

ББК: 87.2
УДК: 124.2

Аликин В.А.

ИГРА И РЕАЛЬНОСТЬ В ФИЛОСОФИИ Ж. БОДРИЙЯРА

Alikin V.A.

GAME AND REALITY IN THE PHILOSOPHY OF JEAN BAUDRILLARD

Ключевые слова: игра, реальность, симуляция, бытие, горячий соблазн, холодный соблазн, риск, ставка, символический обмен, свобода, смысл, трансценденция, код, трансполитика, трансэкономика, транссексуальность.

Keywords: game, reality, simulation, genesis, hot and cool temptation, risk, bet, symbolic exchange, freedom, meaning, transcendence, code, transpolitics, transeconomics, transsexuality

Аннотация: в статье исследуются три сферы бытия человека, выделенных Ж. Бодрийяром – игра, реальность и симуляция и определяется их общее основание, которое видится в цикле создания и разрушения смыслов. Акцент делается на выявлении различия между близкими по смыслу игрой и симуляцией, которое состоит в степени свободы человека от внешнего принуждения.

Abstract: the article examines three areas of human existence defined by Jean Baudrillard as a game, reality and simulation, and determines their common foundation, which is seen in the cycle of creation and destruction of senses. The emphasis is on identifying the differences between similar meanings of simulation and game, which is the extent of human freedom from external coercion.

Ж. Бодрийяр как исследователь игры уникален тем, что противопоставляет игре не одну сферу, которую обычно называют утилитарной, обыденной, вынужденной деятельностью, а две. Вторая – это сфера симуляции, тоже игры, но «комбинаторной», или ещё Бодрийяр называет её «игровое». Одной из наших задач будет разобраться – противостоит ли симуляция игре также, как и реальность, или всё же существует только противопоставление игры и реальности, а сама игра делится на два вида: символическую и симулятивную.

Также мы ставим задачу в целом рассмотреть три сферы бытия человека, выделенных Ж. Бодрийяром, – игра, реальность и симуляция и определить их общее основание, логику автора при описании бытия в этих трёх формах так, чтобы за ними мы смогли увидеть единое целое.

Определяя идею игры Ж. Бодрийяра, начнём с традиционных оппозиций, применяемых для отграничения игры от того, что ею не является. Во-первых, это –

свобода или несвобода. Й. Хейзинга¹, Ж. Делез² и многие другие авторы говорят об игре как прежде всего свободной деятельности, свободной от принуждения, от утилитарной деятельности, от удовлетворения насущных потребностей. Но Бодрийяр противопоставляет игру и свободу: «... смыслу противостоит вовсе не тотальная свобода или тотальная индетерминация». Абсолютная свобода или хаос, по Бодрийяру, тоже относится к миру истинного закона (смысла). В беспорядке скрывается истина, а игра также, как и реальность, предъявляет человеку требования, ограничения. Но, если в первом случае это требование внешнее и естественное, то во втором – внутреннее, искусственное, произвольное. Игра – это несвобода, но по собственному произвольному образу: «Игра – не свобода. Она не подчиняется диалектике свободной

¹ Хейзинга, Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова, коммент. Д.Э. Харитоновича. - М.: Прогресс – Традиция, 1997. - С. 26.

² Делёз, Ж. Различие и повторение / пер. с фр. Н.Б. Маньковской. - М.: Петрополис, 1998. - С. 340.

воли Вступить в игру означает вступить в ритуальную систему обязательства, и ее интенсивность обусловлена именно этой посвяжительной формой, а вовсе не каким-то эффектом свободы, ...»¹.

Что касается серьезности, то здесь Бодрийяр и Хезинга² соглашаются в том, что игра и серьезность не противопоставляются. Бодрийяр даже идет дальше этого: «Она [игра - *поясн. авт.*] безусловно серьезнее жизни - это ясно видно из того парадоксального факта, что сама жизнь может сделаться в ней ставкой»³.

Ещё одной важной чертой, которую традиционно приписывают игре, – это вымышленность. Игра – это мир вымышленных предметов, целей, действий. Вымышленность, в свою очередь, означает неистинность всего, что связано с игрой. В этом вопросе мысли Бодрийяра полностью соответствуют традиции. При этом важно, что говоря о вымышленности игрового, мы признаём его производность от истинного. Ведь прежде, чем появится вымысел, должно существовать настоящее, реальное, должен быть критерий, отделяющий одно от другого, т.е. понимание истины. У Бодрийяра этот отказ от истины предстаёт как «соблазн». Соблазнённое (чем может быть не только человек, но и любой предмет) отказывается от однообразия своей истины, сущности и материальности (природы) ради богатства видимостей: «Имманентная сила соблазна: все и вся отторгнуть от своей истины и вернуть в игру, в чистую игру видимостей, ...»⁴. Но при этом опять же надо помнить, что «соблазн» у Бодрийяра не отказывается от смысла ради ничто, ради хаоса. На место истины он ставит другой порядок, уже вымышленный: «Все видимости составляют

заговор, чтобы дать бой смыслу, чтобы искоренить всякий смысл, преднамеренный или же нет, и обратить его в игру, в другое правило игры, на сей раз произвольное, в другой, неуловимый ритуал, ...»⁵.

Рассматривая вопрос о вымышленности в игре, мы можем уже усмотреть отличие между сферами игры и симуляции, «игрового». О втором Бодрийяр говорит так: «Объективной реальности не существует, всё является вымыслом: вся реальность сделалась игрой в реальность: ...»⁶. Мы отмечаем, что игра существует там, где можно «соблазнить» предметы реальности, оторваться от собственной сущности. Но есть такая форма бытия, в которой нечего соблазнять, нет предметов реальности, нет истинного, всё стало видимостью. Но видимостью не истинного, а видимости же. Всё стало видимостью видимости. В симулятивном мире нет истины, потому и нет правильной сущности и неправильного сущего. Сущее, таким образом, приобретает инициативу творить иную реальность непосредственно из себя самого: «Проблема касается теперь уже не разграничения Сущности-Видимости или же Модели-копии [...]. Симулякр не просто вырожденная копия, в нем кроется позитивная сила, которая отрицает и оригинал, и копию, и модель, и репродукцию»⁷.

В том, что в сфере симуляции, в отличие от игры, вообще нет сферы объективной реальности, есть ещё один важный аспект, отличающий их между собой. Это риск и сопутствующее ему эмоциональное напряжение. Соблазн, как мы уже знаем, отвращает человека от его сущности, от его естественного поведения, и в этом для него таится большая угроза. Но человек готов пойти на это ради создания собственного мира. Здесь Бодрийяр использует понятие «ставка». Игрок рискует, делая ставкой что-либо ценное для себя, вплоть до своей жизни. Человек играющий, таким образом, эмоционально

¹ Бодрийяр, Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вст. ст. Е. Петровской. - М.: Ad Marginem, 2000. - С. 231-232.

² Хейзинга, Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова, коммент. Д.Э. Харитоновича. - М.: Прогресс – Традиция, 1997. - С. 24.

³ Бодрийяр, Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вст. ст. Е. Петровской. - М.: Ad Marginem, 2000. - С. 233.

⁴ Там же. - С. 36.

⁵ Там же. - С. 107.

⁶ Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - С. 153.

⁷ Там же. - С. 4.

напряжён и сосредоточен. Естественная же объективно обусловленная деятельность не рождает эмоций.

В области симуляции, так как там нет соприкосновения с объективной реальностью, отсутствует и риск. Нет никакой опасности в манипулировании собой или предметами, если это не связано с отклонением от естественного, истинного образа. Поэтому ещё Бодрийяр использует понятие hot [англ. – горячий] для обозначения игры и понятие cool [англ. – холодный] – для обозначения сферы симуляции или игрового. Горячий и холодный соблазн. В качестве примера между ними Бодрийяр приводит телетрансляцию футбольного матча: «То же самое можно сказать и о футбольном матче, транслируемом по телевизору. Не верьте, что это один и тот же матч: один hot, другой cool, один - игра, включающая в себя аффект, вызов, интригу, другой - нечто тактильное и модулируемое ...»¹. Футболисты на поле рискуют здоровьем, профессиональной судьбой, доходами, уважением коллег. Зрители же, особенно, телевизионные, ничем не рискуют – каким бы ни был результат матча, на их жизни это не отразится.

Какова движущая сила и генезис трёх форм бытия человека, определённых Бодрийяром? Движущей силой мира объективной реальности является абсолютная истина или сущность, которая трансцендентно и скрыто управляет видимым миром сущего. Тогда смыслом мира является представлять собою исходную сущность, нести её, а смыслом жизни человека является раскрытие истины бытия и преобразование мира сущего в соответствии с ней. Мир объективной реальности находит у себя место и для игры, придав ей функцию, полезность, смысл: «Мы познали уже унижение игры до статуса функции. Функциональная деградация игры: игра-терапия, игра-обучение, игра-катарсис, игра-творчество. В психологии детства, в социальной и личностной педагогике - везде игра

понимается как "жизненная функция", как необходимая ступень развития»².

Бытие же самой по себе игры «непосредственно, имманентно, неизбежно»³. Игра не имеет причины, она возникает сама по себе, она есть исходная субстанция: «... страсть обольщения не имеет ни субстанции, ни начала: свою интенсивность она берет ... от чистой формы игры ...»⁴. У мира в таком случае нет никакого исходного смысла, смысл создаётся и пропадает здесь и сейчас будучи результатом произвольного движения: «... вызовом оживляют игру и правило игры. Для этого требуется искусственное повышение ставок, так сказать систематическая симуляция, которая бы сбрасывала со счетов как предустановленное состояние мира, так и телесную физиологию и анатомию»⁵. Смысл жизни человека, или, по Бодрийяру, смысл соблазна тогда состоит в том, чтобы оказаться один на один с небытием, но не раствориться в нём, а создать на его фоне своё бытие.

Движущей силой симуляции снова выступает трансцендентная сила, но не истины, а кода: «Код, истеблишмент, система симулякров - это и есть «трансцендентная» социальная инстанция нашего времени»⁶. Код – это правило сочетания и соотношения друг с другом знаков без значения. Но он ещё и принуждение постоянно следовать себе, потому он и трансцендентен.

Сфере симуляции свойственно состояние, характеризуемое достижением идеала и потерей смысла в нём, которое приводит к бесконечному воспроизводству этого идеала. Для обозначения этого состояния Бодрийяр использует приставку «транс»: «Это парадоксальное состояние вещей, которое является одновременно и полным осуществлением идеи, это совершенство современного прогресса, и

² Там же. - С. 273.

³ Там же. - С. 150.

⁴ Там же. - С. 149.

⁵ Там же. - С. 166.

⁶ Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - С.19.

¹ Бодрийяр, Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вст. ст. Е. Петровской. - М.: Ad Marginem, 2000. - С. 275-276.

его отрицание, ликвидация посредством переизбытка, расширения за собственные пределы можно охарактеризовать одним образным выражением: трансполитика, транссексуальность, трансэстетика»¹. Логика рациональной деятельности в мире объективного смысла предполагает, что за достижением одной цели должна следовать постановка другой, более амбициозной. Но по какой-то причине человек при достижении цели продолжает делать вид, что она не достигнута и бесконечно воспроизводит потерявшую смысл деятельность. В этом случае мы скажем, что человек попал во власть кода. Если соблазн «зачаровывает», то код, или «холодный соблазн», по словам Бодрийера «завораживает»: «И как и всякая комбинаторика, игра эта завораживает. Не чарует, не соблазняет: сфера соблазна осталась позади - начинается эра замороженности»².

Исходя из своей природы каждая сфера бытия имеет и свою организацию. В мире объективной реальности каждая вещь имеет функцию в единой системе («функциональная вещь»³) для реализации, в конечном итоге, глубинного смысла. План функционирования предписан объективной трансцендентной истиной. Невыполнение предписания влечёт предъявление «ультиматума», а затем разрушение и гибель⁴. Человек является пассивным исполнителем предписания («императив пассивности»⁵). Порядком объективной реальности является закон. Закон - это бесконечно общая сущность бытия, вечно сокрытая от понимания: «Закон относится к строю представления, а значит, подлежит истолкованию и расшифровке». Закон имеет временное измерение: «Закон - инстанция,

основанная на необратимости и непрерывности», поэтому он «обладает совершенно определенной финальностью», «целенаправленной линейностью»⁶.

Порядок игры основан не на объективном законе, но в то же время игра - это не хаос (беспорядок): «Но закону противостоит не беззаконие, а Правило». Правило в отличие от закона формируется самим человеком (игроком), поэтому его сущность непосредственно дана, произвольна как временная сущность текущего момента, события: «Правило играет на имманентной взаимосвязи произвольных знаков». «Правило, будучи условным, произвольным и лишенным какой-либо тайной истины, не знает ни вытеснения, ни разграничения между явным и скрытым: оно попросту не имеет смысла, оно никуда не подводит». Если закон имеет целенаправленность и финальность, то правило циклично: «Правило есть циклическая возобновляемость набора условных процедур ... Бесконечная обратимая цикличность Правила»⁷.

Порядок симуляции, игрового основан на коде, который также, как и закон, принуждает человека к определённому поведению, но формой принуждения является уже не предписание, а расписание: «система переходит к расписанию [disjonction] с помощью кода»⁸. Человек сам создаёт расписание деятельности в активном обмене с другими людьми. Организация игрового изначально построена «на «активном ответе» субъекта, на его вовлеченности, «игровой» сопричастности и т.д., тяготея к созданию тотальной модели окружающей среды, состоящей из непрерывных спонтанных ответов, радостных обратных связей и многонаправленных контактов»⁹. В симулятивном мире отсутствует объективная истина, но вместо неё множество симуляций истины продолжают

¹ Бодрийер, Ж. Прозрачность зла / пер. с фр. Л. Любарской и Е. Марковской. - М.: Добросвет, 2000. - С. 17.

² Бодрийер, Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вст. ст. Е. Петровской. - М.: Ad Marginem, 2000. - С. 272.

³ Бодрийер, Ж. Система вещей / пер. с фр. и сопр. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Рудомино, 1999. - С. 24.

⁴ Бодрийер, Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - С. 148.

⁵ Там же. - С. 148.

⁶ Бодрийер, Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вст. ст. Е. Петровской. - М.: Ad Marginem, 2000. - С. 230-231.

⁷ Там же. - С. 230-231.

⁸ Бодрийер Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - С. 148.

⁹ Там же. - С. 148-149.

иметь ценность и выполнять репрессивно-регулирующую роль: «Всюду, где есть модели ... осуществляется репрессия через знаки и репрессия самих знаков»¹.

Рассмотрим ещё один важный момент в вопросе о сферах бытия Бодрийера – это социальный аспект. Ему автор уделяет много внимания. Для этого прежде всего необходимо сказать, что символический мир игры в отличие от объективной реальности у автора не имеет субъект-объектных отношений: «И как нет в оболочении активной и пассивной сторон, так же нет субъекта и объекта, внутреннего и внешнего: Никто не сможет, если сам не поддастся соблазну, соблазнить других»². Другими словами нет подчиняющего деятеля и подчинённого предмета или исполнителя. Всё взаимоактивно и взаимоподчинено. Человек-субъект, деятель должен проявлять волю, силу для воздействия на окружающие его объекты, для применения насилия, управления. В символическом мире, человек, чтобы быть игроком, наоборот, должен проявлять слабость, податливость. Но не для того, чтобы подчиниться обстоятельствам или другому. Слабость делает человека открытым творчеству символической реальности: «Соблазнять - значит давать слабину. Мы никогда не соблазняем своей силой или знаками силы, но только своей слабостью»³. В игру вступают, будучи соблазнёнными, но никак не по принуждению или исходя из цели.

Субъект-объектная социальность объективного мира, таким образом, выстраивается вокруг задачи преобразования объекта в соответствии с трансцендентным предписанием. Проблема социального тогда состоит в том, что это предписание неопределённо и понимается разными субъектами каждым по своему: «Закон витает где-то поверх множества разрозненных индивидов»⁴. Решая эту

проблему, люди создают социальную систему или систему социального управления, как механизм согласования и единения субъектов в русле общей цели. Важнейшим принципом такой системы является равенство всех субъектов перед законом: «Закон основывает правовое равенство: все перед ним равны»⁵. Люди здесь друг для друга и субъекты и объекты, в зависимости от конкретной ситуации.

Субъект-субъектная социальность мира игры основывается на искусственных правилах, которые в силу этого не имеют всеобщего характера и не устанавливают никакого равенства между игроками. Люди здесь просто не являются отдельными обособленными объективно существующими единицами, являясь неотъемлемой частью целостности игры: «... для равенства необходима обособленность. Партнёры же не обособлены, они изначально состоят в агонистическом дуальном отношении - всякая индивидуализация здесь отсутствует»⁶. Другими словами, в символическом мире люди вообще не объекты и не субъекты. Здесь нет объектов, а субъект только один – это сама игра.

Содержанием социального является обмен. Обмен у Бодрийера является важным феноменом, отражающим разницу между сферами бытия.

В мире деятельности, который является человеческим измерением объективной реальности, материальный обмен регулируется на основе всеобщего эквивалента (золото, деньги): «... система эквивалентностей предопределяет и форму всеобщего эквивалента, то есть централизацию всех процессов в целом»⁷. С помощью всеобщего эквивалента всё разнообразие вещей теряет свою уникальность, становится одним из проявлений ценности и поэтому может быть обменено друг на друга. В интеллектуальном или текстовом обмене в сфере объективности означающее и

¹ Бодрийер, Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - С. 182-183.

² Бодрийер, Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вст. ст. Е. Петровской. - М.: Ad Marginem, 2000. - С. 148.

³ Там же. - С. 151-152.

⁴ Там же. - С. 238.

⁵ Там же. - С. 237.

⁶ Там же. - С. 237.

⁷ Бодрийер, Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - С. 148.

означаемое определённо соответствуют друг другу. Знаки имеют определённые значения, чётко закреплёнными за ними: «правило детерминированной эквивалентности»¹.

Символический обмен – это соперничество. Участники обмениваются вещами или действиями имеющими неопределённое, символическое значение выражающее претензию на власть, на выигрыш. При этом участники рискуют, так как затрачивают в обмене свои ресурсы (материальные или моральные): «... такие субъективно переживаемые обмены, чреватые вызовом и риском для участников, ставящие их в конфликтно-силовые отношения между собой»². Важно, чтобы участники обмена всегда имели право на ответных дар. «Захват власти путем одностороннего одаривания ... Когда эта обратимость нарушается (именно в силу возможности одностороннего одаривания, каковая предполагает возможность накопления и одностороннего перемещения ценностей), то собственно символическое отношение гибнет и возникает власть; в дальнейшем она лишь разворачивается в экономическом механизме договора»³. Означающее и означаемое в текстовом обмене существуют, но не имеют определённой и установленной связи между собой. Нет истинного означаемого. «В первобытных культурах знаки открыто циркулируют по всей протяженности «вещей», в них еще не «выпало в осадок» означаемое, а потому у них и нет никакого основания или истинного смысла ...»⁴.

В мире симуляции «регулирующую роль играет уже не один всеобщий эквивалент, а дифракция моделей, форма не всеобщего эквивалента, а различительной оппозиции»⁵. В симулятивном, или как его ещё называет Бодрийяр комбинаторном обмене, предмет обмена (знак, вещь) не

только теряют значение, но и перестают быть личным риском участника. Обмен становится безопасным и потому бесплодным: «при современном, третьем порядке симулякров образуется еще и третья темпоральность, связанная с новейшим вариантом инстанции власти, - безразличная циркуляция симулятивных знаков, очищенных не только от референциальной привязки, но и от личностной «инвестиции». Это «прохладная» ... манипуляционная деятельность, не чреватая более страстями, вызовом и риском; ...»⁶. В комбинаторном обмене власть защищает уже не право одаривать, а сам процесс обмена. Его запрещается прекращать. Следует подчеркнуть: «ускоренно-безграничная циркуляция» представляет собой не символическое состояние, не возврат к безвластной, довластной исходной стадии, но противоположное ей состояние симуляции: здесь власть кроется уже не в отдельных сверхценных, сакральных знаках, изъятых из свободного символического обращения, а в самом процессе «безумного становления» симулякров, подчиненных, однако же, формальному коду»⁷. Текстовый обмен в сфере «игрового» основан на том, что существует только означающее без означаемого: «теперь все знаки обмениваются друг на друга, но не обмениваются больше ни на что реальное ... Эмансипация знака: избавившись от «архаической» обязанности нечто обозначать, он, наконец, освобождается для структурной, то есть комбинаторной игры по правилу полной неразличимости и недетерминированности»⁸.

Погружаясь в отдельные аспекты социального, мы можем видеть как они выглядят, если видеть их сквозь призму различных форм бытия человека. Рассмотрим сначала две противоположные сферы человеческой жизни – духовную, сферу верований и биологическую. Смена бытия с объективного на симулятивное значительно меняет взгляд на биологию

¹ Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - С. 53.

² Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - С. 20.

³ Там же. - С. 20.

⁴ Там же. - С. 180.

⁵ Там же. - С. 148.

⁶ Там же. - С. 21.

⁷ Там же. - С. 22.

⁸ Там же. - С. 53.

человека, материальное основание его бытия. Если традиционно принято считать, что биологическая эволюция человека имеет направление постоянного совершенствования, то последние генетические исследования представляют нам тело человека результатом бессмысленной комбинации генов (аминокислот): «Диалектической эволюции больше нет, жизнь регулируется дисконтинуальной недетерминированностью генетического кода - телеономическим принципом: цель не полагается в итоге (итога вообще нет, как нет и причинной обусловленности), а наличествует изначально, зафиксированная в коде»¹.

Смена представлений о биологии человека меняет восприятие пола и отношений между мужчиной и женщиной. Традиционное бытие объективной биологии выстраивает отношения между мужчиной и женщиной на основе биологической целесообразности, «естественного закона пола» и «принципа удовольствия»². Главной движущей силой в отношениях здесь является власть и как следствие собственническое и потребительское отношение партнёров друг к другу. Это, по мнению Бодрийяра, мир мужчины.

В символической реальности, уже мире женщины, главной движущей силой является не власть, а соблазн. «Соблазн принадлежит к ритуальному строю, пол и желание - к природному»³. То есть соблазн создаёт искусственные, ритуальные отношения между мужчиной и женщиной, которые не имеют предсказуемой перспективы совокупления. Действия партнёров имеют символическое, неопределённое значение, и финал отношений не предопределён, а полностью зависит от текущих событий. Соблазн безнравственен и извращенен потому, что уходит от физического удовольствия к

символическому, ритуальному: «Игра, а не оргазм. Извращенец холоден в отношении секса. Он преобразует сексуальность и секс в ритуальный вектор, в ритуально-церемониальную абстракцию, в горящую ставку знаков взамен торга желания»⁴. Но при этом естественные отношения между мужчиной и женщиной, впрочем как и любое устремление что-либо познать, обнажить истину, непристойны и порнографичны: «... никакого соблазна ни в порно, ни в сексуальном торге. Они отвратительны, как нагота, отвратительны, как истина. Все это разочарованная форма тела, так же как секс есть упраздненная и разочарованная форма обольщения, ... как реальное вообще есть упраздненная и разочарованная форма мира»⁵.

Что касается отношений между полами в сфере симуляции, то там они становятся «транссексуальностью», т.е. оперированием знаками пола без всякой привязки к биологии человека. Все люди, независимо от биологического пола, могут становиться и мужчинами, и женщинами, словно они примеряют разные маски.

В сфере верований Бодрийяр акцентировал различия между символической и объективной реальностью. В первом случае имеет место вера, а во втором – верование. Верование это понимание Бога как объективного закона: «Верование одного требует от Бога - существовать и гарантировать существование мира: лишённая очарования, контрактная форма»⁶. Вера, это взаимный вызов Бога и человека, т.е. категория игры. Вера делает Бога ставкой в игре: «... вызов Бога человеку, заставляющий человека быть (ответить на который можно и смертью), сталкивается с вызовом человека Богу, заставляющим Бога ответить на его жертву, т.е. пожертвовать в ответ самим собой»⁷. Игра, с одной стороны, сакральна, потому что основана не на необходимости, а на чести: «Игровые долги, долги чести - все, что касается игры, священно, поскольку

¹ Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - С. 130.

² Бодрийяр, Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вст. ст. Е. Петровской. - М.: Ad Marginem, 2000. - С. 219.

³ Там же. - С. 56.

⁴ Там же. - С. 220.

⁵ Там же. - С. 93.

⁶ Там же. - С. 248.

⁷ Там же. - С. 248.

условно»¹. С другой стороны, игра аморальна, так как в ней действуют, не веря в то, что делают².

Говоря о политике и экономике Бодрийяр акцентирует внимание прежде всего на том, как меняются эти сферы с преобладанием в последнее время симулятивной формы реальности. В политической сфере автор отмечает, что политики перестали действовать с привязкой к реальным нуждам народа: «симуляция противоположности двух партий, взаимопоглощение их целей, взаимообратимость их дискурсов. Это чистая форма представительства, без всяких представителей и представляемых»³. В развитых демократических странах сегодня есть развитая политическая система, сбалансированные правила конкуренции партий, детально отработанный механизм выборов, но политические силы уже давно не представляют интересов тех или иных слоёв населения. Они живут собственной виртуальной жизнью. Такая политика получила у Бодрийяра название «трансполитика».

В области хозяйственной деятельности традиционный подход объективной реальности состоит в том, что производство товаров и услуг осуществляется с использованием ресурсов для удовлетворения потребностей. Основной движущей экономической силой являются инвестиции или вложения ресурсов в производство с целью вернуть их в последствии обменяв на эквивалентную другую ценность. В символической реальности место инвестиций занимает «ставка»: «... всякий денежный, языковой, сексуальный или аффективный материал получает совершенно различный смысл в зависимости от того, мобилизуется ли он в инвестицию или же обращается в ставку. Две эти фигуры абсолютно несводимы одна к другой»⁴. Ставка, так же как и

инвестиции, вдыхают жизнь в процесс внесением ресурсов. Но ставка не предполагает, что поставленные ресурсы вернутся, они отдаются безвозвратно. Но взамен игрок получает нечто другое (ведь в символическом обмене нет эквивалентности), что станет для него неожиданностью.

В симулятивной реальности мы видим производство, не имеющее целью удовлетворять потребности людей. Производство ради производства: «уничтожение всякой целевой установки производства позволяет ему функционировать как код, а денежному знаку - пуститься, например, в ничем не ограниченные спекуляции, без всякой привязки к производственным реальностям и даже к золотому эталону»⁵. «Плавающий курс и исчислимый дрейф валют характеризуют собой чистую форму ценности, без всякой потребительной и меновой стоимости, без всякой субстанции производства»⁶.

Современный маркетинг является наиболее ярким проявлением симулятивности и комбинаторности новой экономики. Бодрийяр очень много пишет об этом. Рассмотрим здесь лишь некоторые примеры.

Самым ярким явлением современного маркетинга можно назвать моду, индустрию моды. Она создаёт модели (например, одежды) не в результате глубокого анализа практики, а произвольно, творчески комбинируя уже известные формы и модели: «Она [мода] играет на повторяемости однажды умерших форм, сохраняя их в виде знаков в некоем вневременном заповеднике»⁷. Произвольно выдуманные модели затем продвигаются на рынок и они становятся объективной реальностью.

О симулятивности современного рынка мебели Бодрийяр написал следующее: «Субстанция и форма старой мебели окончательно отбрасываются ради

¹ Там же. - С. 240.

² Там же. - С. 233.

³ Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - С. 145.

⁴ Бодрийяр, Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вст. ст. Е. Петровской. - М.: Ad Marginem, 2000. - С. 243-244.

⁵ Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - С. 53.

⁶ Там же. - С. 145.

⁷ Там же. - С. 173.

предельно свободной игры функций. Вещи более не наделяются «душой» И не наделяют нас более своим символическим «присутствием»; наше отношение к ним ... сводится к размещению и комбинаторной игре»¹. Мебель сегодня не символизирует нашу индивидуальность или социальное положение. Она не приобретается для повышения комфортабельности и эргономичности. Мебель просто должна быть в помещении (не важно почему), а стимулом и критерием её приобретения является чистое творчество интерьера и функционала: «Нет больше кроватей, на которых лежат, нет больше стульев, на которых сидят, есть лишь «функциональные» сиденья, вольно синтезирующие всевозможные позы (а тем самым и всевозможные отношения между людьми)»².

Вникая в суть игры, реальности и симуляции у Бодрийяра, можно разглядеть связь между ними. Все три сферы составляют единое целое, но системобразующим исходным элементом является реальность. Ни игра, ни симуляция не могут быть помыслены отдельно от реальности. Игра всегда возникает внутри реальности, как ограниченное пространство и время внутри неё для искусственной жизни. Для Бодрийяра основной категорией, определяющей игру является не свобода и не случайность, а искусственность (игра – это то, что искусственно). Но это искусственное можно увидеть только на фоне океана естественной среды. Симуляция, чтобы быть, тоже должна иметь образец для симуляции, то, что изначально является настоящим, т.е. реальность. В этом случае реальность – это абсолютная трансцендентная истина, сущность, но сокрытая за многообразием сущего. Игра же и симуляция представляются её формами, проявлениями. Здесь возникает три вопроса. Во-первых, являются ли игра и симуляция необходимыми формами реальности или вовсе необязательными, случайными, некими видами сбоя? Во-вторых, сам

Бодрийяр указывает на историческую связь между этими сферами. Изначально люди жили в эпоху игры, затем наступила эпоха реальности и теперь уже мы являемся свидетелями прихода эпохи симуляции. Но как же может игра быть исторически первой эпохой, если она определяется автором только при изначальном существовании реальности? В-третьих, Бодрийяр явно говорит о том, что из трёх сфер бытия человека приемлемой он считает игру. Две остальные он рассматривает явно в негативном ключе. Учитывая это, получается, что автор gjlkbuysv считает всё-таки не реальность, а игру?

В ответе на эти вопросы нам могут помочь философы так называемого экзистенциализма, их идеи относительно игры и бытия в целом. Философов экзистенциалистов принято делить на религиозных и атеистических. Первые в отношении игры исходят из того, что «... человек способен интуитивным или мистическим образом общаться с трансценденцией (Богом), и поэтому обязан искать этого общения, использовать свою свободу для этого. Однако человек всё же наделён и свободой от поиска причастности к абсолютной истине. Он может не делать этого, а жить без устремлений к идеалу. Вот эта часть человеческого бытия и определяется (в негативном свете) с религиозной позиции как игра»³. Атеистические экзистенциалисты исходят из того, что трансцендентная сущность или не существует, или абсолютно недоступна человеку, поэтому её можно не учитывать вообще. Основой бытия тогда является Ничто. В этом случае «бытие человека целиком и полностью является игрой ... Непризнание возможности приобщения к трансцендентному наоборот создаёт тотальность игры и свободы, которые бесконечно творят (а не открывают) сменяющие друг друга условные истины и условное серьёзное к ним отношение»⁴. На

¹ Бодрийяр, Ж. Система вещей / пер. с фр. и сопр. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Рудомино, 1999. - С. 24.

² Там же. - С. 51.

³ Аликин, В.А. Свобода и игра в экзистенциализме // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики №12 (26): в 3-х ч. - Тамбов: Грамота, 2012. Ч. I. - С. 22.

⁴ Там же. - С. 22.

эти два противоположных подхода можно опереться, для того чтобы более глубоко понять связь между сферами бытия человека у Ж. Бодрийера.

С точки зрения религиозного экзистенциализма, из трёх сфер бытия Бодрийера безусловно главенствующую роль играет реальность, которая единственная содержит трансценденцию абсолютной сущности. Тогда игра и симуляция являются собой периоды становления реальности (игра) и её упадка и перерождения (симуляция). Вырисовывается картина диалектики реальности. Если брать объектом внимания бытие человечества, то игра - это его детство, смутные времена, когда осознание сущности бытия только начинает созревать. Нынешние сформировавшиеся (и потому «мёртвые») элементы культуры (язык, государственность, экономика, искусство и др.) тогда ещё только зарождались и потому не содержали никаких жёстких установок, были «живыми». Первые примитивные попытки приобщиться к сущности бытия выражались в стремлении посоревноваться в чём угодно, бесцельно потратиться материально и духовно, подвергая тем самым себя риску. Так формировались причудливые бесполезные творения, условные правила. Впоследствии пройдя через практику жизнедеятельности и глубокий сущностный анализ, они объективировались, приобретали форму, как можно более точно выражающую истину бытия, и становились необходимым атрибутом реальности. Это период зрелости человечества. И вот в наше время мы становимся свидетелями кризиса культуры. Люди исчерпали возможности и желание выразить истину бытия собою, своей деятельностью, окружающими себя предметами. Поэтому всё это теперь просто воспроизводит себя без смысла, без трансцендентного обоснования, симулируя смысл и обоснование. Язык ради языка, власть ради власти, богатство ради богатства, искусство ради искусства. Это уже старение и близость смерти человечества. Но религиозная модель должна быть оптимистична, она должна обеспечивать неизбежный прогресс.

Поэтому человечество ждёт не смерть. Симуляция хоть и ведёт неизбежно к тёмным временам хаоса, но в нём всё начнётся заново, всё повторится: игра – реальность – симуляция. И такая повторяемость, цикличность получает прогрессивный смысл, так как каждая последующая итерация не создаёт реальность заново, а обогащает прежнюю, что бесконечно приближает человека к сущности Бытия.

С точки зрения атеистического экзистенциализма, определение и взаимосвязь сфер бытия Бодрийера будет выглядеть иначе. Базовый процесс движения человека к сущности через преобразование окружающего мира сущего сменяется процессом произвольного творчества реальности из небытия. Тогда игра предстаёт сферой сотворения смыслов из ничего. Осознание небытия, в котором живёт человек, осознание полной свободы от трансцендентного принудительного смысла, соблазняет его к произвольному сотворению собственного искусственного смысла. Результаты этого творчества предстают в виде правил и ритуалов. Второй этап начинается тогда, когда творческий пыл остывает и произвольно зарождённые смыслы, будучи поэтому абсолютно неструктурированными, начинают выстраиваться в структуру. Какие-то из них становятся более ценными, приобретают силу и власть. Власть закрепляется трансцендентной обоснованностью, превращающей их в законы. Многие другие смыслы оказываются вне закона, запрещаются или забываются. Спонтанное творчество превращается в упорядоченное функционирование. В конце концов само сотворение новых смыслов оказывается под запретом и всё превращается в уточнение, наполнение содержанием, материализацию прочно утвердившихся в роли истины смыслов-законов. Так формируется мир объективной реальности. Но наступает время разочарования. Детальное, дисциплинированное следование законам позволяет создать мощную цивилизацию, расширить власть над окружающим миром, обрести удовольствия и безопасность, но ни

на шаг не приближает человека к пониманию абсолютной истины, к Богу. Тогда с новой силой озаряется осознание отсутствия таковой, возрождается интерес к небытию и свободе творчества, которую оно даёт. Цивилизация, созданная по законам реальности, теряет трансцендентное обоснование и тем самым умирает. Но её «тело» продолжает эффективно функционировать по инерции. Человек получает от неё огромные блага, но уже не видит в них смысла. И тогда тело умершей цивилизации становится предметом творчества, игры в руках человека соблазняемого или вдохновляемого небытием. Так всё возвращается снова к игре, и цикл повторяется. Но в этом случае он не имеет кумулятивного эффекта, нет никакого накопления, прогресса при движении от одного цикла к другому, нет истории циклов. Каждый раз время начинается заново.

Сам Бодрийяр, скорее всего, поддержал бы атеистический подход. Однако в его определении игры и симуляции, как мы увидели, прослеживается производность этих феноменов от реальности, что вносит в строй его идей элементы противоречия. Но что бы ни лежало в основе взаимосвязи трёх сфер бытия у Бодрийяра – Нечто (Бытие) или Ничто (Небытие), мы видим, что они составляют цикл, в котором игра выполняет роль созидания, реальность – закрепления созданного, а симуляция – разрушения. И здесь мы открываем мощную идею связи между игрой и симуляцией.

Итак, игру и симуляцию единит устремление человека создать искусственный мир, вне трансцендентных, объективных законов бытия. Другими словами, есть две формы бытия человека: устремление к трансцендентному (признание абсолютной истины, желание её познать и перестроить мир в соответствии с ней) и имманентное существование, представляющее собой творчество бытия из ничего. Игра и симуляция вместе принадлежат имманентной форме, а реальность – трансцендентной. Разница между игрой и симуляцией определяется

степенью свободы человека от реальности, которая может меняться сама или в результате усилий самого человека.

Когда человека зависим от реальности, т.е. от своих материальных потребностей, то каждый его шаг в направлении свободы и творчества безвозвратно изымает из реальной жизни ценные ресурсы («ставка») и тем самым подвергает физическую жизнь риску. Из-за этого риска человек не может себе позволить создавать целый искусственный мир, поэтому предметами его творчества становятся вещи и знаки из целесообразной жизнедеятельности. В обычной доминирующей жизнедеятельности эти вещи и знаки имеют строгое определённое значение средств деятельности. Но иногда они вовлекаются в творческий процесс, где их значение становится неопределённым, необычным и странным. Такое размытие значения обычных предметов Бодрийяр и называет «соблазнением». И сам человек «соблазняется», когда отходит от своих рациональных ролей на работе или в семье к странному поведению, диктуемому неопределёнными творческими устремлениями.

Симуляция в отличие от игры возникает, когда человек в значительной степени свободен от необходимости трудиться для удовлетворения насущных потребностей. Успехи в совершенствовании труда приводят человека к тому, что значительная и даже подавляющая часть его ресурсов оказываются свободной и совершенно ненужной для деятельности. Эти ресурсы направляются на творчество, но теперь уже без всякого риска, ведь жизнь человека обеспечивается и без них. В такой свободе человек создает целый мир предметов и знаков специально для творчества, не имеющие никакого отношения к реальной рациональной деятельности. Огромные массивы производственной, экономической, политической практики, оказавшись ненужными, тем не менее не исчезают, а продолжают существовать, но уже в качестве игрушек.

В симуляции Бодрийяр отмечает элемент внешнего по отношению к человеку принуждения, с чем связано его негативное к ней отношение. Нечто обязывает человека делать вид, что он

продолжает производить продукты и удовлетворять ими потребности (нет возможности от этого отказаться), хотя на самом деле весь этот процесс осуществляется сам ради себя или для реализации системы процедур, названных кодом. Этот самый код, получается, занял место трансцендентной истины. Хотя нам видится, что код есть предмет произвольного творчества.

Подытоживая наши рассуждения, локализуя наиболее важные для нас мысли в философии Ж. Бодрийера, можно сказать, что мир имманентности человека, его свободы от внешнего принуждения, мир творчества неоднороден. Количественное изменение степени свободы человека качественно меняет образ его внерационального бытия с символического на симулятивное, которые в значительной степени могут быть противопоставлены друг другу.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Аликин, В.А. Свобода и игра в экзистенциализме // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики №12 (26): в 3-х ч. - Тамбов: Грамота, 2012. Ч. I - С.18-22.
2. Бодрийяр, Ж. Прозрачность зла / пер. с фр. Л. Любарской и Е. Марковской. - М.: Добросвет, 2000. - 258 с.
3. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вст. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Добросвет, 2000. - 387 с.
4. Бодрийяр, Ж. Система вещей / пер. с фр. и сопр. ст. С.Н. Зенкина. - М.: Рудомино, 1999. - 224 с.
5. Бодрийяр, Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вст. ст. Е. Петровской. - М.: Ad Marginem, 2000. - 318 с.
6. Делёз, Ж. Различие и повторение / пер. с фр. Н. Б. Маньковской. - М.: Петрополис, 1998. - 384с.
7. Хейзинга, Й. Homo Ludens: статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова, коммент. Д.Э. Харитоновича. - М.: Прогресс – Традиция, 1997. - 416 с.