення центру. Гра стала правилом філософії, умовою її подальшого існування, місцем реконструкції і відродження. Зважаючи на це, французький філософ і теоретик літератури Ж. Дерріда акцентує, що гра — це відкритий безкомпромісний виклик раціональному дискурсу, випадковість, свобода, свідоме порушення будь-яких правил і творчих принципів. «Письмо», згідно з Ж. Дерріда, — це гра в тексті, що доповнюється грою всередині знаку. Гра на письмі, на думку філософа, починається «з азів» — з імені автора й підпису. У праці «Структура, знак і гра в дискурсі про гуманітарні науки» Ж. Дерріда зазначає: «Існують дві інтерпретації знаку як гри. Сутність однієї прагне знайти істину <...> і визнає інтерпретацію чимось вимушеним <...> Інший тип інтерпретації, навпаки, подає гру як свій природний стан» [5, с. 368].

У цьому контексті слід звернути увагу на ключові положення праць ще одного теоретика французького постмодернізму Ж. Дельоза, котрий також розглядає два види гри. Перший — «знайомі», «нормальні», «людські» — відрізняються від інших наявністю правил, що передують початку гри і визначають можливість програшу та виграшу. Головне в цих іграх — «унікати випадковостей». Пропонуючи власну теорію «людських, несправжніх» ігор, Ж. Дельоз наполягає на тому, що така гра є пародією на «справжню» діяльність [4, с. 80] і їй можна протиставити інший вид — гру «божественну», «чисту», або «ідеальну». Цю гру не може зіграти ані людина як «істота розумна, ані Бог. Її можна уявити тільки як нонсенс. Але саме

тому вона є реальністю самої думки» [4, с. 81]. Ж. Дельоз зазначає, що людина грає в «нечесні ігри» тому, що не вмє грати. Головною в її грі філософ вважає відсутність правил. Жодне рішення в такій грі не є остаточним, оскільки відразу породжує інше. Такі ігри «роблять ставку» на випадковість і не передбачають перемоги та поразки. Гра «без правил, без переможців і переможених, без відповідальності, гра невинності, біг по колу, де спритність і випадок більше не помітні» [4, с. 80], навряд чи може бути реальною. Така гра призначена тільки для думки й для мистецтва. Тільки гра, яка нічому не протистоїть і присвячена сама собі, може бути грою. Усе інше — «другорядні, створені людиною ігри». Цю нову, «ідеальну», гру можна спостерігати в сучасній художній культурі, засновниками якої, на думку філософа, були Л. Керролл й А. Арто.

Концептуальними в процесі вивчення гри як результату сучасного культуротворення є положення праці Ж.-Ф. Ліотара «Стан постмодерну» (1979), в якій зазначається, що гра як важлива складова постмодерністської культури нівелює колишні «серйозні» ідеали й руйнує усталені стереотипи. Одним із яскравих проявів такого ігрового начала є гра з мовним матеріалом, мовною системою. Мовна гра, на думку французького філософа, існує тільки за правилами. Кожна людина вибирає «правила користування» мовою: у мовній грі проявляється її творча активність. Філософ вважає, що не людина панує над мовою, а мова їй «подієво» передує. Людина долучається до «мовної гри», як до гри загалом, оскільки в життєвій практиці постійно перебуває в ситуації вибору, тобто гравця, «котрий вибирає між ходами, наслідки яких непередбачувані» [14]. Отже, ігровий дискурс у постмодернізмі Ж.-Ф. Ліотар розглядає крізь призму мови тексту.

Інший представник французького постмодерну, філософ, семіотик і критик Р. Барт, також за допомогою гри обґрунтовує сутність концепту «текст». На його думку, текст є грою різноманітних кодів і значень. Відповідно, гра стає способами творення та сприйняття тексту: «Одна справа — читання як споживання, а інша — гра з текстом. <...> Грає сам текст (так говорять про вільний хід дверей, механізму), і читач також грає, до того ж подвійно; він грає в Текст (як у гру), шукає таку форму практики, в якій би він відтворювався, але, щоб практика ця не звелася до пасивного внутрішнього мімесису (а спротив подібній операції якраз і є сутністю тексту), він ще й грає з Текстом» [2, с. 421–422].

У процесі аналізу концептуальних компонентів культурологічної моделі постмодернізму важливими є фундаментальні праці

російських та українських учених, які виникли на науковому пострадянському просторі в останні десятиріччя. Зважаючи на творчу спадщину «класиків» світового постмодерного дискурсу, вітчизняні науковці прагнуть змоделювати власне бачення постмодерністської концепції культури. Тому розглянемо найважливіші, на нашу думку, наукові розвідки.

Активізація ігрового дискурсу в сучасній культурі спричинила зацікавлення дослідників ігровим аспектом літератури. Так, відомий філолог, філософ і культуролог М. Епштейн у розвідках «Прото-, або Кінець постмодернізму» (1996) та «Генеза і сенс російського постмодернізму» (1996) зазначає, що сутність постмодерністського ігрового начала полягає насамперед у кризовості самого явища культури: «Постмодернізм не обіцяє жодного виходу з темниці мови, а стверджує радість ігрового існування в цій темниці» [13, с. 169]; «мистецтво стає грою цитат, відвертих наслідувань, запозичень і варіацій на чужі теми» [13, с. 173] і, як наслідок, — прихід нової «утопії вічного сьогодення, ігрового самоповтору» [13, с. 176].

У контексті цього дослідження привертає увагу праця М. Липовецького «Російський постмодернізм. Нарис історичної поетики» (1997), зокрема її підрозділ «Гра як міф: проза «нової хвилі»». Досліджуючи означений феномен, науковець акцентує на проблемі специфіки постмодерністської гри, яка, на його думку, «не зовсім відповідає» класичній моделі, яку розробив Й. Хейзінга [7, с. 20]. Звертаючись до текстів сучасних російських письменників (А. Бітова, Вен. Єрофєєва, С. Соколова), М. Липовецький підкреслює в них прояв постмодерністської ігрової поетики. «Гра, — зазначає дослідник, — стає певного роду антиміметичною стратегією, що пов'язує автора, текст і читача» [7, с. 17].

Значний інтерес становить монографія іншого російського науковця І. Ільїна «Постмодернізм від джерел до кінця століття: еволюція наукового міфу» (1998), в якій зосереджено увагу на грі як на важливій ознаці літературного постмодернізму: до хаотичної гри долучаються слова, знаки, цитати, автор грає з текстом і в тексті, тексти також грають з ним, залучаючи до цієї гри читача й увесь світ. Відповідно, «в процесі читання всі троє — автор, текст і читач — перетворюються на єдине ціле, безмежне поле для гри письма» [6].

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 всього, що може бути осмислене 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.

У контексті цієї статті значний інтерес становлять дисертаційні дослідження останніх років, які, належачи до різних наукових спеціальностей, стосуються питань, пов'язаних з до ігровим дискурсом постмодерної культури.

Т. М. Голобородова в дослідженні «Феномен гри в культурі постмодернізму: проблеми філософського аналізу» (2000) наголошує на ролі гри як важливій життєвій стратегії, способі «орієнтації у світі-лабіринті, світі-ризомі» [3]. Автор зокрема зазначає, що на сучасному етапі гра може бути оцінена як важлива захисна тактика людини, протилежне модерністській агресії, насиллю і руйнації дійство, характерологічними ознаками якого є свобода, необмеженість, карнавалізація, театралізація тощо.

І. В. Азеєва в статті «Ігровий дискурс російської культури кінця ХХ століття: Саша Соколов, Віктор Пелевін» (1999), визначаючи специфіку означеного феномену, доходить висновку, що постмодерністська гра стає способом буття людини в сучасному симулятивному світі: вона може бути інтерпретована як спроба врятуватися від невтішної дійсності, подолати хаос буття [1]. Наголошуючи на ролі гри в постмодерністському підході до проблеми творчості, автор особливу увагу приділяє мовній і композиційній грі, грі між автором і читачем тощо.

Серед інших дисертаційних праць, написаних у межах філософсько-культурологічного дискурсу й безпосередньо присвячених проблемі постмодерністської гри, варто назвати також дослідження А. В. Зубаревої «Специфіка художньої творчості в культурі постмодернізму: ігровий принцип» (2007), Н. О. Малішевської «Ігрові практики в дискурсі постмодерну» (2007), М. В. Мізрахі «Гра як атрибут постмодерних комунікацій» (2010) тощо.

Слід зазначити, що нині чималу кількість наукових розвідок, присвячених осмисленню різних ігрових аспектів, безпосередньо чи опосередковано пов'язаних із проблемою ігрового дискурсу культури, розміщено в мережі Інтернет. Назвемо найґрунтовніші з них та найцікавіші в контексті цього дослідження.

Н. Саноцька в статті «Інтерпретація феномену творчості в постмодерному дискурсі» (2013) констатує, що гра в постмодернізмі перетворюється на культурологічну домінанту: вона є реакцією «втомленої культури» на надмірно серйозну, прямолінійну

культуру модернізму — культуру заборони. На думку дослідниці, гра «вможливорює вирватися з простору одновимірної логіки у світ, де все можливо»; вона є «затребуваною як звільнюючий культурний момент та ідеальна можливість примірювання різних смислів у ситуації вибору за умов культурно-мовного плюралізму» [9]. Н. Саноцька також наголошує на специфічному розумінні гри постмодерністами, що виявляється в її тотальності: виходячи за власні межі, гра скасовує правила. Ці метаморфози, а також зміна внутрішньої феноменології гри в постмодернізмі есплікується на дискурс творчості.

В. Приступ у розвідці «Ігровий принцип життя в постмодерному суспільстві: віртуальний вимір» (2012) також розглядає гру як важливу складову структури й поетики постмодерну. Постмодерністська гра, як стверджує науковець, значною мірою обумовлена розвитком інформаційних систем, ЗМІ, комп'ютерних технологій і їх тотальним проникненням у культуру. Відмінністю постмодерністської гри як «граїзації» (від «гри», що досліджував Й. Хейзінга) є те, що «вона позбавлена езотеричності, спеціальних форм організації, протікає не тільки у «вільний час» і сполучена з прагматичними життєвими стратегіями індивіда» [8]. Серед яскравих проявів ігрового дискурсу В. Приступ виокремлює гру з реальністю/віртуальністю, що породжує карнавальність, розважальність, несерйозність, моральну амбівалентність тощо.

У цьому контексті можна назвати ще деякі розвідки: «Феномен гри в сучасному світі» Р. Абунагімової, «Ігрова дійсність постмодерну» Н. Ковиляєвої, «Феномен гри як маркер постмодерну» А. Радіонової та ін. Вони характеризуються різною науковістю, глибиною й фаховим рівнем, проте подекуди надають цікавий практичний матеріал і пропонують оригінальні авторські прочитання означеної проблеми.

Висновки. Таким чином, у постмодерному суспільстві класична хейзінгівська модель гри, як зазначає більшість дослідників, зазнає суттєвих змін: утрачають своє абсолютне значення правила — вони взагалі відсутні, що й суперечить самій сутності гри. «Граїзація» в постмодернізмі постає як необхідна життєва стратегія, «карнально-театралізований» спосіб орієнтації людини у світі-лабіринті, світі-ризомі, в якому панують невизначеність, відносність, випадковість, свобода, алогічність, свідоме порушення будь-яких правил і творчих принципів тощо. Ігровий принцип у філософії постмодернізму, як з'ясувалося, тісно пов'язаний з деконструкцією як основною методологічною концепцією руйнування істини,

центру й структури в контексті створення тексту. Особливо важливою в процесі художньої творчості стає свідомо настановна на гру між автором і читачем за допомогою тексту.

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

Список використаних джерел

1. Азеева И. В. Игровой дискурс русской культуры конца XXвека : Саша Соколов, Виктор Пелевин [Электронный ресурс] / И. В. Азеева. — Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content>. — Загл. с экрана.
2. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт. — М. : Прогресс, 1989. — 616 с.
3. Голобородова Т. Феномен игры в культуре постмодернизма : проблемы философского анализа [Электронный ресурс] / Т. Н. Голобородова. — Режим доступа: <http://cheloveknauka.com>. — Загл. с экрана.
4. Делез Ж. Логика смысла / Ж. Делез. — М. : Academia, 1995. — 298 с.
5. 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.
6. Ильин И. Постмодернизм от истоков до конца столетия : эволюция начного мифа / И. Ильин. — М. : Интрада, 1998. — 255 с.
7. Липовецкий М. Русский постмодернизм. Очерки исторической поэтики : монография / М. Липовецкий. — Екатеринбург, 1997. — 317 с.
8. Приступ В. Ігровий принцип життя у постмодерному суспільстві : віртуальний вимір [Електронний ресурс] / В. Приступ. — Режим доступу: <dspace.nau.edu.ua/bitstream/NAU/10084/1/Polit>. — Назва з екрана.
9. Саноцька Н. Інтерпретація феномену творчості у постмодерному дискурсі [Електронний ресурс] / Н. Саноцька. — Режим доступу: <library.lp.edu.ua:8080/bitstream/ntb/21229/1/8-41>. — Назва з екрана.
10. Терещенко Н. А. Постмодерн как ситуация философствования / Н. А. Терещенко, Т. М. Шатунова. — СПб. : Алетей, 2003. — 192 с.
11. Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. — М. : Прогресс-Традиция, 1997. — 416 с.
12. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко. — СПб. : Symposium, 2004. — 544 с.
13. Эпштейн М. Постмодерн в русской литературе : учеб. пособ. / М. Эпштейн. — М. : Высш. шк., 2005. — 495 с.

14. Lyotard J. F. The Postmodern Conditions : A Keport on Knowledge / J.-F. Lyotard. — The University Of Minnesota Press, 1984. — 144 p.

References

1. Azeyeva I. V. Igrovoy diskury russkoy kultury kontsa XX veka : Sasha Sokolov, Viktor Pelevin [Elektronnyy resurs] / I. V. Azeyeva. — Rezhim dostupa: <http://www.dissercat.com/content>. — Zagl. s ekrana.
2. Barthes Roland. Izbrannyye raboty: Semiotika. Poetika / Roland Barthes. — M. : Progress, 1989. — 616 s.
3. Goloborodova T. Fenomen igry v kulture postmodernizma : problemy filosofskogo analiza [Elektronnyy resurs] / T. N. Goloborodova. — Rezhim dostupa: <http://cheloveknauka.com>. — Zagl. s ekrana.
4. Deleuze Gilles. Logika smysla / Gilles Deleuze. — M. : Academia, 1995. — 298 s.
5. Derrida Jacques. Struktura, znak i igra v diskurse gumanitarnykh nauk / Jacques Derrida // Frantsuzskaya semiotika : Ot strukturalizma k post-strukturalizmu ; per. s fran., vstup. st. G. K. Kosikova. — M. : Progress, 2000. — S. 407–427.
6. Ilin I. Postmodernizm ot istokov do kontsa stoletiya : evolyutsiya nachnogo mifa / I. Ilin. — M. : Intrada, 1998. — 255 s.
7. Lipovetskiy M. Russkiy postmodernizm. Ocherki istoricheskoy poetiki: monografiya / M. Lipovetskiy. — Ekaterinburg, 1997. — 317 s.
8. Prystup V. Ihrovyi pryntsyp zhyttia u postmodernomu suspilstvi : virtualnyi vymir [Elektronnyi resurs] / V. Prystup. — Rezhym dostupu: space.nau.edu.ua/bitstream/NAU/10084/1/Polit. — Nazva z ekrana.
9. Sanotska N. Interpretatsiia fenomenu tvorchosti u postmodernomu dyskursi [Elektronnyi resurs] / N. Sanotska. — Rezhym dostupu: library.lp.edu.ua:8080/bitstream/ntb/21229/1/8-41. — Nazva z ekrana.
10. Tereshchenko N. A. Postmodern kak situatsiya filosofstvovaniya / N. A. Tereshchenko, T. M. Shatunova. — SPb. : Aleteyya, 2003. — 192 s.
11. Huizinga Johan. Homo Ludens: Stati po istorii kultury / Johan Huizinga. — M. : Progress-Traditsiya, 1997. — 416 s.
12. Eco Umberto. Otsutstvuyushchaya struktura. Vvedeniye v semiologiyu / Umberto Eco. — SPb. : Symposium, 2004. — 544 s.
13. Epshteyn M. Postmodern v russkoy literature : ucheb. posob. / M. Epshteyn. — M. : Vyssh. shk., 2005. — 495 s.
14. Lyotard J.F. The Postmodern Conditions : A Keport on Knowledge / J.-F. Lyotard. — The University Of Minnesota Press, 1984. — 144 p.

■ UDC 1(091):008.1

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

TRANSFORMATION OF THE PHENOMENON OF GAMING IN THE DISCOURSE OF POSTMODERNISM

The aim of this paper is to examine some issues connected with the research of gaming as one of the unique phenomena of postmodern culture. The author has analyzed some approaches concerning the definition of the characteristic features, typology and essence of the above mentioned cultural phenomenon.

Research methodology. The author has examined the works of the Ukrainian and foreign scientists (philosophers, culturologists, specialists in literature) in the context of interpretation of gaming discourse in postmodern culture. All researchers emphasize that gaming is originally the basis of the postmodern cultural discourse.

Results. The author has proved that gaming as a unique cultural phenomenon of the late 20th — early 21st centuries has such characteristics as improvisation, freedom and free choice, the creative nature of the activity, the symbolic transformation of the surrounding world, specific time and space as well as the rules regulating its specific modus.

It is substantiated that gaming is one of the most important components of the postmodern discourse as it allows to implement the principle of breaking down stereotypes.

The author describes the movement of the postmodern reflection towards the problems of language and communication using the concepts of G. Deleuze, J.-F. Lyotard, J. Derrida, R. Barthes and others scientists as an example. The role of the phenomenon of gaming in Postmodernism is analyzed based on the concepts of «Text Gaming», «Truth Gaming» and «Structure Gaming».

The concept of language gaming in the postmodernists' works is defined. It is proved that language gaming is the main methodological principle of composing the postmodern works and that is why it may be found at all levels of the language structure.

Novelty. The author has made an attempt to examine the contemporary scientists' research of the concepts of gaming as well as its role and place in postmodern culture. The paper deals with the significant transformation of the phenomenon of gaming in the postmodern discourse.

The practical significance. The results of this research may be used for further study of some issues concerning the phenomenon of gaming in the postmodern discourse.

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

Надійшла до редколегії 23.03.2015 р.