

## ФІЛОСОФІЯ ЛЮДИНИ З ЇЇ ОСОБЛИВОСТЯМИ, ЗДІБНОСТЯМИ І ВЛАСТИВОСТЯМИ

УДК 141.32

DOI <https://doi.org/10.24195/sk1561-1264/2023-1-2>**Лисоколенко Тетяна Володимирівна**

кандидат філософських наук, доцент,

доцент кафедри філософії

КЗВО «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради»

вул. Володимира Антоновича, 70, Дніпро, Україна

orcid.org/0000-0003-1545-8682

### ТРАНСГРЕСІЯ ТА ГРА: МЕЖІ РОЗУМІННЯ У ДИСКУРСІ СУЧАСНОСТІ

*Представлено феномен гри крізь явище трансгресії. Автор обстоює позицію про те, постнекласична філософія вибудовується навколо деконструкції попередніх ідей, культурних процесів та явищ, для означення яких вже не вистачає усталеної термінології. Гра у сучасному філософському дискурсі належить до таких понять. Саме через трансгресію автор вбачає можливим опис гри, як видозміненого явища сучасної культури, що вже давно пододало межі власного класичного розуміння. Мета роботи полягає у дослідженні феномену гри крізь сутнісні риси трансгресії. Провідним методом дослідження є аплікація, яка дозволила експлікувати провідні ідеї трансгресії на сутнісні риси гри як сучасного феномена та уможливила представлення порушення лінійного процесу існування гри як такої. Логіка викладу дослідницького матеріалу базується на представленні термінологічного аналізу феномена гри та на констатації домінуючого звуженого її розуміння, як явища без цілепокладання. Автор обґрунтовує перспективність розгляду гри крізь трансгресію, представляючи розуміння трансгресії представниками постмодерної філософії (М.Бланшо, М.Фуко, Ж.Батай). Здійснюється спроба представлення властивостей гри у сучасному дискурсі, що можна звести до наступних положень. Сучасне розуміння гри пов'язане з театральністю культури постмодерну; гра набуває властивостей «гри з текстом» в контексті ідеї «мовної гри»; гра постає своєрідним майданчиком для експериментів з творами мистецтва; сучасна гра – це гра симулякрів. Сенс сучасної гри варто визнати трансгресивним, ігровий підхід поширюється через гру інтерпретацій та фрагментарностей, що домінують у підході аналізу сучасних концептів (Ж.Дерріда). Проведене дослідження дає змогу констатувати наступне. Гра зазнає суттєвих змін, які стосуються саме розмивання меж її класичної інтерпретації як вільної діяльності без цілепокладання. У розумінні гри здійснюється своєрідний онтологічний стрибок, відбувається перехід гри з однієї буттєво-сутнісної парадигми до іншої. Трансгресія уможливорює домінантне виокремлення гри як серйозного концепту, що має перспективу дефінітивного розкриття, як «серйозна гра», крізь призму інших соціальних площин. Підхід до гри як до трансгресивного явища – це спроба виявлення множинності, варіативності та відкритості гри у сучасному світі.*

**Ключові слова:** гра, трансгресія, філософія постмодерну, мова, медіа, культура.

**Вступ.** Переосмислення сутності феноменів, зміна ставлень до них є природним процесом суспільного розвитку, адже вичерпавши себе, можливості своєї реалізації, суспільно породженні явища, ідеї, концепції або відмирають, або отримують «нове життя» після реконструкції або переоцінки. До явищ, які наразі ретельно піддаються ревізії належить і феномен гри.

У сучасному світі гра досліджується в межах різних наукових дисциплін чи галузей, що обумовлене її універсальністю, багатозначністю та інтегрованістю до різних сфер життєдіяльності. Якщо ми звернемося до словників, шукаючи визначення того, чим є гра, то отримуємо різноманітні відповіді, які будуть різнитись поміж собою, що обумовлено саме переломленням

гри крізь призму певної галузі чи сфери. Так, у словнику української мови гра визначається як: «Підпорядковане сукупності правил, прийомів або засноване на певних умовах заняття, що є розвагою або спортом» [14], у філософському енциклопедичному словнику гри визначено як: «непродуктивну діяльність, яка реалізується не за для практичних цілей, а слугує для розваг та забав» [15, с. 168]. В межах енциклопедії постмодернізму гри визначено як «різновид фізичної та інтелектуальної діяльності, позбавленої прямого практичного цілепокладання, в межах якої індивіду надається можливість для самореалізації» [12, с. 293]. У довідковій літературі з психології гра визначається як: «форма діяльності у певних ситуаціях, що спрямована на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого у соціальних способах здійснення предметних дій» [13, с. 127]. В українському педагогічному словнику гра інтерпретується як «форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів» [4, с.73]. Відповідно, можна вести мову про те, що з позиції різних наукових площин визначення гри є відмінними, тому виокремити дефініції для порівняння та аналізу доволі непросто. Винятком, хіба залишається певна утилітарна легковажність, при характеристиці гри як вільної, не спрямованої на результат, діяльності. Однак, і цей складний у філософії постмодерну вже подолано, і варто ставити питання про гри як про кінець діяльності без цілепокладання, принаймні, якщо досліджувати особливості реалізації так званого ігрового компоненту у різних сферах життєдіяльності сучасного суспільства. Отже, в сучасному суспільстві, варто вести мову про різноманітні дослідницькі ланки переломлення гри, бо в найширших межах інтерпретації гри унікає повного визначення і різноманітні спроби та намагання «схопити гри у всіх її властивостях» виявляються марними. Що дозволяє вести мову про пряму залежність феномена гри від сфери її означення, від специфіки професійної діяльності суб'єкта, що намагається дати їй визначення, від соціально-історичного періоду дослідження гри тощо. Дати визначення гри – означає звузити її розуміння, обмежити коло явищ, що потрапляють під її характеристику. Однак й такі спроби варто оцінити як безуспішні, адже обмеживши та визначивши певну гри в конкретному історико-соціальному контексті, ми зіштовхнемося з тим, що ще більше ігрових явищ потребуватимуть визначення та дослідження. Тож, очевидним вбачається положення про те, що гри завжди конкретна та гри – це «моя гри». Саме від цих характеристик варто відштовхуватись даючи визначення конкретній гри.

Отже, вбачається можливим припущення про те, що гри – це багатовекторний феномен, точне та вичерпне визначення якому, дати доволі складно. З огляду на останнє, враховуючи складність та поліваріативність більшості сучасних інтерпретацій гри, з огляду на швидку видозміну в середині конкретних ігор, можна припустити, що для більш чіткого та точного усвідомлення того, чому гри така складна в сучасному світі, варто звернути увагу до інших явищ, за допомогою яких можна пролити світло на складні процеси її визначення. Одним з явищ, за допомогою яких можливо це зробити є трансгресія, за допомогою якої описують стан переходу та видозмін феноменів. Сама трансгресія як явище, в умовах постмодерного дискурсу, з пануючою ідеологією «транс», доволі часто опиняється у фокусі різноманітних досліджень і обумовлено це як тим, що сама постнекласична філософія вибудовується навколо деконструювання попередніх ідей, так і тим, що в наслідок динамічних суспільних змін відбувається певне зрощення різнорідних ідей [детальніше див.10]. Трансгресія, як «концепт, який фіксує феномен подолання непрохідної межі <...> являє собою неможливий вихід за його межі, прорив на зовні, того що належить наявному <...>. Сутнісним моментом трансгресивного акту є те, що він порушує лінійність процесу. Результатами цього трансгресивного акту є те, що відкривається нова можливість» [11, с. 665] для іншого існування вже видозмінених явищ.

**Мета роботи** полягає у дослідженні феномену гри крізь сутнісні риси трансгресії.

**Методи дослідження.** Провідним методом, який дозволяє проводити поєднання різних явищ, є, зокрема, аплікація. Технологія аплікації в цій роботі дозволяє експлікувати провідні ідеї трансгресії на сутнісні риси гри як сучасного феномена, уможлиблює представлення порушення лінійного процесу існування гри як такої та відкріє можливості для більш глибинного

та варіативно-дефініційного розуміння феномену гри, уникнувши при цьому підміни поняття гра поняттям негра та запобігти її трансцендентному розчиненню в інших поняттях, що все ж може відбуватися у актах повної трансгресії.

**Виклад основного матеріалу.** Якщо спробувати накласти представлені ідеї з особливостей реалізації трансгресії в сучасному філософському дискурсі на феномен гри, то варто зазначити, що саме ХХ ст. стало відправним пунктом у зміні векторів її дослідження. Після «*Homo ludens*» Й. Гейзинги та концепції мовних ігор Л.Вітгенштейна гра позбавляється статусу легковажного явища в межах суто практичної діяльності, розширюючи свої межі до феномена з неоднозначним статусом, а швидкі темпи розвитку медіа технологій дозволяють констатувати, що гра зазнає імплодії, на що звернув увагу Ж.Бодрійяр.

Згідно з думкою М. Бланшо, трансгресія означає те, «що радикальним чином поза межами спрямованості: досягнення недосяжного, перехід через непрохідне» [2, с. 72]. Ж.Батай називає трансгресію «межею можливого» [11, с. 665], зупиняється на формах прояву трансгресії, виокремлюючи такі її окремі представлення як: поезія, музика, танок, трагедія чи живопис. Ж.Батай обґрунтовує філософську, літературну, економічну та теологічні стратегії подолання не лише соціальних заборон, культурних традицій але й самих умов існування мислення та чуттєвості у досвіді. Трансгресія за Ж. Батаєм – це постійна постановка запитання про рівновагу, оскільки сам Ж.Батай говорить не про абсолютну трансгресію, як наприклад, Г.Гегель, а про зняття заборон, без знищення самих заборон. «Трансгресія – це не заперечення заборони, а її подолання та доповнення <...>. Не існує заборони, яка б не могла бути подолана» [1, с. 532]. Ось ці форми, за Ж. Батаєм: свято, оргія, війна та жертвоприношення <...>, що пов'язуються французьким філософом з існуванням заборон [1, с. 571, 574]. Свято визначається як «заперечення тих меж життя, що пропонуються працею, а оргія – це знак повної інверсії» [1, с. 571]. Отже, згідно з міркуваннями Ж.Батая, трансгресія має місце на існування у тому разі, якщо є відведена для функціонування будь-чого межа, як певна усталена норма, порушення якої варто розглядати як подолання певного табу. При цьому, подолання норм, відведених для певних явищ, меж функціонування, не означає того, що сама норма припиняє існувати. Отже, трансгресія, згідно Ж.Батая, не руйнує самої заборони, не призводить до зникання заборон, норм тощо, а дозволяє «вдихнути» нове життя в усталені концепти. Яскравим простором, в цьому контексті, де гра здійснює трансгресію, вбачається простір культури. Так, у карнавалі М.Бахтіна уособлюється типовий приклад трансгресії, адже в його межах діє заборона на насильство, вбивства тощо [детальніше див.19]. Сучасне суспільство набуває характеру театральності, що можна асоціювати з домінуванням ігрового характеру культури постмодерну [17]. Для характеристики творів постмодерністів варто застосувати поняття метасемантика, яка досягається крізь використання конотативних засобів. «З настанням постмодернізму настає епоха коли у взаєминах між мистецтвом та смыслом зникає будь-яка однозначність: тепер ці відношення суто ігрові.. Гра призводить до ситуації необмеженої кількості значень твору мистецтва» [8, с. 7–8]. Про нову культуру мислення говорить і М.Фуко, акцентуючи увагу на тому, що трансгресія приходить на зміну діалектичній філософії. «Філософія трансгресії» має сприйматися як вихід «за» та «крізь» межу, ту межу, за якою втрачають сенс базові опозиції, цінності та смисли західного культурного світу [11, с. 445].

У контексті культурних зрушень концептуального розуміння гри, цікавими вбачаються погляди Г.Гадамера, який здійснив спробу звільнити гру від суб'єктивізму автору твору. За його міркуваннями гра передбачає спосіб буття самого твору мистецтва. Питання про гру у Г. Гадамера – це питання про її онтологічну експлікацію у сучасному світі «сама по собі гра – це завжди репрезентація» [3, с. 154]. Представленість гри у світі обумовлена її структурою, яка у свою чергу залежить від смислу. Такий підхід до гри Г. Гадамера варто назвати «мистецтвом гри», він виділяє у грі «внутрішні» та «зовнішні» пласти, що наділені своєрідними латентними смислами. Вбачаємо запропонований підхід саме трансгресією у розумінні того, чим є гра у її загальному культурному просторі. Г. Гадамер яскраво демонструє, що сучасна гра – це феномен, який вийшов далеко за межі усталених, запропонованих до настання постмодерну, понять.

Втім, вказані змінні характеристики гри у площині культури не розраховані на протиставлення класичній інтерпретації ігрової концепції культури. Такі підходи до означення гри, за думкою М. Фуко, варто сприйняти як «жест, який звернений на межу <...>. Трансгресія нічого нічому не протиставляє, нічого не висміює, не прагне потрясти основи <...>. Вона утверджує певне буття, буття у межах, вона стверджує цю безмежність, в яку вона перескакує, відкриваючи її вперше існуванню» [16, с. 117–118]. Отже, гра у просторі культури розширює власне сутнісне розуміння, позбавляючись ознак очевидності, набуваючи властивостей певної латентності, не завжди зрозумілою для непідготовленого спостерігача.

Ж. Делез здійснив спробу розроблення трансгресивної онтології, визначивши смисл як тонку вкладку, своєрідну кишеню, на межі слів і речей: «сенсація – це не тільки один з двох термінів дуальності, що протиставляє речі і речення, <...> він також є межею, рисою, зчленуванням відмінності між цими двома термінами» [5, с. 44]. Смисл, відповідним чином, постає результатом трансгресивних видозмін, утворюючись у певних точках сингулярності, він є багатоваріативним. У світі симульованої дійсності розгортається глибинна гра, гра відмінностей та повторення. За Ж. Делезом гра симулякра не має меж, вона безмежна, як ситуація нескінченного копіювання та повторення. У «Логіці смислу» автор говорить про те, що змішання різноманітних ігор призводить до нових смислів. Трансгресивність смислу, у свою чергу, не може не впливати на сприйняття самої соціальної реальності, на чому наголошував Ж. Бодрійяр [детальніше див. 18].

На увагу заслуговують результати аплікаційного накладення властивостей трансгресії на гру у філософії Ж. Дерріда, який по суті здійснює «деконструкцію» гри. У «Граматиці» гра виступає і як поняття, що піддається деконструкції, так і відіграє роль самого поняття, за допомогою якого ми спроможні переосмислити безліч суспільних явищ, надаючи їм нового смислу. «Виникнення письма є виникнення гри; Наразі гра звертається не на саму себе, розмиває ті межі, через які ще була надія керувати колообігом знаків» [6, с. 120]. Гра сприймається французьким філософом як основа буття, відштовхуючись від якої можна досягнути нові смисли. «Гра – це завжди гра відсутності та присутності, якщо ми хочемо досягнути її коріння, потрібно мислити її раніше самої їх альтернативи; потрібно досягнути буття як присутність чи відсутність, виходячи з самої можливості гри, а не навпаки» [7, с. 367].

Боротьба за владу інтерпретацій призводить до фрагментарності та принциповій несистемності у підходах аналізу сучасних концептів, що знайшло репрезентацію у своїй більшості через мову та комунікаційний контекст. Сам текст, згідно з Ж. Дерріда стає своєрідною грою інтерпретацій. Саме поняття «мовна гра» забезпечує збереження смислового наповнення нашого мовлення, створюючи можливості для утворення нової суті, конструювання нових комунікативних смислів. У такій системі мова постає як своєрідне поле розгортання світу людини, де останній розкривається у формі різних смислів. Мовлення тут є залежним від контексту певної мовної гри [детальніше див. 9].

Особливих трансгресивних змін гра в межах постмодерного дискурсу отримує крізь призму реальності масмедіа, з необмеженими можливостями маніпулювати, грати, загравати та перегравати. Саме через медіа та у медійній сфері на сьогодні, на думку автора, є домінуюча більшість можливостей навіть для реалізації повної трансгресії гри як такої. Гра у медіапросторі, окрім самого різновиду віртуальних ігор, дозволяє розглядати медіапростір як тотальну гру (Ж. Бодрійяр, Н. Луман), наділяючи новими смислами як гру, так і формуючи певне ставлення до самого медіапростору.

**Висновки.** Отже, дослідження феномену гри крізь призму трансгресії дозволяє вести мову про наступне. Гра зазнає суттєвих змін, які стосуються саме розмивання меж її класичної інтерпретації як вільної діяльності без цілепокладання. У розумінні гри здійснюється своєрідний онтологічний стрибок, відбувається перехід гри з однієї буттєво-сутнісної парадигми до іншої, що однак, не заперечує одночасного існування гри одразу у двох парадигмах, адже наявність гри у площинах серйозного, ніяким чином не відмінюють право на існування гри без цілепокладання. Однак, трансгресія, у свою чергу, в межах сучасного філософського дискурсу, уможливує домінантне виокремлення

гри як серйозного концепту, що має перспективу дефінітивного розкриття, як «серйозна гра», крізь призму інших соціальних площин. Так, в межах культури, медіа та мови, гра зазнає трансформацій, вона живе та видозмінюється, трансгресує. Намагання прослідкувати трансгресію гри саме у цих сферах обумовлене наявністю усталених трансформаційних змін, якими наділені трансгресивні явища, а саме можливістю зафіксувати вихідну позицію положення гри у сфері культури, медіа та мови, представити перехідні позиції та розкрити вже трансгресовані видозміни гри у цих сферах. Підхід до гри як до трансгресивного явища – це спроба виявлення множинності, варіативності та відкритості гри у сучасному світі.

### Список використаних джерел

1. Батай Ж. Эротика. *Проклятая часть: Сакральная социология*. М.: Ладомир, 2006. С. 491–705.
2. Бланшо М. Опыт-предел. *Танатография Эроса: Жорж Батай и французская мысль середины XX века*. СПб. : Мифрил, 1994. С. 63–77.
3. Гадамер Х.-Г. *Истина и метод: основы философской герменевтики*. М. : Прогресс, 1988. 704 с.
4. Гончаренко С. Український педагогічний словник. Київ : Либідь, 1997. С. 73.
5. Делёз Ж. Логика смысла. М. : Академический проект, 2011. С. 44.
6. Деррида Ж. О Грамматологии. М. : Ad Marginem, 2000. С. 120.
7. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук. *Письмо и различие*. СПб. : Академический проект: 2000. С. 352–368.
8. Как всегда – об авангарде. Антология французского театрального авангарда. М. : Союзтеатр, 1992. С. 7–8.
9. Лисоколенко Т. Модальна методологія Д. Зільбермана та феномен гри: особливості концептуалізації. *Освітній дискурс*, 2021. 34(6), 7–16. DOI [https://doi.org/10.33930/ed.2019.5007.34\(6\)-1](https://doi.org/10.33930/ed.2019.5007.34(6)-1)
10. Лисоколенко Т. Феномен трансгресії у фокусі філософської рефлексії. *Вісник Дніпровської академії неперервної освіти. Серія: Філософія. Педагогіка*, 2022, 1(2), 6–10. DOI <https://doi.org/10.54891/2786-7005-2022-1-1>
11. Новейший философский словарь. Постмодернизм. Мн. : Современный литератор, 2007. 816 с.
12. Постмодернизм. Энциклопедия. Мн. : Интерпрессервис ; Книжный Дом, 2001. 1040 с.
13. Психология. Словарь. М. : Политиздат, 1990. 494 с.
14. Словник української мови online. Т. 1–12, 2004. URL: <https://sum20ua.com/Entry/index?wordid=19794&page=671>
15. Философский энциклопедический словарь. М. : ИНФРА, 1999. 576 с.
16. Фуко М. О трансгрессии. *Танатография Эроса: Жорж Батай и французская мысль середины XX века*. СПб. : Мифрил, 1994. С.111–131.
17. Birringer J. Theatre, teory, postmodernism. Bloomington, Indiapolis, 1991. 235 p.
18. Lysokolenko T., Koliada I., & Karpan I. Game in Philosophy of Jean Baudrillard: Limits of Understanding. *WISDOM*, 2022. 22(2), 277–288. DOI <https://doi.org/10.24234/wisdom.v22i2.739>
19. Lysokolenko T. & Palahuta V. Play as Another Existence: on The Trail of Bakhtin's Creativity. *Revis Crítica Cultural, Palhoça*, SC, v. 17, n. 2, p. 89–101, jul./dez. 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.19177/rcc.170202-2022-89-101>

### References

1. Bataille J. (2006). Erotika Proklyataya chast': Sakral'naya sotsiologiya [Erotica. The Cursed Part: Sacred Sociology]. М. : Ladomir, S. 491–705. [in Russian].
2. Blanchot M. (1994). Opyt-predel. Tanatografiya Erosa: Zhorzh Batay i frantsuzskaya mysl' serediny XX veka [Experience is the limit. Thanatography of Eros: Georges Bataille and French Thought in the Middle of the 20th Century]. SPb. : Mifril, S. 63–77. [in Russian].
3. Gadamer KH.-G. (1988). Istina i metod: osnovy filosofskoy germenevtiki. [Truth and Method: Fundamentals of Philosophical Hermeneutics]. М. : Progress, 704. [in Russian].
4. Honcharenko S. (1997). Ukrayins'kyu pedahohichnyy slovnyk. [Ukrainian Pedagogical Dictionary]. Kyviv : Lybid', S. 73. [in Ukrainian].
5. Deleuze J. (2011). Logika smysla. [Logic of meaning]. М. : Akademicheskyy proyekt, S. 44. [in Russian].
6. Derrida ZH. (2000). O Grammatologii. [About Grammatology]. М. : Ad Marginem, S. 120. [in Russian].

7. Derrida ZH. (2000). *Struktura, znak i igra v diskurse gumanitarnykh nauk. Pis'mo i razlichiyе*. [Structure, sign and play in the discourse of the humanities. Letter and Difference]. SPb. : Akademi-cheskiy proyekt, S. 352–368. [in Russian].
8. *Kak vseгда – ob avangarde. Antologiya frantsuzskogo teatral'nogo avangarda* (1992). [As always – about the avant-garde. Anthology of the French theatrical avant-garde]. M. : Soyuzteatr, S. 7–8. [in Russian].
9. Lysokolenko T. (2021). *Modal'na metodolohiya D.Zil'bermana ta fenomen hry: osoblyvosti kontseptualizatsiyi*. [Modal methodology of D. Zilberman and the game phenomenon: conceptualization features]. *Osvitniy dyskurs*, 34(6), 7–16. DOI [https://doi.org/10.33930/ed.2019.5007.34\(6\)-1](https://doi.org/10.33930/ed.2019.5007.34(6)-1) [in Ukrainian].
10. Lysokolenko T. (2022). *Fenomen trans·hresiyi u fokusi filosofskoyi refleksiyi*. [The phenomenon of transgression in the focus of philosophical reflection]. *Visnyk Dniprovs'koyi akademiyi neperervnoyi osvity. Seriya: Filosofiya. Pedagogika*, 1(2), 6–10. DOI <https://doi.org/10.54891/2786-7005-2022-1-1> [in Ukrainian].
11. *Noveyshiy filosofskiy slovar'* (2007). *Postmodernizm* [Postmodernism]. Mn. : Sovremennyy literator. [in Russian].
12. *Postmodernizm. Entsiklopediya*. (2001). [Postmodernism. Encyclopedia]. Mn.: Interpresservis; Knizhnyy Dom, 1040 s. [in Russian].
13. *Psikhologiya. Slovar'* (1990). [Psychology. Dictionary]. M.: Politizdat, 494 s. [in Russian].
14. *Slovyk ukrayins'koyi movy online* (2004). [Dictionary of the Ukrainian language online]. T. 1-12, URL: <https://sum20ua.com/Entry/index?wordid=19794&page=671> [in Ukrainian].
15. *Filosofskiy entsiklopedicheskiy slovar'* (1999). [Philosophical encyclopedic dictionary]. M.: INFRA, 576 s. [in Russian].
16. Foucault M. (1994). *O transgressii. Tanatografiya Erosa: Zhorzh Batay i frantsuzskaya mys-l' serediny XX veka* [About transgression. Thanatology of Eros: Georges Bataille and French Thought in the Middle of the 20th Century]. SPb. : Mifril, S. 111–131. [in Russian].
17. Birringer J. (1991). *Theatre, teory, postmodernizm*. Bloomington, Indianapolis, 235p. [in English].
18. Lysokolenko T., Koliada I., & Karpan I. (2022). *Game in Philosophy of Jean Baudrillard: Limits of Understanding*. *WISDOM*, 22(2), 277–288. DOI <https://doi.org/10.24234/wisdom.v22i2.739> [in English].
19. Lysokolenko T. & Palahuta V. (2022). *Play as Another Existence: on The Trail of Bakhtin's Creativity*. *Revis Crítica Cultural, Palhoça, SC*, v. 17, n. 2, p. 89–101, jul./dez. DOI: <http://dx.doi.org/10.19177/rcc.170202-2022-89-101> [in English].

**Lysokolenko Tetiana Volodymyrivna**

Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor,

Associate Professor at the Department of Philosophy

CIHE “Dnipro Academy of Continuing Education” of Dnipropetrovsk Regional Council”

70 V. Antonovycha str., Dnipro, Ukraine

orcid.org/0000-0003-1545-8682

## **TRANSGRESSION AND GAME: THE LIMITS OF UNDERSTANDING IN THE DISCOURSE OF THE MODERN**

*The phenomenon of game through the phenomenon of transgression is presented. It is through transgression that the author sees it possible to describe the game as a modified phenomenon of modern culture, which has long since overcome the limits of its own classical understanding. The purpose of the work is to study the phenomenon of game through the essential features of transgression. The logic of the presentation of the research material is based on the presented terminological analysis of the game phenomenon and on the statement of the dominant narrow understanding of it as a phenomenon without goal setting. An attempt is made to present the properties of the game in modern discourse, different from previous historical periods, which can be reduced to the following provisions. The modern understanding of the game is related to the theatricality of postmodern culture; the game acquires the properties of a «text game» in the context of the idea of a «language game»; the game becomes a kind of platform for experiments with works of art; the modern game*

*is a game of simulacra. The meaning of the modern game should be recognized as transgressive, the game approach spreads through the game of interpretations and fragmentation, which dominate the approach of analyzing modern concepts. The conducted research makes it possible to state the following. In the understanding of the game, a kind of ontological leap is made, there is a transition from one essential paradigm to another. Transgression enables the dominant separation of the game as a serious concept, which has the prospect of definitive disclosure as a «serious game» through the prism of other social planes. The approach to the game as a transgressive phenomenon is an attempt to identify the multiplicity, variability and openness of the game in the modern world.*

**Key words:** *game, transgression, postmodern philosophy, language, media, culture.*