

Шамша Ігор Володимирович, кандидат філософських наук, доцент,
виконувач обов'язків завідувача кафедри філософії, Національний
університет «Одеська юридична академія», Україна
e-mail: igorvshamsha@gmail.com.
ORCID ID: 0000-0001-9410-991X

ФЕНОМЕН ГРИ ЯК МЕДІЙНА ПРАКТИКА

Статтю присвячено дослідженню феномену гри та її медіального сенсу. Цей медіальний сенс гри зумовлює її широке використання в медійних практиках – усієї сукупності комунікацій людини в світі. Їх у сучасному світі можна назвати маніпулятивними. Отже, головна мета статті – аналіз феномену гри через маніпулятивну реальність, у якій вона використовується.

Ключові слова: антропологія медіа, філософська антропологія, філософія ігрової реальності, гра, свобода, маніпуляції, комунікація.

Постановка проблеми. Гра постає цікавим феноменом, який виявився визначальним для гуманітарних практик ХХ ст. і який не втрачає своєї актуальності у ХХІ ст. Це означає, що весь універсум комунікацій людини – зі світом, з буттям, з абсолютом, з іншою людиною, з державою, із суспільством (весь той універсум, який можна назвати «медійними практиками») – багато в чому визначає феномен гри та закономірності його існування. Одним з основних атрибутів гри, на думку Г. Г. Гадамера, постає її медіальність. І на цьому моменті потрібно поставити крапку, поки що.

Якщо запропонована стаття містила би в собі лише констатацію медіальності гри, то нічого нового (стосовно того, що казали Й. Гейзінга та Г. Г. Гадамер) ми не сказали б. Тоді виникає запитання: навіщо писати статтю на цю тему?

Сама тема цієї статті, на наш погляд, постає нагальною в сьогоdnішньому світі. Бо потрібно не лише констатувати, що гра впливає на медійні практики, а вони – на неї, але й розкрити специфіку цих медійних практик, і специфіку самого феномену гри. Цьому і присвячено цю статтю.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. На сьогодні в публікаціях присутнє осмислення різноманітних аспектів феномену гри. Так, наприклад, у статті Я. М. Білик «Філософія гри в Іммануїла Канта і Фрідріха Шіллера» порушується тема гри у філософії І. Канта та Ф. Шіллера в історико-філософському

вимірі. Автор розкриває цікаві аспекти розуміння гри І. Кантом, зокрема те, що феномен гри цікавив І. Канта у гносеологічному вимірі, який німецький філософ вважав «оживляючим чинником душі» [3, с. 160, 161]. Також цікавим є аналіз естетичної концепції гри Ф. Шіллера, зокрема, переконання в тому, що прекрасне може існувати тільки у формі гри [Там само, с. 163]. Ці, та інші набутки німецької філософії щодо осягнення феномену гри потребують подальшого осмислення з урахуванням специфіки сучасного світу. У статті Т. В. Лисоколенко «Трансгресія та гра: межі розуміння у дискурсі сучасності», гра досліджується через сутнісні риси трансгресії, зокрема через трансгресію як подолання непрохідної межі та порушення трансгресивним актом лінійності процесу [4, с. 11]. Хоча автор згадує про медійність гри, але спеціально не зосереджує увагу на цьому аспекті, бо статтю присвячено іншій темі [Там само, с. 13]. У статті В. Наумчука «Гра як міждисциплінарний феномен науки» розглянуто цікаві аспекти гри, зокрема: спроможність гри повертати людину до її цілісної природи та підміна гри маніпуляціями та симуляцією [5, с. 37]. Автор не зупиняється ретельно на спотворенні гри, у цілому наполягаючи на міждисциплінарних дослідженнях цього феномену. У тезах доповіді І. О. Філіної «Номо ludens: від філософії гри до гейміфікації» аналізується освітній потенціал геміфікації [7, с. 131]. У виступі на конференції О. О. Широбокової та О. В. Маловічко «Феномен гри в сучасному мультимедійному суспільстві» автори ставлять завдання повернення гри змісту вільної творчої діяльності, позбавленої нашарувань симулякрів [10, с. 608]. Можна погодитися з метою авторів, але хотілося б ретельніше дослідити симулякри, які породжує гра в сучасному суспільстві, спотворення гри.

Попри численну кількість сучасних досліджень системоутворювальними стосовно феномену гри, на нашу думку, постають твори Й. Гейзинги «Номо ludens» [2] та Г. І. Гадамера «Істина і метод» [1].

Буття та суще суперечливі, вони постійно висувають нові проблеми, ставлять людину перед новими викликами. Специфіці проблем сучасного суспільства (передусім маніпулятивним практикам) також присвячено численні дослідження у психології, політології ([6]), соціальній психології, соціальній філософії тощо. Зокрема, у статті О. О. Онищенко «Теорії маніпуляції масовою свідомістю: «вікно овертона» та «спіраль мовчання»» автор порушує тему маніпуляцій масовою свідомістю в політичній діяльності, ретельно аналізуючи маніпулятивні техніки й закономірності існування політичної свідомості, які вказано в назві статті. Цікавим, на наш погляд, постає аналіз етапів застосування «вікна овертона» [6, с. 56, 57].

На наш погляд, бракує досліджень феномену гри у вимірі маніпулятивних практик – маніпуляцій як масовою, так і немасовою (колективною, індивідуальною, національною тощо) свідомістю.

Формулювання мети. Відповідно до сказаного можна сформулювати мету статті. Провідною метою постає аналіз гри як медійної практики у вимірі маніпулятивної реальності, у якій перебуває сучасне людство. Ця стратегічна мета конкретизується через «тактичні»:

- з'ясувати, чи залишається гра грою (тобто самою собою) в маніпулятивній реальності;
- з'ясувати, як маніпулятивна реальність впливає на специфіку феномену гри;
- визначити наслідки, які з цього впливають стосовно гри;
- визначити зміни стану медійних практик у найближчому майбутньому.

Виклад основного матеріалу. Враховуючи популярність осмислення феномену гри в ХХ ст., та вплив цього феномену на людську практику, людську реальність, важко уявити дослідження людини або суспільства, яке не враховує феномен гри.

Сучасні медійні практики – це практичні способи опанування людиною світу, висловлюючись філософською мовою – конкретні способи вирішення суперечності між одиничним та всезагальним. Медійна практика – це медіум, посередник між людиною та світом. У декількох попередніх публікаціях (див., наприклад: [8]) ми зазначали, що медійні практики незвідні до комунікацій у засобах масової інформації. Ці практики тематично «розпадаються» на всі стосунки людини зі світом: з іншою людиною, суспільством (системою соціальних інститутів), державою, сущим, буттям, абсолютотом тощо.

Однією з найцікавіших медійних практик, яка супроводжує людство протягом усього періоду його існування, постає феномен гри. Причому цей феномен супроводжує людство не тільки у цивілізованій період його існування, а взагалі в усі періоди існування. Причиною, на наш погляд, постає те, що феномен гри спирається не на дух (предметну та рефлексивну свідомість), а на психіку, душу людини. І це своєю чергою робить гру предметом ретельної уваги філософської антропології, для якої душа людини постає центром і кінцевою точкою філософських досліджень. Не дарма, як зазначає Г. Г. Гадамер в своєму творі «Істина і метод», суб'єктивне значення поняття гри «...підкорило собі всю новітню естетику й антропологію». У наш час ця підкореність визначає весь універсум медійних практик.

У чому медійність гри? У тому, що вона постає посередником («медіумом») між людиною та світом, долучає людину до світу, робить небайдужою до нього, інтегрує людину в світ. Роль гри у процесах соціалізації та навчання важко переоцінити – її виховний та дидактичний потенціал зазначали ще з часів Античності – Платон, Арістотель, стоїки тощо. Доросла людина завдяки

феномену гри відчуває себе щасливою, отримує радість існування, сягає людського буття.

Тобто для нас є важливим саме цей медійний потенціал феномену гри, який поєднує людину зі світом і розпадається на численну кількість стосунків людини з середовищем, яке її оточує.

Слово «інтерфейс» у сучасній літературі використовується переважно відносно до віртуальної реальності, задля створення якої використовуються комп'ютери. Проте це слово дуже влучно характеризує медійні практики в інформаційно-комунікаційному вимірі. Якщо перекладати дослівно, виходить, що інтерфейс – це «обличчя в комунікації з іншими», з *не собою* – якщо сказати точніше. Термін «інтерфейс» означає сполучення різнорідних пристроїв, стикування, якщо можна так висловитися: як орбітальна станція стикується зі своїм модулем – так образно можна сказати. Хоча цей термін використовується стосовно сумісності різноманітних електронних пристроїв (наприклад комп'ютера та принтера), головний антропологічний сенс міститься в інтерфейсі «людина – комп'ютер» та його елементах – комп'ютерних іграх, різноманітних програмах тощо. Тут як раз задіється сенс інтерфейсу як сполучення різнорідних пристроїв. Людина – не пристрій, але вона інформаційна істота, яка начебто «стикується» з інформаційним пристроєм – комп'ютером. Термін «інтерфейс» дозволяє подивитися на медійні практики не з боку людини, а з боку пристроїв, з якими вона взаємодіє. Суворо кажучи, «комунікація» з електронними пристроями – це опосередкована комунікація з іншою людиною (людьми), яка (які) ці пристрої створила (створили). Проте цікаво, що термін «інтерфейс» дозволяє розширити медійні практики до «комунікації» з неживими об'єктами.

Гра постає ідеальним інтерфейсом. Цей феномен прекрасно дозволяє поєднати не тільки різноманітних учасників гри в межах одного виду, але й представників різних видів. Як відомо, тварини, які представляють різні види, без проблем знаходять «спільну мову» під час гри, незважаючи на те, що можливості різних видів можуть суттєво відрізнитися – в одного виду є кігті, в іншого немає, можуть сильно різнитися розміри, рухливість тощо. Не має проблем з розумінням і людина, яка із задоволення грає з тваринами. Також прекрасно відомо, що можливість грати – це найзатребуваніша функція комп'ютера. І саме прагнення людини запускати на ЕОМ все більш вимогливі та реалістичні ігри є найбільшим рушієм розвитку комп'ютерних технологій, тим сегментом ринку, який готовий фінансувати нові технології.

У творі «Істина і метод», у якому чималу кількість сторінок присвячено феномену гри, Г. Г. Гадамер використовує термін «медіальний сенс гри»: «... первісний сенс поняття “грати” – медіальний» [1, с. 104]. Що мається на ува-

зі під медіальністю як провідним сенсом феномену гри? Необхідність вийти за межі себе, за межі свого емпіричного існування і звернутися до навколишньої дійсності – інших істот, або природи. Головне призначення гри за такого розуміння – бути посередником («медіумом») між одиничною системою та середовищем.

Отже, Г. Г. Гадамер вважав медіальність – провідною властивістю гри. Що з цього розуміння випливає для сучасного філософа? – Впливає таке: для кожної епохи – своя гра. В різні епохи актуалізуються різні аспекти феномену гри, який при цьому залишається самим собою. Значить, нас, яким цікавий увесь універсум комунікацій людини зі світом – з іншою людиною, з державою, з суспільством, з буттям тощо, – цікавлять специфічні особливості гри в сучасну епоху – ті особливості, які актуалізуються завдяки об'єктивним суперечностям сучасного світу. Завдяки цьому кожне суспільство (ми маємо на увазі людство в цілому та епохи в його існуванні) набуває свого антропологічного, етичного, світоглядного, неповторного «забарвлення».

На нашу думку (яку ми висловили як припущення в одній із попередніх публікацій: [9]), інформаційне суспільство перейшло до епохи маніпуляцій, бо взяла гору саме деструктивна гілка інформаційного суспільства. Тому сьогодні маніпуляції постають характеристикою всіх комунікацій людини – з іншою людиною, людини з суспільством, громадянина з державою, між державами. І саме тому психологи все частіше кажуть про «епідемію нарцисизму» в наші дні. Маніпуляціями ми називаємо силові способи комунікації, насильницькі, коли вільна воля однієї людини узурпується іншою. Родовою ознакою для всіх інших, як відомо, постає «газлайтинг» – підміна об'єктивної реальності, яка не влаштовує маніпулятора, на ту реальність, яка його влаштовує. Фактично всі види маніпуляцій, які дуже ретельно аналізують психологи, «виростають» з газлайтингу. Наприклад, дуже руйнівною постає маніпуляція, яку називають «подвійним посланням» – вона спроможна буквально «обвалити» психіку. Звернімо увагу на те, що дії, які не відповідають словам, є різновидом подвійного послання. Узагалі в етичному дискурсі будь-які дії стосовно іншої людини, які вчиняються без її згоди, кваліфікуються як аморальні. Чому така сувора оцінка? – Тому що, відповідно до третього формулювання категоричного імперативу І. Канта, інша людина ніколи не може бути засобом, а лише метою. Діяти і нічого не казати або казати протилежне, не запитувати, не попереджати – це також є подвійним посланням – силовим методом комунікації.

Розвиваючи гіпотезу щодо того, що суспільство увійшло в еру маніпуляцій, можна сказати, що об'єктом «полювання» в сучасному світі стає суверенність, свобода, суб'єктність. І водночас – усе це перетворюється на найдефіцитніші

якості. А брак довіри супроводжуватиме людство весь період маніпуляцій. З цього зрозуміло, що робити задля зміни ситуації – відновлення суверенності, суб'єктності, свободи. І робити це потрібно не через розум, а через душу: підступність маніпуляцій полягає в тому, що вони, обходячи розум, напрямки потрапляють у душу – уражають психіку. Отже, спочатку відновлюється суверенність особистості, відновлюється контроль над психікою, її емоційним життям, а потім уже коригуються помилкові думки.

Чим же може допомогти феномен гри в аналізі стану сучасного людства? Багато чим. Передусім специфікою суб'єктності та свободи, які онтологічно впливають з феномену гри. Гра – це вільна діяльність, вона і є свободою, як слушно зазначає Й. Гейзінга у своїй праці «Homo ludens» [2, с. 24]. Значить, гра припиняє бути грою, коли втрачається свобода? Бо той, ким маніпулюють перетворюється на об'єкт. – І так, і ні. Можна грати з *кимось*, а можна грати *кимось*. Гра має таку можливість, не припиняючи при цьому бути самою собою.

В «Істині і методі» Г. Г. Гадамер наводить цікавий приклад з кошеням, яке грається з клубком вовни: «Так кошеня для гри обирає клубок вовни, бо він може включитися до гри, а невмируща пристрасть до гри з м'ячем ґрунтується на вільній та різнобічній рухомості м'яча, що здатний неначе самотужки утворювати несподівані рухи» [1, с. 106]. Чи припиняє гра бути самою собою в такій грі? – Ні, не припиняє. При цьому цікаво проаналізувати суб'єктність у такій грі. Кошеня грає з неживим предметом. При цьому неначе «оживляє його». З м'ячем – така ж справа: гравець начебто «оживляє» його, він – грає в м'яч. Чи стає при цьому клубок вовни або м'яч суб'єктом гри? – Звісно, що ні.

Декілька слів потрібно сказати про суб'єктність у грі взагалі: суб'єктом гри постають не гравці, а сама гра. Гра грає гравцями, а не навпаки. Г. Г. Гадамер цю особливість гри висловлює так: «Гравець – не суб'єкт гри, у кращому випадку гра набуває свого втілення через тих хто грає» [1, с. 103]. Також, Г. Г. Гадамер міркує про «примат гри щодо свідомості того, хто грає» [1, с. 105]. Саме це зумовлює задоволення від гри та створює можливість програти – навіть із м'ячем можна не впоратися.

Повернеміся до прикладу з кошеням. Кошеня начебто «оживляє» неживий предмет. Але, як відомо, кошеня може й умертвляти – живу істоту (мишу наприклад), адже постає хижаком. А потім – знову «оживляти», граючись як із клубком вовни. Приблизно те саме відбувається у випадку з маніпуляціями. Інша людина спочатку умертвляється (перетворюючися з суб'єкта на об'єкт), а потім «оживляється», якщо на це буде бажання. Чи продовжує гра при цьому залишатися самою собою? – Так, продовжує все одно. Просто грають у цьому випадку не з *кимось*, а *кимось*.

Ця, якщо можна так висловитися, «кровожерлива», жорстока можливість феномену гри отримує осмислення у філософії життя Ф. Ніцше, коли йдеться про ідеал духу, який, через надлишок повноти, грає з тим, що вважалося раніше священним, добрим тощо. Тема надлюдини, таким чином, також дотична до теми і гри, і маніпуляцій.

Але є одне «але»... Як ми вже зазначали вище, відповідно до третього формулювання категоричного імперативу І. Канта, інша людина ніколи не може бути засобом, а лише тільки метою. Поставимо запитання: а що відбудеться, якщо зробити з іншої людини засіб, перетворити її на об'єкт? Поміркуймо з цього приводу.

Оскільки людина – завжди суб'єкт, а не об'єкт (на відміну від клубочку вовни), то рано чи пізно – це стане видно: живе не може поводитись як неживе. І тут властивості гри можуть повернутися проти гравця, який спробував перетворити іншого гравця на об'єкт.

Гра сама постає суб'єктом гри, тому той, хто грає, у будь-якому випадку ризикує: навіть м'яч може вдарити по гравцю. Цікавими постають слова Г. І. Гадамера в контексті сказаного: «Так, наприклад, ми говоримо, що хтось грає можливостями або планами. Те, що ми при цьому маємо на увазі, очевидне: така людина ще не зосередилася на можливостях як на серйозно сприйнятій цілі. У неї ще залишається свобода вибору на користь тієї чи іншої можливості... Можна грати тільки серйозними можливостями, що, безумовно, означає налагодження з ними таких стосунків, коли вони самі можуть переграти гравця і втілитися в життя... Так можна насолоджуватися свободою рішення, що в той же час порушується й невідворотно звужується... Про того, хто заради насолоди свободою рішення уникає нагально необхідних і термінових дій чи зволікає з такими можливостями, які сам вже не сприймає серйозно в ролі бажаних і які тому не зовсім стосуються елемента ризику, що він надасть їм перевагу й тим себе обмежить, – про того кажуть: “програв”» [1, с. 106]. Тобто нічого не станеться з людиною, яка намагається перетворювати інших людей на об'єкти – вона не помре, а закликати до моральності буде проявом слабкості. Але будь-який гравець, якою б не була гра, може скористатися приматом гри перед свідомістю гравців і обернути ситуацію проти того, хто грає в іншу гру: контролю та самозвеличування. Крім цього, можна і програти власні можливості: залишаючи постійно повноту можливостей, гравець не гасить жодної з них.

Отже, гра залишається грою. Хоча гра з *кимось* і гра *кимось* – різні речі. Особливо якщо *хтось* перетворюється на *щось*. Цей аспект гри ми назвали б «деструктивним» – навіщо умертвляти когось, коли можна з ним «чесно» грати? Гравець у цьому випадку порушує вихідний «примат» гри – він від-

мовляється ризикувати, намагається сам стати суб'єктом гри – і замість іншого учасника, і замість самої гри. У результаті втрачається задоволення від гри та зникає свобода.

Усе це призводить до зміни змісту медійних практик: за зникненням свободи втрачається і сама медійність гри. Адже сторона, яка намагається контролювати все, заміняє собою й іншу сторону, і саму гру. Таким чином, «гравець» – якщо його можна так назвати в цьому випадку – залишається наодинці.

Утворюється так би мовити, «ланцюгова реакція» – гра змінює медійні практики, а медійні практики – гру. Із практик діалогу медійні практики перетворюються на монологічний диктат.

Висновки. Викладені міркування дозволяють дійти наступних висновків.

1. Використовуючись у маніпулятивній реальності, гра проте залишається самою собою, хоча й істотно змінюється. Вона втрачає свободу, ризик, які постають її важливими властивостями. Суб'єктом гри стає не сама гра, а один з учасників. Така гра залишається грою в повному сенсі слова лише тоді, коли гравець із самого початку перебуває наодинці, нудьгує і розважається «оживленням» неживих предметів. У цьому випадку залишаються і ризик, і свобода.

2. Маніпулятивна реальність переводить гру з режиму діалогу в режим монологу, через це гра стає іншою.

3. У загальному сенсі і така гра залишається грою, проте вже не сприяє радості, яку гравець міг би отримати від гри. Він, мало того, що шкодить іншому гравцю, але й завдає шкоди собі, руйнуючи власну особистість.

4. Якщо феномен гри й надалі буде розвиватися в маніпулятивному напрямі, медійні практики будуть характеризуватися відсутністю довіри, будь-яка суспільна дія буде перетворюватися на «силове» протистояння.

Усі ці висновки розкривають особливості феномену гри як медійної практики, у вимірі маніпулятивної реальності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гадамер Г.-Г. Істина і метод: основи філософської герменевтики. Т. 1 / пер. з нім. О. Мокровольського. Київ : Юніверс. 2000. 464 с.
2. Гейзінга Й. Homo ludens / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994. 250 с.
3. Білик Я. М. Філософія гри в Іммануїла Канта і Фрідріха Шіллера. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. Житомир, 2020. Вип. 2 (88). С. 157–165.

4. Лисоколенко Т. В. Трансгресія та гра: межі розуміння у дискурсі сучасності. *Наукове пізнання: методологія та технологія*. Одеса, 2023. № 1 (51). С. 10–15.
5. Наумчук В. Гра як міждисциплінарний феномен науки (філософський аспект). *Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві*. Волинськ. 2020. № 1 (49). 2020. С. 36–43.
6. Онищенко О. О. Теорії маніпуляції масовою свідомістю: «вікно овертона» та «спіраль мовчання». *Актуальні проблеми політики*. Одеса, 2022. Вип. 70. С. 55–59.
7. Філіна І. О. Homo ludens: від філософії гри до гейміфікації. *Теорія і практика використання інформаційних технологій в умовах цифрової трансформації освіти* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Київ, 29 черв. 2023 р.). Київ, 2023. С. 129–133.
8. Шамша І. В. Антропологічний зміст презентації себе (self-presentation): постановка проблеми. URL: https://nauka-i-studia.info/ojs/index.php/pl_ojs/index. (дата звернення: 01.07.2024).
9. Шамша І. В. Маніпуляції масовою свідомістю як дефективний модус інформаційного суспільства. *Журналістика та соціальні комунікації в контексті становлення громадянського суспільства в Україні і в світі: виклики, тенденції, перспективи* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 4 листоп. 2022 р.). Одеса, 2022. С. 126–130.
10. Ширококова О. О., Маловічко О. В. Феномен гри в сучасному мультимедійному суспільстві. *Modern science: problems and innovations: Abstracts of I International Scientific and Practical Conference (Stockholm, Sweden, 5–7 April 2020)*. С. 605–610.

REFERENCES

1. Hadamer, H.-H. (2000). *Istyna i metod: osnovy filozofskoi hermenevtyky*. T.1. Kyiv: Yunivers. [in Ukrainian].
2. Heizinha, Y. *Homo ludens* (1994). Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].
3. Bilyk, Ya.M. (2020). *Filosofia hry v Immanuila Kanta i Fridrikha Shillera* [The philosophy of playing Immanuel Kant and Friedrich Schiller]. *Visnyk Zhytomyrskoho derzhavnoho universytetu imeni Ivana Franka. Filozofski nauky – Bulletin of Zhytomyr Ivan Franko State University, issue 2(88), 157–165* [in Ukrainian].
4. Lysokolenko, T. V. (2023). *Transhresia ta hra: mezhi rozuminnia u dyskursi suchasnosti* [Transgression and play: the limits of understanding in the discourse of modernity]. *Naukove piznannia: metodolohiia ta tekhnolohiia – Scientific knowledge: methodology and technology. Issue 1(51), 10–15* [in Ukrainian].
5. Naumchuk, V. (2020). *Hra yak mizhdystsyplinarnyi fenomen nauky (filozofskyi aspekt)* [The game as an interdisciplinary phenomenon of science (philosophical aspect)]. *Fizychne vykhovannia, sport i kultura zdorov'ia u suchasnomu suspilstvi – Physical education, sports and health culture in modern society, 1(49), 36–43* [in Ukrainian].
6. Onyshchenko, O. O. (2022). *Teorii manipuliatsii masovoiu svidomistiu: «vikno overtona» ta «spiral movchannia»*. *Aktualni problemy polityky – Actual problems of politics, issue 70, 55–59* [in Ukrainian].

7. Filina, I. O. (2023). Nomo ludens: vid filosofii hry do heimifikatsii. *Teoriia i praktyka vykorystannia informatsiinykh tekhnolohii v umovakh tsyfrovoy transformatsii osvity*: Proceedings of the Scientific and Practical Conference. Kyiv, 129–133 [in Ukrainian].
8. Shamsha, I. V. (2023). Antropolohichniy zmist prezentatsii sebe (self-presentation): postanovka problemy. URL: https://nauka-i-studia.info/ojs/index.php/pl_ojs/index [in Ukrainian].
9. Shamsha, I. V. (2022). Manipuliatsii masovoioi svidomistiu yak defektyvnyi modus informatsiinoho suspilstva. *Zhurnalistyka ta sotsialni komunikatsii v konteksti stanovlennia hromadianskoho suspilstva v Ukraini i v sviti: vyklyky, tendentsii, perspektyvy*: Proceedings of the Scientific and Practical Conference. Odesa, 126–130 [in Ukrainian].
10. Shyrobokova, O. O., Malovichko, O. V. (2020). Fenomen hry v suchasnomu multymediinomu suspilstvi. *Modern science: problems and innovations*: Proceedings of the Scientific and Practical Conference. Stockholm, 605–610 [in Ukrainian].

Shamsha Igor Volodymyrovych, Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor, Acting Head of Philosophy Department, National University «Odessa Law Academy», Ukraine.

THE PHENOMENON OF THE GAME AS A MEDIA PRACTICE

The article is devoted to the study of the game phenomenon and its medial meaning. This medial meaning of the game determines its wide use in media practices – the entire set of human communications in the world. They can be called manipulative in the modern world. Therefore, the main goal of the article is to analyze the phenomenon of the game through the manipulative reality in which it is used.

Keywords: anthropology media, philosophical anthropology, philosophy of game reality, game, freedom, manipulation, communication.

