

*Andrzej Dróżdź*

### UNIWERSALNA TEORIA GRY W KSIĄŻKĘ

Sposobem bycia książki jest gra. Arystoteles uważał, że człowiek prowadzi grę „dla przyjemności”<sup>1</sup>, ale gra w książkę wprowadza nas w znacznie szerszy obszar zagadnień. Jeślibyśmy próbowali podtrzymać koncepcję Arystotelesa, wówczas trzeba by było uznać, że również Syzyf „dla przyjemności” toczy pod górę swój kamień. Jak on – bez owego kamienia – straciłby swoją tożsamość, tak i człowiek nie potrafi przerwać gry w książkę: jedną skończy czytać, drugą zaczyna, choć – być może – jest to wciąż jeden i ten sam egzemplarz...

„Podmiotem gry nie są grający; przez nich ona jedynie się prezentuje”<sup>2</sup>, nie mogą więc w niej manipulować, aby przechytrzyć los. W takiej perspektywie ontologicznej poznanie mechanizmów gry uczy pokory. W niej się zawiera istota czytelnictwa. Zrozumienie książki uzależnione jest od jej dokładnego przeczytania, ogarnięcia treści, znalezienia jej sensu i zrozumienia, polegającego na rozpoznaniu reguł. Sens książki w ontologicznym znaczeniu, ujawniany w procesie prowadzącym do jej zrozumienia, jest egzystencjałem – jeśli można się posłużyć w tym miejscu terminem stworzonym przez Martina Heideggera – tj. jednym ze sposobów bycia ludzkiego jestestwa. Zrozumienie książki jest wydarzeniem bytowym, choć na podbudowie psychicznej, gdyż prowadzi do bytowych przeobrażeń – od kreacyjnych po destrukcyjne. W trakcie tych przeobrażeń ujawniają się sekwencje reguł magazynowanych w pokładach świadomości.

Boisko do gry w książkę jest „rozmiarów” horyzontalnych. Gdzieś stoją trybuny, gdzieś pojawiają się inni zawodnicy usiłujący grać w tę samą książkę, choć według zupełnie innych reguł. Domyślamy się, że wymiary tego boiska odpowiadają możliwościom każdego człowieka z osobna, tak samo, jak i czas, upływający według niejasnych zasad zegara, rzucającego cień na murawę boiska: raz się śpieszy, raz opóźnia bądź staje. Gra w książkę ma swoje pola. Aby grać w szachy, najpierw należy rozłożyć szachownicę, policzyć

---

<sup>1</sup> Arystoteles, *Polityka*, tłum. I. Piotrowicz, Warszawa 1964, VIII, 3, 1337b 39.

<sup>2</sup> Tamże, s. 122.

pionki i poustawiać je na właściwych polach. Polem gry w książkę wcale nie są biblioteki, czytelnie i księgarnie. Jej polem jest cały świat, wymagający od człowieka trudu przystosowania się. Z punktu widzenia antropologa kulturowego w każdej książce znajdują się instrukcje na ten temat. Książki-instrukcje spełniają rolę tarczy, mającej bronić człowieka przed działaniami ślepego losu.

Gra w „książkę” ma swoje reguły i jest sztuką (*techne*), której trzeba się najpierw nauczyć, aby ją potem stosować. Od doskonałości gracza zależeć będzie, czy nie popsuje gry i zakończy ją sukcesem, gdyż musi wcześniej pokonać pojawiające się nieprzewidziane utrudnienia, którymi rządzi przypadek. Udział w grze jest szansą dla gracza, ale żeby ją wygrać, trzeba mieć także szczęście, gdyż same umiejętności na niewiele mogą się przydać. Wśród reguł gry w książkę oprócz kolejności „składania” liter najważniejsze jest jej rozumne czytanie. Rządzą nim wahadłowe ruchy w tę i w tę, od jednej strony do drugiej. Przypadkowo jednakże wzrok gubi linijkę tekstu, źle odczytuje wyraz, kartki się zlepily, niezrozumiałe słowo łacińskie (no tak, wychodzą zaległości...), znowu zadzwonił telefon (nie pamiętam, w którym miejscu przerwałem czytanie...). Regułem czytania przeciwstawione są antyreguły przypadku. Im ich więcej, tym mniej rozumiemy z czytanego dzieła. W przestrzeganiu reguł przeszkadzają liczne przypadki; im ich więcej, tym słabsza jest nasza „konkretyzacja tekstu”<sup>3</sup>. Niewiele wiemy, co się dzieje z treścią książki po jej przeczytaniu. Niewiele potrafimy powiedzieć, jak przebiega uczenie się z książki; czym jest PRZE – NIEsienie tego jej „coś” do wnętrza czytelnika. Czy książka czytana na głos, ujawniona w swej akustycznej obecności, umiera, gdy przestajemy ją czytać? A inna? – NIEprzeczytana, NIErozcięta, czy też kończy swój żywot, choćby na składowisku makulatury? Co zostaje po przeczytaniu książki, gdy minie dzień, dwa, a co, gdy minie rok? Czy to będzie wciąż ta sama książka? Jeśli dzisiaj wydaje się nam, że wygraliśmy grę w książkę, to za miesiąc przyznamy się do porażki. Tej gry nigdy się nie wygrywa. Tę grę się TOCZY, jak Syzyf swój głaz. To nie głaz jest przypisany do Syzyfa. To Syzyf do głazu. Czy zastanawiamy się nad tragicznym losem głazu?

To nie gracz czyni grę, ale gra czyni gracza; podobnie jak książka, która „wciąga” czytelnika, narzucając mu swoje reguły. Każda gra ma swój cel. Dzieci grające w klasę krzyczą „kuta”, gdy widzą, że skaczący nadeprnie linię. Wówczas takie dziecko jest przez inne wyeliminowane i musi powtarzać klasę. Gra w coś lub o coś przebiega zawsze według tych samych reguł i odnosi się także do czytania książki, ale poza bacznie obserwującym sędzią-nauczycielem w prawdziwej klasie nikt nie krzyknie „kuta”. Nawet nauczyciel nie zawsze potrafi wychwycić oszustwo leniwego ucznia, który przed lekcją pospiesznie

<sup>3</sup> Por. R. Ingarden, *O poznawaniu dzieła literackiego*, Warszawa 1976, § 11 – Konkretyzowanie przedmiotów przedstawionych, s. 53–58.

przeczyta streszczenie zadanej lektury. „Kuta” jest wówczas tylko dalekim echem bezgłośnie powtarzanym w sumieniu, bo tylko ono najlepiej wie, czy gra w książkę przebiegała uczciwie.

Gra w książkę zostaje uruchomiona przez czytelnika i jego: czytam – nie czytam, co odpowiada również: szukam reguły – ulegam przypadkowi, ale jej istotą jest dopiero czytanie refleksyjne, poddające przyswajany tekst procesowi twórczej wykładni w konfrontacji z życiowymi doświadczeniami. Hans-Georg Gadamer wiele uwagi poświęca tej kwestii. „Tak jak mogliśmy powiedzieć, że istotą dzieła sztuki jest gra, która realizuje się dopiero wraz z jej odbiorem przez widza, tak też o tekstach w ogóle można powiedzieć, iż dopiero w rozumieniu ich następuje przemiana martwego śladu sensu w żywy na powrót sens”<sup>4</sup>. Don Kichot przeczytany pobieżnie i pod dyktando nauczyciela pozostawia w niedoświadczonym czytelniku zaledwie ślady sensu, które w konfrontacji z przypadkowym doświadczeniem pozwalają DO-ŚWIA-DCZYĆ żywy sens Świata. Ów – nie tak dawno – niedoświadczony czytelnik buduje SWOJĄ wykładnię tej książki, ale również wykładnię życiowych prawd, które mu objawiła. Przez przypadek wpadnie mu w ręce następna książka. Czy ją od razu zrozumie?

<sup>4</sup> Por. H.-G. Gadamer, *Prawda i metoda. Zarys hermeneutyki filozoficznej*, tłum. B. Baran, Kraków 1993, s. 173.

Raczej znajdzie w niej ślady sensu – literackie, religijne, naukowe, artystyczne, psychologiczne; niektóre pominię, innym zbuduje fałszywą wykładnię, jeszcze innych nie zrozumie. Co spowoduje, że owa LEKTURA zdobędzie prawdziwą wykładnię? Znowu przypadek. Im więcej lektur, tym mniejsza rola przypadków, a w końcu czytelnik dojrzewa intelektualnie. Zmieniają się wówczas nieco reguły gry. Niektórym wydaje się wówczas, że zdołali z niej wyeliminować przypadek. Z opisanego schematu wynika, że książka jest rodzajem doświadczenia mentalnego, a jej sens wyraża się dopiero w jej lekturze, gdy literackie „ślady sensu”, konfrontowane z przypadkowo zebranymi świadectwami „żywego sensu”, prowadzą czytającego do zbudowania uświadomionej wykładni, bliskiej obiektywizacji doświadczeń. Inaczej mówiąc, wykładnia przeczytanej książki oddziałuje regulująco na *ethos* czytającego.

Ukierunkowanie na świat, mające wiele rozwinięć (aż po metafizyczne pragnienie mocy), jest kluczem uruchamiającym grę w książkę. Być może należałoby nazwać tę grę przypowieścią o trudzie przystosowywania się do świata – poprzez język i treść książki, poprzez jej kształt, materiał, wygląd liter, a w dalszej kolejności – uzyskiwane zadowolenie, korzyści intelektualne, psychiczne, zawodowe, duchowe. Przestrzenią gry w książkę jest zarówno świat, w którym człowiek odgrywa określone role, jak i wnętrze, w którym słyszy własny głos myśli i w którym poddaje się – lub nie poddaje – regułom życia zamienionym w reguły książki. Gra w książkę czyni czytelnika, co nazywane jest jego dojrzewaniem społecznym i psychicznym; rozwojem intelektualnym, estetycznym, religijnym, kształceniem zdolności i odwagi bycia. Nagrodą w tej grze może być cicha wewnętrzna radość, ale także głośnie aplauzy, gdy erudyte i luminarza spotykają laudacje i wiwaty.

Trwający przez całe ludzkie życie proces przystosowywania się również jest grą. Życie jest grą – zarówno z perspektywy pojedynczego człowieka, jak i społeczeństwa. Ta gra reguły i przypadku toczy się na wielu poziomach, od reakcji chemicznych wytwarzających enzymy trawienne, po wysokie poziomy intelektu, gdy tekst poddany hermeneutycznemu trawieniu uzyskuje odpowiednią wykładnię.

O książce mówi się często, że ma służyć kształceniu. Jeśli jednak uznamy, że gra w książkę opiera się na regule i przypadku, każde czytanie tylko pozornie powoduje ujarzmienie żywiołów kształcenia, których ruchem jest – jak słusznie zauważa Hans-Georg Gadamer – „wyobcowanie i przyswajanie”. Ontologiczna wzajemność tych ruchów jest prawdziwym wyjaśnieniem sekretu kształcenia się. Przystosowanie stanu reguły poddawane jest następnie niszczącej próbie przypadku. Książka zostaje wówczas przez czytelnika dokładnie przyswojona lub też dochodzi do wyobcowania się z niej, gdy czytelnik nie przestrzega jej reguł. Wyobcowanie zmusza do decyzji powrotu i powtórnego

prze czytania porzuconego miejsca w książce, tym razem zgodnie z przyjętymi regułami gry bądź uznania, że są one zbyt trudne, a ewentualna wygrana – mało atrakcyjna. Ze stanu wyobcowania rodzi się wtedy potrzeba przyswojenia innych reguł, bardziej odpowiadających potrzebom gracza. Zakończenie gry w książkę nie musi się kończyć momentem satysfakcji, gdyż wiele jest gier, których założenia są źle skonstruowane. Dobra gra jest kształcąca. Zła – degradująca. Dobra – syntezą i kreacją, zła – destrukcją. Gra wymaga od graczy całkowitego się jej oddania, ale spełnienie tego warunku wcale nie przesądza o wygranej; w przeciwnym wypadku gra straciłaby sens. Rolą graczy jest ograniczenie znaczenia przypadku, ale całkowite wykluczenie przypadku jest rzeczą niemożliwą; kto chciałby wykluczyć z gry przypadek, ten psuje grę i fałszuje definicję świata; z jego sensu gry zamkniętego w doświadczeniu redukuje go do marnej atrapy.

Mówiąc o doświadczeniu towarzyszącemu grze w książkę, automatycznie zaciągamy dług u przyrodoznawstwa, przed czym humanistyka próbuje się bronić. Czytanie ma charakter seryjny, nie mówimy bowiem o jednej książce, ale o ich serii, jak o serii zobiektywizowanych doświadczeń przyrodniczych. Również cielesność książki jest argumentem uzasadniającym poniekąd stosowanie metod przyrodoznawczych w bibliologii, ale na tym kończą się te podobieństwa. Wspomniane seryjne doświadczenia nie wynikają jednak z regulacji genotypem, ale z sytuacji egzystencjalnych, w których jedno doświadczenie wywołuje inne. Dialektyka tych doświadczeń oparta jest na ciągłym potwierdzaniu, przekształcaniu i przewyciężaniu przyjmowanych wykładni; wyraża się ona w otwartości na kolejną książkę i kolejną obiektywizację doświadczeń; zawarta jest w niej wiedza potrzebna do podtrzymywania lub nabywania w kontekście historycznym i jednostkowo indywidualnym kolejnych zdolności adaptacyjnych. W tej perspektywie książka–doświadczenie staje się czymś, co należy do „dziejowej istoty człowieka”<sup>5</sup>. Każde z tych doświadczeń jest zaszczością, w której uczestniczył inny człowiek; poddane obiektywizacji doświadczenie staje się w hermeneutyce wspólną świadomością historyczną tamtego człowieka i tego, który dokonywał wykładni podczas prywatnej lektury. Ów kontakt z drugim człowiekiem poprzez tekst książki zawsze jest osadzony w czasie przeszłym. Dzięki niemu otwiera się ten rodzaj doświadczenia hermeneutycznego, w którym odzywa się tradycja. Gra w książkę jest więc grą terażniejszości z przeszłością i z tradycją.

<sup>5</sup> Tamże, s. 332.

*Andrzej Drózdź***UNIVERSAL THEORY OF A BOOK GAME**

To answer questions concerning cultural point of a book author of the article seeks inspiration in hermeneutics. Language of the article is metaphorical, but by analogy to the game it is easier to understand rules governing of the reading. Book game is an art, which must be learned earlier to apply it then. Rules of reading are contrasted with anti-rules of chance. The game will be finished successfully depending on a player's (reader's) perfection, it means he will read the book with understanding and will construct for it the proper interpretation in confrontation with his personal experience.