

УДК 101.1:81'37:17.02

Мовні ігри як метод філософського аналізу

LANGUAGE GAMES AS A METHOD OF PHILOSOPHICAL ANALYSIS

ЛИСОКОЛЕНКО Тетяна – кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії, Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради, вул. В. Антоновича, 70, Дніпро, 49000, Україна

LYSOKOLENKO Tetiana – PhD, Associate Professor, Department of Philosophy, Communal Institution of Higher Education «Dnipro Academy of Continuing Education» of Dnipropetrovsk Regional Council, 70 V. Antonovycha Street, Dnipro, 49000, Ukraine

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-1545-8682>

DOI <https://doi.org/10.54891/2786-7013/2025-2-2>

Анотація. Стаття присвячена аналізу концепту гри у філософії та використанню мовних ігор Людвіга Вітгенштейна як методу філософського аналізу. У сучасному науковому та суспільному контексті поняття гри перестає розглядатися виключно як форма розваги і набуває статусу універсальної категорії, здатної моделювати різноманітні соціальні, культурні та комунікаційні процеси. Авторка досліджує еволюцію філософського осмислення гри від Й. Гейзінги до сучасних підходів, пов'язаних із мовною грою та постмодерністським переосмисленням гри як форми соціальної взаємодії та створення смислу. Особлива увага у статті приділяється концепції мовних ігор Л. Вітгенштейна, яка розглядає мову як діяльність, переплетену з конкретними соціальними практиками та життям спільнот. Підхід Л. Вітгенштейна дозволяє відокремлювати й досліджувати конкретні випадки використання мови, відстежувати зміни значень, аналізувати правила, за якими відбувається спілкування, а також виявляти суперечності та різні варіанти розуміння складних концептів. Увага приділяється роботам сучасних дослідників, таких як Оскар Куузела та Гарольд Гарфінкель, які використовують мовні ігри як методологічний інструментарій, що дозволяє моделювати складні лінгвістичні та культурні процеси, досліджувати логіку висловлювань та їхній вплив на формування соціальних уявлень. Стаття демонструє, що гра як концепт і метод дослідження стає актуальною в умовах поліваріантності сучасних соціальних і комунікаційних процесів. Застосування мовних ігор як методу філософського аналізу дозволяє переосмислити традиційні підходи до вивчення мови, комунікації та соціальної реальності, а також пропонує нові перспективи для міждисциплінарних досліджень, разом із етикою, політологією та соціологією. Концепція мовних ігор як методу відкриває можливості для аналізу комунікації не лише як механізму передачі інформації, а як процесу творення смислу, що включає свободу, відповідальність та етичну рефлексію. Таким чином, стаття підкреслює значення мовних ігор як важливого інструменту для дослідження складних соціальних і культурних явищ та формування нових методологічних підходів у сучасній філософії.
Ключові слова: гра, мовна гра, методологія, філософський аналіз.

Summary. The article is devoted to the analysis of the concept of game in philosophy and the use of Ludwig Wittgenstein's language games as a method of philosophical analysis. In the contemporary scientific and social context, the notion of game ceases to be regarded solely as a form of entertainment and acquires the status of a universal category capable of modeling various social, cultural, and communicative processes. The author examines the evolution of philosophical understanding of game, from Johan Huizinga to modern approaches associated with language games and the postmodern reinterpretation of game as a form of social interaction and meaning-making. Particular attention is given to Wittgenstein's concept of language games, which views language as an activity intertwined with specific social practices and the life of communities. L. Wittgenstein's approach allows to identify and examine specific cases of language use, track changes in meaning, analyse the rules governing

communication, and distinguish contradictions and different interpretations of complex concepts. The article also highlights the work of contemporary researchers, such as Oskari Kuusela and Harold Garfinkel, who employ language games as a methodological tool that enables modeling complex linguistic and cultural processes, investigating the logic of statements, and analyzing their impact on the formation of social perceptions. The study demonstrates that game, as both a concept and a research method, becomes especially relevant in conditions of polyvariance inherent to contemporary social and communicative processes. The application of language games as a method of philosophical analysis allows to rethink traditional approaches to the study of language, communication, and social reality, while also offering new perspectives for interdisciplinary research, including ethics, political science, and sociology. The concept of language games as a method provides opportunities to analyze communication not only as a mechanism for information transmission but as a process of meaning-making that encompasses freedom, responsibility, and ethical reflection. Accordingly, the article emphasizes the significance of language games as a crucial tool for exploring complex social and cultural phenomena and for developing new methodological approaches in contemporary philosophy.
Key words: *game, language game, methodology, philosophical analysis.*

Вступ. У сучасному філософському та гуманітарному дискурсі ідея *гри* набуває нового змісту. Якщо у XX столітті гра осмислювалася переважно як модель культури, то сьогодні – як метод пізнання, спосіб продукування смислів і навіть як дослідницька стратегія. Глобальні суспільні трансформації, поява нових комунікативних середовищ, інтенсивне змішування культур і мов призвели до того, що сама мова перестала бути прозорим інструментом передачі інформації – вона стала полем дії, де створюються, змагаються та змінюються смисли.

У цьому контексті мовна гра, запропонована Людвігом Вітгенштайном [11; 12], є не лише аналітичним поняттям, а й методологічним орієнтиром для аналізу сучасних комунікативних процесів. Ідея мови як гри, у якій висловлювання функціонують за певними правилами, розкриває потенціал гри як способу філософського мислення – гнучкого, динамічного, контекстуального.

Актуальність теми зумовлена необхідністю пошуку нових міждисциплінарних методів дослідження, здатних описати складні, багатозначні соціальні явища. Мовні ігри дозволяють дослідникам відокремлювати, аналізувати та порівнювати різні випадки використання мови, виявляти суперечності, уточнювати значення та простежувати, як окремі висловлювання формують суспільне сприйняття і впливають на прийняття рішень. Завдяки цьому метод стає надзвичайно цінним у філософських, соціологічних та міждисциплінарних дослідженнях. Застосування мовних ігор як методу дослідження не лише збагачує філософський аналіз, а й надає практичний інструмент для розуміння складних соціальних процесів, що робить тему особливо актуальною в сучасних умовах. Концепт мовної гри дозволяє поєднати аналітичний і герменевтичний підходи, розкриваючи, як смисли формуються через мовні дії, культурні контексти та комунікативні практики.

Аналіз останніх досліджень. Питання гри як філософського та культурного феномена посідає значне місце у європейській філософській традиції. Уже в античності Платон і Аристотель розглядали гру як форму навчання й наслідування, а у Новий час – Б. Спіноза, Б. Паскаль, Ф. Ніцше – наділяли її евристичною функцією. Проте системне осмислення гри як фундаментальної форми людської діяльності розпочалося із праці Йогана Гейзинги «*Homo Ludens*» [6], у якій автор обґрунтовує ідею гри як культуротворчого принципу. На думку Й. Гейзинги, культура виникає і розвивається у формі гри, а отже, «людина, яка грає» (*homo ludens*) є не менш важливою для розуміння історії, ніж «людина розумна» (*homo sapiens*).

Подальший розвиток ігрової проблематики пов'язаний із роботами Роже Кайуа [2], який запропонував типологію ігор – *agon* (змагання), *alea* (випадок), *mimicry* (імітація) та *ilinx*

(захоплення, запаморочення). Для Р. Кайуа гра є моделлю соціальної поведінки, що дозволяє аналізувати взаємодію між індивідом і спільнотою. У цей період гра поступово виходить за межі культурної антропології, стаючи філософським поняттям, яке застосовується для пояснення пізнання, комунікації та етики.

Вагомим етапом у розвитку поняття гри стала концепція мовних ігор Людвіга Вітгенштайна, викладена у працях «Філософські дослідження» [11] та «Сині і коричневі зошити» [12]. Вітгенштайн переносить ідею гри в аналітичну філософію, розглядаючи мову як діяльність, що підкоряється множинним правилам. Його підхід радикально змінює розуміння смислу – тепер значення слова не визначається через референт чи логічну структуру, а через «гру вживання» у конкретному життєвому контексті. Таким чином, мова перетворюється на динамічне поле, де взаємодіють різні форми комунікації.

Поняття мовної гри стало підґрунтям для розвитку деяких ідей постмодерної філософії. Жан-Франсуа Ліотар у праці «*The Postmodern Condition*» [10] розвиває ідею множинності мовних ігор, що конкурують між собою як локальні наративи. Ж.-Ф. Ліотар трактує мову як мережу «малих оповідей», які взаємодіють, конфліктують і формують картину постмодерного знання. Подібні ідеї можна знайти у працях Мішеля Фуко, Жака Дерріди, Ханса-Георга Гадамера та Жюльєн Делеза, які осмислювали гру як спосіб відкриття смислу через інтерпретацію, дискурс і різницю. Для цих авторів гра – це не просто культурна практика, а спосіб функціонування самої думки.

У філософії ХХІ століття спостерігається новий етап розвитку поняття гри – як методологічного інструменту. Філософ Оскарі Куузела [7] у своїй інтерпретації Вітгенштайна описує метод мовних ігор як спосіб моделювання використання мовних висловлювань у контексті людських практик. Такий підхід дозволяє поступово вибудовувати складні моделі смислових взаємодій, не претендуючи на єдино правильне пояснення. Аналогічно Гарольд Гарфінкель [4], спираючись на етнометодологію, розглядає мовні ігри як спосіб опису культурних і лінгвістичних подій, які стають «правилами розуміння» соціальної взаємодії.

Французький філософ П'єр Адо [5] також розвиває ідею мовних ігор як методу філософування, підкреслюючи їхній потенціал у процесі духовних практик та екзистенційного осмислення. У цьому контексті мова і гра постають не як абстрактні моделі, а як способи буття людини у світі.

Важливим є внесок дослідників В. Барнетта [1] та С. Вісса [13], які розглядають поняття мовної гри як інструмент філософського методу, здатного розкривати нові аспекти мислення й комунікації. Згідно з Барнеттом, концепт мовної гри не потребує жорсткого визначення, оскільки його продуктивність полягає саме у відкритості до інтерпретацій.

Окрім філософських підходів, у сучасній науці гра набуває значення як дослідницька і практична модель. Дослідження Клауса Айзенака і Діани Реккін [3] показує, що ігри можуть моделювати складні соціальні та екологічні процеси, допомагаючи учасникам усвідомити взаємозв'язки між дією, етикою та наслідками. Менг'юань Лі та Сінь Гао [8] розвивають напрям ігрових моделей прийняття рішень у сфері екологічної етики, поєднуючи філософський та системний підходи.

Загалом, аналіз сучасної літератури засвідчує, що гра поступово переходить від статусу об'єкта філософського розгляду до ролі дослідницького методу, який дозволяє аналізувати структуру комунікації, механізми інтерпретації та взаємодію знання й практики. Концепція мовної гри Вітгенштайна виступає ключовим посередником цього переходу – від гри як метафори культури до гри як методу пізнання.

Мета дослідження – розкрити еволюцію поняття гри – від філософського концепту до дослідницького методу – та виявити методологічний потенціал концепції мовних ігор Л. Вітгенштайна в сучасному філософському аналізі.

Виклад основного матеріалу. Дослідження гри як об'єкта наукового аналізу у філософії розпочалося з праці Й. Гейзинга «*Homo Ludens*», у якій автор наділив гру іншими властивостями, ніж утилітарна діяльність без чітко визначеної практичної мети. Водночас очевидно, що гра як феномен прямо чи опосередковано привертала увагу багатьох філософів задовго до появи роботи Й. Гейзинга. Різноманітні форми звернення до гри або згадування її у контексті певних ідей трапляються у працях мислителів різних історичних епох – Платона, Аристотеля, Б. Спінози, Б. Паскаля, Т. Мора, Ф. Ніцше та інших. Це, загалом, ускладнює завдання з концептуалізації єдиного розуміння гри у філософії. З цим, власне і пов'язані дефінітивні відмінності, якщо не сказати розбіжності, які можна зустріти у довідковій літературі з різних дисциплін. Однак загалом про формування галузі «філософія гри» варто вести мову після «*Homo Ludens*». Саме Й. Гейзинга підніс осмислення гри на якісно інший рівень, прагнучи знайти відповідь на запитання: наскільки спільнота чи суспільство має ігровий характер? Це, своєю чергою, позначилося на формуванні так званого «ігрового простору» у філософії. Відтак спостерігається характерне зміщення уваги в бік аналізу гри як форми культурного вираження (Г. Ортега-і-Гассет, Р. Кайуа, Г. Гессе та ін.). Дослідження «*Homo Ludens*» [6] суттєво вплинуло на підходи до розуміння культури, що згодом було використано у філософії для екстраполяції ідей Й. Гейзинга на інші сфери людського знання. Сьогодні гра у філософському контексті постає як багатовимірне поняття, що зумовлює різноманітні труднощі у її термінологічному визначенні. Часто гру описують як особливий вид фізичної та інтелектуальної діяльності, позбавленої безпосередньої практичної доцільності, яка водночас відкриває людині можливість для самореалізації. Отже природньо, що коли ми говоримо про гру як філософське поняття, то, безумовно, можемо вести мову і про існування різних її класифікацій. Так, наприклад, Й. Гейзинга виокремлює ігри-змагання, ігри-«мудрування», ігрові форми філософування, ігрові форми мистецтва тощо. Р. Кайуа, своєю чергою, зосереджує увагу на чотирьох основних типах ігор: змагальних іграх (*agon*), азартних, імітаційних та іграх-захоплення, або іграх запаморочення [2]. Цей ряд можна продовжувати ще доволі довго, навіть залишаючись у площині філософії культури. Однак, назагал, наразі, в залежності від того, яку мету переслідує та чи інша гра, вони можуть бути об'єднані у дві великі групи: розважальні та серйозні.

До перших належать ігри, створені для забави, тоді як до других – усі інші, що переслідують різноманітні пізнавальні, освітні чи практичні цілі. Такі ігри отримали назву «серйозні ігри», їх класифікація є досить розгалуженою. Наприклад, підхід до гри як до серйозного явища набув значної популярності у сфері онлайн-індустрії, де «серйозна гра – це гра із серйозною метою. Найкращі серйозні ігри ніколи не бувають нудними чи надмірно серйозними – вони поєднують у собі розважальний та змістовний аспекти» [8]. Термін «серйозність» у цьому контексті вживається у значенні діяльності, пов'язаної з питаннями великої важливості та суспільного значення. Підхід до гри як до серйозного явища має широку класифікацію і за сферами застосування.

У межах означеної теми, зупинимось на одному з аспектів гри як серйозного явища. Якщо узагальнено, то сьогодні можна говорити щонайменше про два основні напрями у дослідженні таких серйозних ігор у філософії. Перший із них можна визначити як безпосередній аналіз гри, що зазвичай пов'язується з пошуком відповіді на запитання: Що є грою у цьому випадку? – тобто коли сама гра виступає об'єктом філософського аналізу. У межах цього підходу досліджується роль і значення гри в різних галузях філософського знання. Другий напрям можна охарактеризувати як опосередкований спосіб осмислення гри у філософії, який пов'язаний із пошуком відповіді на інше запитання: Яким чином ігровий підхід або ігровий принцип, запропонований певними концепціями, впливає чи змінює уявлення про певну галузь

філософського знання або окрему філософську проблему? У межах останнього підходу гра вивчається крізь призму інших феноменів, і внаслідок цього розширюється не лише розуміння цих феноменів, але й самого поняття гри та можливостей застосування ігрових підходів. Це – дослідження того, як гра у своїх різноманітних формах виявлення пов'язана з різними напрямками філософського знання.

Після підходу до тлумачення гри Й. Гейзинги особливої уваги заслуговує концепція, запропонована Л. Вітгенштайном у праці «Філософські дослідження» – концепція мовних ігор, яка в умовах так званого «лінгвістичного повороту ХХ століття» набула широкого поширення у працях філософів постмодернізму. У цьому контексті великий метанаратив гри, запропонований Й. Гейзингою, розщеплюється на безліч дрібніших, локальних форм.

Таким чином, серед багатьох різновидів ігор особливе місце посідають мовні ігри, пов'язані з мовленнєвою діяльністю людини. Мовна гра є універсальною в тому сенсі, що кожна людина, користуючись мовою в щоденному спілкуванні, неминуче вдається до певних ігрових елементів.

Загалом мовна гра в філософському дискурсі розглядається як концепт, уведений Л. Вітгенштайном у праці «Філософські дослідження», для опису мови як системи певних правил, яких дотримуються в процесі комунікації. Саме Л. Вітгенштайн започаткував розуміння мови як гри: «Увесь процес уживання слів у мові можна також уявити як одну з тих ігор, за допомогою яких люди опановують рідну мову. Я називатиму ці ігри «мовними іграми». (...) Я називатиму мовною грою єдине ціле – мову і дію, з якою вона переплетена» [11, с. 227]. На думку австрійського філософа, уживання слів саме по собі не можна звести до певної межі, встановлюючи, чи є воно правильним або ні, адже ми живемо у світі, де водночас функціонує безліч мовних ігор. У цьому контексті Л. Вітгенштайн запитує: «Як можливо відокремити поняття гри від не-гри? Що ще залишається грою, а що вже перестає нею бути?» – і відповідає: «Ми не знаємо меж поняття гри, бо їх не встановлено» [11, с. 268]; інакше мовні ігри просто не могли б існувати.

Л. Вітгенштайн зауважує, що, встановлюючи певні правила гри – її техніку, – ми неминуче стикаємося з тим, що не всі дотримуються наших правил, і не все відбувається згідно з очікуванням [12]. Це особливо помітно у філософії, де неможливо з упевненістю стверджувати, що мовці, оперуючи певними поняттями даної мови, «грають» за спільно зрозумілими правилами. І ця думка не позбавлена сенсу – з огляду на поліфонію філософських концептів, серед яких одні поняття для певної школи є основоположними, а представники інших напрямів сприймають їх лише частково, створюючи власні варіації, способи вжитку або, так би мовити, власні «правила гри».

Таким чином, мовні ігри Л. Вітгенштайна є невід'ємною складовою філософії мови та досліджуються в контексті лінгвістики, логіки, семіотики тощо. Їх визнають частиною аналітичної філософської традиції, а також певним теоретичним підґрунтям для ігрових концептів представників постмодернізму. Це пов'язано з еволюцією його поглядів: так званий «ранній Вітгенштайн» тяжів до аналітичної філософії, тоді як у пізніх працях [11] він, на думку дослідників, втрачає попередню логічну гармонію і наближається до ідей постмодернізму.

Водночас варто зазначити, що ані аналітична філософська традиція, ані постмодернізм не створили цілісної концепції гри. Радше обидва напрями пропонують різні методи розв'язання конкретних філософських проблем і різні набори аргументів, які використовують поняття «гри». Відмінність між ними полягає в тому, що в аналітичній філософії актуалізується питання самої структури гри, визначення того, що саме варто називати мовною грою. У той час, як у постмодернізмі фокус зміщується до осмислення дискурсу – зокрема,

ігрового дискурсу, що розглядається як сукупність різних мовних стратегій, аргументів і форм висловлювання щодо певних тем.

Окрім постмодерністських тенденцій щодо інтерпретації суті гри, у сучасній філософській думці з'являється ще один напрям – переосмислення мовної гри як дослідницької методології, що виростає безпосередньо з концепції Л. Вітгенштайна. Сам дослідник, щоправда, не розробляв поняття «мовної гри» як методу дослідження, однак низка інтерпретаторів його філософії вбачають у запропонованому ним підході потенціал методологічного інструменту.

У цьому контексті вагомим є внесок Ж.-Ф. Ліотара, який розвиває ідеї Вітгенштайна, зосереджуючи увагу на ефектах різних режимів дискурсу. Він зазначає, що «Вітгенштайн зосереджує увагу на ефектах різних режимів дискурсу; він називає різні типи висловлювань, які він ідентифікує на цьому шляху, мовними іграми» [10, с. 10]. Ж.-Ф. Ліотар пропонує інтерпретувати мовні ігри як наративи, які взаємодіють і конкурують між собою за легітимність. У його розумінні, мовні ігри є формою наративного знання: «Наративна форма, на відміну від розвинених форм дискурсу знання, допускає велику різноманітність мовних ігор» [10, с. 20]. Таким чином, у межах теорії мовних ігор наратив встановлює межі або рамки для них, тоді як сама мовна гра постає методом або формою існування наративу – способом, у який відбувається інтерпретація повідомлення. Ж.-Ф. Ліотар підкреслює, що поняття «мовних ігор» може бути застосоване до різних сфер людської діяльності, де наративи утворюють малі кластери для вирішення локальних, короткострокових завдань.

Переходячи від постмодерністського осмислення до сучасних дослідницьких підходів, варто звернутися до інтерпретацій, у яких мовна гра стає методом філософського аналізу. Так, Вільям Барнетт наголошує: «Термін «мовна гра» не має точного визначення, немає сталого критерію розмежування. (...) Концепція мовної гри є інструментом філософського методу ... Ми використовуємо її, щоб отримати нову перспективу на мову, розглядаючи використання мови так, ніби це дії гри» [1, с. 49–50].

Подібної позиції дотримується Самуель Вісс, який аналізує сенс методу Вітгенштайна, зазначаючи: «У чому полягає зміст методу, коли я стверджую, що Вітгенштайн має «метод філософії»? Йдеться про загальний метод, який спрямовує винайдення та застосування окремих процедур до конкретних філософських проблем» [13, с. 170]. Таким чином, у сучасному контексті «мовна гра» набуває статусу методологічного підходу, що дозволяє вивчати функціонування мови як дії.

Серед сучасних дослідників, які розвинули цей напрям, варто виокремити Оскарі Кууселу та Гарольда Гарфінкеля. Вони пропонують розглядати концепцію мовних ігор Вітгенштайна як методологічний інструментарій дослідження. Підхід Оскарі Куусели ґрунтується на аналізі мовних висловлювань, вплетених у людську діяльність. Дослідник підкреслює, що використання мовних ігор як методу дає змогу досліджувати значення висловлювань у контексті практик, у яких вони виникають: «Метод мовних ігор можна охарактеризувати як метод вивчення функціонування лінгвістичних висловлювань у контексті діяльності і життя, частиною яких вони є» [7, с. 137]. За його словами, метод мовних ігор дозволяє пропонувати різні інтерпретації сказаного й відстежувати зміни значень висловлювань у міру розвитку певної дискусії.

Зі свого боку, Гарольд Гарфінкель застосовував мовні ігри Вітгенштайна для характеристики лінгвістичних подій, розглядаючи їх як прототипи культурних подій. Учений доводить, що між культурними та мовними подіями існує тісна кореляція, адже і ті, і ті можна тлумачити як випадки використання мовних форм [12, с. 17]. Г. Гарфінкель запропонував альтернативну соціологічну «етнонауку» культури та мови, зосереджену на тому, як створюється

культура і як досягаються лінгвістичні події. Його підхід, натхненний Вітгенштайном, передбачає буквальний опис культурних і мовних явищ як способу зрозуміти, як через мову відтворюється соціальна реальність [4, с. 148].

Таким чином, підхід, започаткований Вітгенштайном і розвинутий сучасними дослідниками, відкриває можливість розглядати мовну гру не лише як філософську метафору, а як аналітичний інструмент для дослідження соціальної реальності. Буквальний опис культурних і мовних явищ, запропонований Г. Гарфінкелем, перегукується з сучасними дослідженнями, у яких мова розглядається як чинник відтворення соціального порядку, екологічної свідомості та ціннісних орієнтацій – зокрема, у роботі автора [9] аналіз гри та мовних практик розкриває їхню роль у конструюванні етичних вимірів відновлення суспільства. Отже, метод мовної гри може бути застосований як у філософських, так і в соціокультурних дослідженнях, слугуючи засобом осмислення процесів творення смислів і соціальної взаємодії.

Висновки. Проведений аналіз дає змогу зробити кілька узагальнень. По-перше, поняття гри пройшло шлях від моделі культури до універсальної філософської категорії. По-друге, концепція мовної гри Л. Вітгенштайна трансформувала уявлення про мову – від репрезентації до дії, що створює смисл. По-третє, у сучасних інтерпретаціях мовна гра стає не лише об'єктом аналізу, а й методом – способом осмислення феноменів, де мова й дія нерозривно пов'язані.

Таким чином, гра всерйоз – це не лише метафора, а принцип мислення, що дозволяє поєднати філософський аналіз, культурну герменевтику та методологію дослідження. Використання концепції мовних ігор відкриває можливість побудови міждисциплінарних дослідницьких стратегій, у яких аналіз смислів і гра інтерпретацій стають єдиним процесом пізнання.

У перспективі подальших досліджень концепція «гри як гри всерйоз» може бути поглиблена через методологію мовних ігор як інструменту філософського аналізу. Такий підхід відкриває можливість розглядати гру не як антипод серйозності, а як її особливу форму – простір свободи, творчості та відповідальності, у якому гра стає не лише моделлю комунікації, а й етичним жестом – способом практикувати смислотворення, не замикаючись у жорстких структурах істини.

Список використаних джерел

1. Barnett W. E. The Rhetoric of Grammar: Understanding Wittgenstein's Method. *Metaphilosophy*. 1990. Vol. 21. № 1–2. P. 43–66.
2. Caillois R. *Man, Play and Games* [transl. by M. Barash]. Urbana & Chicago: University of Illinois Press, 1961. 208 p.
3. Eisenack K., Reckien D. Climate Change and Simulation/Gaming. *Simulation & Gaming*. 2013. Vol. 44. № 2–3. P. 245–252. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878113490568>
4. Garfinkel H. Notes on Language Games as a Source of Methods for Studying the Formal Properties of Linguistic Events. *European Journal of Social Theory*. 2019. Vol. 22. № 2. P. 148–174. DOI: <https://doi.org/10.1177/1368431018824733>
5. Hadot P. Language Games and Philosophy [transl. by C. Fleming]. *Journal of Continental Philosophy*. 2022. Vol. 3. № 1–2. P. 175–190. DOI: <https://doi.org/10.5840/jcp202342044>
6. Huizinga J. *Homo Ludens*. Boston: The Beacon Press, 1960. 220 p.
7. Kuusela O. The Method of Language-Games as a Method of Logic. Kuusela O. *Wittgenstein on Logic as the Method of Philosophy*. Oxford: Oxford University Press, 2019. P. 142–179. DOI: <https://doi.org/10.1093/oso/9780198829751.003.0005>
8. Li M., Gao X. Implementation of Enterprises' Green Technology Innovation under Market-Based Environmental Regulation: An Evolutionary Game Approach. *Journal of Environmental Management*. 2022. Vol. 308. Article 114570. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2022.114570>
9. Lysokolenko T., Buturlina O. Green Recovery of Ukraine: Analysis of Game Narratives. *European Journal of Sustainable Development*. 2025. Vol. 14. № 3. P. 679. DOI: <https://doi.org/10.14207/ejsd.2025.v14n3p679>

10. Lyotard J.-F. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984. 209 p.
11. Wittgenstein L. *Philosophical Investigations* / ed. by P. M. S. Hacker, J. Schulte. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009. 592 p.
12. Wittgenstein L. *The Blue and Brown Books*. Oxford: Basil Blackwell, 1958. 185 p.
13. Wyss S. Does Wittgenstein Have a Method? The Challenges of Conant and Schulte. *Nordic Wittgenstein Review*. 2015. Vol. 4. № 1. P. 167–193. DOI: <https://doi.org/10.15845/nwr.v4i1.3273>

References

1. Barnett W. E. (1990). The rhetoric of grammar: Understanding Wittgenstein's method. *Metaphilosophy*, 21 (1–2), 43–66.
2. Caillois R. (1961). *Man, play and games* (M. Barash, Trans.). University of Illinois Press.
3. Eisenack K., & Reckien D. (2013). Climate change and simulation / gaming. *Simulation & Gaming*, 44 (2–3), 245–252. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878113490568>
4. Garfinkel H. (2019). Notes on language games as a source of methods for studying the formal properties of linguistic events. *European Journal of Social Theory*, 22 (2), 148–174. DOI: <https://doi.org/10.1177/1368431018824733>
5. Hadot P. (2022). Language games and philosophy (C. Fleming, Trans.). *Journal of Continental Philosophy*, 3 (1–2), 175–190. DOI: <https://doi.org/10.5840/jcp202342044>
6. Huizinga J. (1960). *Homo ludens*. The Beacon Press.
7. Kuusela O. (2019). The method of language-games as a method of logic. In O. Kuusela, *Wittgenstein on logic as the method of philosophy* (pp. 142–179). Oxford University Press. DOI: <https://doi.org/10.1093/oso/9780198829751.003.0005>
8. Li M., & Gao X. (2022). Implementation of enterprises' green technology innovation under market-based environmental regulation: An evolutionary game approach. *Journal of Environmental Management*, 308, 114570. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2022.114570>
9. Lysokolenko T., & Buturlina O. (2025). Green recovery of Ukraine: Analysis of game narratives. *European Journal of Sustainable Development*, 14 (3), 679. DOI: <https://doi.org/10.14207/ejsd.2025.v14n3p679>
10. Lyotard J.-F. (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge* (Vol. 10). University of Minnesota Press.
11. Wittgenstein L. (2009). *Philosophical investigations* (P. M. S. Hacker & J. Schulte, Eds.). Wiley-Blackwell.
12. Wittgenstein L. (1958). *The Blue and Brown Books*.
13. Wyss S. (2015). Does Wittgenstein have a method? The challenges of Conant and Schulte. *Nordic Wittgenstein Review*, 4 (1), 167–193. DOI: <https://doi.org/10.15845/nwr.v4i1.3273>

Отримано 28.10.2025.

Прийнято до друку 15.11.2025.

Опубліковано 18.12.2025.

Received 28.10.2025.

Accepted for publication 15.11.2025.

Published 18.12.2025.