主　编/张一兵

中国社会科学引文索引（CSSCI）收录集刊

社会批判理论纪事 第16辑

行星间奏　[法]科斯塔斯·阿克塞洛斯

马克思、弗洛伊德和未来思想的事业　[法]科斯塔斯·阿克塞洛斯

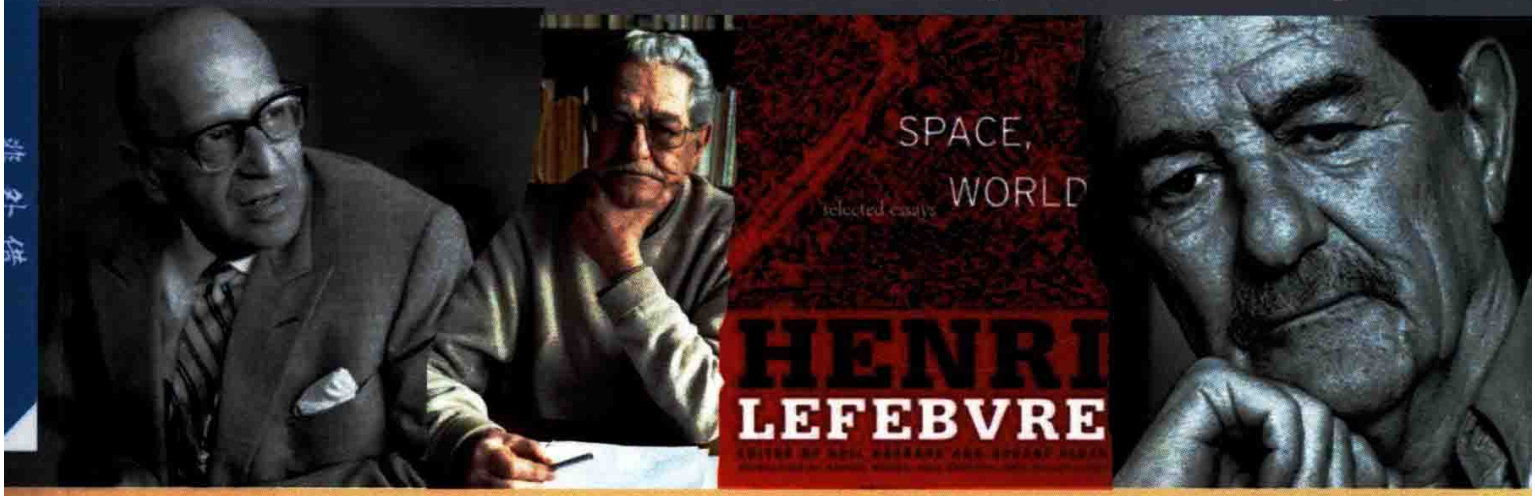
世界：存在生成为总体　[法]科斯塔斯·阿克塞洛斯

科斯塔斯·阿克塞洛斯的“世界”　[法]亨利·列斐伏尔

理性与自我保存　[德]马克斯·霍克海默

超越“机器论片断”：后工人主义、后资本主义与马克思的“机器论笔记”　[英]弗里德里克·皮特斯

Register of Critical Theory of Society



江苏人民出版社

社会批判理论纪事

第16辑

教育部人文社会科学重点研究基地
南京大学马克思主义社会理论研究中心 主办

主　　编　张一兵
副 主 编　唐正东　刘怀玉
执行编辑　周嘉昕　孙乐强

Register of Critical Theory of Society

江苏人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

社会批判理论纪事. 第16辑 / 张一兵主编. —南京：江苏人民出版社，2023.12

ISBN 978-7-214-28453-2

Ⅰ. ①社… Ⅱ. ①张… Ⅲ. ①社会批判论—丛刊 Ⅳ. ①C91-55

中国国家版本馆CIP数据核字(2023)第203885号

书　　名　社会批判理论纪事(第16辑)
主　　编　张一兵
责任编辑　王　溪
装帧设计　许文菲
责任监制　王　娟
出版发行　江苏人民出版社
地　　址　南京市湖南路1号A楼，邮编：210009
照　　排　江苏凤凰制版有限公司
印　　刷　江苏凤凰数码印务有限公司
开　　本　652毫米×960毫米　1/16
印　　张　25
字　　数　384千字
版　　次　2023年12月第1版
印　　次　2023年12月第1次印刷
标准书号　ISBN 978-7-214-28453-2
定　　价　68.00元

(江苏人民出版社图书凡印装错误可向承印厂调换)

编 委 会

（按音序排列）

阿列克斯·柯林尼科斯（英国伦敦国王学院）
巴加图利亚（俄罗斯莫斯科大学）
大卫·哈维（美国纽约城市大学）
布罗夫（俄罗斯科学院）
陈先达（中国人民大学）
陈晏清（南开大学）
道格拉斯·凯尔纳（美国加州大学洛杉矶分校）
丰子义（北京大学）
韩庆祥（中共中央党校）
韩　震（北京外国语大学）
吉田宪夫（日本大东文化大学）
凯文·安德森（美国加州大学圣巴巴拉分校）
李景源（中国社会科学院）
马赛罗·默斯托（加拿大约克大学）
米夏埃尔·海因里希（德国应用科学大学）
米夏埃尔·宽特（德国明斯特大学）
莫西里奥·费拉里斯（意大利都灵大学）
欧阳康（华中科技大学）
任　平（苏州大学）
孙正聿（吉林大学）
斯蒂芬·布隆纳（美国鲁特格斯大学）
司各特·拉什（英国伦敦大学）
斯拉沃热·齐泽克（斯洛文尼亚卢布尔雅那大学）
特瑞尔·卡弗（英国布里斯托大学）
王南湜（南开大学）
魏海生（中央编译局）
吴晓明（复旦大学）
星野智（日本中央大学）
张一兵（南京大学）



卷首语

被列斐伏尔誉为“新赫拉克利特”的希腊裔法国哲学家科斯塔斯·阿克塞洛斯(Kostas Axelos，1924—2010)在当代国外马克思主义哲学的历史发展中具有重要影响。他是哲学家、作家、学术活动家，更是思想家。他巧妙融合马克思主义、海德格尔思想和结构主义的元素，以充满诗意的语言阐述抽象的哲学概念，并将其与具体的社会和文化问题紧密联系。他发展了“海德格尔式马克思主义”，并提出了“开放的马克思主义”。他试图通过提出富有成效的问题，揭开所谓“现存意识”的神秘面纱。

阿克塞洛斯的学术兴趣围绕着四个中心主题：世界、游戏、迷误、技术。世界是行星化的；游戏则被视为世界存在和运作的方式——世界本身就“是”游戏；迷误是对存在者的解蔽，是理解世界及世界游戏的方式，也是真理遮蔽和显露自身的途径；技术则指向自主性的行星技术。在此基础上，阿克塞洛斯通过建构不同思想家之间的创造性对话，走出了一条通向其“未来思想”即行星性思想的探索之路。

本书首先节译了阿克塞洛斯的相关著作。《行星间奏》介绍了技术发展到行星化阶段、进入行星时代而产生的行星性思想，以及游戏在其中扮演的重要角色，是对行星时代的技术之问。而《马克思、弗洛伊德和未来思想的事业》进一步论述了“行星游戏”的概念，通过马克思与弗洛伊德的创造性对话来从另一进路追问“未来思想”。在《作为诸种系统之系统的游戏》中，阿克塞洛斯基于马克思和海德格尔对游戏的理解，形成了自己独特的游戏概念，并探讨了不同类型游戏的关系以及游戏生存的场域，为

理解这一复杂概念提供了深刻思考。《世界:存在生成为总体》聚焦于世界概念,区分了世界与世俗、全球化与世界化,并详细论述了技术和游戏在世俗中的重要角色与地位。

基于上述,本书收录了列斐伏尔的《评科斯塔斯·阿克塞洛斯〈走向行星思维〉》(1965)一文,为我们从另一重要视角进一步审视阿克塞洛斯思想提供了重要参考。而《无世界的世界化》(2005)和《关于马克思和马克思主义》(2009)两篇对晚年阿克塞洛斯的访谈,为我们了解阿克塞洛斯其人其思提供了传记性的重要参考资料。同时,对阿克塞洛斯思想的综述则对以马克思与弗洛伊德、马克思与海德格尔的创造性对话为主线,综述和展望了通向阿克塞洛斯"未来思想"的两条路径。在此基础上,我们期望通过本书的出版,进一步推动国内学界的阿克塞洛斯研究。

在霍克海默诞辰 130 周年和逝世 50 周年之际,本书特别推出了"霍克海默研究专题",收录了 2 篇霍克海默的译文,努力推动经典法兰克福学派的研究,以学术的方式纪念法兰克福学派的首位思想大师。

此外,在技术愈发成为每个人遭遇之"世界"的当下,我们将重新回到马克思的"机器论片断"研究,本书特别收录了 6 篇关于"机器论片断"的经典研究译文,为反思当今数字时代提供理论支撑。

最后,本书"青年学者论坛"收录了关于开放马克思主义、资本主义生命现象学批判、情感异化的三篇论文,支持并鼓励学者在经典与前沿领域深耕文本、开拓创新。

目 录

阿克塞洛斯研究专题/1

行星间奏/2　　科斯塔斯·阿克塞洛斯

马克思、弗洛伊德和未来思想的事业/14　　科斯塔斯·阿克塞洛斯

作为诸种系统之系统的游戏/26　　科斯塔斯·阿克塞洛斯

世界:存在生成为总体/33　　科斯塔斯·阿克塞洛斯

评科斯塔斯·阿克塞洛斯《走向行星思维》/47　　亨利·列斐伏尔

世界与行星/52　　亨利·列斐伏尔

世界性/65　　亨利·列斐伏尔

科斯塔斯·阿克塞洛斯的“世界”/80　　亨利·列斐伏尔

关于马克思和马克思主义——科斯塔斯·阿克塞洛斯访谈/95

克里斯托斯·梅莫斯

开放的马克思主义和批判理论:否定性批判与作为批判概念的阶级/107

克里斯托斯·梅莫斯

全球化之前的世界化——列斐伏尔和阿克塞洛斯/134

斯图亚特·埃尔登

无世界的世界化/151　　斯图亚特·埃尔登

“未来思想”及其两条路径——阿克塞洛斯思想及研究状况述要/158

孙晓尧

霍克海默研究专题/175

理性与自我保存/176　　马克斯·霍克海默

论阶级关系的社会学/203　　马克斯·霍克海默

“机器论片断”研究专题/221

超越“机器论片断”:后工人主义、后资本主义与马克思的“机器论笔记”/222　　弗里德里克·皮特斯

马克思“一般智力”概念的来源/251　　马泰奥·帕斯奎内利

从形式吸纳到一般智力:基于马克思主义视角解读认知资本主义/273　　卡罗·维塞隆

《大纲》中的一般智力及其超越/290　　托尼·史密斯

资本主义中的技术变革:一些马克思主义的主题/309　　托尼·史密斯

《资本论》和《大纲》中的机器、生产主体性与资本主义的界限/324　　吉多·斯塔罗斯塔

青年学者论坛/343

“开放马克思主义”视域下的政治经济学批判与批判理论——访谈维尔纳·博内菲尔德教授/344　　夏　巍　邝光耀

论米歇尔·亨利对资本主义中“生命”的现象学批判/360　　刘少明

重思情感异化:微观生活视角/381　　周春林　李　振

阿克塞洛斯研究专题

行星间奏[①]

科斯塔斯·阿克塞洛斯[②]

行星性思想在阿克塞洛斯的思想中占据重要地位，行星性技术的发展引领世界迈入行星性时代，这是行星性思想得以产生的根源。游戏是技术行星性思想的重要表现形式，在行星性时代的背景下，一切都是游戏，在游戏的背后无人也无事隐藏。阿克塞洛斯的游戏是开放的、漫游着的、在时间中循环着的，这是技术发展给我们留下的问与答的游戏，每一个人都是游戏的参与者，既受限于游戏规则又制定游戏规则。回顾阿克塞洛斯的游戏概念的生成理论，既有助于更好地理解他的行星性思想，也有助于回答行星性时代的技术之问。

---

① 英译文摘译自 Kostas Axelos, *Vers la pensée planétaire*, Paris: Editions de Minuit, 1964 的导论和结论章节。——英译者注

中译文译自 Kostas Axelos, "Planetary Interlude", trans. Sally Hess, in *Yale French Studies*, No. 41, "Game, Play, Literature", 1968, pp. 6 - 18. 需要指出的是，由于英译本是从法文原本中节选的，所以总体结构较为松散。为了还原英译本的原貌，使用了直译。——中译者注

② 作者简介：科斯塔斯·阿克塞洛斯(1924—2010)，希腊裔法国哲学家，早年加入希腊共产党，后流亡法国加入法国共产党，是 20 世纪后半叶"海德格尔式马克思主义"思潮的代表人物、"开放的马克思主义"的提出者以及法国思想界重要的学术活动家。译者简介：杨栋，德国弗赖堡大学哲学博士，西安交通大学马克思主义学院国外马克思主义研究所教授、博士生导师。——中译者注

一、对行星性思想(planetary thought)的引言

包含着思想的巨大力量——虽然思想就其本身而言试图理解这些力量——以及在说和做中揭示自己的基本推动力,作为**游戏活动**[①](play)被展开。宗教想要上演神圣的游戏(game),并将这种游戏包含在其狂热崇拜中,诗歌和艺术在游戏过程(playing)中创造世界的人物,政治游戏以权力为目标,思想通过激发思考之物将自身置入游戏活动,科学在计算和建构中游戏着(plays),而技术认为其与所有东西都有利害关系。语言游戏召唤和命名存在者和事物,工作揭示了力量之游戏活动,并将倾向于成为一种游戏,爱的游戏将我们捕入其网中,同时,斗争将反对力量带入游戏活动。当然,也有特定的游戏活动,我们认为它属于休闲和成人娱乐的领域——在成为儿童卓越的表现之后——并称之为游戏。尽管如此,儿童游戏只是诸种游戏中的一种类型——而且是一种预兆,这些游戏乃是成熟了的儿童所玩的:人类,奇妙和悲惨的生物,不成功的玩物,即使他们非常认真地对待自己。游戏不仅是基本推动力中的一种,诸种构型中的一种或者游戏渗布于其中,包含了它们:所有都"存在于"游戏中,而且所有都"使"不是某人或某事之游戏的东西成为游戏。除了世界游戏之外,在面具的背后无人及无事隐藏。此外,不应将游戏活动与严肃和有益的活动相对立。游戏揭起了遮盖着差异和漠不关心的面纱,这种面纱与统一、差异和漠不关心有关。无论做什么,整个人类都既是游戏者又是玩物。人是什么,人所做的,不可能获得某种真理或某个外在的意义,除非因此是完全荒谬、没有意义、无足轻重的。人类的漫游从事着一种游戏,在其中,人类的计划不断被挫败。终极因的问题,与最终的审判相碰撞,这种审判所遭遇到的只是游戏。这个有成千上万个侧面的游戏,既不悲伤也不欢乐;如果人是其中的一个"极",那么另一个就是作为时间的存在,即世界游戏。因为人与世界游戏相应和,所以,某人与他者在同一个游戏中

① 着重号为原文作者所加。——中译者注

游戏着。“时间是一个游戏着的孩子，移动着棋子；孩子的王权”，赫拉克利特如是说。他是第一个敢于以如此简洁锐利的方式将在世界总体性生成过程中的存在把握为时间、把握为游戏的人。非常伟大的想法有时会非常缓慢地发芽。这些话的潜伏期约为两千五百年。一些（德国）观念论和浪漫主义的思想家和诗人，仍以观念论和浪漫主义的方式，处于表象和自由的范围中、在超越的意义和物理的意义之间、在理论和实践之间、循着康德对于艺术和审美的美之为“无目的的目的性”的理解，再一次瞥见了可能被理解为游戏活动的东西。黑格尔在他的早期著作中曾经说过，游戏，在其漠不关心和“在其最大的放浪中，同时也是最崇高的严肃性和独特的真实”①。席勒对游戏的作用给出了一些指示；在《人的美学教育书简》中，他写道：“只有当人是完全意义上的人时，人才游戏着（plays），**只有在他游戏着的时候他才是完全的人。**”②唯心主义的坚决反对者马克思谈到工作（work），他认为这可以阻止工人“把劳动当作他自己体力和智力的活动（paly）来享受”③。因此，未被异化的工作应当成为游戏活动。

但是，尼采，通过超越了对游戏的人类学和人本主义的定位和诠释的层面，敏感地回应了赫拉克利特的思想性言语。正是尼采，他称颂生成的清白，他理解了存在—虚无的非总体的总体性，用一个词来说，就是世界，乃是作为一种游戏的世界，同样的游戏将在真理漫游中的人与强加于他的东西联系在一起。仔细端详着《存在与时间》的海德格尔，有时颇为胆怯地承认，“存在的本质就是游戏本身”④。他问这样的问题：“游戏的本质是否允许被规定，应该是从根据开始，还是我们必须认为存在和根据——作为离—基（Ab-Grund）——从游戏的本质而来？”⑤“为什么”的问题和采

---

① Georg Lasson, *Erste Druckschriften*, Leipzig: Meiner, 1928, p. 128.

② Johann Christoph Friedrich von Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, Stuttgart: Philipp Reclam, 1983, XVth Letter. 卢卡奇在《历史与阶级意识》中对席勒的这一思想给予了足够的肯定，他引用了这一思想，认为其中有一个物化批评的概要。

③ Karl Marx, *Le Capital I*, Paris: Éditions sociales, 1948, p. 181; modified translation. 中译文出自《马克思恩格斯全集》第23卷，北京：人民出版社1972年版，第202页。——中译者注

④ Martin Heidegger, *Identität und Differenz*, Pfullingen: Neske, 1957, p. 64.

⑤ Martin Heidegger, *Le Principe de raison*, trans. André Priou, Paris: Gallimard, 1962, p. 241.

取“因为”形式的答案，被远远抛入游戏中并被游戏抛远，在游戏中被奠基并被吞噬。“‘因为’溺亡于游戏中。游戏没有‘为什么’。在它游戏着之时，它就游戏着。只有游戏仍然存在：它是最高和最深的。但这种‘只有’乃是所有，一，唯一。”①

因此，游戏很可能是，而且/或被视为伟大思想和伟大思想家被创建和被吞噬于其中的存在，即伟大的力量，如神话和宗教、诗歌和艺术、政治、思想、科学和技术，以及将我们开放给世界并将世界开放给我们的基本力量，就像语言和工作、爱和奋斗。② 更重要的是，它可能不仅仅“是”(be)——在它仍然过于简洁地被阐述的游戏活动中——人的特征和他所有表现形式和不断变化的命运的未来维度，而且“是”“主词”，这主词道说、召唤和命名着在多维和开放的世界的零碎和分散整体之生成过程中的存在。人们既没有固定这个术语，也没有固着于其上，而是用它作为密码。“游戏”不是口号。在你探索它之后，找到它并不是一件伟大的功绩；今后的困难将是忘记它。在其中，一切都被建构和摧毁。存在与非存在，自然、上帝和人将成为它的面具，游戏本身既不是观念也不被观念化，也不是物也不被物化，而是对作为漫游性时间的所有游戏的游戏活动。在谈到世界游戏时，我们不应忘记，我们所游戏着的所有游戏以及完全包含我们的游戏，总是在世界之中，且处于世界和时间之中。我们绝不会在世

---

① Martin Heidegger, *Le Principe de raison*, p. 243.

② 在过去的时代，某种神学已经朝着神圣及天体游戏的方向发展。更具体地说，某些社会主义者(如傅立叶)，某些马克思主义者有时略带“无政府主义”地——但无政府主义将成为共产主义的最终目标——在未来的工作中看到一种游戏形式，或声称有权偷懒以从事其他游戏。马尔库塞追随马克思和弗洛伊德，主张建立一个非压迫性的社会，在这个社会中，工作和爱将被发展为一种游戏(cf. Herbert Marcuse, *Eros et civilization : Contribution à Freud*, Paris: Les Éditions de Minuit, 1963)。某些运动的神圣严肃性并没有完全阻止他们瞥见游戏的层面。儿童心理学、被称为美学的艺术理论、一般社会学和文化社会学——处理休闲时间的问题——也促使人们对游戏进行反思。赫伊津哈(Huizinga)处理了《游戏的人》；超现实主义者、巴塔耶、克罗伊斯和布朗肖试图在游戏的方向上有所进展；欧根·芬克在尼采、胡塞尔和海德格尔之后，试图以自己的方式深入探讨宇宙和人类游戏的重要性和思想(cf. Eugen Fink, *La Philosophie de Nietzsche*, Paris: Les Éditions de Minuit, 1964; Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart: Kohlhammer, 1960)。游戏的数学理论和控制论以及信息和通信中所隐含的所有游戏，构成了对同一问题的另一种进路。当存在者、事物和文字破灭并摔成碎片时，游戏看上去几乎开启了行星时代。

界和时间的在场、在游戏自身的在场中发现自己，我们的依存关系总是位于它们的片断之内。

游戏规则的问题只能保持开放。所有个别游戏，甚至那些被认作全球性的(global)游戏，是且仍然是个别的，其规则被尊重和/或被超越。但是，世界游戏，即作为某种游戏的世界，在没有外部规则的情况下自我发展。它不是**从事游戏**，它就“是”(is)游戏。就人类行为的规则而言，现存的规则，可能的和未来的规则，对它们的约束和对它们的规避，它们的规则(通常是笨重的)，挫败它们的方式，以及它们的优点和缺点，这些显然是一个封闭的问题，它需要某种爆发，人们只有通过顺应——积极地和/或消极地通过反抗、通过让自己粉碎并通过产生某种“新”东西来挺过这种爆发，一句话，通过与相同的和其他的棋子来从事游戏，接受和改变它，忠于和不忠于游戏的规则和前所未有的游戏，将之前的游戏祛魅并参与(如果你愿意的话就是以成问题的方式)进入和离开世界剧院舞台的集会中。这个游戏并不是悲剧，也不是喜剧，尽管历史的、社会的和人类的世界以及包含它的世界(但不是“唯一的”世界)同样可以被设想为一场巨大且微小的闹剧。通过去看到同一个游戏组织自己的形式和反抗势力，或许达到交往、进化和革命察觉到它们共同冒险的程度，达到语言和工作的力量、爱的力量以及游戏的力量组织反对势力进行对抗的程度，这些反对势力也渴望抓住力量——以不完美的方式。游戏驱逐并拒绝那些不玩游戏的人，也许是为了让他们再次回来，因为到了这个孩子移动棋子而游戏着的时候了。

二、间奏

所有的信仰行为和所有思想家，所有思想和所有经历，以不同的名称和面貌，以及通过诸种反驳和仿冒，说着和做着同一个东西：唯一者——一切。从古老的东方到现代化的西方，正在变得行星化。一切都揭露并伪造着存在，一切都进入世界。但是，既没有明确的话语也没有行动。每个人在相互纠缠的水平上同时是正确的(和错误的)，并且与迷误性真理

的一小部分接触。思想家思考着，并且他们认为这是他们自己的正确行为，这些行为为任何人和每个人——从最普通的人到平常人和上等人——提供了思考的食粮。然而他们确实实现了飞跃。所有发生的事情终于被接受和远远抛在后面，一切都重新进入无序和前进的行列，尽管并非所有事情总是在某一天、在某些地方、以某种方式被挽救……言语和行为既是一种前奏又是一种具体化，而且我们在固定性和流动性之间不断振荡。即使那些希望自己强大而庞大者、整体和精确者，也不会停止成为近似者和被削弱者，因为他们绕过了深渊。每一个词和每一件事都为思想和行动提供食粮——提供借口，返指他者，并遭遇混乱环境的极端和短暂极限。意见和观点是在包含所有这些观点的全球性和多极性思想中被制定和发表的。各种各样的决定、对它们的否定和对它们的系统化，都隐含在一个多中心和单一的思想中，但这种思想从来没有达乎完全的透明。每个时代都有它的一个及多个风格和对立风格、潮流和反潮流，**时代**（悬搁[époché]）意味着时间和停止的空间，即退隐：在星丛下的进步者也会停止和撤退。

没有什么比这更清楚了。前奏、发展以及（尤其是）结局，仍然是成问题的。我们总已登船并启航了。在间奏中，我们存在——而且我们所不是者也存在。我们所是者以及我们所不是者，乃是游戏之中的间奏，不仅是交互的而且是**内部的**骰子游戏（两人之间的骰子游戏）。人类陷入了这个世界的游戏中，在若干个级别上游戏着。人和游戏。在这个时间的游戏中，一切都发生得太快、太晚，并仍处于“有利的”时刻。要在妥协和混合中理解和完善，将自己施加于世界或被它拒绝，陷入记忆和遗忘，从而重复循环。在这个朝向游戏和属于游戏的序曲中，人类蜂拥、迷茫、追随并寻求其路径，寻求着灵巧和困难，希望着一缕光而不避免幻想，不知道如何团结和区分丰富和稀有、财富和贫穷（还有哪些？）。在不可分割但不完全相同的“形式”和“内容”之间、在隐含者和明确者之间、在一般性和特殊性之间，我们不断摇摆于回忆、实现、遗忘和未来之间，在相对和混合的领域中、在空洞和完整之间共同或个别地——必要地或徒劳地、支持或反对从事许多斗争——完成所有这一切。虽然许多平行且相互交织的历史

正在同时向前推进——因为所有运动产生反向运动——以寻找其参照点，然而是在参照系统内和通过参照系统运作的。所有被感知和被完成的东西只是存在——虚无——的一部分。思想和生活的结构和体制有时似乎是外在于我们的，如果只是在途中的话，我们就会居住在它们身边。摇摇欲坠地，它们最后追求其实存，我们和它们一起生活，感谢并反对着它们，维护着和改变着它们。我们塑造它们，它们同时塑造我们。如果人是一个注定要被打破并被打坏的玩具、一个打破其玩具的成年孩子，那么时间就是玩弄主权的孩子，而不存在游戏的导演。想要“最终”抓住一切的想法，并不知道它本身是否完全处于语言中以及如何处于其中，而且，这种想法的预设和条件并不十分清晰。它消除、忽视，并留下太多在一边。我们向深渊开放自己，同时我们被诸种系统和总体化所吞噬——因为这些是“总体”的片断和部分，它们将自己确定为全部和/或部分的极权主义——而没有预见到什么可能是家、寓所、生活的栖息地、有思想的人，即某个历史中未完成的、不可完成的存在者，这种人同样如此，既不是紧贴在岩石上的贝壳，也不是一个天真的游牧民或流浪汉。终有一死者希望得到密友并希望冒险，已知的和未知的，未决定由谁决定和他决定了什么，被选择而不是选择。由于他们不能成为他们自己的主人，他们允许自己被固定、被抛弃，被带走、被分散，并投入逃亡。在世界之中的成功和与世界有关的成功，在这之间不能选择（如果有选择的话），以及无法选择那个唯一的世界。所有这些都不构成错误，漫游（**迷误**）指挥着它。星系的嘲讽正**注视着我们**。

渴望着光影和配光器、世界的征服者和逃兵、卒子和先驱，人类开始征服星星，同时开垦大海。他对星球和天体发起的袭击并非不是灾难。无论他深入分析和分解——因为他需要分析亦即具体而有形的解决方案和实验，还是他投身于综合——因为抽象化的力量和不可理解的东西同样吸引着他，只要他能精确地以及尽可能地撒出他的网，他的网就能捕获到什么，并通过网到的东西沟通些什么。从来没有完全清醒，也从未完全被蒙蔽，我们是否学会生活，并学会看到存在者和事物，同时从近处和远处、大的和小的、在它们和在我们的漫游中、在一个伟大同时渺小的世界

中看到，那里没有胜利者——那里会有被征服者吗？

人无疑不能单独生活，也不能不与另一人一起生活，也不能不与其他人一起生活：既不能没有另一人和其他人，也不能不和另一人和其他人。然而，生活快乐、满足和幸福的问题困扰着他，而不允许他在平和而紧张的宁静之路上前进。这不是生活的问题，也不是通过反对和逆转来思考问题，即使相互引起对立的对手也不允许自己被克服。我们是否适合，同时在紧张和放松之间采取和给予、推动和被推动，而不固定最初、其次和最后的时间——尽管新近者趋于流行、支配，然而，他们也由其祖先及其后代统治，正如最初者支配所有的发展，认知和认可随后而来——我们是否适合在每件事和无关紧要的东西中发挥至关重要的作用：说话和思考，工作和爱，建立和拆除，规划和诗化？我们有能力在游戏活动中进行游戏吗？快速拥抱我们的环形赛场也是一个令人兴奋和厌倦、清醒和陶醉，并留下纵横交错轨道的紧箍。我们寻求一种同一和分离、参与和撤出、遭遇和争吵、破坏和修复、成功和平庸的表现，以及由失败和失望组成的智慧。荒谬者远离来源。但来源是什么以及在哪里？占卜者是谁且在哪里？施法占卜者被捕获在圈套。言语和事物相互吸引和排斥。忧郁和悲伤的颤抖使他们的黎明和夜幕降临，被闪烁的虚假荣光所吸引。子—午是存在者和无物。预知实现并误入歧途，沉默和噪音相互混合，私人生活和公共生活——每一个撕裂和撕开着另一个——以彼此为生。由于一切都变成了自身及其对立的（错位）统一，我们无法区分和看到具体的种类、联合并理解诸种交换，这些交换与可能和真实、真实和想象、必要性和机会有关。我们没有从可能性中看到是什么使实现成为可能，而是将其视为空洞且未完成的潜力。我们甚至没有问这样一个问题：是否有可能没有实现，以及，已被实现者是唯一可能的吗？我们不是在想象中看到一个从那儿产生了一系列力量的静止的地方，而是使之成为某种四平八稳遐想的廉价市场。我们不问这个问题：何种关系将想象与实际存在者连接在一起？我们不是偶然发现某种形式的遭遇——当这种情况发生并且发生这种情况时是必要的——我们会把它变成偶然的东西。我们回避这个问题：激活机会的必要性是什么，同时，我们限制了机会和极端偶然性的作用。一