

ЭВОЛЮЦИЯ ТРАКТОВКИ ИГРЫ В ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОЙ ТРАДИЦИИ

М. А. МОЖЕЙКО¹⁾

¹⁾Республиканский институт высшей школы, ул. Московская, 15, 220007, г. Минск, Беларусь

Показывается, что осмысление феномена игры выступает существенным проявлением культурной традиции, при этом следует учитывать, что само понятие игры подвергалось серьезным трансформациям. Отмечается, что игра трактовалась как самодостаточная процессуальность, причем в ходе эволюции культуры (от классики – через неклассику – к постнеклассике) понимание этой самодостаточности расширялось от ее трактовки в аксиологическом плане (игра не имеет внешней цели, ее азарт не зависит от результата) к ее трактовке в онтологическом плане (игровой механизм апплицирован постнеклассической философией на процессы объективного мира).

Ключевые слова: игра; нерв игры; квазиреальность; непредсказуемость; азарт; игра *game*; игра *play*; игра чувств; игра ритма; языковые игры; игра письма; игры науки; игры истины; игра структуры.

THE EVOLUTION OF THE INTERPRETATION OF THE GAME IN HISTORICAL AND CULTURAL TRADITION

M. A. MOJEIKO^a

^aNational Institute for Higher Institute, 15 Maskowskaja Street, Minsk 220007, Belarus

It is shown that the understanding of the phenomenon of the game is one of the essential moments of the cultural tradition, and the very concept of the game was subjected to significant transformations in the course of its deployment. The game is interpreted as a self-sufficient procedurality, and in the course of the evolution of culture (from classics – through non-classics – to post-non-classics), the understanding of this self-sufficiency expands from its interpretation in terms of axiological plane (game has no external goal, and its excitement does not depend on the outcome of the game) to the interpretation ontological plane (game mechanism is applied by post-non-classical philosophy to the unfolding of the processes of the objective world).

Keywords: game; nerve of game; quasi-reality; unpredictability; excitement; game; play; game of feelings; game of rhythm; language games; writing game; science games; games of truth; games of structure.

Игра как феномен культуры: парадоксальная сущность игры

Игра трактуется как актуализация избытка сил человеческого существа, свободная от внешней потребности. Игра не диктуется ни физической необходимостью, ни моральной обязанностью, она, по оценке Е. Финка, напротив, стоит в оппозиции

к тому срезу повседневности, который представляется нам «тягостным, принудительным бременем» [1, с. 200]. Игра самодостаточна: «...у нее нет никакой цели, ее цель и смысл – в ней самой. Игра – не ради будущего блаженства, она уже сама по себе

Образец цитирования:

Можейко МА. Эволюция трактовки игры в историко-культурной традиции. *Журнал Белорусского государственного университета. Социология.* 2023;2:80–90. EDN: XIIUJG

For citation:

Mojeiko MA. The evolution of the interpretation of the game in historical and cultural tradition. *Journal of the Belarusian State University. Sociology.* 2023;2:80–90. Russian. EDN: XIIUJG

Автор:

Марина Александровна Можейко – доктор философских наук, профессор; профессор кафедры философии и методологии университетского образования факультета повышения квалификации и переподготовки.

Author:

Marina A. Mojeiko, doctor of science (philosophy), full professor; professor at the department of philosophy and methodology of university education, faculty of advanced training and retraining.
marinamojeiko@yandex.by

есть счастье, лишена всеобщего футуризма, это дающее блаженство настоящее, непредумышленное свершение» [1, с. 343].

И хотя процессуальность игры вполне реальна для участников, они знают о фиктивности реальности в игровом мире. Игра задает то, что Е. Финк называет оазисом счастья: «...чем меньше мы сплетаем игру с прочими жизненными устремлениями, чем бесцельней игра, тем раньше мы находим в ней малое, но полное в себе счастье» [1, с. 344].

Наслаждение от игры артикулируется не только в эмоциональном, но и в эстетическом ключе. Так, И. Кант считал музыку игрой впечатлений, театр – игрой чувств, поэзию – игрой идей и потому прекраснейшей из всех игр, ибо в ней мы соединяем все душевные силы¹ [2, с. 120]. Вместе с тем игра, создавая свое эмоционально насыщенное пространство, фиксирует его как заданное посредством рефлексивно осмысленных рациональных правил, жесткость которых достигает такой степени, что их нарушение разрушает игру.

Указанное обстоятельство позволило Л. Витгенштейну ввести понятие языковых игр в отношении языка. Последний интерпретируется им как система правил, нарушение которых пресекает возможность взаимопонимания: «Представь себе, что мы встречаем человека, который, ссылаясь на свое чувство слова, утверждает, что слово “если” и слово “но” вызывают у него одинаковые чувства. <...> Мы готовы были бы сказать: “Он вообще не играет в нашу игру”» [3, с. 266].

В ситуации ролевой игры (например, детская игра в дочку-матери), нередко противопоставляемой игре по правилам (типа футбола или преферанса), действуют столь же жесткие требования, отличающиеся лишь тем, что в силу своей общеизвестности они не фиксируются в объективированной форме.

Однако если несоблюдение правил игры выводит субъекта за пределы игрового пространства, их соблюдение отнюдь не гарантирует включенности субъекта в игру: последняя предполагает эмоциональную напряженность (нерв игры), наличие которой позволяет квалифицировать эти действия как игровые (играя с ребенком, мать на самом деле не участвует в игре, ибо нерв ее радости питается не от игры как таковой, а от общения с малышом).

Важнейшим свойством игры является также невозможность однозначно предсказать ее результат при знании правил и исходных вводных (сданных

карт, состава команды и т. д.), что связано не только с принципиальной открытостью игрового пространства, где каждый момент времени (ход в игре) задает широкий веер возможных траекторий игрового процесса, но и с решающей ролью фактора случайности. Даже в интеллектуальных играх, где результат во многом зависит от ментальных способностей и усилий игрока, гипотетическая элиминация фактора случайности однозначно уничтожает игру, превращая ее в деятельность по исчислимому алгоритму.

Таким образом, феномен игры парадоксален как в силу ее, казалось бы, взаимоисключающих оснований (одновременно безгранично эмоциональных и жестко фиксированных рациональных), так и в силу ее предельной вариативности игрового пространства, подчиненного правилам.

Игровое пространство совершенно не совпадает с реальностью повседневности (стирание четко осознаваемой играющим субъектом грани между условностью игры и реальностью жизни выводит его за пределы игрового пространства, превращая игру в социальный миф). В ходе реализации своей процессуальности игра конституирует игровой универсум, очерченный виртуальной (но отчетливо фиксированной) границей: от детской песочницы в пространстве двора – до куртуазного универсума в контексте средневековой культуры. Игра, как квазиреальность, конституирует собой возможные миры, открывая перед человеком, казалось бы, невозможные состояния, роли и т. д.

Атрибутивным качеством игры является свобода, артикулируемая в следующих регистрах:

- свобода от любых форм принуждения (универсально – от Ф. Шиллера до Й. Хейзинги – признается, что игра по приказу – уже не игра);
- свобода от прагматически артикулированной целесообразности. По Финку, «...подлинный игрок играет ради того, чтобы играть» [1, с. 344] (усилия шулера утрачивают качества игры, превращаясь в псевдотрудовую деятельность);
- свобода индивида от наличных социальных ролей и возможность выхода за рамки доступных ему версий социального статуса (игровые возможности маскарада);
- свобода от заданных наличной традицией социокультурных стереотипов (исходным статусом любой социокультурной новации выступает игра как попытка нетривиального осмысления культурного опыта).

Интерпретация феномена игры в классическом контексте

Важнейшим фактором осмысления феномена игры классической культурой является неэлиминируемость случайности в игровом процессе.

Для классической культуры, основанной на презумпции доминанты разума, оказаться лицом к лицу с непредсказуемой, неконтролируемой стихией,

¹Данные умозаключения содержались в латинском тексте выступления И. Канта в качестве оппонента диссертации И. Г. Крейцфельда «Филологическо-поэтическая диссертация об общих принципах вымысла». Слова были написаны на страницах издания самой диссертации. Рукопись обнаружена Л. Н. Столовичем в научной библиотеке Тартуского государственного университета в феврале 1984 г., в силу чего названа им «Тартуская рукопись И. Канта».

неподвластной не только целерациональному воздействию, но и рациональному постижению вообще, чрезвычайно травматично. Интерпретировать ситуацию можно двояко: принять внерациональное, с одной стороны, как несерьезное, с другой – как иррациональное, непостижимое, грозное, а потому судьбоносное. Отсюда и две возможности справиться с ним, адаптировать его к житейскому укладу: либо воспринять легко (играючи), либо воспринять всерьез (отнести к сакральному). Именно с этим и связана роль костей, которые олицетворяли в культуре слепой случай и выступали и в качестве атрибута игр, и в качестве атрибута гадательных практик².

Кости известны и как самостоятельная игра, и как инструмент введения в игру фактора случайности. Бросок костей – воплощенная стохастичность, где результат рождается в пересечении независимых процессов, итог каждого из которых сам по себе в полной мере случаен (неспроста костей всегда как минимум две). Так что каждую игральную кость можно считать своего рода генератором случайных чисел, а уж в паре и подавно.

Даже в шахматах каждый ход изначально определялся не только ментальным усилием игрока (благодаря чему мы и привыкли почитать шахматы как воплощение рационализма и логики³), но и броском игровых костей. Абу Рейхан Бируни после своего путешествия по Индии⁴ сообщает в своем трактате неожиданную деталь о шахматах: именно броском костей определялось, какой фигурой игрок должен делать следующий ход [4, с. 186–187]. Самые древние (более 5000 лет) из известных игровых костей были обнаружены вместе с размеченной доской во время археологических раскопок на юго-востоке

Ирана. Поразительно, но они ничем не отличались от современных.

Игра в кости упоминается в «Ригведе» и «Атххававеде». В эпосе «Махабхарата» разыгрывают в кости северное княжество Хастинапура. В античной Греции также играли в кости, там эта игра появилась не позднее конца II тыс. до н. э. Честь изобретения игры приписывалась мифическому герою Паламеду: якобы во время осады Трои он предложил игру в кости воинам, чтобы те не скучали под стенами в ожидании сражения (правда, эта гипотеза не имеет под собой никаких оснований, так как Паламеду приписывали изобретение всего: от алфавита и мер веса до воинских званий и идеи смешивать вино с водой)⁵. В кости играли и в Древнем Риме⁶, где даже было распространено выражение *manum de tabula* ‘руку от доски’ (в значении «прекрати», «довольно») [5, р. 343–345].

С XII в. в средневековой Европе (первоначально в Италии) получили широкое распространение игровые дома, однако «ни у одного народа азартные игры не получали такого развития, как у германцев»⁷. Тацит пишет о германцах, готовых поставить на кон собственную свободу: «...играют германцы и в кости и, что поразительно, будучи трезвыми, ... и с таким увлечением и при выигрыше, и при проигрыше, что, потеряв все свое состояние и бросая в последний раз кости, назначают ставкою свою свободу и свое тело. Проигравший добровольно отдает себя в рабство и... безропотно позволяют связать себя и выставить на продажу» [6, с. 363]. И только «при поступательном движении Пруссии эта зараза погибла»⁸.

Как видно, в игре присутствует то, что очень точно может быть обозначено как азарт. Слово происходит от арабского *جزل* ‘игральная кость’⁹. И самые

²Использование гадательных костей известно в античной культуре (гадательные кости, найденные возле алтаря Афродиты Урании в Афинах, были изготовлены приблизительно в 500 г. до н. э.). (Кости игральные // Энцикл. слов. : в 86 т. СПб. : Акц. изд. общ-во Ф. А. Брокгауз – И. А. Ефрон, 1895. Т. XVI. С. 400–401.) В XI в. в Византии оформилась астрагаломантия (др.-греч. *ἀστρογάλλος* ‘игральная кость’ и *μαντεία* ‘гадание’) – практика предсказания будущего по игральным костям: кубические кости с нанесенными на грани буквами выбрасывали по одной, из выпавших букв складывалось слово, исходя из толкования которого давалось прорицание. (Астрагаломантия // Энцикл. слов. : в 86 т. СПб. : Акц. изд. общ-во Ф. А. Брокгауз – И. А. Ефрон, 1890. Т. II. С. 347.) В средневековой Европе это расценивалось (в силу простоты и доступности) как гадание простолюдинов и потому широкого распространения не получило.

³В персидском трактате «Чатранг-Намаг» говорится: «...объяснение сути шахмат заключается в том, что силой ума, и как было сказано мудрецами, и разумом победа одерживается, так что основы этой игры познаются разумом». (Книга о шахматах / пер. А. Амбарцумян [Электронный ресурс]. URL: <https://avesta.tripod.com/pehlev/Chatrang-namag.htm> (дата обращения: 21.04.2023.)

⁴Полное название трактата восхитительно: «Книга Абу-р-Райхана Мухаммада ибн Ахмада Ал-Бируни, содержащая разъяснение принадлежащих индийцам учений, приемлемых разумом или отвергаемых».

⁵Паламед // Энцикл. слов. : в 86 т. СПб. : Акц. изд. общ-во Ф. А. Брокгауз – И. А. Ефрон, 1897. Т. XXIIA. С. 601–602.

⁶Азартные игры // Энцикл. слов. : в 86 т. СПб. : Акц. изд. общ-во Ф. А. Брокгауз – И. А. Ефрон, 1890. Т. I. С. 203.

⁷Там же.

⁸Там же.

⁹Отсюда же фр. *hasard* ‘игра в кости’ (риск, случай); в испанском и португальском *azar* также означает игру в кости. Так что прямого эквивалента с автохтонными корнями для обозначения азарта в европейских языках нет: он очень отдаленно выражается французскими *passion* ‘страсть’ и *emballément* ‘увлечение’, испанским *emoción* ‘эмоция’, английскими *passion* и *excitement* ‘волнение’. Как-то совсем неэкспрессивно, прямо как английский эквивалент русского глагола «терзать» *disfigure*. Всего-то *to disfigure* ‘нарушить контур’. Едва ли это слово могло бы выступить вербальным инструментом для Ф. М. Достоевского. Правда, в английском языке для обозначения азарта иногда еще употребляются *ardour* (*ardor*) ‘пыл’ и даже *heat* ‘высокая температура’ (более яркий вариант). В славянскую лексику органично вошли слова «азарт» и «азартный». В старину даже использовали слово «азардовать» (в значении «рисковать»). (Люблинский П. И. Азартная игра // Большая сов. энцикл. : в 66 т. / гл. ред. О. Ю. Шмидт. 1-е изд. М. : Сов. энцикл., 1926. Т. 1. С. 635–638.)

древние источники сообщают об азарте именно в связи с игральными костями.

В словаре Ф. А. Брокгауза и И. А. Ефрона указано, что азартными являются «игры, результат которых... исключительно или главным образом зависит от случая, а не от ловкости или искусства игроков, если при том в виде ставки является предмет, к выигрышу или проигрышу которого участвующие в игре по своим средствам не могут отнестись безразлично»¹⁰. Издание «Большая советская энциклопедия» также трактует азартную игру как игру в целях «выигрыша денег или иных материальных ценностей», а главный интерес участников направлен «не на процесс игры, а на ее исход»¹¹.

Однако такие трактовки не совсем точны. Думается, что азарт, как феномен, имеет более глубокие корни. Он фундирован пристрастием к процессуальности игры, выключаящей игрока из контекста повседневности, и жадной победы, ее опьяняющим предвкушением вне понимания выигрыша как материального. Сущность игры заключается в самоценности и самодостаточности процесса, стремление

в ее стихию может быть и не связано с корыстной заинтересованностью. Игра привлекательна тем, что игрок получает удовольствие от самой игры¹², в то время как упомянутый шулер участвует в игре не ради процесса, а в расчете на результат.

Большая советская энциклопедия определяет азарт именно в эмоционально-психологическом плане – как «увлечение, задор, запальчивость, излишнюю горячность»¹³. Заметим, излишнюю. И здесь азарт оценивается как сомнительное явление¹⁴.

Азарт, как и случай, – неподвластная человеку стихия, только не внешняя, а внутренняя, автохтонная, и потому еще более угрожающая. Во всех культурах и во все времена философы это чувствовали, потому игральные кости всегда вызывали вполне определенные сомнения.

Уже «Ригведа» включала в себя текст «Гимн игрока», который, несмотря на свою древность, эксплицитно содержал и феноменологию игры («Дрожащие [орехи] серьги огромного [дерева] опьяняют меня» [8, с. 156]), и оценку пагубной неодолимости игрового пристрастия:

Как в старой лошади на продажу,
Я не нахожу пользы в игроке.
Другие ласкают жену того,
На чье имущество накинута стремительная игральная кость.
Отец, мать, братья говорят о нем:
«Мы не знаем [его]! Уведите его связанным!» [8, с. 156].

Поэтическое выражение «серьги дерева» относится именно к орехам дерева вибхидака. Их коричневый цвет выступает для героя гимна символом азарта: зависимость от игры выражается метафорой

пребывания «в сетях коричневых» [8, с. 156–157]. Трагедия состоит в том, что, полностью отдавая себе в этом отчет, игрок не в состоянии противиться притягательности костей:

Ведь игральные кости – цепляющие крючьями, колющие,
Порабощающие, мучающие, испепеляющие,
Дающие мимолетные дары, вновь поражающие победителя <...>.
Даже царь делает им поклон. <...>
Без рук они одолевают того, у кого есть руки [8, с. 157].

Призыв отказаться от игры звучит вполне разумно:

Не играй с костями, [лучше] вспахивай пашню!
Наслаждайся имуществом, цена (его) высоко!
Вот коровы, о игрок, вот жена [8, с. 157].

Игрок понимает это, и трагизм заключается именно в невозможности поступить согласно принятому решению:

...Я решаю: я не буду играть с ними. <...>
Но стоит брошенным коричневым [костям] подать голос,
Как я спешу на свидание с ними, подобно любовнице [8, с. 156].

¹⁰ Азартные игры // Энцикл. слов. : в 86 т. СПб. : Акц. изд. общ-во Ф. А. Брокгауз – И. А. Ефрон, 1890. Т. I. С. 203.

¹¹ Люблинский П. И. Азартная игра // Большая сов. энцикл. : в 66 т. / гл. ред. О. Ю. Шмидт. 1-е изд. М. : Сов. энцикл., 1926. Т. 1. С. 235–238.

¹² Если воспользоваться терминологией Р. Барта, то точнее было бы говорить не об удовольствии, а о наслаждении от игры, различая финализируемое удовольствие, после которого наступает разрядка удовлетворения (например, чтение детективов, которые мы сегодня называем одноразовыми: узнал, кто убийца, и к тексту уже нет смысла возвращаться), и наслаждение, которое не может быть разрешено в финальном прочтении текста, ибо предполагает спонтанный и бесконечный плюрализм трактовок [7, с. 462–518].

¹³ Азарт // Большая сов. энцикл. : в 66 т. / гл. ред. О. Ю. Шмидт. 1-е изд. М. : Сов. энцикл., 1926. Т. 1. С. 635.

¹⁴ Любопытно, что в первом издании Большой советской энциклопедии (1926) статья «Азартные игры» есть, в последующих изданиях – уже нет (нет статьи – нет проблемы).

Собственно, древнеиндийский текст (а это примерно 1700–1100 гг. до н. э.) фактически очерчивает круг проблем, связанных с азартной игрой на протяжении всей их истории вплоть до игровых автоматов и виртуальных казино.

Велел: «Как рабыню, жену мою бросьте.
К ногам властелина»? <...>
...Игрок бессердечный.
Кто мог бы, как он, променять государство
На жизнь игрока, на скитанья, мытарства? [9, с. 151].

В Древней Греции считалось, что, если игра идет на деньги, она азартна и запретна, хотя широко известны были заведения, где люди собирались именно ради этого¹⁵. Однако встречались исключения: в Спарте азартная игра была полностью искоренена¹⁶.

В Древнем Риме четко дифференцировались игры азартные (лат. *ālea* 'игральная кость' и *rem in āleam dare* 'рисковать') и дозволенные (лат. *ludi* 'игры'). Послабление по отношению к костям делалось только во

«Махабхарата» в качестве азартной игры также называет именно игру в кости. Так, один из Пандавов проигрывает не только дворец, казну и столицу со всеми жителями, но даже братьев и любимую:

время Сатурналий. Даже был принят закон, согласно которому проигранные деньги могли быть по закону вытребованы обратно, а позволивший игру в своем доме не имел права подать жалобу, если был избит игроками¹⁷. Гораций критиковал азартных игроков, пренебрегавших серьезными занятиями ради того, чтобы «играть в кости запретные» [10, с. 24], и потерявших состояние в игре (обнищавших «от пагубной кости» [10, с. 357]):

...Когда ему скрючила пальцы хирагра
(И поделом игроку!), то нанял себе человека,
Чтобы за деньги он тряс и бросал из стаканчика кости.
Вот постоянства в пороках пример! [10, с. 310].

Начиная с III в. христианские проповедники взывали против азартных игр (например, Киприан Карфагенский), в Средние века Людовик IX Святой запрещал их даже дважды (в 1254 и 1256 гг.). Коран тоже говорит об азартных играх как о губительных: «Сатана с помощью вина и азартных игр хочет посеять между вами вражду и ненависть и хочет удерживать вас от совершения зикира <...> и совершения намаза (молитвы). Отныне, вы прекратили [все это]?» («Аль-Ма'ида» («Трапеза»), сура 5, аяты 90–91). Хотя, надо заметить, не все суры столь категоричны: «У тебя спрашивают о вине <...> и азартных играх. Скажи, что: “В них обоих как есть великий грех, так и есть (некоторая) польза для людей. (Но) в них грехов больше, чем пользы”» («Аль-Бакара» («Корова»), сура 2, аят 219).

В Европе уже с XIII в. стали вводить законодательные ограничения, связанные с азартными играми, а с XIV в. – запрещать игорные дома¹⁸. Однако в XV в. проповеди Бернардина Сиенского против азартных игр были все еще актуальны. На переднем крае борьбы с азартными играми стоял Жи-

роламо Савонарола, который называл игроков в кости и карты беснующимися. Он, фактически став главой Флоренции в 1494 г., взимал с играющих штрафы, а карты показательно сжигал на кострах вместе с книгами, что именовалось как «сожжение сует»¹⁹ [11, с. 124, 139].

Хотя на протяжении всей истории азартность игры в кости постоянно приводила к криминалу (в таких случаях, например, как утяжеление нужной грани кости) и, соответственно, к конфликтам [12], запреты инспирировались не в последнюю очередь и подспудным страхом перед необузданной стохастической стихией, которую невозможно подчинить рациональному усилию.

Немалую роль в указанных опасениях играл и тот факт, что понимание игры в классической культуре тесно сопрягалось с феноменом судьбы. Это связано с тем, что игра, конституируя специфические формы человеческих взаимодействий, тем не менее не может быть рассмотрена как форма общения. Это, разумеется, отнюдь не означает невозможности временного наложения друг на друга функционально

¹⁵ Шукарев А. Н. Игры // Энцикл. слов. : в 86 т. СПб. : Акц. изд. общ-во Ф. А. Брокгауз – И. А. Ефрон, 1894. Т. XIII. С. 790–792.

¹⁶ Азартные игры // Энцикл. слов. : в 86 т. СПб. : Акц. изд. общ-во Ф. А. Брокгауз – И. А. Ефрон, 1890. Т. I. С. 203.

¹⁷ Там же.

¹⁸ Правда, эти усилия не увенчались успехом: вплоть до «нового времени в маленьких германских государствах игорные дома в виде рулеток и др. вертепов не только были терпимы, но и поощряемы правительствами, так как платили небогатым казначействам значительные налоги». (Азартные игры // Энцикл. слов. : в 86 т. СПб. : Акц. изд. общ-во Ф. А. Брокгауз – И. А. Ефрон, 1890. Т. I. С. 203.)

¹⁹ Впрочем, надо признать, что ситуация провоцировала жесткие меры. Как пишет Т. С. Ченти, «...изобретение книгопечатания способствовало быстрому распространению культуры во всех слоях общества, но с еще большей скоростью происходило распространение игровых карт и порнографии» [11, с. 26]. Несколько неожиданный ракурс оценки печатного станка, но у любой монеты есть оборотная сторона, и реверс совсем не обязательно столь же хорош, как аверс.

нетождественных процессов общения и игрового взаимодействия, но в строгом смысле слова игровой партнер не конституируется для субъекта как *Другой* (более того, известны игры, не предполагающие наличия партнера: пасьянсы, пазлы и др.), ибо подлинным противником в игре, согласно традиционным представлениям, выступает отнюдь не партнер, а *Судьба*. Неслучайно в античной культуре, где это обстоятельство представало совершенно очевидным, игра в кости считалась выше всех иных игр.

В данном отношении феномен игры, подобно произведению искусства, характеризуется определенной тотальностью: игра интерпретируется классической культурой не как вид деятельности, по отношению к которому человек выступает в качестве субъекта, а как особая реальность (в терминологии Канта – играющая видимость), онтологически не зависящая от человека в своей процессуальности (по Канту, игра играет нами) [2, с. 114–120].

Несмотря на то что процесс игры на первый взгляд выглядит результатом целенаправленного усилия субъекта (визит в казино, бридж в субботу, день для

гольфа), тем не менее игра возникает (или не возникает) практически спонтанно: для того чтобы она в полном смысле слова состоялась, недостаточно раздать карты – нерв игры может не ожить даже в Лас-Вегасе.

Классическая культура пытается как бы приручить игру, делая акцент на том, что, несмотря на свою атрибутивную внеутилитарность, игра объективно может выполнять в системе культуры утилитарно значимые для последней (не для самой игры) функции. Так, в классической историко-философской традиции были зафиксированы такие (действительно имеющие место, но явно вторичные) функции игры, как познавательная (познавательность игр софистов по Платону), социализационная (упражняющие качества игры у Г. Спенсера и К. Гросса, моделирующие качества детской игры у Л. С. Выготского, идея коллективности психологии игры у В. Штерна), адаптационная (полезность игры как деятельности с предметом, обладающим для субъекта новизной, у Ф. Бойтендейка), а также функция социальной компенсации (высвобождение смещенной энергии у З. Фрейда) и др.

Переосмысление феномена игры в неклассической философии

В неклассической культуре статус феномена игры подвергается переосмыслению в контексте социальности как таковой: игра трактуется как фундаментальный феномен человеческого бытия. Согласно позиции Й. Хёйзинги, осуществившего интегральное исследование феномена игры в контексте неклассической традиции [13], игра является базовой формой развития культуры как таковой: собственно, культура и возникает в форме игры (изначально разыгрывается).

В контексте феноменологической антропологии Е. Финка игра – наряду с любовью, властью и смертью – задает саму онтологию человеческого бытия. Трактую бытие человека как процесс отношения к возможному, философ в силу атрибутивной отнесенности игры к миру возможного фиксирует ее в качестве механизма реализации этого отношения. Е. Финк различает игру *game*, протекающую по заданным правилам и открывающую для человека возможность актуализации ролей и состояний, которые по отношению к его бытийной действительности выступают в качестве возможных, и игру *play* как непредсказуемую и непредумышленную процессуальность, не ограниченную исходно заданными правилами (ибо последние конституируются в процессе игры). В неклассической культуре, игра *play*, в отличие от классически трактуемой игры, выступает не только пространством, но и инструментом общения, переводя в плоскость коммуникативной возможности то, что в системе отсчета наличной действительности артикулируется как невозможность (в этом отношении интерпретация

игры в неклассической культуре может рассматриваться как предпосылка постмодернистской концепции трансгрессии). По отношению к индивиду игра выступает как превосходящая его действительность (Х.-Г. Гадамер), представляя в качестве языка трансценденции (М. Хайдеггер), услышать который дано не каждому и не всегда (Х. Ортега-и-Гассет).

В аксиологическом пространстве неклассической культуры, заданном во многом ценностями философии экзистенциализма, феномен игры трактуется в контексте осмысления подлинности индивидуального человеческого бытия (игра как форма существования человеческой свободы у Ж. П. Сартра).

Согласно позиции Р. Кайуа [14] именно открытость игры *в мир возможного* обеспечивает играющему человеку перспективу выхода за пределы наличной самостождественности, а также обретения иной самости (не ролевой, а имманентной, но до поры не проявленной).

Р. Кайуа дифференцирует игровые среды на игру-состязание (*agon*), локализация которой задается, условно говоря, вектором беговой дорожки или шахматной доской, а целью выступает определение победителя, игру-подражание (*mimicry*), границы которой очерчены, например, огнями рампы, а целью является симуляция реальности, игру-азарт (*alea*), пространство которой ограничено, допустим, игорным столом. Им противостоит игра-головокружение (*vertigo*), и именно процессуальность последней, с точки зрения Р. Кайуа, являет собой механизм актуализации возможных ипостасей личности: конституируемое в ходе игры пространство есть не что

иное, как пространство свободы для экзистенциального движения [14, с. 50–64].

Важнейшими составляющими этого процесса выступает семантико-интерпретационное и языковое движение – тот семиотический сдвиг, который позволяет индивиду выйти за границы наличной самоидентичности, артикулируемой в нормативно-легитимном языке в качестве единственной возможности (в данном контексте уместно сравнить сопряженность феноменов игры и иронии в работах Т. Манна), которая воспринимается индивидом как норма (для сравнения можно привести ключевую идею романа Г. Гессе «Игра в бисер»).

Тем самым в рамках неклассической традиции теория игры смыкается с философской герменевтикой (понятие игры становится элементом герменевтического понятийного аппарата, будучи экстраполированным на процесс понимания как текстов, так и исторических событий) и с философией языка, подготавливая тем самым почву для постнеклассического трактования игры.

Согласно неклассическому видению игровая процессуальность обладает уникальной темпоральностью, реализуя (посредством подлинной реализации себя) актуальность настоящего как такового: закрытость игры в себе у Х.-Г. Гадамера, бытие игры как состояние «здесь и сейчас» у Е. Финка и др. Обладая необходимым для своего осуществления потенциалом напряженности, игра неизменно реализуется «для себя и в себе» [1, с. 344].

Трансформация понятия игры в постнеклассической философии

В постнеклассической культуре статус понятия «игра» подвергается радикальной трансформации. Можно зафиксировать две тенденции этого процесса.

Первая тенденция трансформации понятия «игра». Идея игровой процессуальности экстраполируется прежде всего на внесоциальную сферу, и понятие игры в современной культуре обретает универсальный статус. Под игрой в этом контексте понимается не только деятельность субъекта, но и объективные процессы. Критерием отнесения последних к игровым становятся их автохтонность, релятивность и вариативно-креативный характер. С точки зрения постнеклассической философии игровые типы процессуальности тотально характерны для бытия, включая сугубо природную сферу (например, игра ритма у Х.-Г. Гадамера, самодостаточно реализующая себя в режиме *hin und her* ‘туда-сюда’). В рамках данного подхода игра мыслится как самопроизвольная, ибо субъект в этой системе отсчета не является ни автором, ни агентом: игра играет сама по себе. И если неклассика (Й. Хейзинга) видит в игре произвольно устанавливаемую человеком связь объективной и субъективной реальности, то Х.-Г. Гадамер, напротив, делает акцент

Вместе с тем присущая игре напряженность принципиально отличается от рутинных тягот повседневности: в обыденной жизни телеологизм целеполагающей деятельности задает вектор устремленности к будущему результату (состоянию), который пресекает для человека возможность укоренения в настоящем. Это типичный для европейской литературы (включая «Фауста» И. В. фон Гёте) сюжет о том, как стремление к счастью не позволяет человеку чувствовать себя счастливым. По Финку, игра дает основания для того, чтобы человек постоянно преодолевал свое *condition humaine* (‘человеческий удел’, ‘человеческая природа’), казался способным отринуть свою конечность, мог овладевать сверхчеловеческими возможностями, грезить об абсолютном разуме или абсолютной власти, «измыслить действительное и примыслить недействительное, был в состоянии освободиться от тягот нашей жизни – бремени труда, остроты борьбы, тени смерти и мук любовного томления» [1, с. 337]. Тем самым игра дарит чистое наслаждение настоящего в подлинном *Present Continuous*.

Таким образом, данный вектор неклассической трактовки феномена игры, с одной стороны, продолжает традицию, развивая сформулированное уже в рамках классической философии понимание игры как самодостаточной и тотальной в этой самодостаточности реальности, а с другой – выступает содержательно-концептуальной основой постнеклассического подхода к феномену игры.

на объективности, считая субъектом игры сам игровой процесс: игра «привлекает игрока, вовлекает его и держит» [15, с. 151].

В этом контексте постмодернистская философия хронологически параллельно конституирует целый веер концепций нелинейной процессуальности, фундированных понятием игры. Ярким примером является игра письма Р. Барта: проблема интерпретации текста выступает принципиально неразрешимой, так как версии его прочтения (варианты означивания) как игры письма абсолютно непредсказуемы: «...текст не следует понимать как нечто исчислимое» [16, с. 414].

В этот же ряд можно отнести игры науки Ж.-Ф. Лиотара: они «стремятся к тому, чтобы их высказывания были истинными, но не располагают соответственными средствами их легитимации» [17, с. 150], конституируясь как принципиально нарративные.

Сюда же относятся игры истины М. Фуко [18] как форма организации смысла, потому что условно выделенный предмет познания пребывает в постоянном процессе самоорганизации.

Особое (интегрирующее) место в этом ряду концепций занимает игра структуры, предложенная

Ж. Деррида [19, с. 122–170; 20, р. 250–325]. В данном контексте понятие «игра структуры» может рассматриваться как наиболее общая понятийная структура категориального характера для выражения гештальтной специфики самоорганизующейся предметности. Как пишет Ж. Деррида, «...в плане становления... мы не можем претендовать на прочный и устойчивый логос» [19, с. 148–149], а то, что в рамках классической терминологии именовалось логосом, носит принципиально игровой характер (скрывает игру). Это выражает парадигмальную установку постмодернизма на видение предмета в качестве находящегося в процессе самоорганизации.

Данная установка постмодернизма является спецификацией общей ориентации современной культуры, демонстрирующей – как в естественно-научной, так и в гуманитарной области – поворот от центрации внимания на статике к фокусировке его на динамике (в диапазоне от понимания элементарной частицы в качестве процесса в квантовой физике до эксплицитно сформулированной концепции самоорганизации в синергетике и радикального отказа от традиционной онтологии в постнеклассической философии). В силу этого постмодернистская презумпция игры структуры может быть поставлена в соответствие с парадигмальными ориентациями современного естествознания: в контексте теории самоорганизации рассматриваемая предметность выступает как нестабильная (неравновесная) среда, любые версии структурного конфигурирования которой являются принципиально неатрибутивными и нефинальными [21].

В терминологическом пространстве постмодернизма указанная парадигмальная установка выражает себя в переориентации с понятия структуры, фиксирующего стабильную гештальтную определенность объекта, на концепты, которые выражают идею его организационной нестабильности. Среди таких концептов выделяются следующие:

- ризома в номадологии Ж. Делёза и Ф. Гваттари [22, с. 9–31], перманентная изменчивость семантических плато которой позволяет говорить о ней как о принципиально аструктурной и подвижной форме организации;
- структурация в текстологии Р. Барта [23, с. 253–262], выражающая нефинальное конфигурирование текстовой среды в процессе означивания;
- шизопопток в шизоанализе Ж. Делёза и Ф. Гваттари [24] как принципиально спонтанные и не складывающиеся в определенную организацию процессы и др.

Как и в современном естествознании, в постмодернистской философии идея игры структуры семантически сопряжена с отказом от презумпции принудительной каузальности, предполагающей наличие внешней по отношению к рассматриваемой предметности причиняющей детерминанты

(так называемая презумпция смерти Бога), а также с отказом от презумпции центра, функция которого, по Деррида, заключалась в гарантировании того, «чтобы организующий принцип структуры ограничивал то, что мы можем назвать свободной игрой структуры» [20, р. 324–325].

Это с неизбежностью приводит и к переориентации с идеи точного предвидения будущих состояний и форм поведения объекта на идею вероятностного прогноза (феномен движения без траектории в физике элементарных частиц, развитие статистических методов в социологии, идеи К. Леви-Стросса о статистической антропологии наряду со структурной и т. д.). Невозможность невероятностного прогноза относительно игр структуры оценивается постмодернизмом не в качестве результата когнитивной несостоятельности субъекта, а в качестве онтологически фундированной характеристики исследуемой предметности. В рамках такого понимания детерминационных зависимостей, разумеется, не может быть конституирована идея возможности однозначного прогноза относительно будущих состояний системы, исходя из ее наличного состояния. Так, например, у Р. Барта «это не слабость, а структурное условие повествования: высказывание не может быть детерминировано одним голосом, одним смыслом» [25, с. 461]. Письмо, по Барту, заключается в «утрате исходной точки, утрате первоисточника, побудительной причины (единой и самоочевидной причины линейного детерминизма. – М. М.), взамен этого рождается некий объем индетерминаций или сверхдетерминаций, собственно, этот объем индетерминаций и есть означивание» [25, с. 461]. В целом, как фиксируют Ж.-Ф. Лиотар и Ж.-Л. Тибо, релятивизм в результатах познания нельзя считать критерием неадекватности когнитивной стратегии, ибо он является выражением самой реальности, основанной на «релятивизме как норме» [26, р. 94].

Соответственно, основу своей гносеологии постмодернизм усматривает в необходимости радикальной ревизии классической познавательной установки. Как пишет Ж. Делёз, «...нужно покончить с застарелой привычкой рассматривать проблематическое как субъективную категорию нашего знания, как эмпирический момент, указывающий только на несовершенство наших методов... Проблематическое является одновременно и объективной категорией познания, и совершенно объективным видом бытия» [27, с. 76].

Вторая тенденция трансформации понятия «игра». В контексте современного неопредетерминизма понятие игры обретает не только универсальный статус, но и принципиально новую семантику, сопрягаясь с идеей случайности как фундаментального механизма реализации процессуальности. По оценке И. Пригожина, «...для большинства основателей классической науки (и даже Эйнштейна) наука была

попыткой выйти за рамки мира наблюдаемого, достичь вневременного мира высшей рациональности – мира Спинозы. Но, может быть, существует более тонкая форма реальности, схватывающая законы и игры, время и вечность» [28, с. 216].

Столь же значимой идея неэлиминируемой случайности является и для постмодернистской философии, выступая основой постмодернистской критики классического типа рациональности. Согласно постмодернистской оценке, если основанная на идее линейности классическая традиция пытается предотвратить саму идею случайной, непредсказуемой флуктуации, прерывающей линейность эволюции, «рассказывая о непрерывном развертывании идеальной необходимости» [18, с. 84], то постмодернизм формирует установку на переосмысление статуса случайности. Как пишет М. Фуко, «...не может быть сомнений в том, что... более уже невозможно устанавливать связи механической причинности или идеальной необходимости. Нужно согласиться на то, чтобы ввести непредсказуемую случайность в качестве категории при рассмотрении продуцирования событий» [18, с. 93]. М. Бланшо также отмечает, что «следовало бы не только попробовать ввернуть мысль случаю... но самому ввернуться единственной мысли, которая в принципиально едином мире, сместившем всякую случайность, опять решается выбросить кости в игру» [29, с. 75].

Универсально используемая постмодернизмом метафора игры также несет смысловую нагрузку введения в содержание теории идеи случайной флуктуации. По Лиотару, «...вопрос заключается не в том, что представляет собой соперник (природа), а в том, в какие игры он играет. Эйнштейн отвергал мысль о том, что Бог играет в кости. Тем не менее именно игра в кости позволяет установить достаточные статистические закономерности (в пику старому образу верховного предопределятеля)» [17, с. 155].

Моделируя механизм процессуальности как принципиально игровой, «бросок жребия фактически выражает простейшее возможное... отношение, установленное между сингулярностями, возникающими

случайно» [30, с. 247]). В этом контексте постмодернизм радикально переосмысливает классическое понимание игры, предельно расширяя сферу действия случайности по сравнению с традиционными ее границами²⁰. Так, согласно Ж. Делёзу в традиционных играх «случай фиксируется в определенных точках», а именно в моментах выброса шарика в сектор рулетки, расклада карт, броска костей и т. д. Остальное же пространство игры подчинено линейному детерминизму: «...если игрок вдруг не выдержит и попытается вмешаться в игру, чтобы ускорить или притормозить катящийся шарик, его одернут, прогонят, а сам ход будет аннулирован. А что, собственно, произошло, кроме легкого дуновения случая?», в противоположность этому «ограничению на флуктуацию» постмодернизм формулирует «принципы... благодаря которым игра стала бы чистой игрой» [27, с. 81], и таковые основаны на тотальности случая. Мало того что случайность определяет каждый бросок костей, она еще и конституирует бесконечные варианты (в бифуркационных разветвлениях версий) открывающихся в этом броске возможностей, каждая из которых, в свою очередь, случайна: по Делёзу, «...совокупность бросков утверждает случай и бесконечно разветвляет его с каждым новым броском» [27, с. 81]. Флуктуация, таким образом, вводится в саму ткань процесса и оказывается возможной в любой (но непредсказуемый) момент времени.

Можно заключить, что в ходе эволюции (от классической культуры – через неклассическую – к постнеклассической) европейская традиция пришла к трактовке понятия игры как понятия, фиксирующего феномен, процессуальность которого оценивается в качестве самодостаточной не только в аксиологическом плане (игра не имеет внешней цели, отличной от процесса собственного протекания, и ее ценность является принципиально автохтонной, независимой от результата), но и в онтологическом плане (в постнеклассической философии механизм реализации игры отнесен не только к свободному самоизъявлению субъекта, но и к развертыванию процессов объективного мира).

Библиографические ссылки

1. Финк Е. *Основные феномены человеческого бытия*. Гараджа АВ, Фуксон ЛЮ, переводчики. Москва: Канон-плюс; 2017. 432 с.
2. Столович ЛН. Тартуская рукопись Канта. *Кантовский сборник*. 1985;1(10):114–120.
3. Витгенштейн Л. *Философские работы*. Москва: Гнозис; 1994. Часть 1, Философские исследования; с. 75–319.
4. Бируни Абу Рейхан. *Избранные произведения. Том 2, Индия*. Ташкент: Академия наук Узбекской ССР; 1963. 728 с.
5. Benediktson DT. Manum de Tabula: Petronius Satyricon 76.9. *Classical Philology*. 1995;90(4):343–345.
6. Тацит Корнелий. *Сочинения в 2 томах. Том 1, Анналы. Малые произведения*. Ленинград: Наука; 1969. О происхождении германцев и местоположении Германии; с. 353–373.
7. Барт Р. *Избранные работы. Семиотика. Поэтика*. Москва: Прогресс; 1989. Удовольствие от текста; с. 462–518.

²⁰Ж. Делёз опирается в данном контексте на идеи Х. Л. Борхеса об интенсификации случая. Х. Л. Борхес предлагает флуктуационную по своей природе модель вавилонской лотереи: «...если лотерея является интенсификацией случая, периодическим введением хаоса в космос, то... не лучше ли, чтобы случай участвовал во всех этапах розыгрыша, а не только в одном? <...> ...Число жеребьевок бесконечно. Ни одно решение не является окончательным, все они разветвляются, порождая другие» [31, с. 75].

8. Елизаренкова ТЯ, составитель и переводчик. *Ригведа. Мандалы IX–X*. Москва: Наука; 1999. 559 с.
9. Липкин С, Потапова В, переводчики. *Махабхарата. Рамайна*. Москва: Художественная литература; 1974. Махабхарата; с. 23–382.
10. Гораций Квинт Флакк. *Оды. Эподы. Сатиры. Послания*. Москва: Художественная литература; 1970. 478 с.
11. Ченти ТС. *Джироламо Савонарола. Жизнеописание. Молитвы из темницы*. Москва: Издательство францисканцев; 1998. 272 с.
12. Пурник АВ, редактор-составитель. *Игорный бизнес*. Москва: БиблиоМаркет; 1994. 208 с.
13. Хейзинга Й. *Homo ludens. В тени завтрашнего дня*. Тавризян ГМ, переводчик. Москва: Прогресс; 1992. 464 с.
14. Кайуа Р. *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры*. Зенкин СН, составитель. Москва: ОГИ; 2007. 304 с.
15. Гадамер Х-Г. *Истина и метод: основы философской герменевтики*. Бессонов БН, редактор. Москва: Прогресс; 1988. 704 с.
16. Барт Р. *Избранные работы. Семиотика. Поэтика*. Косиков ГК, составитель. Москва: Прогресс; 1989. Смерть автора; с. 384–391.
17. Лиотар Ж-Ф. *Философия эпохи постмодерна*. Усманова АР, составитель. Минск: Красико-принт; 1996. Постмодернистское состояние: доклад о знании; с. 140–158.
18. Фуко М. *Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности*. Москва: Касталь; 1996. 448 с.
19. Деррида Ж. *Социо-логос постмодернизма. S/L'97*. Москва: Институт экспериментальной социологии; 1996. Хора; с. 122–170.
20. Derrida J. Structure, sign, and play in the human sciences. In: Macksey R, Donato E, editors. *The structuralist controversy*. Baltimore: John Hopkins University Press; 1972. p. 247–272.
21. Можейко МА. *Становление концепции нелинейных динамик в современной культуре. Сравнительный анализ синергетической и постмодернистской парадигм*. Смоленск: Смоленский государственный педагогический университет; 2004. 237 с.
22. Делёз Ж, Гваттари Ф. *Философия эпохи постмодерна*. Усманова АР, составитель. Минск: Красико-принт; 1996. Ризома; с. 9–31.
23. Барт Р. *Избранные работы. Семиотика. Поэтика*. Косиков ГК, составитель. Москва: Прогресс; 1989. Структурализм как деятельность; с. 253–262.
24. Делёз Ж, Гваттари Ф. *Капитализм и шизофрения. Анти-Эдип*. Москва: ИНИОН; 1990. 107 с.
25. Барт Р. *Избранные работы. Семиотика. Поэтика*. Косиков ГК, составитель. Москва: Прогресс; 1989. Текстовый анализ одной новеллы Эдгара По; с. 424–461.
26. Lyotard J-F, Thebaud J-L. *Just coming*. Minneapolis: Corona; 1985. 321 p.
27. Делёз Ж. *Логика смысла*. Свирский ЯИ, переводчик. Москва: Академия; 1995. 298 с.
28. Пригожин И. *От существующего к возникающему. Время и сложность в физических науках*. Москва: Мир; 1985. 327 с.
29. Бланшо М. Опыт-предел. В: Фокин СЛ, составитель. *Танатография Эроса. Жорж Батай и французская мысль середины XX века*. Санкт-Петербург: Мифрил; 1994. с. 63–77.
30. Делёз Ж. Складчатость или внутреннее мысли. В: Михайлов АА, редактор. *От Я к Другому. Сборник переводов по проблемам интертекстуальности, коммуникации, диалога*. Минск: Менск; 1997. с. 226–252.
31. Борхес ХЛ. *Работы разных лет*. Тертерян И, составитель. Москва: Радуга; 1989. 320 с.

References

1. Fink E. *Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya* [The basic phenomena of human existence]. Garadzha AV, Fukson LYu, translators. Moscow: Kanon-plyus; 2017. 432 p. Russian.
2. Stolvich LN. [Tartu manuscript by Kant]. *Kantovskii sbornik*. 1985;1(10):114–120. Russian.
3. Wittgenstein L. *Filosofskie raboty* [Philosophical works]. Moscow: Gnozis; 1994. [Part 1, Philosophical researches]; p. 75–319. Russian.
4. Biruni Abu Reyhan. *Izbrannye proizvedeniya. Tom 2, Indiya* [Selected works. Volume 2, India]. Tashkent: Akademiya nauk Uzbekskoi SSR; 1963. 728 p. Russian.
5. Benediktson DT. Manum de Tabula: Petronius Satyricon 76.9. *Classical Philology*. 1995;90(4):343–345.
6. Tacitus Cornelius. *Sochineniya v 2 tomakh. Tom 1, Annaly. Malye proizvedeniya* [Works in 2 volumes. Volume 1, Annals. Small works]. Leningrad: Nauka; 1969. [On the origin of the Germans and the location of Germany]; p. 353–373. Russian.
7. Barthes R. *Izbrannye raboty. Semiotika. Poetika* [Selected works. Semiotics. Poetics]. Moscow: Progress; 1989. [Enjoyment of text]; p. 462–518. Russian.
8. Elizarenkova TYa, compiler and translator. *Rigveda. Mandaly IX–X* [Rigveda. Mandalas of 9th–10th centuries]. Moscow: Nauka; 1999. 559 p. Russian.
9. Lipkin S, Potapova V, translators. *Makhabkharata. Ramayana* [Mahabharata. Ramayana]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura; 1974. [Mahabharata]; p. 23–382. Russian.
10. Horace Quintus Flaccus. *Ody. Epody. Satiry. Poslaniya* [Odes. Epodes. Satires. Messages]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura; 1970. 478 p. Russian.
11. Chenty TS. *Dzhirolamo Savonarola. Zhizneopisanie. Molitvy iz temnitsy* [Girolamo Savonarola. Biography. Prayers from the dungeon]. Moscow: Izdatel'stvo frantsiskantsev; 1998. 272 p. Russian.
12. Purnik AV, editor-compiler. *Igornyi biznes* [Gambling business]. Moscow: Bibliomarket; 1994. 208 p. Russian.
13. Huizinga J. *Homo ludens. V teni zavtrashnego dnya* [Homo ludens. In the shadow of tomorrow]. Tavrizyan GM, translator. Moscow: Progress; 1992. 464 p. Russian.
14. Caillois R. *Igry i lyudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Games and people. Articles and essays on the sociology of culture]. Zenkin SN, compiler. Moscow: Ob'edinennoe gumanitarnoe izdatel'stvo; 2007. 304 p. Russian.

15. Gadamer H-G. *Istina i metod: osnovy filosofskoi germenевtiki* [Truth and method: fundamentals of philosophical hermeneutics]. Bessonov BN, editor. Moscow: Progress; 1988. 704 p. Russian.
16. Barthes R. *Izbrannye raboty. Semiotika. Poetika* [Selected works. Semiotics. Poetics]. Kosikov GK, compiler. Moscow: Progress; 1989. [Author's death]; p. 384–391. Russian.
17. Lyotard J-F. [Philosophy of the postmodern epochs]. Usmanova AR, compiler. Minsk: Krasiko-print; 1996. [The postmodern state: a report on knowledge]; p. 140–158. Russian.
18. Foucault M. *Volya k istine: po tu storonu znaniya, vlasti i seksual'nosti* [The will to truth: beyond knowledge, power and sexuality]. Moscow: Kastal'; 1996. 448 p. Russian.
19. Derrida J. *Sotsio-logos postmodernizma. S/L'97* [Socio-Logos of postmodernism. S/L'97]. Moscow: Institut eksperimental'noi sotsiologii; 1996. [Hora]; p. 122–170. Russian.
20. Derrida J. Structure, sign, and play in the human sciences. In: Macksey R, Donato E, editors. *The structuralist controversy*. Baltimore: John Hopkins University Press; 1972. p. 247–272.
21. Mojeiko MA. *Stanovlenie kontseptsii nelineinykh dinamik v sovremennoi kul'ture. Sravnitel'nyi analiz sinergeticheskoi i postmodernistskoi paradigmat* [Formation of the theory of nonlinear dynamics in modern culture. Comparative analysis of synergetic and postmodern paradigm]. Smolensk: Smolensk State Pedagogical University; 2004. 237 p. Russian.
22. Deleuze G, Guattari F. *Filosofiya epokhi postmoderna* [Philosophy of the postmodern epochs]. Usmanova AR, compiler. Minsk: Krasiko-print; 1996. [Rhizome]; p. 9–31. Russian.
23. Barthes R. *Izbrannye raboty. Semiotika. Poetika* [Selected works. Semiotics. Poetics]. Kosikov GK, compiler. Moscow: Progress; 1989. [Structuralism as an activity]; p. 253–262. Russian.
24. Deleuze G, Guattari F. *Kapitalizm i shizofreniya. Anti-Edip* [Capitalism and Schizophrenia. Anti-Oedipus]. Moscow: Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences; 1990. 107 p. Russian.
25. Barthes R. *Izbrannye raboty. Semiotika. Poetika* [Selected works. Semiotics. Poetics]. Kosikov GK, compiler. Moscow: Progress; 1989 [Textual analysis of a short story by Edgar Allan Poe]; p. 424–461. Russian.
26. Lyotard J-F, Thebaud J-L. *Just coming*. Minneapolis: Corona; 1985. 321 p.
27. Deleuze G. *Logika smysla* [The logic of meaning]. Svirskii Yal, translator. Moscow: Akademiya; 1995. 298 p. Russian.
28. Prigozhin I. *Ot sushchestvuyushchego k voznikayushchemu. Vremya i slozhnost' v fizicheskikh naukakh* [From existing to emerging. Time and complexity in the physical sciences]. Moscow: Mir; 1985. 327 p. Russian.
29. Blanchot M. [Extreme experience]. In: Fokin SL, compiler. *Tanatografiya Erosa. Zhorzh Batai i frantsuzskaya mysl' serediny XX veka* [Tanatography of Eros. Georges Bataille and French thought in the middle of 20th century]. Saint Petersburg: Mifril; 1994. p. 63–77. Russian.
30. Deleuze G. [Folding or inner thoughts]. In: Mikhailov AA, editor. *Ot Ya k Drugomu. Sbornik perevodov po problemam intertekstual'nosti, kommunikatsii, dialoga* [From Self to Other. Collection of translations on the problems of intertextuality, communication, dialogue]. Minsk: Mensk; 1997. p. 226–252. Russian.
31. Borges JL. *Raboty raznykh let* [Works of different years]. Terteryan I, compiler. Moscow: Raduga; 1989. 320 p. Russian.

Статья поступила в редколлегию 26.04.2023.
Received by editorial board 26.04.2023.