

УДК 141.3

Т. В. Лисоколенко
кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри філософії освіти
Дніпропетровського обласного інститута
последипломного педагогічного освіти

ИГРА В ФИЛОСОФИИ ЖАНА БОДРИЙЯРА

Философские исследования феномена игры позволяют предполагать, что игра – это не просто вид деятельности, она выступает неотъемлемой частью социальной действительности. Одним из тех, кто демонстрирует это перед нами, является Ж. Бодрийяр, в наследии которого феномен игры, наряду с понятиями симулякра, симуляции и виртуальной реальности, получил новые векторы осмысления. Кроме того, что Жан Бодрийяр «снижал себе титул мага постмодернистской сцены, гуру постмодерна, Диснея современной метафизики» [17, с. 69], его следует отнести к ряду представителей философии XX ст., которые расширили онтологические границы понимания концепции игры в пределах общественно-гуманитарных дисциплин.

Осознавая, что философские взгляды и идеи Ж. Бодрийяра развивались и трансформировались, изменялось само его видение места и роли игры в социальных структурах, источниками статьи являются работы Ж. Бодрийяра [1-10]. Методологическую основу исследования составляют работы А. А. Грицанова [12], А. В. Дьякова [13], разработки автора, посвященные этой проблематике [14; 15].

Исходя из актуальности обозначенных векторов исследования феномена игры, цель статьи заключается в проведении анализа генезиса взглядов Ж. Бодрийяра на феномен игры. Конечно, приступая к реализации поставленной задачи, необходимо иметь в виду следующее – игра, являясь «сквозным» элементом множества работ философа, отличается поливариативностью интерпретаций; игра тесно переплетена, встроена в иные концепции автора, что затрудняет возможность ее вычленения или отделения от иных философских концептов. Также, важно отметить, что французский философ не ставил перед собой задачу создания логически оформленной концепции игры, поэтому чтобы проследить его отношение к этому явлению необходимо:

– Определить сущность игры в философском наследии Ж. Бодрийяра;

– Выявить роль и значение игры в наиболее известных концепциях Ж. Бодрийяра. В процессе поиска углубляться в содержание этих концептов, т.к. способ и манера письма французского философа в некоторых работах может характеризоваться, как и многие тексты представителей постмодерна, неоднозначностью и возможностью поливариантно-сти интерпретаций его текстов.

Учитывая выше обозначенное, логика изложения исследовательского материала основывается на методе исторического анализа текстов французского философа. Именно этот подход позволит выявить генезис понимания игры и проследить трансформацию взглядов Ж. Бодрийяра на феномен игры.

В работе «Общество потребления. Его мифы и структуры» игра оказывается напрямую связанной со знаковым потреблением, являясь важным элементом знаковой реальности. Именно в этой работе Ж. Бодрийяр вводит понятие «социальной игры», как игры в человеческие отношения, которая представляет собой: «Гигантскую модель «симуляции» отсутствующей взаимности. Для нее характерна не скрытность, а функциональная симуляция» [1, с. 208]. Понятие «игровая деятельность» становится здесь доминирующей, т.к. она влияет на отношение к вещам, людям, культуре и др. социальным явлениям. Уже в этой работе игра оказывается тесно связанной с медиальной реальностью, реальностью знаков, переносы из которой являются доминирующими в обществе потребления. Само общество потребления функционирует таким образом «чтобы играть на

двусмысленности знака в предметах и превращать их статус полезного товара, в игру «окружения», распространенную на всех» [1, с. 8-9].

Выступая с критикой современной культуры, заявляя, что медиа, наряду с другими знаками, в обществе потребления формируют упрощенную игровую культуру, Ж. Бодрийяр констатирует: «Именно игровая деятельность все более управляет нашим отношением к вещам, к людям, к культуре» [1, с. 149]. Такие знаки потребления являются неотъемлемой частью социальной игры, в которой потребитель, как социальный игрок, играет собственной персонализацией, «переходя» от одного медиаконтента к другому. Понятие объективной информации, таким образом, сводится к нулю. «Потребитель определяется «игрой» моделей и своим выбором, т.е. комбинаторной включенностью в эту игру» [1, с. 241].

Таким образом, в работе «Общество потребления. Его мифы и структуры» категория игры является тесно вpleтеной в концепцию существования современного общества, являясь элементом, при помощи которого автор раскрывает тенденции развития общественных процессов. Игра облачается в знак, становясь элементом знаковой реальности в обществе потребления, функционирующей по своим правилам.

В центре работы «Реквием по медиа» автор помещает медиа реальность, которая является одной из важнейших составляющих социальной игры. Сама игра наделяется новыми значениями и характеристиками, посредством проникновения игры медиа во все социальные аспекты жизни общества. Ж. Бодрийяр раскрывает еще одно свойство медиа в контексте «социальной игры» современного общества – власть «играет» посредством медиа, создавая иллюзию свободы выбора и свободы самовыражения. «Телевидение в силу самого своего присутствия оказывается социальным контролем» [2, с. 241]. И Ж. Бодрийяр еще неоднократно будет возвращаться к этой идее в своих последующих работах.

Ж. Бодрийяр расширяет границы значения медиа в современном ему обществе, что приводит к построению собственной «игры моделей означивания» в социуме. Ж. Бодрийяр назвал этот процесс массметизацией «это не совокупность техник распространения сообщений, а навязывание моделей» [2, с. 247]. Таким образом, можно предположить, что медиа встроены в контекст теории социальной игры. Разрушить тотальную категоричность медиа способно, согласно Ж. Бодрийяру только символическое: как «акт обмена и социальное отношение, кладущее конец реальному, разрушающее в себе реальное, а заодно и оппозицию реального и воображаемого» [3, с. 243]. Действие символического заключается в разрушении однозначности сообщения, в восстановлении амбивалентности смысла и в одновременной ликвидации инстанции кода [2, с. 259].

Французский философ акцентирует внимание на том, что современное общество – это общество симулякров и симулированной действительности, в которой игре отводится немаловажная роль. Ж. Бодрийяр артикулирует внимание на том, что «вся реальность сделалась игрой в реальность» [3, с. 152], функционирующей по собственным правилам.

В современном обществе доминируют симулякры третьего порядка, это согласно Ж. Бодрийяру означает, что мы живем уже не в реальности, «а в гиперреальности» [3, с. 45]. О значении игры на стадии третьего порядка симулякров Ж. Бодрийяр говорит следующее: «вся реальность сделалась игрой в реальность» [3, с. 152]. Здесь, в период господ-

ства симулякрів третього порядку, уже не стоять питання про різницю між оригіналом і копією. Тут актуально зазначити реальність симулякрів. Немає реальності – є гра в реальність, присутня всюди.

У роботі «Соблазн» концепт гри знаходить свою реалізацію через призму громадського кількості піднятих автором тем. Тут, в цій роботі, гра розкривається з нових ракурсів в контексті сопоставлення «Закона» і «Правила». Поняття «Закон» приблизно к поняттю соціальної норми, визнаваною всіма і претендуючою на певну об'єктивність. Поняття «Правило» слід прирівняти, що і робить Ж. Бодрийяр, к грі. Гра – це область правил, гра – це сфера, яку не можна залишити просто так, коли забороняється. Іменно це наближає гру по правилам к певному виклику. Проводя аналогії між «Законом» і «Правилом», Ж. Бодрийяр, таким чином, дає розширену характеристику властивостей і якостей гри як такої.

Сфера гри, очевидно, знаходиться в сфері бажання або соблазна, не являючись обов'язковою соціальною практикою. Згідно Ж. Бодрийяру, люди значно вільніші в сфері грі, ніж в сфері «Закона» і обов'язків, при цьому правила гри, як вважав французький філософ, не обмежують суб'єкта, оскільки учасники «вільні від вимоги грі, як обстоїть справа з законом. Правило звільняє нас від Закону» [8, с. 239]. Гра – це територія вільності, а її правила – це не що інше, як можливість виконання гри як соціальної практики, «правило грає роль пародійного симулякра Закону» [8, с. 260].

Також в цій роботі привертає увагу акцент автора на спроможності гри к трансгресії. Так, Ж. Бодрийяр пише: «Ми залишили позади не тільки еру правила і ритуалу – ми розпрощалися також з ерою Закону і угоди. Наша життя облягається Нормою і моделями <...> Мінімум реальності і максимум симуляції – ось чим відтепер ми будемо задоволені в своїй житті» [8, с. 268]. Тут є в сучасній віртуальній реальності гра, в відмінності від «Закона» і «Правила», продовжує існувати вже в модифікованій, симульованій формі. Правда, Ж. Бодрийяр називає трансгресивні форми гри сублімованими, під які потрапляють грі практики як міждисциплінарні категорії. «Ми познали вже пониження гри до статусу функції. Функціональна деградація гри: гра-терапія, гра-навчання <...> все це лише сублімована форма <...>, яка надає грі сенс, повідомляє їй цілісність, а значить, виходить за межі її сили соблазна» [8, с. 273].

Тут також автор дає чітке визначення поняттю грі: «Грі є місце, де панує холодний соблазн – «нарцисическе» очарування електронних і інформаційних систем, холодне очарування засобів і термінів, в які ми перетворилися» [8, с. 280]. Очевидно, апелюючи поняттям холодного соблазна, автор звертається к поняттям М. Маклюэна, таким як «холодні» і «гарячі» засоби комунікації. «Гарячий засіб характеризується низькою ступенню участя аудиторії, а холодні – високою ступенню участя, або задоволення їю недостатнього» [16, с. 27]. Так, к холодним засобам М. Маклюэн віднес – телефон, розмова. К гарячим – радіо. «Любиме гарячий засіб комунікації допускає меншу ступенню участя по порівнянню з холодним» [16, с. 28]. Тут є, іменно грі реалізується в сучасному суспільстві через засоби масової комунікації. Грі, як новий спосіб інтерпретації гри, не маючий нічого загального з агонією або дуалією, утверджує поліваріативність алеаторних комбінацій грі сучасності.

Поняття соціальної гри, межі і очертання котрою в попередніх роботах ми могли бачити, тепер втрачають сенс, оскільки Ж. Бодрийяр ставить під сумнів саму ідею соціальної. «А який соблазн в нашій соціальній – є ли це менше соблазнотворне, ніж сама ідея соціальної? Це нульова ступенню соблазна» [8, с. 268]. Іменно ця

нульова ступенню соблазна у Ж. Бодрийяра орієнтована на зняття жорсткої опозиції «гра-негра», «ігрове-неігрове». Далі, ідея нульової ступенню в цілому знаходить своє поширення в ідеї імплузії. Поки розмова йде об імманентній силі соблазна, суть котрою в наступному: «все і вся відірвати від своєї істини і повернути в гру, в чисту гру видимостей, і в неї миттєво переіграти і опрокинути все системи сенсу і влади» [8, с. 36]. Це поширення, перемішування ігрового з неігровим, як взаємопроникнення протилежностей, знімає ідею звичних для класическої філософії бінарних опозицій, і в даній ситуації дає можливість говорити об безмежності ігрового, во всякому випадку, о взаємопроникненні ігрового з неігровим, що ускладнює наступне дослідження гри як окремого поняття в філософії Ж. Бодрийяра.

Фактом можна вважати положення, що гра в сучасному світі претерпела багато трансформацій, мутацій і видозміненій. Сучасне ігрове: «всюди і повсюди – воно визначає навіть «вибір» марки сигаретного порошку в супермаркеті» [8, с. 274]. Можливо передбачити, що крізь призму піднятих в цій роботі [8] нових аспектів, а іменно: алеаторності, трансгресії, ігрового, очевидно, що гра – це дійсний соціальний феномен, маючий історію свого становлення і різні форми розвитку, і звідси гра тільки к її узкоспеціалізованим формам, практикам або видам діяльності – це спрощення її розуміння. Значно пізніше, в роботі «Паролі» Ж. Бодрийяр висловлюється по справі соблазна так: «Аналізуючи соблазн, я прийшов к висновку, що в його полі попадає все, що уникає структур <...> Соблазн не тільки грає на бажанні, скільки грає з цим бажанням. Він не є його запереченням, але він не виступає також і його протилежністю: він його розігрує» [9, с. 21].

У роботі «Симулякр і симуляція» гра виявляється напряму пов'язаною з поняттям гіперреальності, точніше гра – це і є симуляція, з котрої складається сама гіперреальність. «Розмова вже не йде об ложній репрезентації реального, а об тому, щоб приховати, що реальне перестало бути реальним, і таким чином, спасти принцип реальності» [4, с. 21]. Розмова словами самого Ж. Бодрийяра, необхідно відзначити, що імплузія гри в сучасності більше неможлива, їй попросту нікуди більше розширюватися. Ми всі заложники гри гіперреальності: «Ми залишаємо <...> заложниками аналітическої концепції СМІ, концепції активного і ефективного зовнішнього агента» [4, с. 48].

Перенасичення медіальним простором призводить к ускользанию, зникненню цілого образу діяльності. Ж. Бодрийяр трактує це наступною фразою: «Я впадаю в негативний екстаз об радіо. В результаті виникає стан <...> головокружіння, викликане цим обсецненным бредом комунікації» [5]. Можливо передбачити, що вибух всередині вже стався, в контексті медіареальності. Ж. Бодрийяр приходять к тому, що вплив медіа в контексті гри соціального, може мати зворотний ефект, так званий «ефект негативної комунікації».

Заігрування подій, тем, історій в медіальній гіперреальності, неотвратимо призводить к зникненню подій в реальності. Медіа не тільки «забалтвають» більшість проблем і тем, вони формують у глядача і користувача звичку к тому, к чому в реальній житті неможливо звикнути. Ж. Бодрийяр, роздумуючи об цьому, ставить в приклад телепроект, пов'язаний з Освенцимом. Всюохватність гри віртуальної реальності зв'язана з положенням – для того, щоб стати подією – потрібно стати медійною подією. «Об чому ще мріють СМІ, як не об тому, щоб викликати подією одним лише своїм присуттвом <...>. Такова логіка симулякрів» [4, с. 79].

В межах теорії гіперреальності більше немає імператива підкорення, тепер моделями в медіапросторі стають самі люди. Іменно це положення дає можливість Ж. Бодрийяру розмова об тому, що відбувається перехід об «системі контролю к системі апотропії» [4, с. 45]. Медіа вже не є локалізованими моделями, вони

практически неотъемлемая часть нашей жизни, в которой люди всегда оказываются по ту сторону экрана. Медиа ведут игру апотропии – игру сдерживания, запугивания, игру разубеждения.

Трансформация взглядов Ж. Бодрийяра на игру во многом связана с развитием иных его концепций. Так, например, в работе «Симулякры и симуляция» встречаем изменение взгляда на популярную формулу – *medium is message*, которая теперь у Ж. Бодрийяра означает: «не только конец меседжа, но и конец медиума. Больше нет медиума <...> т.е. инстанции, которая была бы посредником между одной реальностью и другой» [4, с. 114-115]. То есть, исходя из этого, можно предположить, что происходит и размытие самих границ медиапространства, оно срывается не только со средой, но и с субъектом.

В эпоху гиперреальности игра продолжает проявляться сквозь призму архитектуры, культуры и прочих элементов социальной жизни. Сегодня игра оказывается не частью симулякра или реальности – она выступает неотъемлемым компонентом симулированной гиперреальности, в пределах которой функционируют симулякры как универсальные знаки реальности. Таким образом, согласно Ж. Бодрийяру, нашу реальность можно понимать как «поле симуляции» [4, с. 165].

Так, в контексте порядков симулякров, игра наделяется Ж. Бодрийяром, различным смысловым содержанием. Соответственно, в пределах первого порядка симулякров игра непосредственно связана с обыгрыванием и разыгрыванием. Здесь игру можно понимать как некое зеркало реальности. В пределах второго порядка симулякров игра выступает частью реальности, попыткой исказить реальность, обыграв ее. В контексте симулякров третьего порядка игра скрывает реальность либо же «обыгрывает ее присутствие» [см. 14]. Также, следует отметить, что сами симулякры в современном обществе реализуются и в другой игре, направленной непосредственно против самого человека – мимикрической игре, т.е. игре по подмене самой реальности ее условными подобиями.

Попытку углубиться в тему «игровых» структур общества, французский философ осуществил в работах «Войны в Заливе не было» и «Дух терроризма». Здесь игра виртуального носит абсолютный характер, она – это средство манипулирования, подавления и обмана.

В работе «Войны в Заливе не было» социальная игра реализуется опосредованно, через навязывание медийной реальности, субъекты выступают заложниками медийной игры. «Войны пропали в пустоте, на сцене остались лишь заложники <...> в качестве заложников информации на глобальной сцене массмедиа» [6, с. 15]. Автор, на примере анализа одного из наиболее устрашающих явлений современности – войны и терроризма, раскрывает перед читателем весь конструкт влияния игровой модели медиа на людей. «Мы помещены в симулякр войны, словно под домашний арест» [6, с. 15] или «терроризм – ничто без медиа» [7, с. 117]. В частности, этот аспект игры медиа связан с темой насилия посредством медиа, т.к. социум превращается в заложников информации. «Социальное насилие носит системный характер, оно пронизывает все сферы жизнедеятельности общества» [11, с. 6]. Виртуальная игра – насилие в наиболее общих чертах заключается в навязывании или манипулировании. Размышляя в этом контексте, Ж. Бодрийяр приходит к заключению, что одна из задач медиа в социальной игре проявляется в необходимости сдерживания путем устрашения, т.е. апотропии. Игровая апотропия оказывается сдерживающим фактором для возникновения чего-то неприемлемого для структур власти. «Катастрофе реального мы предпочитаем изгнание в виртуальный мир» [6, с. 20]. Следовательно, Ж. Бодрийяр снова акцентирует внимание на понятии имплозии, наверняка предлагая воспринимать этот феномен не только как взрыв, направленный внутрь, но и как втягивание реальности в виртуальность, что отображается на тенденции к снижению уровня информированности, с одной стороны, и зависимости от средств коммуникации, с другой.

Игра является словом – паролем, вводящим нас в мир вещей, в мир знаков. Ж. Бодрийяр в исследовании «Пароли» акцентирует внимание на том, что мы постоянно вынуждены жить в условиях двойной морали или двойных стандартов. На разных полюсах прибывают сфера нравственности и сфера рынка. Условно, ибо видим, что здесь автор изменяет свой взгляд на сущность игры, в сравнении с той игрой, которая была представлена в работе «Соблазн», в контексте «нулевой степени соблазна». Игра в этом символическом антагонизме отнесена к области уже знакомого «импловизирующего», которое не считается с нравственным либо безнравственным, моральным либо аморальным. Имморальность приравнивается Ж. Бодрийяром к области игрового процесса, «где значимы лишь события игры как таковой и соглашение партнеров относительно ее правил» [9, с. 16].

Игра у Ж. Бодрийяра носит характер хаотичности и гиперчувствительности, при оперировании этими понятиями автор как бы вскользь обозначает свое понимание игры: «Мы живем во вселенной алеаторности, вселенной, где уже нет соразмерных друг с другом субъекта и объекта познания» [9, с. 34].

В серии бесед Жана Бодрийяра с французским философом и журналистом Ф. Ливоне, внимание привлекает взаимодействие игры с понятием сингулярность. Согласно Ж. Бодрийяру, в современном обществе доминирует алеаторность игрового пространства, с неопределенностью и непредсказуемостью развития игры по правилам. Даже правила игры являются сингулярными для каждого конкретного случая. Поле игры современного общества «это поле сингулярности, которая не знает никаких других правил, кроме тех, что являются ее собственными» [10, с. 105]. Таким образом, необходимо отметить, что здесь прослеживается взаимосвязь понятия игры, с понятиями имплозия, алеаторное и виртуальное, в свете чего Ж. Бодрийяр полагал, что в будущем нас ожидает гипертрофированное развитие виртуального, «которое приведет к имплозии нашего мира» [9, с. 32]. В данном случае автор, скорее всего, имел в виду, так же, как и в работе «Войны в Заливе не было», все большее втягивание мира в виртуальную реальность.

Проведенное исследование дает возможность предположить, что феномен игры является составной частью наиболее известных и распространенных философских концепций французского философа и напрямую связан с такими понятиями философии Ж. Бодрийяра как: виртуальная реальность, симулякр, симуляция, имплозия, алеаторность, сингулярность, апотропия и пр. В процессе развития философских идей Ж. Бодрийяра изменялось и значение игры как социального феномена. Включенность игры в философию Ж. Бодрийяра, в целом, можно представить следующими отношениями: «игра – знак потребления», «игра – социальная игра», «игра – медиапространство», «игра – виртуальная реальность», «игра – социальные практики», «игра – симулякр». Также, Жан Бодрийяр в своих исследованиях выделяет такие концепции как: «нулевая степень соблазна» и «идея игрового», которые, вероятно, можно рассматривать как новые грани не просто в понимании концепции игры, а как дальнейшие варианты ее исследования и означивания в контексте социальной философии.

Литература

1. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. Е. А. Самарской. – М. : Республика ; Культурная революция, 2006. – 269 с.
2. Бодрийяр Ж. Реквием по медиа / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. Д. Кралечкин // К критике политической экономии знака. – М. : Академический проект, 2007. – С. 228-260.
3. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. С. Н. Зенкин. – М. : Добросвет, 2000. – 387 с.
4. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. А. Качалова. – М. : ПОСТУМ, 2015. – 240 с.
5. Бодрийяр Ж. Экстаз коммуникации / Ж. Бодрийяр // Эл. библиотека Ихтина. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.read.in.uo/book229744

6. Бодрийяр Ж. Войны в Заливе не было / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. А. Качалова // Дух терроризма. Войны в заливе не было. – М. : РИПОЛ классик, 2016. – С. 13-94.

7. Бодрийяр Ж. Дух терроризма / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. А. Качалова // Дух терроризма. Войны в заливе не было. – М. : ИПОЛ классик, 2016. – С. 95-188.

8. Бодрийяр Ж. Соблазн / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. А. Гарраджи. – М. : Ad Margenum, 2000. – 318 с.

9. Бодрийяр Ж. Пароли / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. Н. Сулова // Пароли. От фрагмента к фрагменту. – Екатеринбург : У-Фактория, 2006. – С. 11-59.

10. Бодрийяр Ж. От фрагмента к фрагменту / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. Н. Сулова // Пароли. От фрагмента к фрагменту. – Екатеринбург : У-Фактория, 2006. – С. 61-195.

11. Гишинский Я. И. Социальное насилие / Я. И. Гишинский. – СПб : Алетейя, 2017. – 212 с.

12. Грицанов А. А. Жан Бодрийяр / А. А. Грицанов, Н. Л. Кацук. – Мн. : Книжный Дом, 2008. – 256 с.

13. Дьяков А. В. Жан Бодрийяр: Стратегии «радикального мышления» / А. В. Дьяков. – СПб : Санкт-Петербургский университет, 2008. – 357 с.

14. Лисоколенко Т. В. Игровой характер симулякров / Т. В. Лисоколенко // Гілея: науковий вісник. Зб. наук. праць. – К. : Гілея, 2016. – № 110 (7). – С. 241-245.

15. Лисоколенко Т. В. Медиа в контексте «социальной игры» Ж. Бодрийяра / Т. В. Лисоколенко // Гілея: науковий вісник. Зб. наук. праць. – К. : Гілея, 2016. – № 113 (10). – С. 172-175.

16. Маклюэн Г. М. Понимание медиа: Внешние расширения человека / Г. М. Маклюэн ; пер. с англ. В. Николаева. – М. : Гиперборей, Кучково поле, 2007. – 464 с.

17. Философы Франции: Словарь. – Изд. 2-е, испр. и доп. – М. ; СПб : Центр гуманитарных инициатив, 2016. – 464 с.

Аннотация

Лисоколенко Т. В. Игра в философии Жана Бодрийяра. – Статья.

Анализируется сущность феномена игры в философском наследии французского философа Ж. Бодрийяра. Внимание акцентировано на сложности проведения исследования, поскольку игра, являясь элементом множества работ философа, отличается поливариативностью интерпретаций, встроена в различные концепции, что затрудняет возможность ее отделения от иных философских концептов Жана Бодрийяра. В связи с этим обосновывается необходимость исследования феномена игры в контексте таких категорий как: симулякр, симуляция, виртуальная реальность, имплозия, алеаторность, сингулярность, апотропия. Автор поднимает вопрос о возможном снятии оппозиционности элементов «игровое – неигровое» в философии Ж. Бодрийяра. Проведенное исследование дает возможность предположить, что игра является

составной частью наиболее известных и распространенных концепций французского философа. В процессе развития философских идей Ж. Бодрийяра изменялось значение игры как социального феномена.

Ключевые слова: игра, игровое, медиа, симулякр, социальные практики.

Анотація

Лисоколенко Т. В. Гра в філософії Жана Бодрийяра. – Стаття.

Аналізується сутність феномену гри у філософському спадку французького філософа Ж. Бодрийяра. Увага акцентована на складності проведення дослідження, оскільки гра, як елемент багатьох робіт філософа, відрізняється поліваріативністю інтерпретацій, вбудована у різні концепції, що ускладнює можливість її відокремлення від інших філософських концептів Жана Бодрийяра. У зв'язку з цим обґрунтовується необхідність у проведенні дослідження феномену гри у контексті таких категорій як: симулякр, симуляція, віртуальна реальність, імплізія, алеаторність, сингулярність, алотропія. Автор підіймає питання про можливість зняття опозиційності елементів «ігрове-неігрове» у філософії Ж. Бодрийяра. Проведене дослідження дає змогу припустити, що феномен гри є невіддільною частиною найбільш відомих та поширених концепцій французького філософа. З часом розвитку філософських ідей Ж. Бодрийяра змінювалося значення гри як соціального феномену.

Ключові слова: гра, ігрове, медіа, симулякр, соціальні практики.

Summary

Lysokolenko T. V. The game in the philosophy of Jan Baudrillard. – Article.

The article analyzes the essence of the phenomenon of the game in the philosophical heritage of the French philosopher J. Baudrillard. Attention is focused on the complexity of the research, since the game as an element of many philosopher's works, differs by the multivariate interpretation. The game is built into various concepts, which makes it difficult to separate it from other Jean Baudrillard's philosophical concepts. In this connection, the necessity of studying the phenomenon of the game in the context of such categories as simulacrum, simulation, virtual reality, implosion, aleatory, singularity, and apotropy is grounded. The author raises the question of the possible removal of the opposition of the elements "game – non-game" in the philosophy of J. Baudrillard. The study makes it possible to assume that the game is an integral part of the most famous and common concepts of the French philosopher. With the development of J. Baudrillard's philosophical ideas, the significance of the game as a social phenomenon was changing.

Key words: game, media, simulacrum, social practices.