

Идеи игры в философии постмодернизма

В статье анализируются идеи игры основных представителей философии постмодернизма, таких как Ж. Деррида, Ж. Делёз, Ж. Лиотар, Ж. Батай, Ж. Бодрийяр, М. Фуко, Р. Рорти и Р. Барт, выявляются их общие черты и особенности. Раскрываются такие вопросы, как сущность игры, языковые игры, соотношение игры и свободы, игры и смысла, игровые аспекты экономики и власти. Делается вывод о ключевой роли игры в постмодернистской методологии обоснования имманентности явлений мира. Традиционная философия считает Бытие абсолютной истиной, скрытно и трансцендентно определяющей жизнь чувственного мира. Постмодернисты пришли к выводу, что такой истины просто не существует. Но на смену ей они поставили не хаос, а игру. При этом игра является не новой сущностью всего, а бессмысленным продуцированием различий или, другими словами, новизны.

Ideas of a game of the main representatives of the philosophy of postmodernism such as J. Derrida, J. Deleuze, J. Liotard, J. Bataille, J. Baudrillard, M. Foucault, R. Rorty, and R. Barthes are analysed, their general features and peculiarities are revealed. Such problems as the game nature, language games, game and freedom relation, game and meaning relation, game aspects of economy and power are disclosed. A conclusion on the key role of a game in postmodernism methodology of substantiation for immanence of the world phenomena is made. The traditional philosophy considers existence to be the absolute truth that reticently and transcendently determines the life of sensibilia. The postmodernists came to the conclusion that such truth doesn't exist. But to replace it they put a game, not a chaos. At the same time the game isn't a new essence, but meaningless (senseless) generating of differences or, in other words, novelty.

Ключевые слова: бытие, игра, языковые игры, текст, письмо, смысл, абсолютная истина, чувственный мир, хаосмос, симулякр, различие, новизна, код.

Keywords: existence, game, language games, text, letter, meaning, absolute truth, sensibilia, haosmos, simulacrum, difference, novelty, code.

Категория игры имеет важное значение в философии постмодернизма. Можно сказать, что современная постмодернистская мысль впервые уделила ей так много внимания и придала вопросу об игре онтологический статус. Так, в известной таблице американского писателя и литературоведа Ихаба Хассана, перечисляется тридцать одно различие между философскими парадигмами модернизма и постмодернизма, и одно из них это противопоставление «цели» «игре» [1]. В статье мы постараемся уточнить понятие и значимость игры в постмодернистской философии через обращение к трудам основных представителей этого направления, таким как Ж. Деррида, Ж. Делёз, Ж. Лиотар, Ж. Батай, Ж. Бодрийяр, М. Фуко, Р. Рорти, Р. Барт.

Кто-то из этих философов рассматривал игру в онтологическом аспекте, другие в основном говорят о «языковых играх», т. е. рассматривают язык как игру. В такой логике движения от общих вопросов к частным мы и будем выстраивать наше рассуждение и обращаться к мыслителям в соответствующей последовательности.

Вопрос о том, что есть игра сама по себе, был затронут и с разной степенью полноты разработан Ж. Делёзом, Ж. Дерридой и Ж. Бодрийяром.

В философии Делёза игра является важным понятием для объяснения того, что происходит в мире, если в нём нет сущностей, нет истин и уподоблений им. В предисловии к своей книге «Различие и повторение» Делёз пишет: «Все тождества только симулированы, возникая как оптический “эффект” более глубокой игры – игры различия и повторения» [2]. Существуют лишь бесконечно разнообразные различия, или «номадические сигулярности», уникальности, хаос различий. Но этот хаос сам по себе недостаточен. Хаос различий играет в тождество, создавая симулякры – придуманные якобы самотождественные сущности. Происходит это в процессе бесконечного повторения различий, что создаёт иллюзию повторения одного и того же или те самые симулякры. Такую модель мира, в которой хаос вечно повторяется в не свя-

занных между собой бесконечных вариантах якобы порядка (космоса) Делез называет хаосмосом. Можно предположить, что хаосмос – это и есть онтологическая идея игры Делеза.

Важно отметить, что Делез так же, как мир тождества и различия, противопоставляет обычную игру с ограничениями и божественную, или чистую, игру без таковых. «Напротив, систему будущего следовало бы назвать божественной игрой, поскольку ей не предшествует правило, игра идет по своим собственным правилам... случай целиком утверждается каждый раз, для всех разов. ...такая игра вызывает повторение необходимо победного удара, становящегося таковым лишь в силу включения всех сочетаний и возможных правил в систему собственного возвращения» [3].

В чистой игре любой ход является выигрышным. Это значит, что в ней нет не только правил, но и, что ещё более фундаментально, того, во что играют. Нет критерия успешности, правильности. Обычные игры – это всегда состязание в чём-либо, доказательство превосходства. А в чистой игре Делеза нечего доказывать – нет основания. При этом необходимо обратить внимание, что божественной игрой философ называет «систему будущего». В чистой игре разыгрывается не прошлое, а будущее. Прошлое даёт нам опыт правильного и неправильного, приятного и неприятного. Эти образцы и становятся предметом организованных игр. Будущее же неизвестно, хотя о нём есть интуитивная догадка. Вот в чистой игре эту неопределённую догадку и разыгрывают.

Здесь нужно вернуться к идее хаосмоса и игры различия и повторения, которая создаёт иллюзию тождеств. «Различия – это игровые ходы без правил и без критерия правильности, а повторения – это собственно вечное повторение и возвращение этих ходов, но каждый раз уникально. Но такая игра не хаос, а хаосмос, потому что каждый ход, “бросок” сориентирован всё же на некий образ. Это образ перманентно неопределённого будущего, симулякр, который всегда присутствует, но всегда “ускользает”. Центр круга вечного возвращения постоянно смещается» [4].

Деррида безусловно считает игру первоначалом бытия и смысла, а не наоборот: «Только игра мира и позволяет мыслить сущность Бога. ...игра мира Богу предшествует» [5]. «Смысл есть функция игры, он вписан где-то в конфигурацию не имеющей никакого смысла игры» [6]. Игра предстаёт, таким образом, исходным первоначалом, которое, однако, не содержит в себе заранее абсолютную трансцендентную истину, но обладает абсолютным потенциалом творчества самотождественных форм, относительных истин, смыслов.

Игра как первоначало не является ни абсолютным хаосом, ни абсолютным порядком. Она существует до возникновения парадигмы случайное / необходимое.

Время и пространство выстраиваются из череды сменяющихся друг друга игр. Переход от одной игры к другой называется у Деррида «закрытием». При этом сменяемые игры никак не связаны общей логикой, смыслом, не формируют историю игр. Просто одна идёт после другой, вместо неё.

Видимую реализацию исходной игры Деррида называет *differance*, которая не имеет смысла и сущности. Ей нельзя дать определение: «...это – игра следов или *differance*, не имеющая смысла и не нечто: игра, которой не принадлежит ничто. Здесь невозможно обнаружить никакой опоры» [7].

На смену смысла жизни человека приходит бесконечное смыслотворчество, которое реализуется в форме письма. Письмо есть создание здесь и сейчас текста, текстотворчество. В этом Деррида видит «генеральную игру мира» [8].

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 «игровой».

Другой его уникальностью является противопоставление игры и свободы. Игра – это несвобода, а следование требованию, но не объективного закона, а произвольных правил: «Игра – не свобода. Она не подчиняется диалектике свободной воли... Вступить в игру означает вступить в ритуальную систему обязательств...» [9].

Важным понятием для понимания игровой идеи Бодрийяра является «соблазн». Соблазнённое (чем может быть не только человек, но и любой предмет) отказывается от образа 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...» [10].

В чём состоит отличие между сферами игры и симуляции у Бодрийяра? О втором он говорит так: «Нет больше вымысла, с которым могла бы сравняться жизнь, хотя бы даже побеждая его, – вся реальность сделалась игрой в реальность» [11]. Симуляция – это такая форма бытия, в которой нечего соблазнять, нет предметов реальности, нет истинного, всё стало видимостью. 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.

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 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.

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 [12].

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...» [13]. У мира в таком случае нет никакого исходного смысла, смысл создаётся и пропадает здесь и сейчас, будучи результатом произвольного движения.

Движущей силой симуляции выступает некий «код». Код – это правило сочетания и соотношения друг с другом знаков без значения. Он является принуждением постоянно следовать себе. В этом отличие игры от симуляции. Первая основана на обязательствах, которые вырабатываются и выбираются для исполнения произвольно. Второе – это вынужденное следование внешним формам.

В итоге, игру и симуляцию единит устремление человека создать искусственный мир вне объективных законов бытия. Разница между ними определяется степенью свободы человека от реальности, которая может меняться сама или в результате усилий самого человека.

Лиотар говорит о «языковых играх», противопоставляя их «кибернетическому» представлению о коммуникации. В кибернетике коммуникация между людьми предстаёт только средством организации совместной деятельности. Это же относится и к языку. Лиотар же настаивает на том, что общение и язык самоценны, они приносят человеку «удовольствие» своим соревновательным «агонистическим» характером: «...говорить значит бороться – в смысле играть; языковые акты показывают общее противоборство (агонистику)» [14]. Язык и развивается только как соревнование или игра.

Кроме «агонистического» характера Лиотар указывает на другое неотъемлемое качество языковой игры – наличие правил. Эти правила «не содержат в самих себе свою легитимацию» [15], т. е. произвольны, необоснованны. Они есть «предмет соглашения», основание которого неявно и неопределённо. Оно сориентировано не на эффективность, а на привлекательность общения для участников.

Но вместе с тем Лиотар подчёркивает, что язык – это не хаос, он имеет определённый порядок, «легитимацию». Но эта легитимация носит не глобальный, объективный или рациональный, а локальный и договорной характер: «...граница, которую ставит институция потенциалу языка, на "деле" никогда не была установлена... Эта граница сама скорее является промежуточным результатом и ставкой языковых стратегий...» [16].

Батай выделяет в жизни человека два процесса: накопление сил, ресурсов и растрату. Первое связано с разумным поведением, рациональной деятельностью. Второе Батай связывает с эротизмом или желанием растратить себя вплоть до смерти. Растратность, соответственно, опасна и поэтому негативна, она осуждается, является непристойной. В то же время именно растратность несёт человеку удовольствие, удовлетворение, счастье и поэтому наделена смыслом: «...наше подлинное счастье лишь в том, чтобы тратить впустую» [17]. В то время как накопление не имеет собственного смысла, оно всегда для чего-то: «Нет ничего более странного... нежели этот мир разума, где каждая вещь должна отвечать на вопрос “чему она служит?”» [18]. Смысл накопления ресурсов только в том, чтобы их затем безрассудно растратить.

Как же жить человеку с таким противоречием? Выход – в игре! В игре человек растрачивается безрассудно, но всегда не по-настоящему и не до конца. Такой игрой для человека являются жертвоприношения или праздники: «Жертвоприношение... это не предание смерти по-настоящему опасное, или преступное, это не преступление, но его репрезентация, это игра» [19]; «...стремление к разору в празднике добивается не разрушения, и тем более – не смерти, а радости. Мы подходим к пустоте, но не для того, чтобы упасть в нее. Мы хотим достичь упоения в головокружении, а для этого достаточно и образа падения» [20]. Игровая форма придаёт так легитимность безрассудству. Таким образом, человек не способен дойти до предела счастья, но зато сохраняет возможность воспроизводить растрату сил для приближения этого счастья многократно. Легитимация растратности обеспечивается не только безопасностью, но и сакральным характером, придаваемым игре.

М. Фуко не рассматривал игру детально как предмет рассуждения, но она стала важнейшим методологическим основанием его исследований. История западноевропейских знаний о человеке предстаёт у него как чередование «игр истины» или «дискурсивных практик». Он вводит эти понятия, чтобы показать, что правила, нормы, стандарты, цели, критерии познавательной деятельности, определение ею своего предмета и представления о субъекте познания в разные времена являются разными, формируясь, по большому счёту, произвольно. Письмо, как подлинная форма познания «есть игра знаков, упорядоченная не столько своим означаемым содержанием, сколько самой природой означающего...» [21]. Ну а означающее формируется не объективно, а произвольно. При этом нет кумулятивного эффекта, накопления знаний, нет истории познания, новая дискурсивная практика приходит на смену прежней, забывая её, начиная игру заново.

Детально исследуя различные сферы деятельности человека, различные сферы познания, Фуко пришёл к тому, что в «играх истины» важную роль играют отношения власти. Ведь правила игры не естественны, не объективны, поэтому нужна сила, чтобы их установить и постоянно поддерживать.

Например, в медицинской практике врач, так как он имеет знания и навыки работы с человеческим телом, имеет власть над больным, он устанавливает правила в области заботы о здоровье. Об этом Фуко подробно написал в «Рождении клиники» [22].

Изучая историю сексуальности, Фуко выделил в этой области два типа игр. С одной стороны, мы должны рассматривать «половой акт... как игру превосходства и зависимости: совокупление связывает партнеров отношениями господства и подчиненности». С другой стороны, на это можно смотреть как на «игру “экономическую”, игру расходов и доходов: выгода, удовольствие, приятные ощущения, расход энергии, необходимой для акта, потеря семени» [23].

С позиции «истинностных игр» Фуко была рассмотрена и деятельность правоохранительной системы, в частности системы наказания [24].

Рорти так же, как и другие постмодернисты, говорит о неприемлемости метафизики, философии, которая предполагает, что человек последовательно приближается к истине и таким образом непрерывно совершенствуется. Сам Рорти рассматривает существование человека как совокупность «языковых игр», не диктуемых «миром» или, другими словами, имманентное существование. Однако эта имманентность заключена «не в том, чтобы объективный критерий выбора словаря заменить субъективным, разум – волей или чувством. Скорее, понятия критерия и выбора (в том числе и “произвольного”) уже не рассматриваются, когда приходит время для смены одной языковой игры на другую» [25].

Новая философия, которая, по Рорти, приходит на смену метафизике, работает «холистически и прагматически» [26]. Это значит, что одна позиция меняется на другую, потому что является не более истинной, а более новой, свежей, привлекательной.

На смену поступательному совершенствованию и приближению к идеалу игра у Рорти несёт «...силу переописания, силу языка делать новые и разнообразные вещи возможными и важными; способность ценить эту силу становится возможной только тогда, когда целью становится не Единственно верное Описание, а расширение репертуара альтернативных описаний» [27].

Барт, так же как Рорти и Фуко, обращается к понятию игры прежде всего в связи с темой текста. Постмодернистский текст – это игра означающих или означаемого и означающего, представляющий собой бесконечный, обратимый (неисторичный) творческий процесс смыслообразования. Ценностью его является само творчество, новизна и многообразие смыслов, а не фор-

мирование в итоге истинного, единственно верного смысла: «Речь идет не о том, чтобы снизойти до тех или иных смыслов, свысока признать за ними право на известную долю истины, но о том, чтобы, наперекор всякому безразличию, утвердить само существование множественности, которое несводимо к существованию истинного, вероятного или даже возможного» [28].

Игровой подход к тексту предполагает его восприятие прежде всего как письма. Письмо, в отличие от чтения, – это создание, живое творчество текста, в котором богатое многообразие смыслов и знаков проявляется во всей своей полноте.

Чтение может тоже приобрести игровой характер, возродить текст к жизни, если приобретёт форму многократного перечитывания. Одноразовое прочтение готового текста Барт определяет как потребительское, утилитарное к нему отношение. Здесь мёртвый текст выступает лишь средством передачи от одного человека к другому однозначной информации. В этом собственно и заключается классическая идея коммуникации и текста, против которых выступает Барт. Перечитывание же позволяет каждый раз открывать один и тот же текст в разном свете, в разном смысле. Перечитывание, таким образом, наиболее близко отражает идею игры Барта как бесконечное повторение одного и того же, но каждый раз с непредсказуемым содержанием и результатом: «Если игра – это упорядоченная деятельность, основанная на принципе повтора, то в данном случае она заключается... в многократном модифицировании одной и той же языковой формы... так, словно задача состоит в том, чтобы исчерпать некий – заведомо неисчерпаемый – синонимический запас, повторяя и варьируя означающее и тем утверждая множественную сущность текста, принцип возвращения» [29].

Фигура автора текста при игровом его восприятии теряет былое центральное значение. Он уже не родитель текста, несущий исходный истинный смысл, а лишь один из его проводников. Сам текст становится центральным элементом языковой игры: «Автор романа запечатлевается в нем как один из персонажей, фигура, вытканная на ковре; он не получает здесь более никаких родительских, алетических преимуществ...» [30].

То, что в классическом смысле принято называть истинным смыслом или истиной, на самом деле, по Барту, является временной затяжной остановкой языковой игры: «...столкновение языков прекращается вовсе не в результате достижения истины, а просто в результате силовой победы одного из них...» [31].

Обобщая материал, можно сказать, что в онтологическом аспекте игра в философии постмодернизма заменила Бытие или Бога в традиционной философии. Особенно большое внимание онтологии игры уделили Делёз и Деррида. Но она стала исходным понятием и исходной методологией в рассуждениях всех постмодернистов. Традиционная философия считает Бытие абсолютной истиной, скрытно и трансцендентно определяющей жизнь чувственного мира. Постмодернисты пришли к выводу, что такой истины просто не существует. Но на смену ей они поставили не хаос, а игру. При этом игра не является ни сущностью, ни истиной, ни исходным смыслом всего, а бессмысленным, абсурдным продуцированием различий или новизны. То же, что традиционно принято называть законами, истинами, смыслами, означаемым, то, что вроде бы является неизменным, на самом деле есть временной эффект замедления рождения новизны, так, словно мы смотрим на появление нового в замедленной съёмке. Другими словами, появление чего-то нового должно длиться какое-то время. Вот пока оно длится, создаётся эффект постоянства, эффект действия незыблемых законов. Такие эффекты получили название «симулякр».

Итак, игра – это продуцирование новизны. Как это происходит? Здесь важную роль играет цикличность или повторяемость, но понимаемая особым образом. Представим Ничто. В нём произвольно, беспричинно появляется нечто. Это нечто есть Перворазличие – различие от Ничто. Потом так же беспричинно возникает новое нечто, но главным его условием является отличие от первого нечто. И так до бесконечности. Каждое такое явление нового нечто – это бесконечно повторяемый цикл. Среди постмодернистов особое внимание такой цикличности уделили Делёз, Бодрийяр и Батай, продолжив во многом идеи Ницше.

В традиционно понимаемой цикличности все её витки объединены общим центром или неким обобщённым образом всех возникающих нечто. Цепочка циклов выстраивается в историю раскрытия этого центрального образа. Сначала он неопределён, но затем становится всё яснее и яснее. В постмодернистской последовательности циклов нет общего центра, образа. Нет истории раскрытия этого образа. Есть только постоянное размножение новизны. Одна игра сменяет другую, каждый раз начинаясь заново.

Постмодернисты унаследовали от Ницше и экзистенциалистов отрицание метафизики или существующих вне человека истин и утверждение в качестве единственно подлинного существования человека в языке. Но, если многие экзистенциалисты признавали наличие некоего истинного бытия сокрытого не вне человека, но в самом языке, то постмодернисты отрицают любые истины, внешние или внутренние, языковые. Так формируется идея «языковой игры» или существования человека как «языковой игры». Особенно акцентированно эта мысль изложена у Деррида, Рорти, Барта, Фуко, Лиотара.

Язык – это знаковая система. Каждый знак состоит из означаемого (то, что знак означает, к чему отсылает, его смысл) и означающего (то, в чём знак выражается). Традиционный взгляд на коммуникацию предполагает, что изначально в сознании человека формируются идеи, образы, мысли. У одного человека возникает потребность передать свои мысли другому. Но так как напрямую, телепатически это сделать нельзя, то человек изобретает язык как средство передачи мыслей друг другу. Это происходит путём солидарной привязки определённых мыслей (означаемых) к определённым чувственно фиксируемым вещам (означающим). Означающие, таким образом, являются лишь средством для передачи означаемого.

Экзистенциалисты посмотрели на язык как самоценность, а не средство. Они признали равноценность означаемого и означающего, утвердили сложный, богатый характер их взаимоотношений. Постмодернисты пошли дальше, они вообще отказались от означаемого. Язык, таким образом, стал произвольным оперированием одними означающими, отсылающими к другим. Это и есть языковая игра. Она бессмысленна и абсурдна, как мы уже говорили, но способна бесконечно рождать новые знаковые комбинации, которые и являются новыми смыслами.

Важным моментом относительно игры в постмодернистской философии является вопрос о ресурсах, или, можно сказать, экономический аспект. Особенно важное значение ему придавали Батай и Бодрийяр. Игра ими определяется во многом как бесполезная растрата сил. Поэтому она опасна, так как приближает человека к смерти. И эта опасность закладывает в игру ощущение, понимание точки невозврата, которое срабатывает в нужный момент, чтобы остановить игру и затем начать её заново, и так до бесконечности.

Ещё одним интересным аспектом игры в постмодернистской философии является вопрос о власти, особое внимание которому уделили Фуко и Бодрийяр. Они поставили вопрос о том, как в игре, продуцирующей различия, возникают иллюзорные, временные тождества, истины, законы, или, другими словами, «симулякры»? Ответ, как и во многих других случаях, был почерпнут у Ницше. Симулякры формируются силой власти. Игра не является однородно текущей. В ней периоды активного продуцирования новизны перемежаются с периодами застоя. В период застоя смена одной новизны другой замедляется и возникает эффект постоянства одного и того же. И это замедление имеет, так же как и игра, произвольную, беспричинную природу, название которой – власть.

Примечательной является дискуссия, которая разворачивается внутри постмодернистской философии между Бодрийяром и Делёзом. Она касается вопроса о соотношении категорий *игра* и *свобода*. «Бессмысленно, – пишет Бодрийяр, – пытаться представить себе, как делает это Делёз в “Логике смысла”, некую “идеальную игру”, которая состояла бы в полном высвобождении случая из любых взаимосвязей, в наращивании индетерминации...» [32]. Бодрийяр критикует утверждение Делёза о том, что игра и свобода тождественны, что игра не ограничена никакими правилами и критериями, которые возникают уже в самой игре как её события.

Думается, что Бодрийяр не отрицает свободу как существенную характеристику игры. Но он настаивает на том, что она является лишь необходимым условием игрового творческого процесса, но не самой игрой. Абсолютная свобода, или хаос, бесплоден сам по себе, но внутри него без всякой причины возникают условные ограничения или правила, вокруг которых и начинается первоигра. Делёз тоже поддерживает позицию, что хаос сам по себе не является игрой, поэтому он предлагает понятие «хаосмос». Хаосмос – это не порядок (космос), не беспорядок (хаос), а нечто неопределённое между ними, вечное бытие незнания, вопроса, «?-бытие». Но в отличие от Бодрийяра Делёз говорит, что само творчество условных ограничений и правил из ничего – уже часть начавшейся первоигры.

В целом можно сделать вывод, что игра в постмодернистской философии имеет значение заместителя метафизического Бытия или Бога. Человеческое мышление так устроено, что оно должно на что-то опираться, иметь первоначало. Постмодернисты, как бы они ни от-

рицали иерархические структуры, не могут этого избежать, сам язык этого не позволит. Поэтому в роли первоначала ими была выдвинута игра. В отличие от Бытия она не является сущностью, абсолютной истиной, сокрытой в видимом мире. Игра есть слепое творчество. Если традиционный Бог, Демидург, творит мир в соответствии с идеалом, в качестве которого предстоит он сам, то игра творит его без всякого соответствия чему-либо, из Ничего. Следствием такой смены первоначала является смещение акцента в познании с причины на следствие. В традиционном мышлении было важно не что происходит, а почему. В постмодернистском – наоборот, само событие стало важнее его причины.

Примечания

1. Вайнштейн О. Б. Постмодернизм: история или язык? // Вопросы философии. 1993 № 3. С. 6–8.
2. Делез Ж. Различие и повторение / пер. с франц. Н. Б. Маньковской. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. С. 9.
3. Там же. С. 148.
4. Аликин В. А. Й. Хейзинга и Ж. Делез: об онтологических границах игры // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2012. № 1 (15): в 3 ч. Ч. 2. С. 15.
5. Деррида Ж. Письмо и различие / пер. с фр. А. Гараджи, В. Лапицкого, С. Фокина; сост. и общ. ред. В. Лапицкого. СПб.: Гуманит. агентство «Академ. проект», 2000. С. 135.
6. Там же. С. 328–329.
7. Гурко Е. Тексты деконструкции. Деррида Ж. *Differance*. Томск: Изд-во «Водолей», 1999. С. 152.
8. Там же. С. 26.
9. Бодрийяр Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вступ. ст. Е. Петровской. М.: Изд-во «Ad Marginem», 2000. С. 231–232.
10. Там же. С. 36.
11. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. М.: Изд-во «Добросвет», 2000. С. 153.
12. Там же. С. 153.
13. Бодрийяр Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вступ. ст. Е. Петровской. М.: Изд-во «Ad Marginem», 2000. С. 149.
14. Лиотар Ж. Состояние постмодерна / пер. с фр. Н. А. Шматко. М.: Изд-во «АЛЕТЕЙЯ», 1998. С. 33.
15. Там же. С. 32.
16. Там же. С. 50.
17. Батай Ж. История эротизма / пер. с фр. и сопров. ст. С. Зенкина. М.: Изд-во «Логос»: «Европейские издания», 2007. С. 141.
18. Там же. С. 88.
19. Там же. С. 84.
20. Там же. С. 86.
21. Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет / пер. с фр. М.: Касталь, 1996. URL: <http://lib.ru/COPYRIGHT/fuko.txt> (дата обращения 23.10.2013)
22. Фуко М. Рождение клиники / пер. с фр., науч. ред. и предисл. А. Ш. Тхостова. М.: Смысл, 1998.
23. Фуко М. История сексуальности-III: Забота о себе / пер. с фр. Т. Н. Титовой, О. И. Хомы. Киев: «Дух и литература»; «Грунт»; М.: «Рефл-бук», 1998. URL: http://krotov.info/libr_min/21_f/uk/o_17.htm (дата обращения – 24.01.2013).
24. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы / пер. с франц. В. Наумова; под ред. И. Борисовой. М.: Изд-во «Ad Marginem», 1999. URL: http://krotov.info/libr_min/21_f/uk/o_00.htm – (дата обращения 29.01.2013)
25. Рорти Р. Случайность, ирония и солидарность / пер. с англ. И. В. Хестановой, Р. З. Хестанова. М.: Рус. феноменолог. о-во, 1996. С. 26.
26. Там же. С. 29.
27. Там же. С. 67.
28. Барт Р. *S/Z* / пер. с фр. 2-е изд., испр.; под ред. Г. К. Косикова. М.: Эдиториал УРСС, 2001. С. 33.
29. Там же. С. 75.
30. Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр., сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. С. 420.
31. Барт Р. *S/Z* / пер. с фр. 2-е изд., испр.; под ред. Г. К. Косикова. М.: Эдиториал УРСС, 2001. С. 148.
32. Бодрийяр Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вступ. ст. Е. Петровской. М.: Изд-во «Ad Marginem», 2000. С. 252.

Notes

1. Weinstein O. B. *Postmodernizm: istoriya ili yazyk?* [Postmodernism: history or language?] // *Voprosy filosofii* - Questions of philosophy. 1993, No. 3, pp. 6-8.
2. Deleuze G. *Razlichie i povtorenie* [Difference and repetition] / translated from French by N. B. Mankovskaya. SPb. TOO TK "Petropolis". 1998. P. 9.
3. Ibid. P. 148.
4. Alikin V.A. Y. *Hejzinga i ZH. Delez: ob ontologicheskikh granicah igry* [Heizinga and G. Deleuze: on the ontological boundaries of the game] // *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki* - Historical, philosophical, political and legal sciences, culturology and study of art. Issues of theory and practice. Tambov. Gramota. 2012, No. 1 (15): in 3 pts. Pt. 2. P. 15.
5. Derrida J. *Pis'mo i razlichie* [Writing and difference] / transl. from French by A. Garadgi, V. Lapitsky, S. Fokin; comp. and general ed. V. Lapitsky. SPb. Humanit. Agency "Academ. project". 2000. P. 135.
6. Ibid. Pp. 328-329.
7. Gurko E. *Teksty dekonstrukcii. Derrida ZH. Differanse* [The texts of deconstruction. Derrida J. Difference]. Tomsk. "Vodoley" Publ. 1999. P. 152.
8. Ibid. P. 26.
9. Baudriyar J. *Soblazn* [Temptation] / trans. from French by A. Garadgi; introd. art. E. Petrovskaya. Moscow. "Ad Marginem" Publ. 2000. Pp. 231-232.
10. Ibid. P. 36.
11. Baudriyar J. *Simvolicheskij obmen i smert'* [Symbolic exchange and death] / trans. from French and introd. art C. N. Zenkina. Moscow. "Dobrolet" Publ. 2000. P. 153.
12. Ibid. P. 153.
13. Baudriyar J. *Soblazn* [Temptation] / trans. from French by A. Garadgi; introd. art. E. Petrovskaya. Moscow. "Ad Marginem" Publ. 2000. P. 149.
14. Liotar J. *Sostoyanie postmoderna* [Postmodern Condition] / trans. from French by N. A. Shmatko. Moscow. "ALETEYA" Publ. 1998. P. 33.
15. Ibid. P. 32.
16. Ibid. P. 50.
17. Batay J. *Istoriya ehrotizma* [History of eroticism] / trans. from French and covering art. C. Zenkina. Moscow. "Logos" Publ.: "European editions". 2007. P. 141.
18. Ibid. P. 88.
19. Ibid. P. 84.
20. Ibid. P. 86.
21. Fuko M. *Volya k istine: po tu storonu znaniya, vlasti i seksual'nosti. Raboty raznyh let* [The will to truth: on the other side of knowledge, power and sexuality. Works of different years] / trans. from French. Moscow. Castal. 1996. Available at: <http://lib.ru/COPYRIGHT/fuko.txt> (accessed on 23.10.2013)
22. Fuko M. *Rozhdenie kliniki* [Birth of the clinic] / trans. from French, scient. ed. and preface A. Sh. Tkhostova. Moscow. Smysl. 1998.
23. Fuko M. *Istoriya seksual'nosti III: Zabota o sebe* [The history of sexuality-III: Taking care of yourself] / trans. from French by T. N. Titova, O. I. Homa. Kiev. "Spirit and literature"; "Grunt"; Moscow: "Refl-book". 1998. Available at: http://krotov.info/libr_min/21_f/uk/o_17.htm (date of access - 24.01.2013).
24. Fuko M. *Nadzirat' i nakazyvat'. Rozhdenie tyur'my* [To discipline and to punish. The birth of the prison] / trans. from French by V. Naumova; ed. by I. Borisova. Moscow. "Ad Marginem" Publ. 1999. Available at: http://krotov.info/libr_min/21_f/uk/o_00.htm - (date of access 29.01.2013)
25. Rorty R. *Sluchajnost', ironiya i solidarnost'* [Contingency, irony and solidarity] / trans. from Eng. by I. V. Khestanova, R. Z. Khestnov. Moscow. Pus. phenomenolog. society, 1996. P. 26.
26. Ibid. P. 29.
27. Ibid. P. 67.
28. Bart R. *S/Z [S/Z]* / trans. from French. 2nd ed., corr.; ed. by G. K. Kosikova. Moscow. Editorial URSS. 2001. P. 33.
29. Ibid. P. 75.
30. Bart R. *Izbrannye raboty: Semiotika: Poehtika* [Selected works: Semiotics: Poetics] / trans. from French, comp., general ed. and introd. art. G.K. Kosikova. Moscow. Progress. 1989. P. 420.
31. Bart R. *S/Z [S/Z]* / trans. from French. 2nd ed., corr.; ed. by G. K. Kosikova. Moscow. Editorial URSS. 2001. P. 148.
32. Baudriyar J. *Soblazn* [Temptation] / trans. from French by A. Garadgi; introd. art. E. Petrovskaya. Moscow. "Ad Marginem" Publ. 2000. P. 252.