Министерство образования РФ

Ульяновский государственный технический университет

Кафедра Философии

РЕФЕРАТ

**Философские игры постмодернизма**

Выполнил: студент гр. xxxxxxxxxxx.

Проверил: ст.преподаватель xxxxxxxxx

.

Ульяновск 2004Оглавление:

Введение 3

1. Определение игры. 4

2. Определение постмодернизма. 12

3. Игра в постмодернизме. 22

Заключение. 30

Список используемой литературы 31

Введение

Размышляя над темой реферата, мы сталкиваемся сразу с несколькими проблемами. Во-первых, понятия «игра» и «постмодернизм» требуют подробного рассмотрения, так как «игра» это одна из главных и древнейших форм эстетической деятельности, т. е. неутилитарной, соверша­емой ради нее самой и доставляющее, как правило, ее участ­никам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость. Принципиально непродуктивный и внерациональный характер игры издревле связывал ее с сакральными и культо­выми действами, с искусством, наделял таинственными, ма­гическими смыслами. С древности игра использовалась также в качестве эффективного средства воспитания детей, обуче­ния охотников, воинов, спортсменов и т. п.; а «постмодернизм» это «глобальное состояние цивилизации последних десятилетий, вся сумма культурных настроений и философских тенденций» [2, 3], данное понятие служит для обозначения: 1) нового периода в развитии культуры; 2) стиля постнеклассического научного мышления; 3) нового художественного стиля, характерного для различных видов современного искусства; 4) художественно-эстетической системы, сложившейся во второй половине ХХ в.; 6) теоретической рефлексии на эти явления (в философии, эстетике). Во-вторых, «игра - и постоянно уточняемая концепция, и настоящий язык мысли постмодернизма, пристрастие к ней - и в теоретическом, и в практическом плане - общее место в культуре постмодерна; не слу­чайно, конечно, игра была в центре мышления таких значительных авторов совре­менности, как Г. Гессе, В. Набоков, Х.-Л. Борхес, X. Кортасар.»[6, 14].

Задачи реферата: определение игры, а также постмодернизма.

Основной целью реферата, я считаю, анализ концепций игры в философии постмодернизма.

1. Определение игры.

Человеческий дух уже разработал многочисленные формулы для того, чтобы утвердиться в своей исключительности и необыкновенной весомости, чтобы дистанцироваться от всех прочих природных созданий. Так вот такое утверждение уникальности многие ученые находят в способности человека играть. Но в этом вопросе возникают некоторые разногласия, ведь нельзя же оспаривать тот очевидный факт, что у животных есть свои игры. По мнению Хёйзинги, играть способны и животные, они «не ждали появления человека, чтобы он научил их играть. Да, можно со всей решительностью заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого сколько-нибудь существенного признака в понятие игры вообще. Животные играют – точно так же, как люди. Все основные черты игры уже воплощены в играх животных».[9, 9-10] Достаточно понаблюдать за щенятами, чтобы, убедиться в этом: они приглашают друг друга к игре с помощью некоторых церемониальных жестов и поз; соблюдают правила – например не прокусывать партнеру ухо; они притворяются, изображают себя ужасно злыми; и главное – они, очевидно, испытывают огромное удовольствие и радость. А ведь такая игра щенят – одна из самых простых; у животных существуют значительно более сложные и высокоразвитые формы игры. Игра распространяется одновременно на мир животных и мир людей, значит, она не опирается по своей сущности на какой-нибудь рациональный фундамент, она не связана ни с определенной ступенью культуры, ни с определенной формой мировоззрения. Финк расходится с Хейзингой в представлении, будто животные тоже могут предаваться играм. Он считает, что игра есть исключительная возможность человеческого бытия. Играть может только человек. Ни животное, ни Бог играть не могут. «Каждый знает игру по своей собственной жизни, имеет представление об игре, знает игровое поведение ближних, бесчисленные формы игры, знает общественные игры, развлекательные игры и несколько более напряженные, менее легкие и привлекательные, нежели детские игры, игры взрослых: каждый знает об игровых элементах в сферах труда и политики, в общении полов друг с другом, игровые элементы почти во всех областях культуры».[8, 361] Однако отрицать за животным способность к игре весьма трудно. Это во многом очевидный факт. Здесь следует поставить вопрос иначе: чем отличается игра животных от игры человека? Разумеется, мож­но найти некоторые отличия. Игра животного обусловлена инстинк­том. Игра человека свободнее, раскованнее, универсальнее. Разве не бесспорно наличие в животном царстве многочисленных и многообразных способов поведения, которые, совершенно не задумываясь, можно назвать «играми»? Поведение детей и поведение детенышей животных кажется особенно близкими одно другому. Взаимное преследование и бегство, игра в преследование добычи, проба растущих сил в драках и притворной борьбе, беспокойное, живое проявление энергии и радости жизни – все это мы замечаем как у животного, так и у человека. Но Финк видит главное различие между ними в наличии у человека фантазии. «Животное не знает игры фантазии как общения с возмож­ностями, оно не играет, относя себя к воображаемой видимос­ти».[8, 371]

Несомненно, сила воображения относится к основным способностям человеческой души; она проявляется в ночном сновидении, в полуосознанной дневной грезе, в представляемых влечениях нашей инстинктивной жизни, в изобретательности беседы, в многочисленных ожиданиях, которые сопровождают и обгоняют, прокладывая ему путь, процесс нашего восприятия. Тысячью способами фантазия пронизывает нашу жизнь. Фантазия открывает нам возможность забыть на время невзгоды и бежать в более счастливый мир грёз. Фантазия открывает великолепный доступ к возможному как таковому, к общению с «быть-могущим», без неё наше бытие оказалось бы безрадостным и лишённым творчества.

Проницая все сферы человеческой жизни, фантазия всё же обладает особым местом, которое можно считать её домом: это игра. Игра, являясь феноменом человеческого бытия, наряду со смертью, трудом, господством и любовью, охватывает всю человеческую жизнь, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком. Она пронизывает другие феномены человеческого существования, будучи неразрывно переплетённой и скреплённой с ними.

Трактуя игру как основной феномен человеческого бытия, Финк выделяет ее значительные черты. Игра в его трактовке – это импульсивное, спонтанно протекающее вершение, окры­ленное действование, подобное движению человеческого бы­тия в себе самом. Чем меньше мы сплетаем игру с прочими жизненными устремлениями, чем бесцельней игра, тем рань­ше мы находим в ней малое, но полное в себе счастье.

Понятие игры странным образом остается в стороне от всех остальных интеллектуальных форм, в которых можно выразить структуру духовной и общественной жизни. Игра – это поведение, определяемое ролями, правилами, ритуалами, целями, стратегиями, ценностями, языком, типичной пространственно- временной локализацией и типичными моделями движения. Игровые элементы присутствуют во «взаимоотношениях» человека со смертью (похоронные и поминальные ритуалы; игра создает замкнутый, самодостаточный мир, не впускающий в себя непостижимую бесконечность бытия), с одиночеством (человек «убегает» от одиночества в игру), с любовью (любовь, по Сартру, – игра взаимоотражений личностей) и с другими феноменами. Хейзинга дает следующую формулировку: «Игра есть добровольное действие, либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени, по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам, с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием "иного бытия", нежели «обыденная» жизнь».[9, 41] Гадамер идет в этом вопросе дальше и распространяет явление игры даже на неживую природу. Так, мы говорим об игре красок, волн, имея в виду целостный процесс, в котором воспроизводится во множестве вариаций движение «туда-сюда». Для игры, считает Гадамер, неважно даже, кто или что выполняет такие движения. Главное не то, кто играет, а сами игровые движения: «игра играется» – она будто сама по себе является субъектом и управляет тем, кто или что втянуто в нее.

Игра есть такое измерение существования, которое многочисленными нитями сплетено с другими измерениями. Всякий человек играл и может высказаться об игре, опираясь на собственный опыт. Основные экзистенциальные феномены – не просто бытийные способы человеческого существования: они также и способы понимания, с помощью которых человек понимает себя как смертного, как трудящегося, как борца, любящего и игрока и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей.

Играет ли по-настоящему и в подлинном смысле слова только дитя, а во взрослой жизни присутствуют лишь какие-то реминисценции детства, неосуществимые попытки «повторения», - или же игра остается основным феноменом и для других возрастов? На самом деле игра имеет своё место в жизни любого взрослого человека, пронизывая и другие феномены его бытия. Игре, присуще настроение окрыленного удовольствия, которое больше простой радости от достижения чего-либо конкретного. Здесь мы раду­емся своей свободе. Во всех сферах деятельности человека проявляют­ся явные или замаскированные формы игры. Игре причастны все воз­расты, все время от времени погружаются в игру, испытывая освобож­дение, окрыленность, счастье — от детей до глубоких старцев. Игра ох­ватывает все сферы человеческого существования. Играют в смерть, в похороны, в любовь, в труд. «Что было бы с влюбленными с их поис­тине бесконечной задачей без разыгранной шутки? Чем была бы вой­на без авантюры, без правил рыцарской игры? Чем был бы труд без иг­рового гения, чем была бы политическая сцена без добровольного или принудительного фарса властителей? Иногда высказываемая во всех этих областях серьезность есть не более чем хорошо сидящая маска скрытой игры».

Уже чисто эмпирическое изучение человека выявляет многочисленные феномены явной и замаскированной игры в самых различных сферах жизни, обнаруживает в высшей степени интересные образцы игрового поведения в простых и сложных формах, на всех ступенях культуры – от первобытных пигмеев до позднеиндустриальных урбанизированных народов. Все возрасты жизни причастны игре, все опутаны игрой и одновременно «освобождены», окрылены, осчастливлены в ней – ребенок в песочнице точно так же, как и взрослые в «общественной игре» или старец, в одиночестве раскладывающий свой пасьянс.

Все играющие зна­ют, что они играют, а не живут, что все, совершаемое ими, совершает­ся как будто «взаправду». Но самозабвением, восторгом это «как будто» снимается. И дети, и животные не могут не играть, ибо так им повеле­вает инстинкт, к тому же, играя, они развиваются, но взрослый человек может и обойтись без игры, она для него — некое излишество. Нет ничего необходимее избытка, ни в чем человек не нуждается столь остро, как в «цели» для своей бесцельной деятельности. Он мо­жет играть, а может и отложить игру, поскольку она не диктуется внешней необходимостью. Лишь по мере развития культуры понятия должен­ствования и обязанности привязываются к игре. Она становится посто­янным сопровождением, приложением жизни. «Она украшает жизнь, она дополняет ее и вследствие этого является необходимой. Она необхо­дима индивидууму как биологическая функция, и она необходима обще­ству в силу заключенного в ней смысла, в силу своего значения, своей вы­разительной ценности, в силу завязываемых ею духовных и социальных связей — короче, необходима как культурная функция».

Реальность, именуемая игрой, ощутимая каждым, простирается и на животный мир, и на мир человеческий. Каждое мыслящее существо в состоянии тотчас же возыметь перед глазами эту реальность: игру, участие в игре – как нечто самостоятельное, самодовлеющее, даже если в его языке нет слова, обобщенно обозначающего это понятие. «Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру – нельзя». [9, 12]

Игру часто ассоциируют с чем-то смешным, комическим, но комическое тесно связано с глупостью. Игра, однако, отнюдь не глупа. Она вне противопоставления мудрость – глупость. Можно пойти еще дальше в этом выделении игры из сферы основных категориальных противоположностей. Если игра лежит вне различения мудрость – глупость, то она в той же степени находится и вне противопоставления правда – неправда. А также и вне пары добро и зло. Игра сама по себе, хотя она и относится к деятельности духа, не причастна морали, в ней нет ни добродетели, ни греха. Свойство быть прекрасной не присуще игре как таковой, однако она обнаруживает склонность сочетаться с теми или иными элементами прекрасного. Более примитивные формы игры изначально радостны и изящны. Красота движений человеческого тела находит в игре свое высочайшее выражение. В своих наиболее развитых формах игра пронизана ритмом и гармонией, этими благороднейшими проявлениями эстетической способности, дарованными человеку. Связи между красотой и игрою прочны и многообразны.

Хотя очевидны частота игровых действий, интенсивность, с какой предаются игре, ее растущая оценка в связи с возрастанием свободного времени в технизированном обществе, по-прежнему в игре принято усматривать, прежде всего, «отдых», «расслабление», времяпрепровождение и радостную праздность, благотворную «паузу», прерывающую рабочий день или присущую дню праздничному. Там, где толкование игры исходит из ее противопоставления труду или вообще серьезности жизни, там мы имеем дело с наиболее поверхностным, но преобладающим в повседневности пониманием игры. Игра при этом считается неким дополнительным феноменом, чем-то несерьезным, необязательным, произвольно-самовольным. Даже признавая, что игра имеет власть над людьми и своим очарованием прельщает их, игру все же не рассматривают с точки зрения ее позитивного значения и неверно толкуют как некую интермедию между серьезными жизненными занятиями, как паузу, как наполнение свободного времени. Но очень часто, если не всегда, игра воспринимается играющими — будь то шахматисты или футболи­сты, будь то болельщики или завороженные хитросплетениями игры дети, — очень серьезно. Отношение «игра — серьезное» во все време­на остается неустойчивым. Игра превращается в серьезное, а серьез­ное — в игру. Игра похищает нас из-под власти привычной и буднич­ной серьезности жизни, проявляющейся, прежде всего, в суровости и тя­гости труда, в борьбе за власть. Это похищение возвращает нас к еще более глубокой серьезности, к бездонно-радостной, трагикомической серьезности, в которой мы созерцаем бытие, словно в зеркале. Играя, человек получает уникальные возможности: он может отстранить от себя всё своё прошлое и вновь начать сначала; возможна аналогичная позиция по отношению к будущему. Игра приобретает черты грёзы, становится общением с возможностями, которые скорее были изобретены, нежели обретены. Но от всякой игры, открытой и скрытой, как бы замаскированной, следует строго отличать лицемерие с целью обмана, подложную «как бы» модификацию чувств, умонастроений и действий, в которой люди «представляются» друг перед другом, обманывают не только словами, но и образом поведения, поступками, когда, например, «играют в любовь», не ощущая ее, когда, как говорится, устраивают «спектакль». Лицемерная неподлинность в словах и поступках часто зовётся «игрой», при этом игра противопоставляется подлинному, истинному.

Существует мнения, что игра чужда понятию, поскольку сама по себе не настаивает на каком-то структурном самопонимании. Но она никоим образом не чужда пониманию вообще, она вершится человеческим действованием, окрыленным фантазией, в чудесном промежуточном пространстве между действительностью и возможностью, реальностью и воображаемой видимостью и представляет на учиненной ею идеальной сцене – в себе самой – все другие феномены бытия, да вдобавок самое себя.

Вопрос о том, является ли игра основным экзистенциальным феноменом, не зависит от того, играем ли мы постоянно или же только иногда. Основным феноменам вовсе не обязательно проявляться всегда и во всех случаях в виде какой-то постоянной документации. Да это и не необходимо – чтобы они «могли» проявляться непрестанно. То, что определяет человека как существо временное в самом его основании, вовсе не должно происходить в каждый момент его жизни. Смерть все же расположена в конце времени жизни, любовь – на вершине жизни, игра (как детская игра) – в ее начале. Подобная фиксация и датировка во времени упускает то, что основные экзистенциальные феномены захватывают человека всецело. Смерть – не просто «событие», но и бытийное постижение смертности человеком. Так и игра: не просто калейдоскоп игровых актов, а, прежде всего, основной способ человеческого общения с возможным и недействительным.

Игра выполняет ряд функций. Она служит одним из средств первичной социализации, способствуя вхождению нового поколения в человеческое сообщество. Игра также является сферой эмоционально насыщенной коммуникации, объединяющей людей с различным социальным положением и профессиональным опытом. Кроме того, пространство Игры сохраняет и воспроизводит архаичные навыки и ценности, утратившие с ходом времени свой первоначальный практический смысл. Игра имеет немалую ценность и в качестве элемента творческого поиска, высвобождающего сознание из-под гнета стереотипов, она способствует построению вероятностных моделей исследуемых явлений, конструированию новых художественных или философских систем или просто спонтанному самовыражению индивида. Любая инновация в культуре первоначально возникает как своеобразная игра. смыслами и значениями, как нетривиальное осмысление наличного культурного материала и попытка выявить варианты его дальнейшей эволюции. Игра умирает, когда исчезает грань условности и жизни.

2. Определение постмодернизма.

ПОСТМОДЕРНИЗМ— понятие, используемое современной философской рефлексией для обозначения характерного для культуры сегодняшнего дня типа философствования, содержательно-аксиологически дистанцирующегося не только от классической, но и от неклассической традиций и конституирующего себя как пост-современная, т.е. постнеклассическая философия. Ведущие представители: Р.Барт, Батай, Бланшо, Бодрийяр, Делез, Деррида, Джеймисон, Гваттари, Клоссовски, Кристева, Лиотар, Мерло-Понти, Фуко и др. Термин "Постмодернизм" впервые был употреблен в книге Р.Ранвица "Кризис европейской культуры" (1917); в 1934 использован у Ф.де Ониза для обозначения авангардистских поэтических опытов начала 20 в., радикально отторгающих литературную традицию; с 1939 по 1947 в работах Тойнби было конституировано содержание понятия "Постмодернизм" как обозначающего современную (начиная от Первой мировой войны) эпоху, радикально отличную от предшествующей эпохи модерна; в конце 1960 — 1970-х данное понятие использовалось для фиксации новационных тенденций в таких сферах, как архитектура и искусство (прежде всего, вербальные его формы), и было апплицировано на такие сферы предметности, как экономико-технологическая и социально-историческая; начиная с 1979 (после работы Лиотара "Постмодернистское состояние: доклад о знании") утверждается в статусе философской категории, фиксирующей ментальную специфику современной эпохи в целом (К.Батлер, В.Вельш, Т.Д'ан, Д.Дэвис, Ч.Дженкс, А.Ле Во, Д.Лодж, Дж.Мад-заро, А.Б.Олива, У.Спейнос, У.Стейнер, А.Уайлд, Д.Фоккема, Д.Форворд, И.Хассан и др.). В настоящее время история трансформации содержания понятия "Постмодернизм" становится специальным предметом постмодернистской философской рефлексии (Х.Бертенс, М.А.Роуз и др.). Несмотря на программное дистанцирование постмодернизма от презумпций классической и неклассической философских традиций, тем не менее, постмодернистская программа современной философии генетически во многом восходит к неклассическому типу философствования (начиная с Ницше), и в частности — к постструктурализму, структурному психоанализу, неомарксизму, феноменологии, философии Хайдеггера, традициям "постнаучного мышления" и "поэтического мышления", а также к традициям семиотики и структурной лингвистики и, в поздних своих версиях — к философии диалога, теории языковых игр. Несмотря на то, что доминирующей является тенденция датировки возникновения и концептуального оформления постмодернизма серединой 1950-х, существует и позиция, согласно которой данный процесс отодвигается к концу 1930-х (К.Батлер, И.Хассан); по оценке Эко, применительно к усмотрению "начала" постмодернизма обнаруживает себя тенденция относить его "ко все более далекому прошлому", — и если иронично моделируемые Эко попытки "объявить постмодернистом самого Гомера" и не предпринимались всерьез, то интерпретация в постмодернистском ключе априоризма И.Канта как предвосхищающего идею означивания не чужда постмодернистской ретроспективе (В.Моран). В современной философской литературе ведутся достаточно оживленные дискуссии о соотношении таких аспектов содержания данного понятия, как собственно философский, социологический (З.Бауман, Р.Виллиамс, К.Кумар, С.Лаш, Д.Лион, Дж.Урри, Ф.Фехер, А.Хеллер), культурологический (С.Бест, Д.Келлнер, Е.Джеллнер, М.Постер, Б.С.Тэрнер, Б.Смарт), литературно- и архитектурно-художественный (Ч.Дженкс, И.Хассан) и др. (при этом следует иметь в виду условность подобного разнесения названных мыслителей по департаментам, жесткость границ между которыми они сами решительно отвергают). Указанные дискуссии, в свою очередь, выводят на проблему экспликации — наряду с содержанием понятия "философии Постмодернизма" — и содержания таких понятий, как "постмодернистская социология", "постмодернистская культурология", "постмодернистская лингвистика" и т.д. В последнее время, однако, начинает доминировать тенденция к предельно широкому пониманию термина "Постмодернизм" и признанию того, что его "следует употреблять не как историко-литературное или теоретико-архитектурное, а как всемирно-историческое понятие" (Г.Кюнг). Вместе с тем, к настоящему времени утвердилась точка зрения, согласно которой "постмодернизм — эпоха не столько в развитии социальной реальности, сколько сознания" (З.Бауман). Современная культура рефлексивно осмысливает себя как "постмодерн", т.е. пост-современность, как процессуальность, которая разворачивается "после времени" — в ситуации "совершенности" и "завершенности" истории**.** Аналогично этому, современная философия конституирует себя не только как пост-современная (собственно, post-modernism), но и как постфилософия, что предполагает отказ от традиционных для философии проблемных полей, понятийно-категориального аппарата и классических семантико-аксиологических приоритетов. Так, философия постмодернизма отказывается от дифференциации философского знания на онтологию, гносеологию и т.д.,фиксируя невозможность конституирования в современной ситуации метафизики как таковой и рефлексивно осмысливая современный стиль мышления как "постметафизический"**.** Последний реализует себя вне традиционных функционально-семантических оппозиций, выступавших в культуре классического и неклассического типов в качестве фундаментальных гештальтирующих осей мыслительного пространства: подвергая резкой критике саму идею бинарных оппозиций как таковую,постмодернизм мыслит себя вне дихотомических противопоставлений субъекта и объекта, мужского и женского, внутреннего и внешнего, центра и периферии. В целом, если современное культурное состояние может быть зафиксировано посредством понятия "постмодерн", то состояние осознающей его ментальности — посредством понятия "Постмодернизм". В этом плане исследователи настойчиво подчеркивают рефлексивный характер постмодернизма как феномена культуры: "постмодернизм как таковой есть не что иное, как современность для самой себя" (З.Бауман). Таким образом, "постмодерн... понимается как состояние радикальной плюральности, а постмодернизм — как его концепция" (В.Вельш). Безусловно, речь может идти не о единой концепции, семантически исчерпывающей своим содержанием все проблемное поле современной постмодернистской философии: постмодернизм как философский феномен в принципе не может быть рассмотрен в качестве монолитного, характеризуясь не только атрибутивной, но и программной плюральностью, объективирующейся в широком веере разнообразных (как по критерию моделируемой предметности, так и с точки зрения используемой методологии) проектов, среди которых наиболее значительными являются текстологический, номадологический, шизоаналитический, нарратологический, генеалогический, симуляционный, коммуникационный, и др. Более того, постмодернизм и не стремится ни "конституировать себя в качестве актуально единой философской стратегии, унифицированной по своим основаниям, методам и целям и претендовавшей бы на оригинальность, ни утвердиться в качестве философской традиции, программно постулируя невозможность в современных условиях реализации подобного философско-метафизического проекта. Семантическая и категориальная пестрота постмодернистской философии во многом обусловлены радикальным отказом постмодернизма от самой идеи возможности конституирования в сфере современного философствования концептуально-методологической матрицы, которая могла бы претендовать на парадигмальный статус, его программной установкой на идиографизм и изначальной плюральностью проблемного поля, обнаруживающего к тому же постоянные интенции к своему расширению (философия письма и текста, вариативные динамические модели социальности и субъективности, концептуальные модели исторической событийности, власти, дискурса и языка, аналитические модели сознания и бессознательного, телесности сексуальности и мн.др.) Не следует также сбрасывать со счетов и то обстоятельство, что постмодернизм является актуальным феноменом, еще не принадлежащим философской традиции в режиме past perfect, — как его содержание, так и терминологический инструментарий находятся в процессе своего становления и не могут, в силу этого, характеризоваться устоявшейся унифицированностью. Отсюда — характерная для постмодернистской философии интенция к рефлексивному определению феномена постмодернизма в целом посредством указания на частные (как в смысле неуниверсальности распространения, так и в смысле локальности предметности) его характеристики. Так, например, по Лиотару, постмодернизм может быть определен как "недоверие к метаповествованиям", Джеймисон усматривает атрибутивную характеристику постмодернизма в ориентации на специфическую пародийность и т.п. Вместе с тем, несмотря на сказанное, применительно к постмодернизму как феномену философской традиции можно утверждать, что, возникая исходно как своего рода особая ситуация в развитии философского мышления, заключающаяся в сугубо негативном дистанцировании от сложившихся стратегий построения философского знания, к настоящему времени постмодернизм может быть оценен как конституированный в пространстве философской рефлексии в качестве феномена, имеющего бесспорный парадигмальный статус, ибо постмодернистская программа философствования удовлетворяет всем критериальным требованиям, предъявляемым к исследовательской парадигме, а именно: 1) вырабатывает собственную модель видения реальности, фундированную презумпциями ее атрибутивной хаотичности и изначальной семиотической (прежде всего — языковой) артикулированности ("постмодернистская чувствительность" как установка на восприятие реальности в качестве хаотически фрагментированной и семиотизированной, вплоть до постулирования знаково-артикулированного способа существования как единственно возможного;2) формирует специфические идеалы и нормы описания и объяснения мира, рефлексивно осмысленные в постмодернистской нарратологии и заключающиеся в принципиальном и программном плюрализме, и идеалы и нормы организации знания, находящие свое выражение в программном когнитивном релятивизме (поворот от стратегии alterity к стратегии mutuality (взаимность)), основанном на концепции "заката больших нарраций". В парадигмальной эволюции постмодернизма могут быть выделены два этапа: 1) описанная выше постмодернистская классика деконструктивизма, характеризующаяся крайним радикализмом дистанцирования от презумпций как классической, так и от неклассической философии, и 2) оформляющаяся в настоящая время парадигмальная модификация постмодернизма, представляющая собой результат определенного поворота к пересмотру исходных презумпций (отчасти связанным с коммуникационным поворотом в развитии философской проблематики) и могущая быть интерпретирована как своего рода after-postmodernism. Философский постмодернизм не только обладает парадигмальным статусом, но и выполняет в современной культуре исконно присущие философии функции. Прежде всего, в философии постмодернизма шлифуются понятийные средства, необходимые для адекватного описания втягивающихся в сферу познания современной культуры неравновесных самоорганизующихся систем (как в свое время шлифовались в философском языке понятийно-логические средства, необходимые для описания систем динамических, а потом — развивающихся). Подвергая мета-теоретическому осмыслению данный процесс, Фуко пишет о том, что в настоящее время осуществляется формирование нового стиля мышления и, собственно, новой культуры. По его словам, новый фундаментальный опыт человечества "невозможно заставить говорить на тысячелетнем языке диалектики". Конституирующийся в современной культуре новый, нелинейный, способ видения мира нуждается и в новом языке для своего выражения, однако на данный момент "новому опыту", по оценке Фуко, "еще только предстоит найти и язык, который будет для него тем же, чем была диалектика для противоречия". Подобно тому, как, моделируя в прогностическом режиме — динамику саморазвивающейся системы, философия 19 в. апеллировала к абстрактным сферам предметности, являющимся по своему когнитивному статусу идеальным (теоретическим) конструктом (например, монада в монадологии Лейбница), — точно так же, моделируя новый тип динамики (нелинейные самоорганизационные процессы в хаотических аструктурных средах) и вырабатывая понятийный аппарат для описания подобных динамик, философия постмодернизма также оперирует идеальными объектами (типа "номадического распределения сингулярностей", "ризоморфных сред" и т.п. — наибольшей мерой конкретности в этом контексте обладают такие постмодернистские концепты, как "письмо" и "текст", поскольку применительно к текстологической версии постмодернистской философии возможность использования терминологического тезауруса пост-соссюрианской лингвистики, что делает ситуацию более прозрачной). Соответственно тому обстоятельству, что искомая терминология находится в процессе своего становления, философия постмодернизма демонстрирует целый спектр параллельных понятийных рядов, предназначенных для описания выходящего за рамки прежней исследовательской традиции объекта: текстологический ряд, номадологический, шизоаналитический и др. Кроме того, в силу не окончательной разработанности категориального аппарата философской аналитики нелинейных процессов, для постмодернизма характерно использование мифологических образов (типа "тантрического яйца" в концепции "тела без органов") и тяготение к метафорике. Однако отсутствие единой терминологии не выступает для постмодернистской рефлексии аргументом в пользу невозможности констатировать парадигмальное единство постмодернизма в философской его проекции (С.Сулеймен). В проблемном поле постмодернизма особое место занимает проблема его соотношения с такими культурными феноменами, как классика и модернизм. Программно дистанцируясь от классических презумпций философствования, постмодернизм, вместе с тем, конституирует особый (и, быть может, единственно возможный) способ презентированности содержания культурной традиции в духовном пространстве современности, понятой как "постмодерн"). В общем контексте постмодернистского переоткрытия времени, констатировавшего тотальное попадание любого наличного состояния культуры под "власть прошлого", равно как и в частно-текстологическом контексте постмодернистской концепции интертекстуальности, согласно которой продукт творчества может быть интерпретирован не в качестве оригинального произведения, но как конструкция цитат, можно говорить о том, что постмодернизм задает новый горизонт представленности в современной культуре идей и текстов классической традиции. В этом отношении постмодернизм есть, собственно, способ бытия классики в современную эпоху. Подобная интерпретация проблемы *Классика* — *Постмодерн,* отнюдь не являясь ни общепринятой, ни доминирующей, тем не менее, обнаруживает себя в постмодернистской рефлексии: от рассмотрения Ч.Дженксом архитектурного постмодернизма в качестве "нового классицизма" до стратегии "возврата утраченных значений", предложенной М.Готтдинером в контексте современной постмодернистской программы "воскрешения субъекта". В отношении проблемы *Модерн* — *Постмодерн* среди предлагаемых современной постмодернистской рефлексией моделей ее решения отчетливо конституируются крайние варианты: от видения постмодернизма как продукта эволюции и углубления презумпций модернизма (А.Гидденс, X.Летен, С.Сулеймен) до интерпретации его в качестве отказа от нереализованных интенций модерна (Хабермас); от доминирующей тенденции противопоставления постмодернизма модернизму (Р.Кунофф, Г.Кюнг, А.Хорнунг, Г.Хоффман и др. (собственно, по Г.Кюнгу, "постмодерн — это структурирующее проблему "поисковое понятие", предназначенное для анализа того, что отличает нашу эпоху от эпохи модерна") до понимания постмодернизма в качестве продукта "реинтерпретации" модернизма (А.Б.Зелигмен). В постмодернистской рефлексии оформляется также интерпретация постмодернизма как феномена, являющегося проявлением любой радикальной смены культурных парадигм (Д.Лодж, Эко); в этом отношении постмодернизм рассматривается как своего рода этап в эволюции культуры: "у каждой эпохи есть свой постмодернизм" (Эко). Отличительной особенностью классических постмодернистских текстов является их мета-характер: труды ведущих постмодернистских авторов (т.е. тех, кого можно было бы отнести к "классикам" постмодернизма, если бы не решительное отторжение постмодернизмом самой идеи исследовательской традиции как таковой) отличаются такой особенностью, как интенция к рефлексии, а именно к экспликации и мета-теоретическому анализу собственных парадигмальных оснований. В этом отношении такие авторы, как Р.Барт, Бланшо, Бодрийяр, Дж.Ваттимо, П.Вирилио, В.Вельш, Делез, Джеймисон, Гваттари, Кристева, Лиотар, Мерло-Понти, Фуко и др., выступают одновременно как классиками, так и теоретиками постмодернизма, выявляя социокультурные основания и следствия постмодернистского видения мира. Необходимо отметить и наличие в современной мета-традиции осмысления феномена постмодернизма отчетливо очерченной критической ветви (Хабермас, А.Каллиникос и др.). В целом же, однако, статус постмодернизма в современной культуре может расцениваться не только как определившийся и значимый, но и как во многом определяющий тенденции развития современной философии как таковой. Феномен постмодернизма находится в настоящее время в фокусе философского интереса, о чем свидетельствует не только большой массив фундаментально-аналитических работ, посвященных этому феномену, и неуклонный рост их публикации с 1995 по 2000 (авторские исследования таких теоретиков, как Дж.Вард, К.Лемерт, В.Смарт, 3.Сардар, Д.Харвей, М.Готтдинер, Б.Мак-Хал, Дж.О'Нийл, М.Саруп, К.Ланкшир, П.Мак-Ларен, А.А.Джироукс, М.Петере и др.; обобщающие труды под редакцией К.Гелдера, С.Форутона, С.Сима; интегральные сборники "Postmodernism. ICA Documents" и т.п.), но также и оформляющаяся традиция популяризации постмодернизма (например, выход в 1997 "A Primer to Postmodernity" Дж.Натоли; в 1998 — "Postmodernism for Beginning" К.Аппинганези и Ч.Джерратта). Проблемно-концептуальный поиск философии постмодернизма реализует себя в русле магистральных направлений развития современной культуры, ориентируясь на исследование наиболее актуальных проблем, центрирующих на себе внимание не только гуманитарного, но и естественнонаучного познания: среди них могут быть названы такие проблемы, как проблема нелинейности, переосмысление в современной культуре феномена детерминизма, принципиально новая интерпретация феномена темпоральности и т.п.

# 3. Игра в постмодернизме.

Философский стиль Деррида стремится свести воедино игру языка и игру мысли. Тем самым во многом стирается оппозиция между литерату­рой и философией, между логическим рассуждением и художественным воображением. Подобный синтетический стиль - отличительная черта ав­торов постмодернизма, людей не просто играющих, но и людей деконструирующих.

Игровые принципы на письме начинаются с азов - с имени автора и подписи. Подпись - идиома, это нерасчленимый «кусочек» языка, в кото­ром воплощено минимальное игровое движение «туда-сюда» - росчерк подписи, как правило, включает в себя элемент зачеркивания, что иллюст­рирует любимую идею Деррида о двойной (скрывающей/открывающей) природе письма. Письмо пишет и стирает, память помнит и забывает, и в этом двойном движении осуществляется игра различий. В сборнике «Письмо и различие» есть два эссе, каждое из которых кончаете» именем воображаемого ребе Derissa и Rida (Дерисса и Рида): проницательному чи­тателю остается только составить из них полустертое имя Деррида.

Словесные игры, помимо имен, проникают в ключевые термины Дер­рида.

Язык выступает как модель, порождающая мысль, за­дающая первые комбинации и шифры в игре. Непрерывные каламбуры в деконструктивных текстах, с одной стороны, вносят элемент забавы и раз­влечения, напоминают об игровой природе мышления и языка, а с другой -приучают думать не отдельными единицами, а пучками отношений, дер­жать в уме целые группы смыслов.

Язык используется Деррида как средство .нагнетания «обычных» смыслов с тем, чтобы прорваться в новое - многомерное пространство культуры постмодерна.

Из-за подобной насыщенности текстов и усложненного языка многие критики даже ставят ему в укор чрезмерную внимательность к слову, манию постоянных уточнений, оговорок, что ведет к своеобразному стилевому «тику» -Деррида нередко «отодвигает» от себя какой-либо термин, заключая его в кавычки, в его сочинениях на каждом шагу скобки, вводные обороты, выделенные курсивом словосочетания. Порой в тексте специально сохраняются черты черновика и конспекта - зачеркнутые слова, замечания на полях, неоконченные предложения. Столь активное использование всех средств .выразительности письменной речи наглядно демонстрирует стремление Деррида увидеть в пись­ме символическую модель мышления.

Однако надо приучиться не только играть, но и вовремя менять игру, а то и совсем оставить ее, иронизировать над игрой. Стандартное библиотечно-университетское воспитание ориентирует читателя на поиск единого смысла или кодирующей системы в тексте, ив тот момент» когда кажется, что она вот-вот найдена, Деррида делает еще один виток, открывающий новые возможности. Колебания, сомнения, «достраивания» смыслов, неожиданные ассоциации — запланированный автором эффект. В этом проявляется важная черта культурного сознания постмодернизма: текст, будь то философский или литературный, создается заранее в расчете на завершающую критическую активность, включает ее в себя как потенциальный контекст. Без нее текст «открыт», незавершен, и самодовлеющим оказывается само движение мысли, сам процесс игры.

Работа Деррида «Шпоры: стили Ницше» - превосходный пример игре-то стиля в философии. Текст строится из двух колонок, между двумя колонками спорадически возникают переклички смысла, ассоциативные связи, работает машина продуцирования новых метафор и идей. Движение взгляда читателя согласно такому интеллектуальному «дизайну» - само есть метафора игры. Вспомним, что челноковое движение «туда-сюда» (в данном случае между колонками текста) - минимальная проекция игры, ее код и модель. Об этом писали и И. Хейзинга, и X. Гадамер — цитируем последнего: «Движение, которое и есть игра, лишено конечной цели; оно обновляется в бесконечных повторениях. Ясно, что понятие движения взад и вперед настолько центрально для сущностного определения игры, что безразлично, кто или что выполняет это движение» [5, 149] .

Часто в своих рассуждениях об игре Деррида ссылается на Ницше, прославляющего радость чистого думанья, диониссийский экстаз в сфере мудрости. Вслед за Ницше деконструктивисты практически стирают границу между мышлением и шуткой, между интересной идеей и удачным каламбуром. Интеллектуальная игра нивелирует иерархию разных уровней сознания: и чистое созерцание, и критическая деятельность, и жанр изложения, и язык оказываются замкнутыми друг на друга в единой стихии играющих знаков.

Понимание игры как бесконечного комбинирования культурных ценностей и знаков в принципе выводимо из трудов Хейзинги. Модель культуры, предла­гаемая Деррида, отвечает многим признакам игры, названным Хейзинга: сво­бодный дух, самоценность, театральность, повторяемость, ставка на случай­ность, риск, шанс и тайна результата и, наконец, элемент забавы, веселья, ост­роумия. И все же классическая концепция игры существенно отличается от философии игры в постмодернизме. Обоснование этих различий содержалось в программном выступлении Деррида 1966 года на конференции в университете Дженса Хонкинса, поэтому статья «Структура, знак и игра в дискурсе гумани­тарных наук» (название доклада 1966 года) считается в своем роде классикой и заслуживает внимательного и аналитического рассмотрения.

Прежде всего, Деррида переформулирует ключевое понятие «структу­ры», ссылаясь на резкие изменения в его трактовке: «... в истории понятия «структура» произошло нечто такое, что можно было бы назвать «событи­ем». **. .**Что же это за событие? Его внешняя форма представляется как некий *разрыв* и *удвоение»* [3, 445]. Этот переворот - результата критического мышления Ницше, Фрейда и Хайдеггера - в самом общем плане может быть назван «децентрированием» структуры.[6, 17]

Традиционная интерпретация структуры, до обозначенного «события», обязательно предполагала наличие «центра» или «фиксированного нача­ла». Обеспечивая четкость системы, центр структуры допускает игру ее элементов только внутри общей формы[3, 445]. В структуре выделяются центр и игра как антагонистические начала: центр сдерживает игру, игра размывает центр.

За семь лет до появления этой статьи Деррида аналогичное разграничение ввел Гадамер в известной работе «Истина и метод». Гадамер, в частности, пи­сал: «Игра как таковая, в том числе и непредсказуемость импровизации, принципиально повторима, и в этой мере постоянна. Ей присущ характер «произведения», «эргона», а не только «энергейи». В этом смысле я называю ее «структурой». Итак, игра - это структура, застывшая модель, выделяемая благо­даря повторению. «Но и структура - игра, так как вопреки своему идеальному единству обретает свой полный смысл только в процессуалыюсти» [5, 157,163]. Характер­но, что именно в игре Деррида усматривает качественный потенциал структуры, ее «структурность».

Что же касается центра, то с одной стороны, он неподвластен игре - текучим перекомбинациям элементов, смыслов, терминов. С другой стороны, центр, будучи непознаваемым уникальным средоточием, управляя структурой; сам лишен характеристик струк­турности в силу своей неопределенности, недоступности для играющих, кодирую­щих, называющих элементов. Отсюда известный парадокс в классической филосо­фии: «Центр, структуры одновременно находится и внутри, и снаружи» (можно срав­нить со схоластическим определением Бога: шар или круг, центр которого везде, а ок­ружность в бесконечности). Таким образом, традиционные представления о структуре исходно противоречивы, поскольку «понятие центрированной структуры - это по­нятие обоснованной игры, построенной на некой основополагающей неподвижности и успокоительной достоверности, которая сама по себе выведена из игры» [3, 446].

Очередная система каждый раз пытается обуздать свободу иг­ры, редуцировать пульсирующую структурность до жесткой формы археологии/телеологии. И когда в очередной раз оказалось, что предложенная сетка категорий не захватывает таинственный центр, не описыва­ет начало и конец, истоки и 'эсхатологию, в дело вступила динамика игры, переко­дировок.

И вот наступает «событие», знаменующее кризис этого процесса: люди начинают понимать, что центр - не есть суть, объект называния и пости­жения, а только функция, порождающая непрерывный поиск имен, новых метафор, описательных систем. Центр — пусковой механизм игры. Центр перестали мыслить в категориях присутствия - свершилось «децентрирование». «Вот в этот-то момент язык и завладевает универсальным про­блемным полем; этот момент, когда за отсутствием центра или начала все становится дискурсом - при условии, что мы будем понимать под этим словом систему, в которой центральное, изначальное или трансценден­тальное означаемое никогда полностью не присутствует вне некоторой системы различий. Отсутствие трансцендентального означаемого раздви­гает поле и возможности игры значений до бесконечности» [3, 448].

Таким образом, если раньше ученые имели дело с «атомарными» единицами смысла в каждой гуманитарной сфере, то после «разрыва» исследователи вышли на уровень «молекулярных» взаимодействий. Разматывая знаковую цепочку, интерпретатор прежде мог прийти к конечному означаемому - «последнему» смыслу: это есть Бог, Истина, Смысл жизни и т.д. Современные интерпретаторы лишены подобной счастливой возможности. Для них процесс означивания по­тенциально бесконечен, ибо уже нет ощутимых границ между игрой и не игрой. Нет пределов игрового пространства. Разительный контраст с традиционными «центрированными» играми! Ведь «ограничение поля игры, - как справедливо подчеркивает Хейзинга, - противопоставляет мир игры, как мир закрытый, миру цели, причем без перехода и опосредований» [9, 153]. В царстве игры весь мир становится гигантским означающим - можно писать, вслед за Роланом Бартом, работы о семиотике моды, причесок, о символах горо­да, но с одной небольшой поправкой: эти работы надо соединить, замкнуть друг на друга в бесконечную систему, чтобы получилось, как будто бы книги разгова­ривают друг с другом в библиотеке, а читатель лишь слушает эту самопроиз­вольную беседу. Тогда будет действовать утопическая модель Деррида-Гадамера: всюду язык, всюду текст, всюду знаки, интерпретирующие друг друга ad infinitum (до бесконечности).[6, 19]

Новизна этой всеобъемлющей игры - не количественная: игровое поле безгра­нично расширяется не за счет увеличения размеров, то есть размножения перекодировок и знаковых замен, а за счет выпадения центра, задающего и одновременно сдерживающего ход перестановок.

Можно с уверенностью говорить об антитетическом начале для игры. Его имя - «философский тоталитаризм», т.е. желание придумать тотальную исчерпывающую формулу, редуцирующую своеобразие феноменов до простейших объяснительных структур. Не вдаваясь в детали полемики: Деррида в итоге демонстрирует, что тотальный структурализм Леви-Стросса ба­зируется на избыточных с точки зрения редукции посылках - на тайно подразуме­ваемых «научных» мифах в духе руссоизма об утраченном изначальном непосредст­венном единстве природы и человека. «.. .Движение игры, осуществляющееся благодаря нехватке, отсутствию цен­тра и начала, является движением *дополнительности»* [3, 461]. Этот термин Деррида несет два смысла: дополнить - прибавить к имеющемуся и заполнить, восполнить не­достающее, отсутствующее.

«Игра - это раскол присутствия... Всякая игра — это игра отсутствия и при­сутствия, однако если мы стремимся помыслить ее в некоем радикальном смысле, то мыслить ее следует до альтернативы присутствия и отсутствия; само бытие нужно помыслить как присутствие или отсутствие, исходя из возможно­сти игры, а не наоборот» [3, 464]. Присутствие, составляющее ранее безусловный центр структуры, теперь воспринимается лишь как элемент в движущейся цепи различий, - Деррида, как видим, не довольствуется сменой оппозиций (присутст­вие — отсутствие), а выходит на более сущностный, критический для современно­го мышления уровень благодаря концепции игры как основы различий.

Обобщая все перечисленные антиномии и понятийные сломы, Деррида рисует в конце эссе картину двух культурных традиций толкования поня­тий «знак», «структура», «игра», «интерпретация». Первая стремится расшифровать и мечтает обрести истину, полноту присутствия, надежное основание, истоки и положить конец игре. Вторая традиция более не ищет утраченные истоки, утверждает игру и мир непогрешимых знаков, лишен­ных истины и истоков, открытых.для активной интерпретации.

Вынужденное соседство, погружение в общий материал обеих традиций по­рождает уникальную ситуацию в культуре XX века. Игровая традиция, стремясь децентрировать классические категории и утвердить мир веселых знаков, все-таки оперирует сложившимся языком и философским инструментарием. «...Выход за пределы философии заключается не в том, чтобы перевернуть по­следнюю страницу философии (что чаще всего оборачивается просто дурным философствованием), а в том, чтобы некоторым определенным образом продол­жить читать философов» [3, 459].

Описанные методологические трудности имеют несколько последствий, оп­ределяющих стиль постмодернистского мышления. Это «приговоренность» к тра­диции, вынужденное повторение известного, присвоение, выражение себя через разрушение другого, интертекстуальность. Напряженность контекста отражает спе­цифику творческого момента в постмодернизме: новая мысль может воспринимать­ся только на скрещении уже известных идей, в процессе ориентации в культурном пространстве. Ссылки, цитаты, термины - не модный «джентльменский набор», а существенный компонент и творчества, и восприятия. Авторская индивидуальность выражается скорее в словах, в оттенках: никто не спутает, скажем, «дом бытия» Хайдеггера с «различиями» и «следами» Деррида. Подобные слова становятся символическими представителями концепций, и неудивительно, что большинство современных философов «зациклены» на языке, на игре слов. Индивидуальность об­наруживается в различии, на изломе языка: в пародиях, в шпатах, в иллюзиях, в хитрых комбинациях, в повторениях. Язык предстает как хранилище «отложен­ных», «снятых» смыслов, и потому для философа очень важно «слушать» язык. Но основное свойство постмодернизма в том, что он несводим к фиксированной доми­нанте. Эго обязательно игра, полистилистика, активное взаимодополнение различ­ных философских и художественных систем. Динамическое соприкосновение сти­лей порождает общее интертекстуальное пространство, в котором невозможно «чистое» переживание изолированного смысла или эстетического импульса.

Игру можно постичь только играя. Да и метафизика, если хочет обернуться мета­физикой игры, должна, прежде всего, стать игрой метафизики. Игра есть правило фи­лософии - таково убеждение современного постмодернизма.

# Заключение.

С точки зрения классической, традиционной ментальности, постмодернизм - это ужасное время, которое разрушает личность и лишает общество внутреннего ядра , а человека - устойчивости. Но для человека своего мира современное общество предстает как единственно возможная реальность, в которой не только можно жить, но и быть счастливым. Этому помогает особое понимание игры как открытого для направленности движения, свободной от целеполагания трансформации. Игры процессов изменения, игры вариантов развития. Не жесткая направленность, обусловленная целеполаганием, а свободная игра. Однако хаос и анархия отсутствуют в игре. Исход игры непредсказуем, но сам ход игры упорядочен. Экономические, социальные отношения тоже могут объясняться игровой методологией. Некие новые взаимно принятые условия и правила игры более действенны во многих взаимоотношениях экономических субъектов. Например, то, что мы называем “коррупцией” на самом деле есть новая реальность экономических отношений, в определенном смысле упорядоченная и понятная тем , кто в нее погружен. Миф о тотальной безнравственности государственных чиновников порожден традиционалистским сознанием, бессильным объяснить новую реальность.

Итак, заканчивая реферат, я пришел к выводу, что непреходящий интерес к игре и ее универсальному характеру заключается в том, что она явление эстетическое, а мир, организуемый по правилам игры, - мир завораживающей иллюзии. Не всеми участниками воспринимаемый как прекрасный, но для Наблюдающего (зрительно или мысленно) предстает как величайшее зрелище.

# Список используемой литературы

1. Вайнштейн О.Б. Философские игры постмодернизма // Апокриф. -­­­­ 1991. - N 2.
2. Вайнштейн О.Б. Постмодернизм: история или язык? // Вопросы философии. - 1993. - №3
3. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук// Деррида Ж. Письмо и различие.- М., 2000.
4. Деррида Ж. Шпоры: стили Ницше // Философские науки. - 1991.- №3-4.
5. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. - М., 1988.
6. Гильмутдинова Н.А. Философские игры постмодернизма // Вестник УлГТУ. – 2002. - №2.
7. Кутырев В.А. Культура и технология: борьба миров. – М.:«Прогресс – традиция». – 2001, 240 с.
8. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблемы человека в западной философии. М.: «Прогресс». – 1988. – с.357-403
9. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. - М.: «Прогресс – академия». – 1992, 464 с.