



НАУЧНАЯ СТАТЬЯ
УДК 141.8+304.2

DOI: 10.18287/2782-2966-2024-4-1-15-23

Дата поступления: 10.01.2024
рецензирования: 03.02.2024
принятия: 15.03.2024

Д.А. Кечаев

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация
E-mail: kechaevda@mail.ru
ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-6319-8163>

Ю.А. Разинов

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация
E-mail: razinov.u.a@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-9238-5535>

Игра без игры: к критике концепции игры Жюль Делёза

Аннотация: в статье даётся критический анализ концепции «идеальной игры» Жюль Делёза. Проблематичный тип суждений Делёза об игре приводит к тому, что игра понимается им как логический субъект, лишенный предиката. Следствием этого становится понятие игры, которое лишено признаков реальной игры. В конечном счете игра понимается Делёзом как не-игра. В статье показано, что логической основой такого подхода является «бесконечное суждение». В связи с этим авторы предпринимают логический и онтологический анализ отрицательных и бесконечных суждений. При этом авторы не только раскрывают внутреннюю проблематичность бесконечных суждений, но и указывают на социальные эффекты и последствия их применения на практике.

Ключевые слова: алеаторность; бесконечное суждение; граница; Делёз; игра; Кант; логика; новая нормальность; нонсенс; позитивная негативность; постмодернизм.

Цитирование: Кечаев Д.А., Разинов Ю.А. Игра без игры: к критике концепции игры Жюль Делёза // Семиотические исследования. Semiotic studies. 2024. Т. 4. № 1. С. 15–23. DOI: <http://doi.org/10.18287/2782-2966-2024-4-1-15-23>.

Информация о конфликте интересов: авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

© Разинов Ю.А., 2024 – доктор философских наук, доцент, профессор кафедры философии, Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, 443086, Российская Федерация, г. Самара, Московское шоссе, д. 34.

© Кечаев Д.А., 2024 – аспирант кафедры философии, Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, 443086, Российская Федерация, г. Самара, Московское шоссе, д. 34.

SCIENTIFIC ARTICLE

D. A. Kechaev

Samara National Research University,
Samara, Russian Federation
E-mail: kechaevda@mail.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6319-8163>

Yu. A. Razinov

Samara National Research University,
Samara, Russian Federation
E-mail: razinov.u.a@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-9238-5535>

Game without game: to Gilles Deleuze's game concept

Abstract: the article provides a critical analysis of the "ideal game" concept by Gilles Deleuze. The problematic type of Deleuze's judgments about the game leads to the fact that the game is understood by him as a

logical subject devoid of the predicate. The consequence of this is the concept of the game, which is devoid of the real game signs. Ultimately, the game is understood by Deleuze as the non-game. The article shows that the logical basis of this approach is "infinite judgment". In this regard, the authors undertake a logical and ontological analysis of negative and infinite judgments. At the same time, the authors not only reveal the internal problematic nature of such judgments, but also point out the social effects and consequences of their application in practice.

Key words: aleatory; infinite judgment; boundary; Deleuze; game; Kant; logic; new normality; nonsense; positive negativity; postmodernism.

Citation: Kechaev, D.A. and Razinov, Yu.A. (2024), Game without game: to Gilles Deleuze's game concept, *Semioticheskie issledovanija. Semiotic studies*, vol. 4, no. 1, pp. 15–23, DOI: <http://doi.org/10.18287/2782-2966-2024-4-1-15-23>.

Information about conflict of interests: the authors declare no conflict of interests.

© **Razinov Yu. A., 2024** – Doctor of Sciences in Philosophy, Associate Professor of the Department of Philosophy, Samara National Research University, 34, Moskovskoe Shosse (St.), Samara, 443086, Russian Federation.

© **Kechaev D.A., 2024** – Postgraduate student of the Department of Philosophy, Samara National Research University, 34, Moskovskoe Shosse (St.), Samara, 443086, Russian Federation.

Введение

«Принцип игры» (*principium ludi*) является одной из базовых характеристик культуры постмодерна, что обеспечивает неизменное присутствие термина «игра» в соответствующих тематических словарях (Грицианов 2007, Ильин 2001). Однако сам термин, используемый для описания игровых стратегий постмодернизма, зачастую употребляется в расхожем смысле. В этой связи возникает вопрос о специфике и смысле постмодернистского понятия игры, ибо её возможно рассматривать в двух аспектах: как предмет исследования и как способ анализа иной предметности («игровой метод»). Смешение этих аспектов может породить внутренние противоречия в концепции игры. Философы постмодернизма, такие как М. Фуко, Ж. Деррида и Ж. Делёз, не только используют *principium ludi* при рассмотрении какого-либо вопроса, но и затевают *игру с самим понятием игры*. Если «лингвистические игры» (Л. Витгенштейн) и даже «игры истины» (М. Фуко) ещё трактовались как совокупность правил, то в постструктурализме понятие игры радикально меняется: игра становится *игрой без правил*.

При таком подходе концепт игры меняет обычное содержание и ускользает в направлении «складки»: игра/труд, игра/творчество. Если у Деррида игра является методом деконструкции (а деконструкция, наряду с конструкцией, есть в некотором роде труд), то у Делёза понятие игры отнесено к творчеству, а именно к ситуации порождения смысла. У обоих философов игра возникает на границе смысла и бессмыслицы (нонсенса), однако ведётся ими на разных уровнях рефлексии. Если Деррида *непосредственно* разыгрывает произвольную этимологию и смысловые спекуляции, то Делёз разрабатывает теоретическую концепцию «идеальной игры», давая ей различные дефиниции, такие как: состояние

«хаоса-космоса», «игра смысла и нонсенса», «бракосочетание между языком и бессознательным».

1. Понятие «идеальной игры»

В «Логике смысла» Делёз посвящает «идеальной игре» целую главу. Взяв для наглядности фантазмагорическую игру из «Алисы в стране чудес» Л. Кэрролла, в качестве эвристической модели этой игры он рассматривает *игру в кости*. В классификации Р. Кайуа этот вид игры относится к «алеаторным» (Кайуа 2007), где вкус победы определяет случай. Несмотря на то, что Делёз исключает из понятия «идеальной игры» мотив выигрыша, такой выбор не является случайным. Кроме того, что игра в кости содержит аллюзию к спору А. Эйнштейна и Н. Бора о том, «играет ли Бог в кости», квинтэссенцией алеаторной игры является *случай* и его *распределение* в сериях. Бросок игральной кости – вот что интересует Делёза, ибо в нём он усматривает просвет своей онтологической модели.

Делёз сосредоточен на *броске* именно потому, что для него это наглядное представление «логики смысла». Событие смысла уникально, но в то же время оно есть серия распределения сингулярных точек, каждая из которых может разветвляться и порождать новые, потенциально бесконечные серии смысла (ризомы). Бросок кости не просто приводит к случайному результату в виде выпавших чисел на игровом столе, но *сам в себе* содержит серии равновероятных случайностей.

Рассмотрим это внимательно. Дело не в том, что при каждом броске игральная кость с вероятностью выпадает на одно из шести чисел, ибо у Делёза речь не идёт о *статистическом* распределении случаев, которое он называет «оседлым». Речь идёт об особом типе подвижного (меняющегося) «номадического распределения». Это такое распределение, когда случайное число или ком-

бинация чисел не выпадает на игровом столе, а *множественно возникает и отменяется* в каждой сингулярной точке броска. Таким образом, в «идеальной игре» случайным является не только результат, но и всякое значение в каждой отдельной точке движения игральной кости. Другими словами, вероятности не распределяются по траектории броска, как это имеет место в реальности, а *в каждой точке создаются новые вероятности*. Такой бросок мыслится Делёзом не в ньютоновской системе пространственно-временных координат, так как каждый бросок создает/отменяет свою систему координат в каждой сингулярной точке. В строгом смысле это и не бросок вовсе, а метафора – жест сознания, где «жест» – тоже метафора.

Если придать броску Делёза хоть какой-то физический смысл, то напрашивается аналогия со знаменитым парадоксом квантовой механики, получившим название «кота Шрёдингера». Допустим, что кость брошена. В каждый момент сверхмалого времени, который Делёз именуется Эоном, она с равной степенью вероятности имеет значение либо «х», либо «не-х», которое к тому же отменяется в другой точке, причем абсолютно случайным образом.

Но вправе ли мы применять парадоксы квантового мира применительно к игре? Ведь очевидно, что игральная кость – не объект квантового мира, который с равной вероятностью может быть «здесь» и «там», и о котором можно сказать, что он «есть» и «не есть» одновременно. Реальная игра протекает в макромире, где действуют определенные причины и законы. Брошенная кость подчиняется закону всемирного тяготения. Она обладает массой и плотностью. Её движение имеет определенную траекторию и крутящий момент, которые зависят от действующих сил и т.д. Имея все эти данные, с определенной долей вероятности можно рассчитать результат броска. Поэтому в качестве события макромира он столь же предсказуем (детерминирован), как и полёт (баллистика) артиллерийского снаряда или космического аппарата.

Всё это не стоило бы ставить на вид Делёзу, если бы не то обстоятельство, что многие его рассуждения имеют скрытую аллюзию к квантовой механике и теории множеств. Вместе с тем Делёз не следует их правилам, а изобретает их. Прежде всего, он явно *абсолютизирует случайность*. В квантовом мире стопроцентные и равновеликие вероятности существуют лишь гипотетически. Кроме того, серии «случайностей» (а на самом деле неопределенностей) описываются сложными уравнениями. В современной науке квантовый мир как раз наоборот, сверхдетерминирован. В нем есть свои законы и правила. Мы уже не говорим о том, что игра – это социальный феномен, у которого есть конвенциональные пра-

вила, согласно которым, например, кости должны быть брошены на стол, а не в лицо партнерам. Но всё не так у Делёза. В гипотетической соревновательной игре, допустим, в шахматы, пешка «Настя» могла бы возмутиться «фаллическим» видом ферзя и пойти «конём», избегая «харасмента» с его стороны. Но ещё более абсурдной Делёзианская трактовка становится в приложении к такой алеаторной игре, как «русская рулетка». Разумеется, выстрел из пистолета даже при засылке патрона в ствол может быть «отменён случаем» – заклиниванием некоторых узлов спускового механизма. Патрон может «случайно» заклинить в стволе. Однако вылетевшая из него пуля уже не оставляет шансов на жизнь.

Имея в виду объективные противоречия в концепции игры Делёза, Ж. Бодрийяр писал: «В чистом номадическом случае Делёза, в его "идеальной игре" налицо лишь полная диссоциация и лопнувшая причинность. Но не слишком ли большая натяжка – отсекать игру от её правила с целью выделить некую радикальную, утопическую форму игры? С той же натяжкой или с той же легкостью случай отсекается от того, что его определяет, – от объективного вычисления серий и вероятностей, становясь лейтмотивом идеальной индетерминации, идеального желания, образованного бесконечной случайностью неисчислимых серий. Почему же тогда останавливаться на сериях? Почему не заменить их броуновым движением в чистом виде? А дело в том, что броуново движение, давно уже ставшее как бы физической моделью радикального желания, имеет свои законы, и это не игра» (Бодрийяр 2000, с. 259).

Делёз потому и называет игру «идеальной» что, определяя её роль в логике смысла, он не хочет быть связанным с реалиями (простите за тавтологию) реальной игры. Назвав реальную игру «обычной» или «нормальной», он дает ей следующую характеристику:

«1. Нужно, чтобы всякий раз набор правил предшествовал началу игры, а в процессе игры обладал безусловным значением.

2. Данные правила определяют гипотезы, распределяющие шансы, то есть гипотезы проигрыша и выигрыша (что случится, если...).

3. Гипотезы регулируют ход игры в соответствии с множеством бросков, которые реально или численно отличаются друг от друга. Каждый из них задает фиксированное распределение, соответствующее тому или иному случаю. (Даже если игра держится на одном броске, то такой бросок будет сочтен удачным только благодаря фиксированному распределению, которое он задаст, а также в силу его численных особенностей)

4. Результаты бросков ранжируются по альтернативе "победа или поражение". Следовательно, для нормальной игры характерны заранее уста-

новленные безусловные правила; гипотезы, распределяющие шансы; фиксированные и численно различающиеся распределения; твердые результаты» (Делёз 2011, с. 82–83).

В противоположность «нормальной» игре, «идеальная» игра характеризуется: (1) отсутствием заданных правил «где каждый бросок изобретает и применяет свои собственные правила»; (2) невозможностью распределения вероятности проигрыша или выигрыша, откуда «совокупность бросков утверждает случай и бесконечно разветвляет его с каждым новым броском»; (3) неотличимостью бросков друг от друга ни качественно, ни количественно. Таким образом, «идеальной игрой» Делёз называет такую игру, которая в ходе своего развертывания непрерывно генерирует новые правила, а установив их, тотчас же их аннулирует утверждением новых. «Например, – пишет Делёз, – бег по кругу в Алисе, где каждый начинает, когда вздумается, и останавливается, когда захочет; или крокетный матч, где мячи – ежики, клюшки – фламинго, а свернутые петлей солдаты-ворота непрерывно перемещаются с одного конца игрового поля на другой» (Делёз 2011, с. 82). Такая игра ничем не детерминирована и абсолютно произвольна. Делёз утверждает: «Идеальная игра, о которой мы говорим, не может быть сыграна ни человеком, ни Богом. Её можно помыслить только как нонсенс» (Делёз 2011, с. 86).

Однако игра, которая «не может быть сыграна», – не игра вовсе, ибо как таковая она лишена своего эйдоса (смысла) – «игорности» или «игроцкости». Делёз не видит тут никакой проблемы, а проблема заключается в том, что постоянной подменой условий «идеальная игра» исходно подрывает не только возможность её практической реализации, но и её теоретического определения. В самом деле, любое определение есть связь субъекта с предикатом. Однако у Делёза эта связь отсутствует, а точнее говоря, строится весьма необычным способом: *субъект есть не-предикат*. В этой логике игра есть не-игра, мячи-ёжики есть не-мячи, клюшки-фламинго есть не-клюшки, солдаты-ворота есть не-ворота. Такой способ предикации имплицитно содержит логику «бесконечного суждения», которая становится ахиллесовой пятой концепции Делёза.

2. Логика «бесконечного суждения»

Итак, Делёз определяет «идеальную игру» на основе отрицания признаков реальной игры. «Идеальная игра» *не есть* действие по заранее установленным правилам, *не есть* то или иное распределение шансов, *не есть* различимость внутриигровых актов и т.п. Из таких посылок мог бы последовать вывод: «идеальная игра» *не есть* игра. Однако не всё так прозрачно у Делёза. Он пишет: «нужно вообразить другие принципы –

пусть даже ни к чему не приложимые, но благодаря которым игра стала бы чистой игрой» (Делёз 2011, с. 83). Если бы определение «чистой игры» придерживалось формы отрицательного суждения – «S не есть P (1)», то это открывало бы возможность для её положительного определения: «S не есть P (1), потому что есть P (2)». Однако Делёз незаметно подменяет отрицательное суждение «бесконечным», которое имеет иную форму – «S есть не P».

Различие этих типов суждения способно пролить свет на концепцию Делёза. Спрашивается, в чем же принципиальная разница двух суждений: (1) «идеальная игра» *не есть* игра и (2) «идеальная игра» *есть не* игра? Несмотря на наличие в обоих суждениях семантики отрицания, это различные типы суждений. Вкратце напомним суть различия.

В формальной логике, как известно, выделяются два качественно различных вида суждений – утвердительные и отрицательные. Эти виды суждений Г.Ф. Майер дополнил третьим, подчинённым типом первого – «бесконечным суждением». «В логическом суждении – пишет он – мы представляем себе, что предикат либо присущ субъекту, либо не присущ. Первое является утвердительным суждением, второе – отрицательным. И если либо в субъекте или предикате, либо в обоих сразу имеется отрицание и только понятие-связка не отрицается, то это утвердительное суждение, которое называется бесконечным суждением» (Кант 2022, с. 432). Так, если отрицательным суждением является суждение типа «камень *не есть* металл», то утвердительным является «камень *есть* твёрдое вещество, имеющее горное происхождение» и т.д. «Бесконечным» же является суждение вида «камень *есть не* металл», где утверждается логическая связка «не». Таким образом, «бесконечным» в логике называется такое суждение, в котором субъекту *положительно* (запомним этот акцент) приписывается отрицательный предикат. В формальной логике символическая запись «бесконечного суждения» выглядит так: S + (-P), где «S» – субъект суждения, которому позитивно (знак «+») приписывается отрицательный предикат – «P» со знаком «-». Проблематичность данного типа суждений заключается в его *смешанности*, т.е. в *одновременном присутствии и утверждения, и отрицания*, что и порождает путаницу в классификации.

Майер сохранил за «бесконечным суждением» статус *формально* утвердительного притом, что *содержательно* оно отрицательно. Однако по данному вопросу с ним не согласился И. Кант, который отнёс «бесконечное суждение» к самостоятельному типу качественных суждений. Согласившись с данным Майером формально-логическим определением «бесконечного суждения», Кант

пошёл дальше, дополнив его рядом положений, указывающих на неявное качественное отличие «бесконечного суждения» от «утвердительного».

Согласно Канту, бесконечным суждение типа «камень *есть не металл*» является потому, что, несмотря на свою утвердительную форму, это суждение не даёт нам знания о том, что такое камень, *кроме ограничения на один предикат*. Смысл такого суждения лишь в том, что «камень может быть всем, чем угодно в мире, но не металлом». В «Венской логике» философ пишет: «Хотя отношение такое же, как при некоем утвердительном суждении, но отрицание всё же присутствует, и, следовательно, они отличаются от утвердительно-го. В логике кажется, что эта вещь является мелочной тонкостью [subtilitat]. Но в метафизике становится важным здесь не проходить мимо этого. Ибо тогда больше различие между реальностью, отрицанием и *ограничением*» (Кант 2022, с. 351). В «Критике чистого разума» Кант уточняет двойственный статус «бесконечного суждения» путём разделения «общей» и «трансцендентальной» логик. «В общей логике они совершенно правильно причисляются к утвердительным суждениям <...>. В самом деле, общая логика отвлекается от всякого содержания предиката (если он даже чисто отрицательный) и обращает внимание только на то, приписывается ли он субъекту или противоплагается ему. Трансцендентальная же логика рассматривает суждения и с точки зрения ценности или содержания этого логического утверждения посредством чисто отрицательного предиката и определяет, прибавляет ли оно что-нибудь ко всей совокупности знания. <...> Итак, эти суждения, бесконечные по своему логическому объёму, в действительности имеют только ограничительное значение по содержанию знания вообще» (Кант 1964, с. 170). Само же это ограничение Кант понимает позитивно, причем «ограниченно позитивно». В «Венской логике» читаем: «В ограничениях я мыслю нечто позитивное, и это нечто ограничено позитивное. – Они называются *judiciainfinita*, так как они не ограничены. Они всегда говорят только, чего нет, и таких предикатов я могу представить бесконечное множество, ибо *sphaera* предикатов, которые могут говориться о субъекте с "*нона*фицирует", бесконечна» (Кант 2022, с. 351).

Г. Гегель, принимая введенную Кантом тройственную классификацию суждений по качеству, относит её к суждениям *наличного бытия*, где бесконечные суждения образуют более высокий вид суждений в сравнении с утвердительными и отрицательными. Однако в целом качественные суждения у Гегеля – это первый и низший вид суждений, поскольку они суть суждения об *единичных чувственно воспринимаемых вещах* (Маковельский 2004). Между тем А.Н. Чанышев счёл

возможным использовать форму бесконечного суждения в своих доказательствах существования небытия. В одном из них, которое он назвал «доказательством от различия», он утверждает: всё сущее, всякое конкретное есть не столько то, что оно есть, сколько то, что оно не есть. А потому А, что оно не В, не С, не Д и т.д.» (Чанышев 1990, с. 160). Логическая возможность бесконечной негативной предикации служит, как ему кажется, достаточным основанием для *десубстантивации* сущего (А) и субстантивации не-сущего (не-А, не-В, не-С) и выдвижения тезиса об абсолютности небытия и относительности бытия. То, что Чанышев при доказательствах этого тезиса строит аргументацию «от сущего», приводит к тому, что небытие оказывается у него всё тем же сущим, только вывернутым наизнанку, перелицованным «небытием в маске» (Разинов 2008).

Итак, «бесконечное суждение» является бесконечным именно потому, что для прирастания знания о таком-то субъекте *предполагается знание обо всём мире* в целом и о каждой его части. В случае с камнем мы должны перечислить всю бесконечность предикатов, не являющихся спецификой камня, то есть «*вычерпать*» из сферы значений всего на свете те понятия, которые не характеризуют камень: «камень суть не металл, суть не дерево, суть не стекло» и так далее до бесконечности. Таким образом, «бесконечное суждение» априори неспособно обеспечить прирост знания. Предназначение и смысл «бесконечного суждения» иные – *утвердить ограничение*.

Кажущаяся бесполезность данного типа суждения не должна усыплять разум. Это только на эпистемологическом уровне представляется, что «бесконечное суждение» – всего лишь логический курьёз, не дающий никакого адекватного знания о субъекте высказывания. Однако на уровне социальной прагматики суждения такого рода создают определённые эффекты, которые включаются в «совместный запас знания» (А. Шюц). Скажем так: функция *утвердительно-ограничения* играет немаловажную роль в практической организации повседневной жизни людей. Поэтому важно понять не только логический смысл «бесконечных суждений», но и их прагматические резоны.

3. Прагматика «бесконечных суждений»

Итак, нас интересует связь логической формы «бесконечного суждения» с определёнными социальными практиками. Для этого повторим сказанное: если в утвердительном суждении *предикат присущ субъекту*, а в отрицательном *предикат не присущ* субъекту, то в бесконечном суждении *субъекту присущ не-предикат*. Такое суждение создает/обнаруживает нехватку в сущем, о котором говорит. И что важно, такая нехватка *конstitutивна* для субъекта логического высказывания.

Возьмем для примера статую Венеры Милосской. Сказать, что ей не хватает рук (предиката) – значит произвести суждение отрицательного типа. Но всё дело в том, что предикатом Венеры Милосской как культурного артефакта являются не руки, а их отсутствие. Точно так же свободные места за партами демонстрируют не просто отсутствие студентов, но само их *присутствие в качестве отсутствующих*. Именно поэтому неявка студента Иванова, обязавшегося сделать часовой доклад на семинарском занятии, и тем самым «подставившего» группу, становится *субстанциальным отсутствием*. Парадоксальным образом отсутствие Иванова придаёт остроту присутствия каждого, кто не готов к семинару. Иными словами, отсутствие, которое *есть* (не-предикат), играет важную роль в символическом универсуме человека.

Итак, *субстантивация нехватки* – вот главное отличие «бесконечного суждения» от отрицательного, если переходить с эпистемологического уровня (уровня разграничения) на онтологический уровень, как уровень синтеза *позитивной негативности*. Каковы же прагматические резоны этого перехода?

Атрибутирование предмету определенного *не-свойства* является важным элементом современных маркетинговых стратегий (спекуляций). На это обращает внимание во множестве своих работ С. Жижек. Вот что он пишет: «На современном рынке мы находим множество продуктов, лишенных своих злокачественных свойств: кофе без кофеина, сливки без жира, безалкогольное пиво... И список можно продолжить: как насчет виртуального секса как секса без секса, доктрины войны без потерь (с нашей стороны, конечно) Колина Пауэлла как войны без войны, современного переопределения политики в качестве искусства квалифицированного управления как политики без политики, вплоть до терпимого либерального мультикультурализма как опыта Другого, лишенного своей «дружости» (идеализированный Другой, который танцует очаровательные танцы и обладает экологически здоровым, целостным подходом к реальности, тогда как другие особенности, вроде избиения жены, выпадают из поля зрения...)? Виртуальная реальность просто генерализует эту процедуру предложения продукта, лишенного своей субстанции: она обеспечивает саму реальность, лишенную своей субстанции, сопротивляющуюся твердому ядру Реального – точно так же, как кофе без кофеина обладает запахом и вкусом кофе, но им не является, виртуальная реальность переживается как реальность, не будучи таковой» (Жижек 2002, с. 17).

Если придать формально отрицательным суждениям, таким как «кофе без кофеина», «пиво без алкоголя», «сигареты без никотина», форму «бесконечного суждения», то мы увидим их *скрытое*

содержание: «наш кофе есть не-кофеин», «наше пиво есть не-алкоголь», «наши сигареты есть не-никотин». Такие скрытые послания призваны, во-первых, *отделить* рекламируемый продукт от его исходной «субстанциональности» («не-кофеин», «не-алкоголь» и т. д.), а во-вторых, самим способом отграничения скрыть их превращённую сущность. В каждом из приведенных примеров предмет разводят с его сущностной чертой («кофе есть не-кофеин»), но при этом сам предмет остаётся *инкогнито*. Спрашивается, для чего это нужно?

Чтобы ответить на этот вопрос, следует определить *функции* «бесконечных суждений». Первая и главная функция – десубстантивация реального (исходного) предмета высказывания. Вторая функция – подмена (замещение) реального предмета конструктом (симулякром) и последующая субстантивация этого конструкта. Третья функция – маскировка такой замены, т.е. сокрытие того обстоятельства, что, когда мы пьем «кофе без кофеина», мы не пьем кофе или пьем не-кофе». Наконец, четвертая функция заключается в том, чтобы при позитивном отмежевании субъекта от его некогда «природного» субстрата *безопасно* намекнуть на текущую символическую/идеологическую/когнитивную схематизацию, в которой кажущийся нонсенс имел бы само собой разумеющийся и легитимный смысл. Это свойство «безопасного намёка» указывает на символические координаты, в которых высказывание не оборачивается сущей нелепостью, а является как бы художественным нонсенсом, «минус-приёмом» (Ю. Лотман) – *деланной* бессмыслицей, которая, несмотря на это, становится банальной импликацией в «совместный запас знаний». Коротко говоря, это *легитимация нонсенса* (бессмыслицы).

Все эти функции, вместе взятые, указывают на *позитивный аспект негативного*. Принципиальное отличие «бесконечного суждения» от «отрицательного» заключается в том, что оно не исчерпывается чистым отрицанием, из которого мы не вправе делать никаких последующих допущений. «Бесконечное утверждение» — это ограничение, причем *трансгрессивное* ограничение – жест сознания, обращенный на ускользающий предел. Граница же всегда утверждает то, что она разграничивает. Суждение «дерево не есть камень» принципиально отлично от суждения «дерево есть не-камень» именно тем, что в первом случае не предполагается ничего сверх высказывания (камня нет в дереве и всё!), а во втором предполагается *нечто схожее с камнем и в то же время отличное от него*. В этом заключается позитивная сторона «бесконечного суждения». Она зиждется, во-первых, на том, что «бесконечное суждение» утверждает позитивный смысл *отсутствия* и *нехватки*, где они функционируют как *наличие*. Во-вторых, «бесконечное суждение» проецирует

наше внимание на сферы, к которым отрицаемый предикат точно не относится. Так, формула «кофе есть не-кофеин» провоцирует нас на размышление о том, к чему сводится сущность кофе, если последний может *эффективно* существовать без своего субстрата. Это ставит перед нами вопрос: может ли эффект кофе полноценно заместить само кофе?

Если исходить из рациональной логики общества потребления, то возникновение таких объектов, как «кофе без кофеина» (назовем их объектами «превращенной формы»), служит для того, чтобы расширить линейку товаров, а вместе с ней и сферу приложения капитала. Для этого достаточно воспользоваться формулой «кофе без кофеина – это кофе без вреда». Но если исходить из парадоксальной *логики желания* и заглянуть за подкладку отрицательного суждения (что мы и сделали), то можно засечь скрытое содержание – «кофе без кофеина есть на самом деле не-кофе». В отличие от первого – это объект-инкогнито. Он нужен для того, чтобы обмануть предметно ориентированное желание и таким образом оставить его *неудовлетворённым*. В таком повороте «кофе без кофеина» становится не только «безвредным» продуктом, но предметом для инвестирования «пустого желания», «желания нехватки» (А. Кожев), «перечеркнутого желания» (Ж. Лакан) или несущего в себе потенциал соблазна «непредметного желания» (Ж. Бодрийяр). Суть человеческого желания, отмечал Кожев, не в том, чтобы желать, что *есть*, а в том, чтобы желать, чего *нет*. Желание, утверждал он, «есть реальное присутствие отсутствия: это – пустота, расположенная в полноте и ею уничтожаемая, исчезающая как пустота, т. е. заполняемая тем действием, которое осуществляет или удовлетворяет желание. Таким образом, желать желание – значит желать нечто отсутствующее, ирреальное, пустое в заполненном (материальной) реальностью пространстве – времени» (Кожев 2006, с. 295–296). В этой связи ещё раз приведем суждение Канта: «бесконечные суждения» «всегда говорят только, чего нет».

Правда, Кант не усматривал (по крайней мере, столь явно) *позитивную функцию негативного*, которая между тем находит своё практическое применение в системе символических связей и отношений. «Бесконечное суждение», с одной стороны, скрывает субъект суждения, с другой – раскрывает незримое присутствие тех символических координат, в которых данное суждение не оборачивается полной бессмыслицей. Более того, оно имеет определенный смысл, который заключается хотя бы в том, что, несмотря на то, что кофе уже не есть кофе, мы всё ещё пьем этот напиток.

Является ли это голым номинализмом? Вряд ли. Мы же не употребляем в данном случае чистый знак или «чистый симулякр», как это имеет

место в случае потребления брендов типа «Кока-колы». Скорее, это симулякр третьего уровня (по Бодрийяру) – знак, скрывающий, что оригинала нет, т. е. всё ещё *есть* нечто похожее на кофе, которого уже *нет*.

Между тем такой ответ малоудовлетворителен, так как предполагает различие реального объекта и его заместителя. А что, если такое различие упущено ходом развития цивилизации? Что, если в мире «искусственного мяса» или «искусственного молока», распечатанных на биопринтере, реальные свойства уже забыты? Как понять позитивность такого рода негативных вещей?

Очевидно, что она ограничена социальной прагматикой. В рамках такой (политической) прагматики спортсменам РФ запрещено выступать под флагом РФ, но зато им разрешено выступать под нейтральным флагом. Но в качестве кого? В качестве спортсменов не-РФ. Очевидно, что такой кунштюк, являясь элементом санкционной политики, направлен на разрушение тела государства, частью которого является спорт. Ведь если исходить из того, что олимпийское движение зародилось как мирное соревнование государств-полисов, то выступление под нейтральным флагом (при сохранении существующих правил МОК) уже не есть соревнование, точнее, оно есть не-соревнование. И в такую двусмысленную игру, как в «новую нормальность», всё более и более втягивается современный мир. И здесь самое время вернуться к начальному предмету нашего рассуждения – к игре.

Заключение

Концепция «идеальной игры» Ж. Делёза заслуживает критики не только с точки зрения традиционной логики, где закон «исключённого третьего» имеет полноправную силу, но и с позиции, в которой этот закон ставится под вопрос («недостаточно противопоставлять!»). Иными словами, мы можем рассмотреть концепцию «идеальной игры» с позиции самого автора и таким образом «зайти за спину» Делёзу.

Принимая во внимание эффекты функционирования «бесконечного суждения», мы видим, что Делёз, конечно, ничего не говорит о том, что же такое «идеальная игра», как, в каком виде она вообще возможна. Более того, концепт «идеальной игры» не имеет в виду саму игру, а нацелен на ситуацию порождения смысла, а в более широком взгляде – на границы того нового мировоззрения, одним из главных провозвестников которого он являлся. Путем своего игрового подхода к процессу *неограниченного семиозиса*, путем утверждения *не-правил* в самой игре он подспудно выводит на сцену то, что впоследствии будет названо «новой нормальностью». Утверждение перманентного и стохастичного становления, сведение временной

модальности «настоящего» к бессодержательному дискриминанту, к точке, скользящей по поверхности и бесконечно дробящей её на прошлое и будущее – всё это и некоторые другие программные направления мысли, характерные для постмодернистского дискурса, были апробированы в рассмотренной главе «Логика смысла».

Однако остаётся вопрос: почему Делёз для формирования корпуса новой метафизики берёт всё-таки игру? Почему именно игра служит примером отсутствия правил, причинности, последовательности и закономерностей? Напрашивается только один ответ: потому что набор неизменяемых правил и других свойств, перечисленных философом, и *есть субстрат игры*. Неизменные правила игры – это её кофеин. Правила игры, конечно, можно отменить и на ходу придумать новые, но всё дело в том, что это будет уже другая игра! В политике такая замена крайне небезопасна. Игра, как определяет её Делёз, есть «брак между языком и бессознательным» (Делёз 2011, с. 7). Однако уродливые последствия такого бракосочетания его совсем не заботят. Ведь если правила изобретает бессознательное, то результаты такого изобретения могут носить характер благих намерений, которыми усеяна дорога в Ад. Когда второй президент Украины Л. Кучма выдвинул лозунг «Украина не Россия» (Кучма 2003), он высказал формально отрицательное суждение, открывавшее эру сотрудничества двух независимых государств. Однако в нём уже коренилась бессознательная установка быть *не-Россией* или *анти-Россией*, чреватая бесконечной политической конфронтацией и настоящей войной.

Таким образом, «концепция идеальной игры» Делёза заслуживает критики не только потому, что она исходно подрывает себя внутренними противоречиями, но и потому, что Делёз, словно контрабандист, проносит в своё учение скрытую идеологию подмены, о которой он сам как-то высказался весьма откровенно. К. Свасьян приводит это высказывание Делёза со своим едким комментарием: «Известно, что историю философии Делёз с изяществом анекдотического поручика-гусара понимал как "некий способ сношения сзади" (Делёз говорит *ensilage*, что хоть и не составляет труда адекватно озвучить по-русски, но, наверное, всё же не среди философов, а, скорее уж, конюхов или сутенеров). "Я воображал, что подбираюсь к автору со спины и делаю ему ребёнка, который будет его ребёнком и в то же время уродцем". Интересно, а воображал ли он, что в один прекрасный день и к нему подберутся сзади...» (Свасьян 2013, с. 78).

Логика бесконечного ограничения ведет к порождению гибридов, которые являются своеобразными мутациями «второй природы». Современный SmartPhone или iPhone – давно уже

не телефон, потому что с каждым новым витком модернизации его исходная функция (быть средством связи) отграничивается и дополняется другой. В результате гибридизации телефон становится не-телефоном, а «магнитофоном». Затем к нему последовательно добавляются «радио», «калькулятор», «игровая приставка», «компас», «навигатор», «текстовый редактор», «интернет-газета», «кинотеатр», «персональный банкинг», «биржевой терминал» и т.д. В перспективе бесконечного ограничения гибридная вещь есть *«всё» и «ничего из этого»*. И такая логика удивительным образом соответствует логике позднего «цифрового» капитализма, который в силу собственной природы (природы капитала) порождает *новую предметность*. К. Маркс, имевший в виду *экстенсивное* развитие капитализма, увидел предел этого расширения в перспективе глобального рынка. Однако в силу объективных причин он не мог увидеть возможности его расширения «вглубь», в силу которой он *гипотетически* не достигнет предела («Ахиллес не догонит черепаху»). Сегодня новая предметность возникает уже не только в качестве материальных гибридов, но и в качестве гибридизации симулякров. Стоит ли удивляться появлению очередного безалкогольного «пивного напитка» с названием «Виски-Кола», в котором соединены не-алкоголь с не-сахаром и не-кокаином. Еще более захватывающими являются фантазии будущего. Так, в сериале «Два холма», изображающем эко-феминистическое завтра, обитательницы экосистемы уже даже *не пьют* кофе, а закапывают распечатанный на биопринтере прозрачный «напиток» из капельницы прямо в глаза.

Однако проблема не только в гибридизации *вещей*, но и в гибридизации *отношений*, следствием чего становятся гибридная политика, гибридная экономика, гибридная война. Логика бесконечного ограничения порождает всё новые проекции ограничивающие *исходное* состояние мира: «секс без секса», «общество без мужчин» (проект «All-female society» М. Фрай), «мир без насилия» (эко-феминистическая повестка Ф. Добон), «инклюзивный капитализм» как проект «капитализма без отчуждения» (К. Шваб). Если же считать отчуждение (капитализируемой прибавочной стоимости) сущностным признаком капитализма, то «инклюзивный капитализм» – это в подчёркнутом смысле не-капитализм.

Библиографический список

Бодрийяр Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи. Москва: Ad Marginem, 2000. 320 с.

Новейший словарь. Постмодернизм / Главный научный редактор и составитель А.А. Грицианов. Минск: Современный литератор, 2007. 816 с.

Делёз Ж. Логика Смысла / пер. с фр. Я.И. Свицкого. Москва: Академический проект, 2011. 472 с.

Ильин И.П. Постмодернизм. Словарь терминов. Москва: ИИНИОН РАН – Intrada, 2001. 384 с.

Жижек С. Добро пожаловать в пустыню Реального / пер. с англ. А. Смирного. Москва: Фонд «Прагматика культуры», 2002. 160 с.

Кант И. Венская Логика / пер. с нем. А.М. Харитоновой. Москва: Канон + РООИ «Реабилитация», 2022. 496 с.

Кант И. Критика чистого разума. Соч. в 6 т. Т.2. Москва: Мысль, 1964. 799 с.

Кайуа Р. Игры и люди / пер. с фр. С. Зенкина. Москва: АСТ, 2022. 288 с.

Кожев А. Атеизм и другие работы / пер. с фр. А.М. Руткевича и др. Москва: Праксис, 2006. 512 с.

Кучма Л. Украина – не Россия. Москва: Время, 2003. 560 с.

Лотман Ю.М. Структура художественного текста. Москва: Искусство, 1970. 384 с.

Маковельский А.О. История логики. Москва: Кучково поле, 2004. 480 с.

Разинов Ю.А. Небытие в маске или как возможен дискурс негативности // *Mixtura verborum*'2008: Небытие в маске. Самара: Самарская гуманитарная академия, 2008. С. 54–72.

Свасьян К.А. ...Но ещё не ночь. Москва: Evidentis, 2013. 448 с.

References

Baudrillard, J. (1980), *De la seduction*, Éditions Galilée, Paris, France.

Deleuze, G. (1971), *Logique du sens*, Editions de Minuit, Paris, France.

Caillois, R. (1967), *Les jeux et les homes: le masque et le vertige*, Gallimard, Paris, France.

Gritsianov, A.A. (2007), *Noveishii slovar'. Postmodernizm*, Sovremennyi literator, Minsk, Belarus.

Il'in, I.P. (2001), *Postmodernizm. Slovar' terminov*, INION RAN – Intrada, Moscow, Russia.

Kant, I. (1966), *Wiener Logik*, Kant, Immanuel, Gesammelte Schriften, hrsg. von der Königlich Preußischen Akademie der Wissenschaft, Bd. 24, Walter de Gruyter, Berlin, Germany.

Kant, I. (1998), *Kritik der reinen Vernunft*, Kant Immanuel: Werke in sechs Bänden, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Bd. II, Darmstadt, Germany.

Kojeve, A. (1981), *Esquisse d'une phenomenologie du droit*, Gallimard, France.

Kuchma, L. (2003), *Ukraina – ne Rossiya, Vremya*, Moscow, Russia.

Lotman, Yu.M. (1970), *Struktura khudozhestvennogo teksta*, Iskusstvo, Moscow, Russia.

Makovelsky, A.O. (2004), *Istoriya logiki. Kuchkovo pole*, Moscow, Russia.

Razinov, Yu.A. (2008), Nothingness in a mask, or How the discourse of negativity is possible, *Mixtura verborum*'2008, Samarskaya Gumanitarnaya Akademiya, pp. 54–72.

Svasiyan, K.A. (2013), *No eshche ne noch'*, Evidentis, Moscow, Russia.

Zizek, S. (2004), *Welcome to the Desert of the Real: Five Essays on September 11 and Related Dates*, Verso, London, UK; N.Y. US.

Submitted: 10.01.2024

Revised: 03.02.2024

Accepted: 15.03.2024