

Сериял «Игра в кальмара»: философский анализ

Л. А. Шаяхметова¹, М. С. Гринчук²

¹кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры философии и общественных наук,
Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет.
Россия, г. Пермь. ORCID: 0000-0003-2536-6650. E-mail: LinaraShai@mail.ru

²студент второго курса факультета физической культуры,
Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет.
Россия, г. Пермь. E-mail: m1scha.grin4uk@yandex.ru

Аннотация. В статье делается попытка герменевтического анализа популярного корейского сериала «Игра в кальмара», выпущенного в сентябре 2021 г. Сериал, несмотря на всю критику, набрал большие рейтинги, и мы усматриваем данную популярность в отсылках к философским, социальным и этическим проблемам, таким, как проблема смысла, выбора, проблема моральных дилемм.

Цель исследования заключается в раскрытии философского содержания сериала. В ходе анализа были выявлены следующие компоненты: экзистенциальный компонент – проблема смысла, проблема свободы выбора, компонент этической области – вопрос моральных дилемм, компонент структуралистской философии – структуралистский подход к проблемам онтологии, компонент немецкой философии жизни – ницшеанское осмысление мира, социально-философский подтекст.

Эти составляющие дают возможность сюжету существовать на различных уровнях понимания бытия. Мы делаем вывод, что сериал отражает общественные запросы и саму социальную реальность. Сюжет сериала находится на грани художественного вымысла и философского контекста, возможно, он эклектичен и сумбурен, но именно в этой стихийности текста прослеживается основная философская стезя.

Игра в кальмара с философской точки зрения – проявление симптомов заболеваний общества и хронического течения болезни. Поэтому мы можем констатировать, что мир полон философской аномии, нуждается в решении проблем социальной стратификации и находится в процессе решения моральных проблем. Процесс этот нескончаем и будет существовать, пока живо думающее человечество.

Ключевые слова: этическая дилемма, свобода выбора, экзистенциальный смысл, ницшеанская философия, шизоанализ.

Популярный корейский сериал «Игра в кальмара» бил все рейтинги осенью 2021 г. Его успех с философской точки зрения отражает глобальные общественные настроения. В независимости от того, нравится сериал человеку или нет, большинство усматривает в нем подтекст острого социально-экономического конфликта в обществе, проблемы современного капитализма, проблемы этических дилемм, неоднозначность человеческих ценностей и даже отражение кризиса христианского религиозного мировоззрения.

Мы решили остановиться на философском содержании сериала и разглядели в нем следующие компоненты: проблему смысла, проблему свободы выбора, вопрос моральных дилемм, структуралистский подход к проблемам онтологии, ницшеанское осмысление мира, социально-философский подтекст.

1. Проблема смысла. Все участники игры в кальмара стали заложниками собственных обстоятельств, все находится на дне общества и не видит смысла в своем существовании, это состояние социальной аномии, которое ввел в оборот Э. Дюркгейм [8]. Некоторые из них стали люмпенизированными элементами, а те, кто имел достаточное воспитание, готовы покончить жизнь самоубийством.

Проблема смысла жизни, соотношения ценности жизни и настигших проблем – носят экзистенциальный характер. Быть в *Dasien* [20], чувствовать жизнь здесь и сейчас – такую возможность дает людям игра, в которой единственный выживший может получить сумму, решающую все его проблемы наперед. При этом выбор несет за собой свободу, свободу сартровскую, которая не благо – которая наказание [16].

2. Свобода выбора. Образ человека в сюжете изначально наделен христианской свободой выбора, о которой говорил Августин Блаженный [2]. Августин заимствовал данный тезис из седьмой книги святого Амвросия «О добре и зле. О свободной воле»: «Воля свободна в своем решении и является причиной того, что мы творим зло и терпим справедливый суд». Сво-

бода выбора предоставляется участникам игры, так как они сами дают свое согласие на игру, и в договоре есть пункт, гласящий, что игра может быть окончена, если большинство игроков проголосуют за ее окончание. Согласимся, что перед первой игрой не было четкого понимания происходящего: людям не сообщили, что цена проигрыша – это их жизнь, поэтому после первой же игры произошло голосование, где большинство проголосовало за остановку. Игра была окончена. Каждый вернулся в свою привычную жизнь, но им предоставили возможность вернуться. И теперь, уже зная все обстоятельства данной игры, вернулась большая часть участников. Люди выбрали шанс и надежду несмотря на то, что шансы очень невелики, так как выиграть должен только один человек из двухсот. И если человек еще может принять то, что умрет он сам, то куда сложнее принять то, что другие должны умереть, чтобы выжил ты.

3. Этические, моральные дилеммы. В ходе игры между участниками складываются отношения и возникает привязанность, некоторые давно знают друг друга, формируются группировки и дружественные отношения. Эта ситуация приводит к тому, что игры начинают приобретать характер этических дилемм, ситуаций, где нет абсолютно правильных решений. И человек, если он совсем не деструктивная личность, будет испытывать муки совести – чем больше людей выбывает, тем существенней становится выигрыш. Получается, что деньги – это жизнь конкретного человека, поэтому победитель сталкивается с конфликтом совести и не тратит выигранные деньги, хотя изначально они ему были очень нужны. Показательной здесь становится игра с шариками, где, не зная условий игры, участники должны выбрать себе напарника, а напарника они выбирают исходя из симпатии и иных привязанностей, далее выясняется, что играть они должны со своим напарником, и проигравший, соответственно, умирает. В целом этика игры носит конвенционалистскую природу, так как результат игры важен для всех, ведь деньги могут решить проблемы большинства.

4. Рассуждая о социальной структуре, описанной в сериале, можно провести параллели с работами Мишеля Фуко «Надзирать и наказывать: рождение тюрьмы» [18].

В своих трудах М. Фуко описывает тюрьму как один из дисциплинарных институтов. Сериал «Игра в кальмара» также иллюстрирует некий дисциплинарный институт. Можно различить два варианта. Первый, когда мы рассматриваем дисциплину на примере системы персонала игры и его взаимоотношений с руководством. Мы наблюдаем строгие рамки: разделение персонала по отдельным комнатам по одному человеку; запрет на общение без разрешения начальства; мгновенная смерть при нарушении должностных обязанностей; раскрытие личности персонала (никаких документов, имен и любой другой личной информации – все унифицировано); нарушение прав игроков на честную игру (случай, когда персонал давал игроку информацию о том, какой будет следующая игра за его услуги по извлечению органов выбывших игроков, другие игроки такой возможности не имели); в операторском центре персонал пристально следит за всем происходящим по камерам видеонаблюдения. Отлично видна хорошо выстроенная система подчинения в виде условных обозначений на масках персонала, где треугольник – солдат, круг – обслуживающий персонал, квадрат – начальник подразделения, который дает персоналу право разговаривать. Мы видим, что всей обстановкой управляет «главный», он имеет особый костюм и маску. Он лично решает, как поступить во внештатной и конфликтной ситуациях, применяя оружие незамедлительно. Стоит отметить, что главный всегда разъясняет причину, по которой он лишает или же не лишает жизни персонала/игроков, дабы зрители могли дать оценку его действиям и подумать, как бы они поступили на его месте. Все эксперименты (голосование, ночная потасовка, изменение правил игры) проводятся строго с его разрешения.

Второй стороной медали становится сама игра в кальмара. Взаимоотношения героев являются неким проявлением дисциплинарного института, который направлен не строго на воспитание нравственности и морали в человеке, а на испытание (проверку) его воспитания, его нравственности и его ценностей. Человек оказывается в ситуации, когда преступление (насилие, убийство) становится допустимым. Он понимает, что его жизнь на кону. Но правила игры нарушать нельзя. Тут мы и видим, как воспитание человека, все его жизненные ценности подвергаются жесткой проверке. Сломается он, дрогнет или нет? Готов ли он предать и изменить собственное мировоззрение ради игры, денег, сохранения жизни? Поначалу игроки не понимали, как жизнь человека может быть дороже денег, и какие правила могут лишать его этой жизни. Будучи заключенными в эти рамки, кто-то остался верен нравственным принципам, как игрок 199, который спас 456-го от верной смерти в первой игре, сам 456-й, который на протяжении всего своего участия в играх рассуждал, исходя из принципов совре-

менной морали, он не убил игрока 218 в финале, сохранив ему жизнь. Но не будем забывать, что 456-й обманом одержал победу в игре «шарики», обрекая игрока 1 на смерть. Если же мы посмотрим на игроков 101 и 218, то мы увидим, как люди изменили свои жизненные установки относительно ценности жизни другого человека. Для них убить стало синонимом слову продвинуться, выиграть, выжить, и они делали свой выбор. Если игрок 101 и был связан с криминалом, то 218-й, Сан Вуо, считался успешным на своей родине, окончил университет, бизнесмен и так далее. Почему он изменил свое отношение к человеческой жизни? Именно в противостоянии чувств и инстинктов мы видим проявление игры в кальмара как дисциплинарного института. Поступить, как поступил бы нравственный и воспитанный человек, или же, руководствуясь инстинктом самосохранения, убить и сохранить собственную жизнь. В первом случае, если вы сталкиваетесь с игроком (человеком), который готов поставить собственную жизнь выше морали и нравственных ценностей в критической ситуации, – убить вас, вы погибаете.

Рассматривая игру в кальмара через призму работы Мишеля Фуко, можно сказать, что его работа помогла провести аналогию между дисциплинарными институтами современного общества. Действительно, тюрьма изолирует человека от внешнего общества, но на территории тюрьмы он становится частью другого общества, еще более безнравственного и жестокого, деградируя до уровня люмпена. Получается, что тюремное заключение должно рассматриваться не с точки зрения формы наказания для осужденных, а именно привития им дисциплины, изменения их отношения к жизненным процессам и людям, дабы они больше не совершили правонарушений. Дисциплинарных институтов в современном обществе много: детский сад, школа, университет, тюрьма, военная служба (армия), работа, обыденная жизнь. Проходя их, человек формирует жизненные ценности и свое отношение к другим людям в той или иной ситуации. Сериал «Игра в кальмара» становится еще одним примером, видеопособием, которое заставляет людей задуматься о том, как они поступают и как бы поступили, оказавшись на краю пропасти...

5. В сюжете явно прослеживаются две ницшеанские идеи. Первая – это «Сверхчеловек», который над или под социальной структурой общества, всех игроков в этом значении можно отнести к категории стремящихся стать сверхчеловеком, так как они выпали из социальной структуры, но еще не забрались над ней, хотя с точки зрения того, что они находятся под социальной структурой, свою цель они достигли. Истинным же сверхчеловеком здесь будет являться победитель: он теперь все понял, он достиг первоначальной цели, но не это его цель, он теперь сверхчеловек. Все значимые персонажи сюжета достаточно однобоки, их характер понятен, понятно, как они поступят, ведь внутренний мир не развивается. На этом фоне выделяются два персонажа: друзья, которые дойдут до финала, и именно в их характерах мы видим явные изменения. Первый герой – идеальный выпускник сельского университета, который работал на престижной работе, но влез в долги и попал в игру, второй – безработный неудачник, увлекающийся азартными играми, но именно этот герой имеет возможность страдать, и его персонаж в конце концов доходит до конца, именно его персонаж в самом конце отказывается от приза, лишь бы его друг остался живым... Друг убивает себя с просьбой забрать деньги и помочь его матери, ведь эту цель он преследовал.

Вторая ницшеанская идея – «Бог умер». В сюжете есть прямая отсылка к христианскому Богу [10]. Один из игроков, очень набожный, он читает молитвы, цитирует Библию, но все же не выполняет главную заповедь христианства: «Возлюби ближнего своего, как самого себя». Он не идет на самопожертвование, для него становится важна собственная выгода, выгода, которую можно достичь ценой жизни других людей.

Попадая на остров, где будут происходить основные этапы игры, участники поначалу просто пробуют оценить обстановку вокруг. Факт того, что их доставили в бессознательном состоянии, почему-то их не сильно тревожил. Начинается первая игра «Тише едешь – дальше будешь». Обыкновенная детская игра, в которую каждый играл, будучи ребенком, но что было на кону тогда, в детстве и сейчас? Люди не оценили серьезности намерений организаторов «игры». Как только первый выбывший игрок «получает пулю» и погибает, все остальные замирают от страха. За 2,5 минуты погибает половина от общего числа участников. Именно тогда оставшиеся понимают, что поставили собственную жизнь на чашу весов.

Изначально в игре установлен таймер в 5 минут. Как бы ни хотели выжившие участники покинуть игру, осознав ее опасность, этого сделать у них не получится. И тут на первое место вырывается мужчина преклонного возраста с раком мозга. Наше внимание обращают на

таймер. У игроков остается всего лишь 2,5 минуты, чтоб пересечь финишную черту. Войдя на площадку, все приняли правила игры. Незнание того, что они ставят на кон свою жизнь, не спасет никого. Перед самым финишем игрок № 456 начинает падать, что сулит ему верную смерть, но пакистанец Али хватает его за одежду и удерживает 456-го, пока игра не позволит игрокам продолжить движение. Ницше писал, что человеческая добродетель – порок человека. Поступил бы так сверхчеловек Фридриха Ницше? Спас бы он жизнь тому, кого не знает?

После первой игры игроки пребывают в ужасе от того, что слово «выбывший» означает «мертвый». Оставшаяся половина участников разделилась на два лагеря. На тех, кто отказывается продолжать игру. Судя по всему, люди осознали, что жизнь им дороже любых денег. И на тех, кто готов продолжить играть. По их мнению, жизнь в людском мире не лучше, и там им тоже уготована смерть в нищете и долгах.

Голосование показало, что большая часть людей решила закончить игру. Отдельную часть внимания нужно уделить тому моменту, что процесс голосования был строго демократическим, и соблюдалось право каждого человека сделать свой выбор без всякого давления, а прецеденты вмешательства пресекались.

Недолго пробыв на свободе, люди снова возвращаются в игровое поле. Что заставило их вернуться? Скорее всего – деньги, ресурс существования, который эти люди утратили и не могут обрести.

Основой всего является риск. Вы либо минимизируете риск, получая небольшой доход на протяжении долгого времени, либо риск на пределе, когда вы ставите все, включая свою жизнь, но доход обеспечит вам достойное существование в случае выигрыша. Очень многие люди проводят параллель между двумя факторами: «проиграть все деньги» и «проиграть собственную жизнь». Каждый из игроков сделал свой выбор...

Теперь происходит этап социализации в новом коллективе, выявляются лидеры из общего числа участников, те, кто оценивает силы, интеллект и возможности каждого из участников, подтягивая за собой лучших. Но, как показал сериал, союзы сформировались не по принципу лучших и худших, а по обстоятельствам. Кто-то был знаком между собой, кого-то связывает криминальное прошлое, кого-то взяли от безысходности.

На обеде происходит потасовка из-за того, что несколько участников обманом и наглостью забрали еду у других. По итогу игрок № 101 запинывает оппонента до смерти. Остальные игроки в ярости от того, что убийство никак не пресеклось персоналом. Деньги за жизнь убитого поступили в игровой фонд. В этот момент те, кто готов лишить жизни другого, ради увеличения выигрыша поняли, что будут действовать. Ницше верит в спартанскую дисциплину и способность терпеть так же, как и причинять боль ради важной цели. Игроков охраняли и держали под контролем солдаты, которые не стеснялись применять силу в случае конфликта. Для организаторов правила равенства – превыше всего, поэтому все строго соблюдают дисциплину и конфиденциальность, а главный смотритель лично устраняет нарушителей порядка без раздумий. Жесткий видеоконтроль и применение грубой силы, вплоть до лишения жизни персонала. А для всех игроков в рамках игры убить – убрать с дороги еще одного конкурента и увеличить выигрыш.

Уже по ходу других игр участники понемногу осознают, что если не убьют они, убьют их. Для них на первое место выходит инстинкт самосохранения, а не человеческие отношения. Но что кроется за этим инстинктом? Их размышления, планы и отношение к тому или иному игроку. Слово инстинкт применимо к диким существам, например, животным. Человек же этот момент обдумывает и решается на него осознанно. Отчасти здесь мы видим проявление другой морали, морали Ницше, когда человек склонен думать о том и совершать то, что традиционной морали противоречит. Почему отчасти? Думаем, Ницше хотел, чтобы люди сами дошли до таких рассуждений и это был каждый человек, которого не вынуждает ситуация и условия, в которых он оказался.

Ярким примером переоценки ценностей, по Ницше, являются поведение и действия игрока № 218. По мере прохождения игр Сан Воо только убеждался в том, что для продвижения вперед нужно хитрить, предпринимать серьезные решения (выстроить обстановку в команде так, чтобы те сплотились для убийства других – игра по перетягиванию каната). «Падающего подтолкни», – так писал Фридрих Ницше. В пятой игре на исходе времени Сан Воо понял, что не станет жертвовать собой из-за неуверенности игрока перед собой. Он понимал, что вероятность успеха/неудачи игрока № 13 равна 50 %, и решил за него. Игрок № 13 стоял на краю пропасти, вопрос «Куда бы он ступил?» не имел бы значения, его подтолкнули к следующей точке.

«Так говорил Заратустра», книга Фридриха Ницше [11]. В ней автор описывает трех существ, которыми человек по очереди становится на пути к переоценке собственных ценностей. Яркий пример, игрок № 456, который, собственно, и прошел игру до конца. Поначалу он стал верблюдом, потерял семью, средства к существованию, стал одиноким и никому ненужным. На этапе игры в «Шарики» он испугался, что потеряет свою жизнь. Этот страх заставляет его стать львом и сказать себе, что может так поступить, ведь жизнь на кону. Пусть через слезы и сострадание к игроку № 1 он обманывает его, забирая победу, думая, что обрек его на верную смерть. Ближе к концу наступает самая интересная сцена, пик жестокости, детская «Игра в кальмара». Правила просты – добраться до нужной точки любым способом, вплоть до убийства оппонента. Одержав физическую победу, игрок № 456 не убивает игрока № 218. Тут он становится ребенком. Он переосмыслил суть своего присутствия здесь, на игровом поле, в мире, в жизни. Ведь после победы он не устремился тратить выигрыш. Он продолжил жить в ином ключе, опираясь на неоценимый опыт своей жизни до игры, во время игры и после игры.

«Причинять боль ради важной цели». А что было целью всех шести игр? Развлечение богатых людей, интерес которых может подогреть игра людей на жизнь? Пройти все испытания и унести с собой огромную сумму денег, продолжив жить в роскоши? Или же эксперимент того, как поведут себя люди в таких «игровых» условиях? Что человек, социализированное существо, поставит во главе своих интересов, когда его могут лишить жизни? Как раз в этом мы видим смысл и проявление переоценки ценностей человеком. Мораль Ф. Ницше абсолютно противоположна той, которую принято считать «правильной» в современном обществе [1]. Мы увидели ее проявление в рамках игры, участниками которой стали люди из этого же современного общества, бывшие бизнесмены, бандиты, обыкновенные люди. Когда они осознали, что могут лишиться жизни, они полностью изменили свой взгляд на мораль. В тот момент для них убить человека – продвинуться дальше к выигрышу, обманом одержать победу, которая стоит другому жизни – сделать шаг вперед, то есть любым способом продвинуться к цели (для каждого она была своей – деньги, сохранить свою жизнь и другое). Но мы помним, что мораль для Ницше – это ее отсутствие в современном мире. Все то, что мы считаем аморальным, неправильным и подлым в понимании немецкого философа есть неотъемлемая часть жизни человека, попробовать все, что может и способен сделать человек, включая убийство себе подобного.

6. Отражение социальных настроений. Бесспорно, есть много литературы, фильмов и других сюжетов, где эти философские проблемы поднимаются и описываются как напрямую, так и иносказательно. Все-таки кажется, что создателям сериала удалось преподнести данные сюжеты в более понятной и доступной трактовке, трактовке, которая отвечает запросам молодых людей. Это неплохо и нехорошо, это лишь показывает актуальность этических проблем в ситуации экономического и общественного кризисов, схожесть которых в сериале с реалиями заметна каждому. Ценным становится тот факт, что победитель игры в конце остается человеком, человеком, который теперь страдает еще больше, человеком, который понял, что значит этот выигрыш, некий намек на то, что надежда у гуманизма и гуманизма есть для будущего. Кроме того, для нас он напоминает абстрагированного философа из мыслей М. Мамардашвили [9]. Суть философии – абстрагироваться от обыденности и повседневности, а главный герой выпадает из повседневности, так как теперь он пребывает в отчаянии.

Кроме этого, для нас образ социального в тексте сериала начинает попадать под рамки шизоанализа Ж. Делеза и Ф. Гваттари. Здесь прослеживаются маргинальные группы, как внутри игроков, так и сами игроки по отношению к остальному обществу маргинальны. Их мир, их мотив попадания в игру завязан на концепте мира желаний, где «все возможно» – возможно здесь и сейчас решить все проблемы или лишиться жизни, и тогда так же проблем не будет. Главные герои, несомненно, шизоиды вынужденного порядка, ими движет их социальное дистанцирование и стремление получить желаемое любой ценой.

В анализе содержания сериала «Игра в кальмара» нам удалось определить несколько основных вещей, которые экранизация преподносит с философской точки зрения. Во-первых, красной нитью проходит экзистенциальный компонент и моральные дилеммы – проблема смысла, проблема свободы выбора, философская категория ценности человеческой жизни, экзистенциальность выбора, готовность человека рискнуть самими собой, чтобы жить в достатке и ни в чем не нуждаться, определяет его отношение не только к себе, но и к миру, осознание самооценки только при наличии денег выдает безответственное отношение к обществу само по себе.

Во-вторых, сюжет раскрывает нам дисциплинарный институт как структуралистское основание. Структура дисциплинарного института трактуется здесь как жесткий устав с тоталитарным режимом, в то же время дисциплинарный институт – площадка для испытания физических и нравственных качеств человека.

В-третьих, мы видим нищезанесенное перерождение героя, проходящего тяжелый путь борьбы в процессе достижения желаемого. Но позже он осознает, что желаемое абсолютно несоизмеримо с теми испытаниями, которое ему пришлось пройти. Он, как ребенок, начинает переосмысливать и узнавать жизнь по-новому, как будто формируя новое мировоззрение, новый взгляд на всю грядущую жизнь с оглядкой на прошлое.

В-четвертых, жизнь представлена здесь в виде социальной игры, находится на грани с контекстом симулякра, но второй версии игры не будет. В жизни героя в случае выживания ждет лишь полное изменение взгляда на ценность человеческой жизни, собственной жизни и жизни другого человека. Эти выводы так или иначе может сделать для себя каждый зритель сериала «Игра в кальмара».

Подводя итоги и вспоминая того же Ж. Делеза и Ф. Гваттари [7], мы цитируем их идею – «художники отражают клиническую картину мира». Популярные художественные произведения – проявления симптомов заболеваний общества и хронического течения болезни. Поэтому мы можем констатировать, что мир полон философской аномии, нуждается в решении проблем социальной стратификации и находится в процессе решения моральных проблем. Процесс этот нескончаем и будет существовать, пока живо человечество.

Список литературы

1. Апресян Р. Г. Ресентимент и историческая динамика морали // Этическая мысль. 2001. № 2. С. 27–40.
2. Блаженный Августин Аврелий. О граде божием. М. : RUGRAM, 2016. 662 с.
3. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М. : Добросвет, 2000. 387 с.
4. Бодрийяр Ж. К критике политической экономики знака. М. : Академический проект, 2007. 316 с.
5. Бранский В. П. Проблема «смысла жизни»: общеполитическое и общенаучное значение / В. П. Бранский, И. Г. Михайлова, М. Р. Зобова. СПб. : СПбГЭУ, 2017. 83 с.
6. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / пер. с нем., общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. М. : Прогресс, 1988. 704 с.
7. Делез Ж., Гваттари Ф. Капитализм и шизофрения: Тысяча плато / Ж. Делез, Ф. Гваттари; пер. Я. И. Свирский. Екатеринбург : У-Фактория, Астрель, 2010. 895 с.
8. Дюркгейм Э. Самоубийство. М. : АСТ, 2019. 512 с.
9. Мамардашвили М. К. Как я понимаю философию. Dragos, 1992. 416 с.
10. Ницше Ф. Человеческое, слишком человеческое. М. : АСТ, 2020. 384 с.
11. Ницше Ф. Так говорил Заратустра. М. : АСТ, 2020. 416 с.
12. Ницше Ф. По ту сторону зла и добра. М. : Харвест, 2018. 416 с.
13. Неретина С. С. Марк Аврелий: философские начала. Сомнения, возникшие при чтении книги Хайдеггера «Парменид» // Vox. Электронный философский журнал. URL: <http://vox-journal.org>. 2011.
14. Полуэктова И. А. Социокультурные эффекты медиатизации телевидения // Знание. Понимание. Умение. 2018. № 4. С. 71–82.
15. Рачин Е. И. Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / пер. с франц. и послесловие Д. Кралечкина; науч. ред. В. Кузнецов. Екатеринбург : У-Фактория, 2007. 672 с. // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Философские науки. 2009. № 1. С. 140–145.
16. Сартр Ж.-П. Экзистенциализм – это гуманизм / пер. с фр. М. Грецкого. М. : Изд-во иностранной литературы, 1953. 42 с.
17. Сартр Ж.-П. Заметки по этике // Этическая мысль. 2009. № 9. С. 168–176.
18. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. М. : Ад Маргинем, 2018. 460 с.
19. Фуко М. Психиатрическая власть : курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1973–1974 учебном году / пер. с фр. А. В. Шестакова. СПб. : Наука, 2007. 448 с.
20. Хайдеггер М. Бытие и время / пер. В. В. Библихин. М. : Академический проект, 2015. 460 с.

The series "The Game of Squid": philosophical analysis

L. A. Shayakhmetova¹, M. S. Grinchuk²

¹PhD in Philosophical Sciences, senior lecturer of the Department of Philosophy and Social Sciences,
Perm State Humanitarian Pedagogical University.

Russia, Perm. ORCID: 0000-0003-2536-6650. E-mail: LinaraShai@mail.ru

²student of the second year of the Faculty of Physical Culture, Perm State Humanitarian Pedagogical University.
Russia, Perm. E-mail: m1scha.grin4uk@yandex.ru

Abstract. The article attempts a hermeneutic analysis of the popular Korean TV series "The Squid Game", released in September 2021. The series, despite all the criticism, has gained great ratings, and we see this popularity in references to philosophical, social and ethical problems, such as the problem of meaning, choice, the problem of moral dilemmas.

The purpose of the research is to reveal the philosophical content of the series. During the analysis, the following components were identified: the existential component – the problem of meaning, the problem of freedom of choice, the component of the ethical field – the question of moral dilemmas, the component of structuralist philosophy – the structuralist approach to the problems of ontology, the component of the German philosophy of life – Nietzschean understanding of the world, socio-philosophical subtext.

These components make it possible for the plot to exist at different levels of understanding of being. We conclude that the series reflects public demands and social reality itself. The plot of the series is on the verge of artistic fiction and philosophical context, perhaps it is eclectic and chaotic, but it is in this spontaneity of the text that the main philosophical path can be traced.

The game of squid from a philosophical point of view is a manifestation of the symptoms of diseases of society and the chronic course of the disease. Therefore, we can state that the world is full of philosophical anomie, needs to solve the problems of social stratification and is in the process of solving moral problems. This process is never-ending and will exist as long as thinking humanity is alive.

Keywords: ethical dilemma, freedom of choice, existential meaning, Nietzschean philosophy, schizo-analysis.

References

1. Apresyan R. G. *Resentment i istoricheskaya dinamika morali* [Resentment and historical dynamics of morality] // *Eticheskaya mysl'* – Ethical thought. 2001. No. 2. Pp. 27–40.
2. *Blazhennyj Avgustin Avrelij. O grade bozhiem* – Blessed Augustine Aurelius On the City of God. M. RUGRAM. 2016. 662 p.
3. *Baudrillard J. imvolicheskij obmen i smert'* [Symbolic exchange and death]. M. Dobrosvet. 2000. 387 p.
4. *Baudrillard J. K kritike politicheskoy ekonomii znaka* [To the critique of the political economy of the sign]. M. Academic Project. 2007. 316 p.
5. *Branskij V. P. Problema "smysla zhizni": obshchefilosofskoe i obshchenauchnoe znachenie* [The problem of the "meaning of life": general philosophical and general scientific significance] / V. P. Bransky, I. G. Mikailova, M. R. Zobova. SPb. SPbGEU. 2017. 83 p.
6. *Gadamer H.-G. Istina i metod: Osnovy filosofskoj germenевtiki* [Truth and Method: Fundamentals of Philosophical Hermeneutics] / transl. from German, general ed. and the introductory article by B. N. Bessonova. M. Progress. 1988. 704 p.
7. *Deleuze J., Guattari F. Kapitalizm i shizofreniya: Tsysyacha plato* [Capitalism and schizophrenia: A Thousand Plateaus] / J. Deleuze, F. Guattari; trans. Ya. I. Svirsky. Yekaterinburg. U-Factoria, Astrel. 2010. 895 p.
8. *Durkheim E. Samoubijstvo* [Suicide]. M. AST. 2019. 512 p.
9. *Mamardashvili M. K. Kak ya ponimayu filosofiyu* [How I understand philosophy]. Dragos. 1992. 416 p.
10. *Nietzsche F. Chelovecheskoe, slishkom chelovecheskoe* [Human thing, too human]. M. AST. 2020. 384 p.
11. *Nietzsche F. Tak govoril Zarathustra* [Thus spoke Zarathustra]. M. AST. 2020. 416 p.
12. *Nietzsche F. Po tu storonu zla i dobra* [Beyond evil and good]. M. Harvest. 2018. 416 p.
13. *Neretina S. S. Mark Avrelij: filosofskie nachala. Somneniya, vznikshie pri chtenii knigi Hajdeggera "Parmenid"* [Mark Aurelius: philosophical principles. Doubts that arose when reading Heidegger's book "Parmenides"] // *Vox. Elektronnij filosofskij zhurnal* – Vox. Electronic philosophical journal. Available at: <http://vox-journal.org>. 2011.
14. *Poluekhtova I. A. Sociokul'turnye efekty mediatizatsii televideniya* [Sociocultural effects of mediatization of television] // *Znanie. Ponimanie. Umenie* – Knowledge. Understanding. Ability. 2018. No. 4. Pp. 71–82.
15. *Rachin E. I. Delyoz Zh., Gvattari F. Anti-Edip: Kapitalizm i shizofreniya* [Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia] / transl. from French. and an afterword by D. Kralechkin; scientific ed. by V. Kuznetsov. Yekaterinburg. U-Factoriya. 2007. 672 p. // *Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya: Filosofskie nauki* – Herald of Moscow City Pedagogical University. Series: Philosophical Sciences. 2009. No. 1. Pp. 140–145.

16. Sartre J.-P. *Ekzistencializm – eto gumanizm* [Existentialism is humanism] / transl. from French by M. Gretskey. M. Publishing House of Foreign Literature. 1953. 42 p.
17. Sartre J.-P. *Zametki po etike* [Notes on ethics] // *Eticheskaya mysl'* – Ethical thought. 2009. No. 9. Pp. 168–176.
18. Foucault M. *Nadzirat' i nakazyvat'. Rozhdenie tyur'my* [To supervise and punish. The birth of a prison]. M. Ad Marginem. 2018. 460 p.
19. Foucault M. *Psihiatricheskaya vlast' : kurs lekcij, pročitannyh v Kollezhe de Frans v 1973–1974 uchebnom godu* [Psychiatric power : a course of lectures delivered at the Collège de France in the 1973–1974 academic year] / transl. from French by A.V. Shestakov. SPb. Nauka. 2007. 448 p.
20. Heidegger M. *Bytie i vremya* [Being and time] / transl. V. V. Bibikhin. M. Academic project. 2015. 460 p.