

<https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-73-19>  
УДК 171.130.2

Антон Алексєєнко

## АМБІВАЛЕНТНІСТЬ ГРИ: PAIDIA VS LUDUS

У статті аналізується філософське й культурологічне розуміння гри з акцентом уваги на її амбівалентній природі й різних способах прояву. Центральним є розмежування між *paidia* і *ludus* – спонтанною, творчою грайливістю й структурованою, інституціоналізованою грою. З опорою на класичні праці Роже Каюа та Йогана Гейзинґи досліджуються головні характеристики гри, такі як свобода, обмеженість, невизначеність результату, непродуктивність, регулярність і фіктивність, а також класифікація типів ігор (*agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*). Показано, що ці категорії взаємодіють і часто суперечать одна одній, що підкреслює складність і багатогранність ігрової діяльності. У контексті історії філософії розглядається традиція *ludus*, що від Платона й Арістотеля до Гейзинґи й Каюа трактує гру як організовану практику, та *paidia*, онтологічна концепція Геракліта, Ніцше й Дельоза, де гра стає проявом плінності, творчості й самоствердження. Окрема увага приділяється впливу відеоігор на сучасну людологію: їхня популярність посилює сприйняття гри як *ludus*, проте підкреслюється, що істинна природа гри включає також *paidia* – спонтанну фантазію й свободу дій. Наголошується на необхідності розглядати гру як комплексне явище, яке поєднує правила й творчість, структуру й випадковість, інституціоналізацію й індивідуальну свободу, а також як невід’ємну частину культури та людського існування. Підсумком є висновок, що сучасна людологія й філософські дослідження відеоігор отримують найбільшу цінність, коли враховують подвійну природу гри й здатність людини одночасно бути учасником системи та творцем власного досвіду.

**Ключові слова:** *гра, людологія, paidia, ludus, відеоігри, філософія культури.*

Людологія як галузь дослідження з часом стає дедалі популярнішою. Причиною цього є поширення ігор усіх видів серед людей різного віку. Іграм та їхньому впливу на культуру присвячуються цілі випуски філософських журналів, а іноді й самі філософські й культурологічні видання цілком фокусуються на темі ігор. Утім, нас турбує той факт, що замість філософського осмислення гри, її місця в культурі й здатності грати як невід’ємної властивості людини, автори часто зосереджуються на розгляді окремих прикладів ігор і їх аналізі. Гра стає чимось самоочевидним, нібито таким, що не потребує визначення. Хоча це зовсім не так. У цій статті ми хотіли б звернути увагу на складність і багатогранність поняття гри, акцентуючи увагу на її амбівалентності й намагаючись актуалізувати розмежування двох аспектів гри – *paidia* та *ludus*. Для цього ми звернемося до загального опису гри та її видів, викладеного в класичній праці Роже Каюа «Ігри та люди», розглянемо концепції гри як *paidia* й як *ludus*, а також покажемо дві традиції розуміння гри в історії філософії. Окрім того, буде дана оцінка сучасному стану людології, її проблемам і перспективам.

Спершу ми маємо зазначити, що існують дві традиції філософського аналізу ігор, а точніше два способи їх осмислення. В першому гра розуміється як несерйозне заняття з наперед обумовленими правилами (якщо у грі бере участь більше однієї людини), які, втім, можуть змінюватися в процесі гри. Водночас гра має свої межі, учасників і є добровільним заняттям. В другому випадку гра може розумітися як процес, як певна сутність кожної окремої гри. Згідно з Йоганом Гейзинґом, гра визначається як несерйозність і протиставляється серйозності повсякденного життя [Huizinga, 1998, p. 5]. Він також зазначає, що це заняття, участь у якому має бути добровільною, а учасники не отримують у грі жодної матеріальної вигоди [Huizinga, 1998, p. 7–8]. Частково ми пояснюємо недостатню розробленість концепції гри в українському філософському дискурсі мовними труднощами. В англійській мові для першого значення слова «гра» існує термін *game*, тоді як для другого – *play*, прочитаний як іменник. Сам термін *play* може розумітися



безпосередньо як play – ігрова активність, загальна назва для гри як діяльності, або як playfulness – грайливість як властивість людини або тварини. Між цими трьома розуміннями гри існують складні й не до кінця визначені відносини. До того ж, існує чимало різноманітних визначень цих термінів, і для їхньої систематизації знадобилася б окрема монографія. Ці три терміни є складовими частинами буденного розуміння гри. Однак ми маємо звернути увагу на два інші значення гри, які видаються не просто назвами практики чи властивості, а філософськими концептами.

Центральною працею для вивчення гри з точки зору філософії та культурології є робота Каюа «Ігри та люди», яка, в англійському перекладі називається «Man, play and games», що підкреслює проблему перекладу й розуміння, яку ми зазначили вище. Хоча книга «Homo Ludens» Гейзинга є більш відомою, проте, як справедливо зазначає Каюа, вона не намагається класифікувати ігри й відображає радше унікальну авторську точку зору. Головним її завданням було не дати точне визначення гри (що у Гейзинга не вийшло) або систематизувати енциклопедичні знання про гру, а наголосити на всепроникному характері гри в нашій культурі. Тому звернімося до Каюа.

Він називає такі характеристики гри: свобода – тобто неможливість примусити людину грати; обмеженість – гра має межі у просторі та часі; невизначеність результату – неможливість заздалегідь передбачити підсумок гри; непродуктивність – гра не створює матеріальних благ і багатств; регулярність – підпорядкування певним повторюваним конвенціям і встановленим правилам; фіктивність – усвідомлення учасниками несерйозності або вторинності того, що відбувається, стосовно реального світу та серйозності [Caillois, 2001, p. 9–10].

Якщо уважно розглянути ці характеристики, відразу стає очевидним, що деякі з них взаємовиключні, а деякі не відповідають ігровим практикам, які нам добре відомі. Сам Каюа також розумів умовність цих класифікацій. Багато залежить від того, наскільки широко ми тлумачимо поняття гри. Коли гра розуміється як game, класифікації та визначення мають сенс, але play, а тим більше playfulness, уникають визначень, адже елементи гри можна знайти в усій культурі, а настільки широке явище не піддається енциклопедичному визначенню.

Тому, коли Каюа виокремлює типи гри, ці типи стосуються гри як game. Отже, він визначає такі категорії ігор:

Agon – змагальні ігри, які передбачають елемент суперництва й рівні стартові умови для всіх учасників, без переваг, передбачених правилами. Agon передбачає навички гри, і перемога залежить від майстерності та рішень учасника.

Alea – ігри, у яких перемога не залежить від майстерності учасника. У певному сенсі alea є протилежністю agon, оскільки заперечує працю й навичку, покладаючись на волю долі. До alea належать азартні ігри.

Mimicry – ігри, що передбачають наслідування. Гравець бере на себе певну роль і проживає її.

Piix – ігри, спрямовані на отримання сильних емоцій: страху, запаморочення, захоплення [Caillois, 2001, p. 14–26].

Але, класифікуючи ігри, Каюа демонструє й умовність таких класифікацій. Різним категоріям гри притаманні різні характеристики. Деякі категорії є протилежними, як Agon і Alea, а деякі виявляють несподівану схожість, як Agon і Mimicry. Систематичні й ґрунтовні дослідження гри передбачають створення класифікацій відповідно до формальних вимог, але це найбільш складна частина для реалізації. Ми бачимо парадоксальну картину – гра передбачає певний простір і час, визначених учасників, вона має правила. Вона є формальною, але щось у ній постійно вислизає з-під чіткого визначення.

Каюа вводить ще два концепти – paidia і ludus. Далі він називає їх двома способами гри. Paidia – це прояв дитячої грайливості, гра маленької дитини, яка довільно створює у своїй уяві лише її зрозумілі й дуже нестійкі конструкції. Ludus, натомість, – це гра з чіткими правилами, що дотримується певних принципів. Вона також може задіювати

фантазію їй розвиватися, але, вона є, так би мовити, інституціоналізованою. Тут ми можемо помітити, що більшість філософів або розглядали гру тільки як *ludus*, або віддавали їй перевагу як «правильній» грі. У Платона в Законах знаходимо роздуми про гру й її дидактичну користь. В ідеальній державі діти мають через гру навчатися своїм майбутнім професіям, а також доброчесності [Plato, 2016]. В Арістотеля гра також необхідна для виховання, але не для навчання, а для відпочинку. Гра як діяльність повинна мати певні межі: «ігри мають відповідати гідності вільної людини, не повинні надто втомлювати дитину чи бути зовсім непристойними» [Арістотель, 2000, с. 210]. З точки зору цілепокладання на гру дивилися як середньовічні філософи, зокрема Тома Аквінський, так і філософи Нового часу, зокрема Джон Локк і Жан-Жак Руссо. Просвітники приділяли багато уваги питанням виховання. І хоча вони все ще говорили про гру як про *ludus*, їхнє розуміння і цілі гри були більш ліберальними. Для них дитяча гра – це не лише відпочинок, а й простір для реалізації творчого потенціалу дитини [Rousseau, 2010]. Хоча для Локка гра здебільшого виглядала безглуздим заняттям, він зауважував, що дитячі пустощі не повинні обмежуватися, якщо тільки діти не займаються чимось поганим [Locke, 2013].

Гейзингу і Каюа також можна віднести до традиції розуміння гри як *ludus*. Вони розмежовують гру на «правильну» та «викривлену». Каюа створює схему, яка демонструє, як різні категорії ігор трансформуються залежно від ступеня їхньої інституціоналізації. Приміром, Агон у своїй культурній формі постає як спорт. В інституціоналізованій і інтегрованій у життя суспільства формі він стає конкуренцією, а в спотвореній формі проявляється як воля до влади, виражена через насильство, хитрість і обман [Caillouis, 2001, р. 36]. Для Гейзинги гра стає викривленою, якщо вона приносить будь-яку вигоду. Однак варто зазначити, що і Гейзинга, і Каюа прагнули комплексно підійти до аналізу гри. Усі вищезгадані філософи відображають традицію сприйняття гри як *ludus*, тобто як конкретної практики. Але гра є подвійною. Вона одночасно хаотична й контрольована, несерйозна і вимагає самовіддачі, безпричинна й підпорядкована цілепокладанню. Якщо традиція *ludus* фокусується на межах і цілях, натомість *paidia* – це безцільна й хаотична фантазія граючої дитини, яка грає, бо це її природна властивість. Традиція розуміння гри як *paidia* належить до онтологічного розуміння гри й властива онтологіям, що стверджують відмінність і зміну.

Першим представником «плинної» онтології був Геракліт. Хоча його твори дійшли до нас лише частково, а інтерпретація ускладнюється метафоричністю тексту, ми знаємо, що, на його думку, всесвіт перебуває в постійному стані змін і становлення. В 52 фрагменті Геракліт пише: *αἰὼν παῖς ἐστὶ καὶ ζῶν, πρῶτεύων παιδὸς ἢ βασιλῆϊ* («Вічність – це дитина, що грає, грає в кості; дитині належить царська влада»). Вічність у його розумінні постає як гра дитини у своїй плинності. Гра в Геракліта не передбачає рамок, навпаки – вона безмежна, представляючи собою властивість буття. Його вчення було незрозумілим і недопрацьованим, але воно протистояло метафізиці тотожності, а метафоричний стиль викладу надавав свободу для інтерпретації.

Хоча ХХ століття стало часом активного застосування методів лінгвістики у філософії й відкриттям мови, ми лише побіжно згадаємо концепцію мовних ігор Людвіга Вітгенштайна. Концепція, розроблена у його «Філософських дослідженнях», підкреслювала природу мови як змінність, плинність і контекстуальність. Проте характеристикою значень слів є їхня конвенціональність. Мовна гра не може бути довільною: хоча значення слів і контекстуальне, має бути хтось, хто розуміє цей контекст [Вітгенштейн, 1995]. У цьому сенсі гра більше схожа на *ludus*, хоча деякі дослідники використовують гру як метафору абсолютної плинності (див. Ж. Дерріда «Структура, знак і гра в дискурсі гуманітарних наук» [Дерріда, 1996]).

Фрідріх Ніцше також розробляв ідеї про мінливість всесвіту. Як і Жиль Дельоз, який інтерпретував його філософію. Далі ми будемо казати про Ніцше Дельоза. На відміну від Геракліта, для Ніцше грайливість була не лише онтологічною властивістю світу, а й властивістю надлюдини. Однак передовсім поняття гри є ключовим для його концепції вічного повернення. І гра, і вічне повернення – це чиста плинність, відмінність. Згідно з

Ніцше, поверненню підлягає не все, що існує, а лише те, що повністю стверджує своє буття. Для Дельоза це означає, що вічне повернення є силою, яка відрізняє й відсіює, виявляючи лише ті сутності, що здатні прийняти своє буття як процес становлення, змін і нескінченного різноманіття. Все, що не може витримати це випробування, не повертається. Дельоз вважає, що повернення – це не повторення однакового, а, швидше, повернення відмінності, того «іншого», яке постійно породжується у становленні. Дельоз наголошує, що вічне повернення руйнує будь-які ідеї фіксованих сутностей або стабільної ідентичності. За цією концепцією, нічого сталого або незмінного не існує – у вічному поверненні залишаються лише рухи, а фіксоване й статичне виключається. Це також протистойть традиційному поняттю субстанції: якщо щось повертається, тоді це не вічна, незмінна сутність, а вічна й незмінна відмінність. У цьому сенсі вічне повернення стає процесом безкінечного становлення, де ідентичність неможлива, і залишається лише безперервна відмінність. Дельоз описує це як «гру становлення». Русієм гри вічного повернення є воля до влади, і для Дельоза ці поняття нерозривно пов'язані. Воля до влади за Ніцше – це прагнення до самоподолання й створення нових цінностей. Дельоз інтерпретує волю до влади як динамічне становлення, постійний рух, що сприяє створенню відмінностей. Саме в цьому русі воля до влади знаходить своє вираження, а вічне повернення стає тією формою, в якій цей рух позбавляється будь-якої статичності. Воля до влади у вічному поверненні стверджує себе через постійне руйнування старого, безперервне оновлення й прийняття процесу, що не зводиться до простої реплікації минулого. Отже, гра є проявом активних сил, які, на відміну від реактивних, стверджують себе через розрізнення [Deleuze, 2006]. Дельоз сам вибудовує розмежування між звичайною грою, де є правила і обмеження, й божественною, чистою грою. «У такій грі кожен хід є вигравним, оскільки в ній немає ні визначених правил, ні об'єктів гри – вона зосереджена на непередбачуваному майбутньому...» [Скубіна, 2024 с. 106].

Ми розуміємо, що гра передовсім сприймається як *ludus*, оскільки саме в такому ключі її представляв Гейзінга. Його робота стала першою, а часто і єдиною асоціацією з філософією гри навіть для тих, хто не заглиблювався в цю тему. І не можна сказати, що ми не можемо нічого протиставити концепції гри Гейзінги. Скоріше це єдине настільки обширне, глибоке й відоме дослідження присвячене темі гри та розумінню людини як *Homo Ludens* – людини, що грає.

Однак, на нашу думку, ключовий внесок у зміцнення сприйняття гри як *ludus* зробив розвиток технологій, а саме створення і стрімке поширення відеоігор. За останні двадцять років відеоігри перетворилися з досить стигматизованого молодіжного захоплення на повсюдно поширене культурне явище. Завдяки мобільним телефонам ігровий сеанс перестав бути виключно цілеспрямованим хобі і став способом провести час дорогою на роботу або в очікуванні в черзі.

На перший погляд, відеоігри розширюють ігровий досвід. У них можна відтворити будь-які ситуації – все залежить від фантазії розробника, гравця й від того, наскільки ефективно та чи інша ідея реалізується в цьому медіумі. Навіть ігри одного жанру мають різні механіки, які створюють нові правила і новий досвід. Водночас варто зазначити, що здебільшого відеоігри не мають власної «мови», запозичуючи наративні елементи з літератури, режисуру – з кіно, а ігрові механіки – з реальних ігор. Тобто відеоігри все ще перебувають у пошуку того, що можна висловити лише через цей медіум, хоча є й рідкісні винятки. А імерсивність, яку забезпечують відеоігри, радше стає своєрідною «милицею» для сценариста, оскільки легше перейнятися історією, в якій гравець сам бере участь, керуючи персонажем.

І хоча відеоігри прийнято вважати простором безмежних можливостей, це справедливо лише на абстрактному рівні, якщо розглядати відеоігри як такі. У цьому випадку вони дають змогу реалізувати будь-які фантазії. Але якщо перейти на практичний рівень і розглянути кожну гру окремо, виявляється, що вона поступається грі в реальному житті. У реальному житті ми можемо змінювати правила, адаптуючи їх під себе, якщо мова йде про змагальні ігри. У іграх із мімікрією, театральністю ми не обмежені набором

заздалегідь визначених розробником сюжетних ліній і варіантів діалогів. Ми не граємо у відеоігри як такі, ми граємо в кожну окрему гру. І якщо дивитися на ігри як такі через призму конкретної відеоігри, виникає так зване «тунельне бачення», де межі визначає код, написаний розробником. А через те, що відеоігри ще не виробили власної мови і метамови, стає надзвичайно складно осмислити через них природу гри як такої.

Коли відеогра виступає об'єктом дослідження, це обмежує можливість глибоко рефлексувати над предметом. Наприклад, у статті «Метамодерна природа Смерті на милиці Кодзіми: сінopsis і геймплей» [Radchenko, 2025] добре показано, чому Смерть на милиці (Death Stranding) є метамодерністською грою: автор пояснює, як у ній проявляються осциляція, метамодерністський афект і конструктивність як відповідь на постмодерну деконструкцію. Але, на жаль, у статті не дається відповіді на питання, як ця відеогра просуває метамодернізм уперед і відкриває його нові аспекти. Якщо відеоігри є самостійним медіумом, тоді можна було б очікувати, що вони запропонують нові ракурси для розкриття метамодернізму. Інший приклад – дослідження, яке застосовує критичну расову теорію й постколоніальну теорію до «Кредо асасіна: походження» (Assassin's Creed: Origins) [Keefer, 2023]. Але і тут гра радше ілюструє ці теорії, аніж стає засобом їх розвитку. Така ситуація є типовою для досліджень відеоігор, які часто будуються за схемою «...назва культурного феномена або філософської школи... у ...назва гри». Це пов'язано не з недоліками авторів таких робіт, а радше зі специфікою відеоігор як медіуму й недостатньою рефлексією щодо них як незалежного засобу вираження. Безумовно, існують дослідження, які беруть до уваги, як ігрові механіки, звуковий і візуальний складники впливають на сприйняття філософських і культурних проблем гравцем [Stewart, 2022; Mukherjee, 2024]. Проте цей підхід поки залишається скоріше винятком, ніж правилом.

З іншого боку, коли відеогра є предметом дослідження, вона найчастіше використовується як case study. Наприклад, у статті «Проблема повстання сліпих в ігровій індустрії» [Balinski, 2022] розглядається проблема інклюзивності відеоігор, зокрема відсутність доступності для незрячих гравців. У ній перелічено кілька ігор, створених виключно для незрячих гравців. Проте ці ігри розглядаються лише як приклади, адже вони, знову ж таки, не розширюють відеоігри як медіум і не використовують особливості сліпоти як можливість створення принципово нового досвіду, а лише адаптують досвід зрячих людей.

Відтак, ми можемо спостерігати, як філософське й культурологічне осмислення гри дедалі більше звужується. Ми проходимо шлях від гри як невіддільної властивості людини й всієї культури до гри як чогось, що встановлено на електронному пристрої. Гра перемістилася з життєвого простору в електронне середовище. Здається, що осмислення гри через *raidia* поступово зникає з людології. Те, що ми розуміємо під *raidia*, нині описується не в статтях, присвячених іграм, а в натхнених дельбозіанством «плинних» філософіях становлення.

Підсумовуючи, можна сказати, що хоча ми й критично поставилися до нинішнього стану людології, варто визнати, що це досить молода галузь, особливо в тому, що стосується відеоігор. Будь-які спроби осмислити це поле й зробити його самостійним безумовно є цінними. Наприклад, одна з найвідоміших книг з людології, що вийшла за останні кілька років – «Ігри: агентність як мистецтво» [Nguyen, 2020]. Як випливає з назви, у ній пропонується розглядати ігри як мистецтво агентності. Людина в грі опиняється в нових умовах, має цілі, відмінні від реального життя, і, як наслідок, може бути *актором* у нових контекстах. Однак, щоб осмислити ігри загалом, відеоігри як медіум і кожну окрему гру, не варто забувати про властивості, які притаманні їм усім. Як і про амбівалентність гри, про те, що гра – це не лише діяльність, що обмежена правилами, а й акт чистої спонтанної творчості й фантазії.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Арістотель. *Політика* / Пер. з давньогр. О. Кислюк. Київ: Основи, 2000. 239 с.  
Віттенштайн Л. *Tractatus Logico-Philosophicus*; Філософські дослідження. Київ: «Основи», 1995. 311 с.

Дерріда Ж. Структура, знак і гра в дискурсі гуманітарних наук. У: Зубрицька, М. (ред.) *Антологія світової літературно-критичної думки XX ст.* Львів: Літопис, 1996. С. 457–478.

Скубіна Н. Розвиток ігрових концепцій у філософії: від античності до постмодерну. *Humanities Studies: Collection of Scientific Papers*. 2024. 21 (98). Р. 103–109 <https://doi.org/10.32782/hst-2024-21-98-12>

Balinski E. The problem of the uprising of the blind in the gaming industry. *Topos*. 2022 (1), Р. 125–133.

Caillois R. *Man, play, and games*. Illinois: University of Illinois Press, 2001.

Deleuze G. *Nietzsche and Philosophy*. New York: Columbia University Press, 2006.

Huizinga J. *Homo Ludens*. Abingdon, Oxfordshire: Taylor & Francis, 1998.

Keefer K. H. Becoming Bayek: Blackness, Egypt, and Identity in Assassin's Creed: Origins. *Games and Culture*. 2023. 18(7). Р. 940-958. <https://doi.org/10.1177/15554120231152755>

Locke J. *Some Thoughts Concerning Education: (Including of the Conduct of the Understanding)*. North Chelmsford, Massachusetts: Courier Corporation, 2013.

Mukherjee H. "Fear the Old Blood": The Gothicism of Bloodborne. *Games and Culture*. 2024. 19(1), pp. 94-115. <https://doi.org/10.1177/15554120231155325>

Nguyen C. T. *Games: Agency As Art*. Oxford: Oxford University Press, 2020.

Plato. *Plato: The Laws*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.

Radchenko S. Metamodern Nature of Hideo Kojima's Death Stranding Synopsis and Gameplay. *Games and Culture*. 2025. 20(1). Р. 20-37. <https://doi.org/10.1177/15554120231187794>

Rousseau J. *Emile, or, on education: Includes Emile and Sophie, Or, The Solitaires*. Lebanon, New Hampshire: University Press of New England, 2010.

Stewart D. When representations become acts: gamepad vibration as physical violence in Deus Ex: Mankind divided. *Topos*. 2022. (1). Р. 148 - 162.

#### **Алексеевко Антон Олегович**

аспірант, ННІ філософії, культурології, політології

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

майдан Свободи, 4, Харків, 61022, Україна

E-mail: [alekseenkoanton99@gmail.com](mailto:alekseenkoanton99@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-3295-182X>

Стаття надійшла до редакції 10.08.2025

Стаття рекомендована до друку 15.10.2025

Переглянуто 05.10.2025

Опубліковано 24.11.2025

---

## **THE AMBIVALENCE OF PLAY: PAIDIA VS LUDUS**

### **Alekseenko Anton O.**

PhD Student, Educational and Scientific Institute

Philosophy, Cultural Studies, Political Science

V. N. Karazin Kharkiv National University

4, Maidan Svobody, Kharkiv, 61022, Ukraine

E-mail: [alekseenkoanton99@gmail.com](mailto:alekseenkoanton99@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-3295-182X>

### **ABSTRACT**

This article examines the philosophical and cultural understanding of play with an emphasis on her ambivalent nature and dual modes of expression. Central is the distinction between paidia and ludus – spontaneous, creative playfulness versus structured, institutionalized play. In history of philosophy context drawing on classical works by Roger Caillois and Johan Huizinga key characteristics of games, such as freedom, limitation, uncertainty of outcome, non-productivity, regularity, and fictiveness, as well as the classification of game types (agon, alea, mimicry, ilinx) are analyzed. These categories often interact and sometimes conflict, highlighting the complexity and multifaceted character of play. The article situates

ludus within a historical philosophical tradition from Plato and Aristotle to Huizinga and Caillois, where play is treated as organized practice, while paidia represents an ontological concept in Heraclitus, Nietzsche, and Deleuze, where play embodies fluidity, creativity, and self-affirmation. Special attention is given to the impact of video games on contemporary ludology: their widespread popularity reinforces the perception of play as ludus, yet the authors argue that the true nature of play also encompasses paidia – spontaneous imagination and freedom of action. The study stresses the need to understand play as a complex phenomenon combining rules and creativity, structure and randomness, institutionalization and individual freedom, and as an inseparable aspect of culture and human existence. In conclusion, the authors suggest that contemporary ludology and philosophical studies of video games gain the greatest insight when they account for the dual nature of play, enabling humans to be both participants within systems and creators of their own experience.

**Keywords:** play, ludology, paidia, ludus, video games, philosophy of culture.

## REFERENCES

- Aristotle (2000). *Politics*. Kyiv: “Osnovy”. (In Ukrainian)
- Wittgenstein, L. (1995). *Tractatus Logico-Philosophicus; Philosophical Investigations*. Kyiv: “Osnovy”. (In Ukrainian)
- Derrida, J. (1996). Structure, sign, and play in the discourse of the human sciences. In M. Zubrytska (Ed.), *Anthology of twentieth-century world literary-critical thought* Lviv: Litopys. pp. 457–478. (In Ukrainian)
- Skubina, N. (2024). Development of Play Concepts in Philosophy: From Antiquity to Postmodernism. *Humanities Studies: Collection of Scientific Papers*, 21 (98), pp. 103–109. <https://doi.org/10.32782/hst-2024-21-98-12> (In Ukrainian)
- Balinski, E. (2022). The problem of the uprising of the blind in the gaming industry. *Topos*, (1), 125–133.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. Illinois: University of Illinois Press.
- Deleuze, G. (2006). *Nietzsche and Philosophy*. New York: Columbia University Press.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. Abingdon, Oxfordshire: Taylor & Francis.
- Keefer, K. H. (2023). Becoming Bayek: Blackness, Egypt, and Identity in Assassin’s Creed: Origins. *Games and Culture*, 18(7), P. 940–958. <https://doi.org/10.1177/15554120231152755>
- Locke, J. (2013). *Some Thoughts Concerning Education: (Including Of the Conduct of the Understanding)*. North Chelmsford, Massachusetts: Courier Corporation.
- Mukherjee, H. (2024). “Fear the Old Blood”: The Gothicism of Bloodborne. *Games and Culture*, 19(1), pp. 94–115. <https://doi.org/10.1177/15554120231155325>
- Nguyen, C. T. (2020). *Games: Agency As Art*. Oxford: Oxford University Press.
- Plato. (2016). *Plato: The Laws*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Radchenko, S. (2025). Metamodern Nature of Hideo Kojima’s Death Stranding Synopsis and Gameplay. *Games and Culture*, 20(1), pp. 20–37. <https://doi.org/10.1177/15554120231187794>
- Rousseau, J. (2010). *Emile, or, on education: Includes Emile and Sophie, or, The Solitaires*. Lebanon, New Hampshire: University Press of New England
- Stewart, D. (2022). When representations become acts: gamepad vibration as physical violence in Deus Ex: Mankind Divided. *Topos*, (1), pp. 148–162.

The article was received by the editors 10.08.2025

The article is recommended for printing 15.10.2025

The article was revised 05.10.2025

This article published 24.11.2025

**Як цитувати:** Алексєнко, А. (2025). АМБІВАЛЕНТНІСТЬ ГРИ: PAIDIA VS LUDUS. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії»*, (73), 206–212. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-73-19>

**In cites:** Alekseenko, A. (2025). THE AMBIVALENCE OF PLAY: PAIDIA VS LUDUS. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (73), 206–212. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2025-73-19> [In Ukrainian]