

Jarosław Rokicki

prof. nadzw. dr hab., Wydział Prawa, Administracji i Stosunków Międzynarodowych,
Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego

O URZECZYWIŚNIENIU GRY I MISTYFIKACJI RZECZY

Streszczenie

Problemem, który stanowi punkt wyjścia refleksji nad grywalizacją jest jej jednoczesne usytuowanie jako rodzaju bytu i narzędzia poznawczego. Pojawienie się pojęcia *gamification* i jego ekspansja w naukach o kulturze wywołuje pytania o status ontologiczny zjawisk w nim się zawierających. W prezentowanym artykule grywalizacja umieszczona została w obrębie nauk o kulturze i w nawiązaniu do koncepcji Johana Huizingi, podjęto analizę teoriopoznawczą pojęcia zabawy/gry jako atrybutu kultury. Przedstawiono stanowiska epistemologiczne: realizmu i nominalizmu poznawczego, dziedzictwo kantowskiego „zwrotu krytycznego” w epistemologii i realizmu wewnętrznego Hilarego Putnama. Stanowiące kryteria porządkujące ocenę statusu ontologicznego i epistemologicznego kultury oraz jej atrybutów. Według Rogera Caillois kategoria gry/zabawy (*ludus*) wyodrębniła się i odróżnia od nie-gry/zabawy dzięki sześciu tzw. regułom fundamentalnym (dobrowolności, nieproduktywności, zamknięcia, obowiązku przestrzegania reguł, fikcyjności i niepewności wyniku). Wszelkie zakłócenia reguł fundamentalnych prowadzą do manipulacji i oszustwa, psują grę, prowokują konflikty, burzą zaufanie, a w konsekwencji degradują więzi grupowe oraz uprawdopodobniają pojawienie się procesów anomii. Grywalizacja, posługując się strategiami urzeczowienia i mistyfikacji, miesza porządki konwencjonalnego świata gry/zabawy z realną rzeczywistością oraz generuje niebezpieczeństwo zakłócenia tych reguł. Można temu zapobiec poprzez wprowadzenie do *ludus* nowego punktu odniesienia – oceny moralnej pochodzącej z etyki, nieobecnej w układzie pojęciowym *ludus*.

Słowa kluczowe: epistemologia, kultura, zabawa, gra, etyka, grywalizacja, urzeczowienie, mistyfikacja

Gamification: to Embody a Game and Mystify a Body**Abstract**

The emergence and expansion of a *gamification* concept calls out questions of its meaning and the ontology of phenomena it contains. The article's point of departure lies in reflection that *gamification* is simultaneously a kind of entity and a tool of cognition.

In this article the author, following Johann Huizinga's classical approach, attributes the category of *play/game* to culture and examines it in terms of cognition. He consequently describes cognitive concepts of realism and nominalism, Kantian turn towards the „critical philosophy”, and Hilary Putnam's „internal realism”. They are basic criteria that delineate the ontological status of culture and its attributes. According to Roger Caillois, the *play/game* or *ludus* differs from *non-ludus* because of the six „fundamental rules”: a) it is free, not obligatory, b) it is separate from the routine of life and occurs in its own time and space, c) it is uncertain, so that the results of play cannot be pre-determined, d) it is unproductive in that it creates no wealth and ends as it begins, e) it is governed by rules that suspend ordinary laws and behaviour and that must be followed by players, f) it involves make-believe that confirms for players the existence of imagined realities that may be set against „real life”. Disruptions of the „fundamental rules” lead to manipulation and deception, they ruin the *play/game*, instigate conflicts, destroy trust, and eventually they corrupt social bonds and open gates for social anomy. *Gamification* is a strategy that uses tools of reification and mystification, blends the orders of a conventional world of *play/game* with reality and destroys their principal rules. The way to prevent the process of destruction may be looked for in the domain of moral or ethical criteria, which can be found beyond the domain of the *ludus*.

Key words: epistemology, culture, play, game, ethics, gamification, objectification, mystification

Wprowadzenie

Punktem wyjścia refleksji nad grywalizacją jest jej jednoczesne usytuowanie jako rodzaju bytu i narzędzia poznawczego. Pojawienie się pojęcia *gamification* oraz jego nieanglojęzycznych klonów wywołuje nie tylko dyskusję na temat ich nienakładających się na siebie pól semantycznych, ale także ożywia stary ontologiczny dylemat dotyczący natury zjawisk społecznych, przedstawiany jako spór pomiędzy realizmem a nominalizmem.

Istotę tego dylematu doskonale ilustruje sokratejska opowieść o nauczycielu, który dał swym uczniom dwa szkła powiększające i poprosił, żeby oglądali jedno przez drugie. Kiedy każdy z uczniów opowiedział, o swoich spostrzeżeniach wyniesionych z lekcji, nauczyciel zapytał: „O czym mi opowiadaliście? Czy o rzeczy, którą oglądaliście, czy też o rzeczy, przez którą patrzyliście?” Czy brak pojęcia oznaczał, że zachowywaliśmy się jak molierowski Pan Jourdain, który przez ponad czterdzieści lat „mówił prozą” nic o tym nie wiedząc, mimo że proza, podobnie jak przeciwstawiana jej mowa wierszowana istniały od tysięcy lat? A może odwrotnie, tworząc nowe pojęcie popełniamy błąd hipostazy, co oznacza, że przypisujemy realne istnienie obiektom idealnym umieszczonym w sferze abstrakcji, służącym jednak za wypracowane przez umysł modele, potrzebne do lepszego uporządkowania i zrozumienia rzeczywistości. Czy zatem, idąc za rozumowaniem Johna Comaroffa, odniesionym co prawda do analizy kategorii etniczności, pojęcia niejednoznacznie usytuowane pomiędzy polem onto-

logii, niwą epistemologii oraz obszarem empirycznej *praxis*, do których – obok wielu innych pojęć – należy „grywalizacja” czy „gamifikacja”, są „obiektami analizy, czymś co ma zostać wyjaśnione? Czy może są to zasady wyjaśniające, zdolne do »rozjaśnienia« ważnych aspektów egzystencji ludzkiej”¹, a może jedynie praktyczne reguły manipulacji?

Na stronie objaśniającej pojęcie GAMIFICATION, w zasobach Wikipedii, znajdujemy link do animowanego filmiku², w którym „kotka Salome chce skłonić pieska Ruperta do tego by machał ogonem, aby wywołać powiew, który by ją chłodził w upalny dzień”³. Filmik pokazuje w jaki sposób kotka wytwarza sytuacje, które mają doprowadzić do chłodzącego efektu machania ogonem (wachlowania) przez Ruperta. W pierwszej scenie kotka podaje Rupertowi miseczkę z mlekiem. Rupert nie reaguje. Potem stawia koło niego kwiatek w doniczce, również całkowicie obojętny dla pieska. Po chwili refleksji Salome przypomina sobie, że Rupert lubi zbierać kości i nimi się bawić. Przynosi kość, a Rupert zaczyna zabawę i macha ogonem chłodząc jednocześnie kotkę. Jednak po kilkukrotnym powtórzeniu sytuacji z kilkoma następnymi kośćmi pies zaczyna się nudzić i przestaje reagować na ten rodzaj bodźców. Kotka przypomina sobie, że Rupert uwielbia niestrudzenie gonić biegające wiewiórki. Przynosi bieżnię treningową, do której instaluje monitor z nagraniem biegnącej wiewiórki i podłącza urządzenie do wentylatora jako prądnicę. Pies wbiega na bieżnię i pędzi za biegnącą na ekranie wiewiórką, a kotka z zadowoleniem leży w strumieniu chłodzącego ją powietrza. Koniec filmu.

Filmik ma wyjaśniać istotę gamifikacji od czasu ukazania się książki Pawła Tkaczyka częściej po polsku nazywanej grywalizacją⁴ i rzeczywiście to czyni, wychodząc nawet poza standardową definicję⁵ dzięki przedstawieniu jej ciem-

¹ J. Comaroff, *Of Totemism and Ethnicity: Consciousness, Practice and the Signs of Inequality*, referat wygłoszony na konferencji: „Ethnic Labels, Signs of Class. The Construction and Implications of Collective Identity”, University of Chicago, October 1985, s. 1 (kopia referatu w posiadaniu autora – JR). Przykład opowieści sokratejskiej zaczerpnięto z tego referatu, a wykorzystano go już wcześniej w: J. Rokicki, *O rzeczywistości i złudzeniu „globalizacji”, „wielokulturowości” i „ponowoczesności”*, [w:] *Wzory wielokulturowości we współczesnym świecie*, red. K. Golemo, T. Paleczny, E. Wiącek, Kraków 2006, s. 25.

² <https://vimeo.com/88939322> [dostęp: 13.02.2017].

³ *Ibidem*.

⁴ P. Tkaczyk, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.

⁵ „Gamifikacja jest zastosowaniem wzorów i zasad wzorowanych na grach w kontekście (czynności i działań – JR) nie będących grami”, <https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification> [dostęp: 21.01.2017]. Definicja ta w polskiej wersji Wikipedii wyraźnie różni się od anglojęzycznego wzoru: „**Grywalizacja** lub **gryfikacja** lub **gamifikacja** (ang. *gamification*) – wykorzystanie mechaniki znanej np. z gier fabularnych i komputerowych, do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach niebędących grami, w celu zwiększenia zaangażowania ludzi” w: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Grywalizacja> [dostęp: 21.01.2017]. Uzupełnia ją następujące sformułowanie, które jest już wierną kalką swojej anglojęzycznej poprzedniczki: „Technika bazuje na przyjemności, jaka płynie z pokonywania kolejnych osiągalnych wyzwań, rywalizacji, współpracy itp. Grywalizacja pozwala zaangażować ludzi do zajęć, które są zgodne z oczekiwaniami autora projektu, nawet jeśli są one uważane za nudne lub rutynowe”.

niejszej strony – manipulacji. Wiemy, że już na poziomie nazwy grywalizacja nie jest pojęciem jednoznacznym. Wygląda jak hybryda gry i rywalizacji, jest polską córką angielskiej *gamification*, a więc stanem lub działaniem wynikającym z gry. Na gruncie polskim, obok Tkaczykowej „grywalizacji”, pojawił się również neologizm – „ludologia”, mający ambicję zdobycia statusu obowiązującej nazwy dla dziedziny nauki, a ściślej humanistyki zajmującej się „systematycznym badaniem gier z perspektywy ekonomicznej, estetycznej, narratologicznej, kulturoznawczej, socjologicznej i psychologicznej”⁶, skupiającej się przede wszystkim na badaniu gier komputerowych. Pierwszym krokiem w kierunku instytucjonalizacji „ludologii” było powołanie i rejestracja, w roku 2005, Polskiego Towarzystwa Badania Gier⁷, liczącego obecnie 180 członków, w tym czwórki członków honorowych. Augustyn Surdyk – autor artykułu na temat „ludologii” i promotor dążeń do nadania jej w Polsce statusu dyscypliny akademickiej, przewidując opór biurokracji Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego – nie jest w tej kwestii optymistą. Mimo słabej perspektywy nadawania tytułów naukowych w zakresie „ludologii” trudno nie zauważyć szybkiego wzrostu zainteresowania środowiska akademickiego problematyką gier. Wciąż jednak sama dyscyplina nie może się zdecydować czy przypadkiem nie jest także „grywalizacją” bądź „gryfikacją”.

Kłopoty z nazwą tego obszaru teorii i badań nie są ani specjalnością polską, ani nie pojawiły się dopiero teraz. Maria Kurecka i Witold Wirpsza – tłumacze dzieła podstawowego dla wiedzy o zabawie, wydanego po raz pierwszy w Holandii w roku 1938 – *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*⁸ Johana Huizingi – zauważają, że: „W języku holenderskim⁹ użyte zostało słowo *spel*, odpowiadające łacińskiemu *ludus* (...). W języku polskim natomiast (...) pole znaczeniowe *ludus* obsługiwane jest niejako przez dwa rzeczowniki: przez «zabawę» i «grę», przy czym granica między tymi dwoma wyrazami nie jest zbyt wyraźna i konsekwentna”¹⁰. O tym jak ważny dla Huizingi był problem nazwy i jej związku z rozumieniem pojęcia zabawy w różnych kulturach i językach świadczy to, że poświęcił mu osobny rozdział, pt. „Koncepcja zabawy i wyrażenia językowe na jej określenie”¹¹.

Przywołanie w tym miejscu książki Huizingi nie jest przypadkowe. Autor, wprowadzając na określenie naszego gatunku nazwę *homo ludens* (człowiek ba-

⁶ <https://pl.wikipedia.org/wiki/Ludologia> [dostęp: 08.11.2016].

⁷ Na temat instytucjonalizacji ruchu ludologicznego zob.: A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 223–243.

⁸ W tłumaczeniu na język polski po raz pierwszy książka została wydana przez Spółdzielnię Wydawniczą „Czytelnik” w roku 1967.

⁹ W istocie chodzi o język niderlandzki, ale tak jest w cytowanej publikacji, ponieważ do lat siedemdziesiątych XX wieku w Polsce dominowała konwencja, według której język ten nazywano holenderskim, wobec czego autor nie zmienia oryginalnego zapisu.

¹⁰ M. Kurecka, W. Wirpsza, *Od tłumaczy*, [w:] J. Huizinga, *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1985, wyd. II, s. 6 (nienumerowana).

¹¹ Jest to rozdział II książki *Homo Ludens*.

wiący się), zdaje się zbliżać do utożsamienia zabawy/gry z kulturą na równi z innym określeniem – *homo faber* (człowiek twórczy), traktując je jako lepsze od obowiązującego powszechnie *homo sapiens* (człowiek rozumny). Przypominając w „Przedmowie – wprowadzeniu” do *Homo Ludens*, że próbowano poprawiać angielski tytuł jednego z jego wykładów z *The Play Element of Culture* na *The Play Element in Culture* (wyłuszczenia – JR), pisał:

Za każdym razem chciano z tego, co powiedziałem, zrobić *in Culture* („w kulturze”), i za każdym razem skreślałem przyimek i znowu przywracałem dopełniacz. Szło mi przy tym nie o to, jakie miejsce zajmuje zabawa pomiędzy pozostałymi zjawiskami kulturalnymi, lecz o to, jak dalece sama kultura ma charakter zabawy¹².

To bliskie „utożsamieniu” „wysycenie” kultury pierwiastkiem ludycznym, materią i formą zabawy/gry, wnikać w kulturę jest główną tezą fundamentalnego dzieła Huizingi. Przytoczę raz jeszcze wielokrotnie powtarzaną, ale nie zawsze pamiętaną definicję autora *Homo Ludens*:

Zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości i świadomość „odmienności” od „zwyczajnego życia”¹³.

Przyjęcie tej definicji prowadzi jej autora do uznania zabawy/gry „za jeden z najbardziej fundamentalnych duchowych elementów w życiu”¹⁴. Inaczej mówiąc, zabawa/gra jest dla niego jednym z najważniejszych kluczy do opisu, rozumienia i wyjaśnienia kultury, a więc wiedza o zabawie nie ogranicza się – według holenderskiego uczonego – do jej aspektu praktycznego, ale wręcz pełni tu funkcję teorii i metodologii badawczej nauk o kulturze. W ten sposób zespół twierdzeń na temat elementów składowych i sposobów ich powiązania, ich znaczenia w kontekście relacji część – całość, a także w kontekście społeczeństwa, ich genezy i funkcji, założeń metodologicznych, zmian zachodzących w perspektywie czasowej oraz wielu innych aspektów czyni z nich teorię kultury lub skromniej – jedną z najważniejszych teorii kultury. Jeżeli tak, to za w pełni uprawnioną, a może nawet konieczną uznaję refleksję nad teoriopoznawczymi aspektami „ludologii” czy „grywalizacji” w kontekście interakcji pomiędzy poznającym podmiotem – intelektem, a bytem uznanym za przedmiot tego poznania. Refleksja nad usytuowaniem „poznawanego” i „poznającego”, by sparafrazować saussurowską relację „znaczonego” i „znaczącego” w znaku, ma prowadzić do odsłonięcia konsekwencji wprowadzenia kategorii zabawy/gry i towarzyszącej jej wiedzy do sfery praktycznej, rozumianej przede wszystkim

¹² J. Huizinga, *Homo Ludens*, op. cit., s. 9.

¹³ *Ibidem*, s. 48–49.

¹⁴ *Ibidem*, s. 49.

jako instrumentalizacja działań ludzkich (zwłaszcza tych spoza obszaru nacechowanego ludycznością) przebiegająca według jej (zabawy/gry) wzoru.

Podmiot poznający – przedmiot poznawany.

Podstawowe ujęcia. Realizm poznawczy

Realizm empiryczny, czyli pogląd zakładający, że otaczająca nas – ludzi rzeczywistość istnieje w sposób obiektywny i niezależny od naszych stanów psychicznych, w tym od naszej o niej wiedzy oraz od sposobów jej pozyskiwania, a także formułowania, ma za sobą długą historię i wygląda na to, że wciąż trzyma się bardzo dobrze. Robert Anton Wilson¹⁵, który wspólnie z Robertem Shea napisał kultową dla ruchu hippisowskiej kontrkultury *Trylogię Illuminatus*¹⁶ uważał, że większość ludzi wierzy w to, co widzi, a może nawet bardziej wierzy w sens własnej interpretacji tego, co widzi i jak widzi, nie zdając sobie sprawy, że jest to ich własna interpretacja. Pogląd ten, podzielany przez obu autorów, był pokłosiem intensywnej lektury listów czytelników do „Playboya”, które (w przypadku Wilsona przez 14 lat) mieli obowiązek czytać jako wydawcy *Playboy Forum* (działu kontaktu z czytelnikami)¹⁷. Zbiór listów przysyłanych przez czytelników do „Playboya” był, co warto uściślić, jedną z najważniejszych baz materiałowych wykorzystanych w *Trylogii Illuminatus*. Ponadto doświadczenie kontaktu z czytelnikami piszącymi listy do „Playboya” skłoniło Wilsona do opracowania innej książki, tym razem wspólnie z Miriam Joan Hill, *Everything Is Under Control: Conspiracies, Cults and Cover-ups* (1998), będącej rodzajem encyklopedii sarkastycznie przedstawiającej różnego rodzaju teorie spiskowe i konspiracyjne, w które dość powszechnie wierzą Amerykanie. Dodać należy, że to, co filozofowie nazywają realizmem empirycznym, psychologowie, m.in. za Wilsonem,

¹⁵ Robert Anton Wilson (1932–2007) według poświęconej książkom witryny *goodreads*, „w różnych okresach był powieściopisarzem, eseistą, filozofem, polimatem (polymath) bądź polihistorem, psychonautą, futurystą, wolnomysłicielem. Sam nazywał siebie mistykiem agnostycznym (*agnostic mystic*). Przez dyskordian uznawany za episkoposa, papieża, świętego dyskordianizmu. Wspomagał i popularyzował tę grupę/religię/*melee* w swoich pismach, wywiadach i występach (*strolls*). Swą działalność opisywał jako «próbę zniesienia uwarunkowanych skojarzeń, nowego, wielomodelowego spojrzenia na świat, przy czym wszystkie wzory czy mapy są akceptowane, ale żaden nie jest podnoszony do godności prawdy». Za swój cel uważał: «próbę zapoznania ludzi z uogólnionym agnostycyzmem (*generalized agnosticism*), nie agnostycyzmem dotyczącym Boga, ale agnostycyzmem wobec «wszystkiego»», http://www.goodreads.com/author/show/2918,Robert_Anton_Wilson [dostęp: 17.06.2015]. Słowo *melee* nie ma jednoznacznego odpowiednika w polszczyźnie. Opisowo można je oddać jako „zdezorganizowany, chaotyczny tłum bitewny”. Dyskordianie to grupa parareligijna, parodiująca wszelkie religie, zogniskowana wokół parakultu Discordii – rzymskiej bogini zamętu, niezgody i chaosu (za: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Eris> [dostęp: 24.07.2015]). Najbliższym polskim odpowiednikiem dyskordianizmu jest ruch pastafarian, skupiony wokół ubiegającego się o rejestrację Kościoła Latającego Potwora Spaghetti.

¹⁶ W Stanach Zjednoczonych książka została wydana w roku 1975 pod tytułem: *The Illuminatus! Trilogy*, a tłumaczenia polskie trzech jej tomów (*Oko w Piramidzie, Złote Jabłko, Lewiatan*) w latach 1994–1995.

¹⁷ Wilson czynił to w latach 1961–1975, z kolei danych o doświadczeniach współautora nie znalaziono. Za: https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Anton_Wilson [dostęp: 17.06.2015].

określają mianem realizmu naiwnego, uznając go za „wroga ciekawości”, źródło tendencyjnych decyzji i skłonności do „okopywania się na swoim stanowisku”, co prowadzi do „napięcia, które odczuwamy w kontakcie” z innymi, a w praktyce nauczycielskiej do „karania za własne ograniczenia”¹⁸.

Realizmu naiwnego/empirycznego nie można jednak ograniczać wyłącznie do obszaru wiedzy potocznej, ujawnionej w listach czytelników. Ma on bowiem także (jako realizm empiryczny) swoją tradycję w filozofii poznania (epistemologii), począwszy od poglądów tzw. jońskich filozofów przyrody (VI–V w. p.n.e.), np. Talesa z Miletu, Anaksymandra, Anaksymenesa, Heraklita, poprzez realizm metafizyczny Arystotelesa (384–322 p.n.e.), za pośrednictwem św. Tomasza z Akwinu (1225–1274) przeniesiony w średniowieczu do filozofii chrześcijańskiej. W filozofii nowożytnej realizm przekształca się w kanon naukowy w propozycji empiryzmu Francisca Bacona (1561–1626), zwiastuje nadejście oświecenia w postaci koncepcji umysłu, jako niezapisanej karty (*tabula rasa*) w filozofii Johna Locke’a (1632–1703), by odrodzić się w XIX wieku jako pozytywizm Augusta Comte’a (1798–1857), uznawanego również za „ojca założyciela” socjologii.

Wszystkich wyżej wymienionych filozofów, a także wielu innych tu niewymienionych, łączy założenie o receptywności poznania lub – odwołując się do terminologii spopularyzowanej za pośrednictwem Immanuela Kanta – aposterioryzmu. Nie wglębiając się w występujące w licznych źródłach różnice definicyjne tych pojęć, przytaczam je poniżej w wersji *Słownika wyrazów obcych*, wydanego przez PWN, oddającej istotę rzeczy.

Pojęcie RECEPTYWNY <łac. *receptus* = *wzięty, przyjęty*> oznacza: „przyswajany, przyjmowany z zewnątrz, podlegający wpływom zewnętrznym, przejęty; odbiorczy”¹⁹.

W węższym rozumieniu dotyczącym teorii poznania w tradycji arystotelesowsko-tomistycznej receptywność to:

określenie charakteru poznania ze względu na to, że nie jest ono wytwórcze, lecz recepcyjne, tzn. polega na formalnym (nie zaś materialnym) ujęciu przez poznający podmiot treści przedmiotu, który w akcie poznania jest obecny w intelekcie przez swą postać zastępczą — *species* (odbitka) [rozumiane jako >postać poznawcza przedmiotu, jego zastępcza forma czy —> obraz (1) w akcie poznania<]²⁰. Receptywność jest uważana za cechę nie tylko poznania intelektualnego, lecz również zmysłowego, gdyż zarówno intelekt, jak i zmysły nie wytwarzają swego przedmiotu poznania, lecz przyjmują fakt jego istnienia²¹.

¹⁸ Cytowane określenia pochodzą z artykułu: K. Adamczyk, *Naiwny realizm wrogiem ciekawości*, „Psychologia w szkole” 2011, nr 4, s. 41–50.

¹⁹ *Słownik wyrazów obcych*, Warszawa 1980, s. 692.

²⁰ <http://www.eduteka.pl/doc/odbitka-poznawcza> [dostęp: 19.06.2015].

²¹ <http://www.eduteka.pl/doc/receptywnosc> (w definicji tej usunięto znak odsyłacza dotyczącego pojęcia *species/odbitka*) [dostęp: 19.06.2015].

Z kolei APOSTERIORYZM <łac. *a posteriori* = z następstwa> to:

filoz. pogląd, według którego uzasadnienie poznania ludzkiego musi być oparte bezpośrednio lub pośrednio na doświadczeniu; empiryzm metodologiczny²².

Podsumowując, stanowisko realizmu empirycznego/aposterioryzmu w większości swoich odmian (naiwnych i krytycznych) zakłada, że w procesie poznania człowiek (podmiot poznający) jest biernym odbiorcą rzeczy – przedmiotów istniejących obiektywnie, znajdujących się w stosunku do niego w relacji zewnętrznej. Poznanie realizuje się poprzez reprezentację, tj. odbywa się za pośrednictwem uobecnienia przedmiotu w intelekcie podmiotu przez postać zastępczą (wizerunek, obraz, słowo, symbol, model, itd.). W konsekwencji uznaje się, że w procesie poznania intelekt/rozum jest przede wszystkim, bądź nawet wyłącznie receptorem, co powoduje, że poznawane obiekty postrzega takimi, jakimi rzeczywiście są. Intelekt/rozum w procesie poznania nie zmienia ani ich naturalnej formy, ani treści.

Nominalizm poznawczy

Realistyczny sposób interpretacji rzeczywistości zostaje podważony już w okresie dominacji wspomnianej jońskiej filozofii przyrody przez Pitagorasa (571–495 p.n.e.), który postuluje opisać świat za pomocą liczb²³, a potem Platona (prawdopodobnie 427–347 p.n.e.)²⁴, który istoty rzeczywistości poszukiwał nie w świecie widzialnej materii, ale w obszarze niecielesnych, samoistnych, od zawsze istniejących idei, poznawczo dostępnych człowiekowi, jednak nie poprzez doświadczenie, ale za pośrednictwem intelektu. Intelekt (rozum) według Platona co prawda sam nie tworzy idei, ale je odkrywa lub odsłania (przypomina sobie z czasów, kiedy dusza nie przebywała w materialnym i śmiertelnym ludzkim ciele, ale w świecie stałych oraz odwiecznych idei). Po tej samej stronie, w opozycji do realizmu, znaleźli się stoicy, którzy teorię poznania niemal utożsamiali z logiką, zawierającą w sobie „teorię poznania i gramatykę wraz z poetyką i teorią muzyki”²⁵. Byli sensualistami i empirystami. Za realne uznawali spostrzeżenia zmysłowe wytworzone w wyniku recepcji bodźców pochodzących ze świata zewnętrznego, natomiast idee i pojęcia traktowali jako „twory umysłu,

²² *Słownik wyrazów obcych, op. cit.*, s. 43.

²³ *Co jest najmądrzejsze? Liczba.*
Co jest najpiękniejsze? Harmonia.
Czym jest cały świat? Liczbą i harmonią.

Te wersety są przypisywane Pitagorasowi. Cyt. za: <http://www.math.edu.pl/liczby> [dostęp: 25.06.2015].

²⁴ Podaję za: *Nowa encyklopedia powszechna PWN*, t. 4, Warszawa 1996, s. 912.

²⁵ J. Legowicz, *Zarys historii filozofii*, Warszawa 1976, s. 93.

które nie istnieją realnie, lecz są tylko nazwami”²⁶. W ten sposób w myśli ludzkiej już w starożytności narodziła się jedna z fundamentalnych kontrowersji, różnie w historii i filozofii wiedzy nazywana, którą od czasów średniowiecznej dyskusji o uniwersaliach znamy jako spór pomiędzy realizmem a nominalizmem.

Pojęcie NOMINALIZM, mimo że w istocie nie ma sporu o podstawowe założenie, przyjmujące, że pojęcia ogólne nie mają swej postaci materialnej i istnieją jedynie jako idee lub słowa, jest w filozofii rozumiane co najmniej trojako, jako:

1) stanowisko uformowane w toku średniowiecznych dyskusji nad problemem uniwersaliów, 2) teoretycznie zbliżone stanowisko charakteryzujące poglądy empirystów XVII i XVIII w., 3) stanowiska wyłonione w toku debat nad przedmiotami abstrakcyjnymi, nad językiem i jego odniesieniem do rzeczywistości, prowadzonych w filozofii analitycznej, inspirowanych przez neopozytywizm²⁷.

Spór o uniwersalia, czyli o sposób istnienia pojęć ogólnych, toczony w XII i XIII wieku, zakończył się ciążącym ku realizmowi stanowiskiem wyrażonym przez Piotra Abélarda (1079–1142). Jak to ujmuje Roman Majeran:

Na pytanie Porfiriusza, czy rodzaje i gatunki istnieją w rzeczywistości, czy tylko w umyśle, Piotr Abélard odpowiada: same z siebie istnieją tylko w umyśle, ale oznaczają rzeczy, które istnieją w rzeczywistości²⁸.

Konstruowanie, typologizowanie, budowanie klasyfikacji, etykietowanie, szufladkowanie zostaje więc uznane za działalność umysłu, ale nie według jakichś jego własnych reguł, tylko wedle obiektywnie istniejącego porządku, który umysł jedynie odkrywa bądź odsłania.

Pytanie o uniwersalia, jako przedmiot dyskursu w filozofii nowożytnej, powróciło przede wszystkim za pośrednictwem George’a Berkeleya (1685–1753), który zdawał się zaprzeczać obiektywnemu istnieniu nie tylko uczuć, myśli, idei, ale także rzeczy – poza umysłem podmiotu poznającego. Wyjaśniał to w następujący sposób:

Myślę, że każdy będzie tego intuicyjnie pewien, kto tylko zważy, co się rozumie przez termin istnieć, kiedy się je używa do przedmiotów postrzegania zmysłowego. Kiedy powiadam, że stół, na którym piszę, istnieje, znaczy to, że go widzę i dotykam. (...) Kiedy powiadam, że istniał zapach, znaczy to, że został odczuty węchem; że istniał dźwięk, znaczy to, że został usłyszany; że istniał kolor, albo kształt, znaczy, że został dostrzeżony lub dotknięty. To jest wszystko, co rozumiem przez te i tym podobne wyrażenia. Wydaje mi się bowiem całkowicie niezrozumiałym, co mówi się o absolutnym istnieniu przedmiotów

²⁶ *Ibidem*, s. 93.

²⁷ Jest to definicja podana przez Polskie Towarzystwo Tomasza z Akwinu na stronie: <http://www.ptta.pl/pdf/pdf/n/nominalizm.pdf>, s. 1 (numeracja autora – JR) [dostęp: 21.06.2015]. Autorem cytowanego fragmentu jest Roman Majeran.

²⁸ *Ibidem*, s. 4 (numeracja autora – JR).

niemyślących, bez żadnego związku z tym, że są postrzegane. Ich *esse* stanowi *percipi* – i nie jest możliwym to, aby istniały poza umysłami czy myślącymi przedmiotami, które je postrzegają²⁹.

Czytając tekst Berkeleya można odnieść wrażenie, że niełatwo przychodziło mu zwalczyć w sobie pragnienie poddania się naciskowi rzeczywistości, by uznać ją za zewnętrzną wobec poznającego umysłu. Wynajduje on coraz to nowe przykłady i argumenty, jak gdyby nie do końca był pewien swych racji. Jego argumentacja przekracza granice klasycznej filozofii. Odwołuje się do sensualizmu twierdząc, że wygląd rzeczy to układ wrażeń, a więc w istocie przytacza dowody natury fizycznej i psychologicznej. Wskazuje, że kategorie ogólne istnieją przede wszystkim w języku, a więc wyprzedza znacznie późniejsze dociekania językoznawcze. Odrzucając zdrowy rozsądek zawiera logice wnioskowania, rozumowi, który wyraźnie każe mu uznać się za granicę poznania i mimo że Berkeley był anglikańskim biskupem, to jako filozof, odmawiając ideom prawa do bytu transcendentnego, posłuchał raczej rozumu, a nie mocy objawienia. Immanentny idealizm poznawczy Berkeleya z jednej strony zamykał kategorie ogólne w intelekcie/rozumie, ale z drugiej nie pozwalał rozumowi na przekroczenie sensualnych granic poznania, czyli wyjście poza doświadczenie uobecnienia strumienia wrażeń w świadomości intelektu w postaci pojęć/idei ogólnych.

Dziedzictwo Kanta

Niecałe 30 lat po śmierci irlandzkiego (choć anglikanina) biskupa-filozofa wyznaczone przez niego granice poznania zostają przekroczone za sprawą Immanuelu Kanta (1724–1804) w *Krytyce czystego rozumu* (1781) – jednym z najważniejszych dzieł filozofii nowożytnej. Przekroczenie to polegało na uaktywnieniu się rozumu/intelektu w procesie poznania, na wykreowaniu z samego siebie kategorii apriorycznych (przed poznaniem), zanim proces poznania się zacznie. W ten sposób podmiot poznający (człowiek) wyzwała się z dyktatu narzuconego mu przez chaos rzeczy, by zyskać autonomię w wyniku porządkowania doświadczenia wedle własnych reguł za pomocą apriorycznych kategorii dyktowanych przez rozum, który wcale nie jest czysty – wręcz przeciwnie – brzemienno unikalnymi zdolnościami zogniskowania rzeczywistości w świadomości ludzkiej. Oddając pióro Kantowi:

Dotychczas przyjmowano, że wszelkie nasze poznanie musi się dostosowywać do przedmiotów. Lecz wszelkie próby, by o nich przy pomocy pojęć orzec coś, co by rozszerzyło poznanie nasze, obracały się przy tym założeniu w niwecz. Spróbujmyż więc raz, czy się nam lepiej nie powiedzie przy rozwiązywaniu zadań metafizyki, jeżeli przyjmiemy, że to przedmioty muszą się dostosowywać do naszego poznania. Zgadza się to już lepiej z wy-

²⁹ G. Berkeley, *Traktat o zasadach ludzkiego poznania*, przekł. J. Salamon SJ, Kraków 2004, s. 26, <http://www.pistis.pl/biblioteka/Berkeley%20-%20Traktat%20o%20zasadach.pdf>.

magana możliwością poznania ich *a priori*, które ma coś ustalić o przedmiotach, zanim nam one są dane. Rzecz się z tym ma tak samo, jak z pierwszą myślą Kopernika, który, gdy wyjaśnienie ruchów ciał niebieskich nie chciało się udawać przy założeniu, że cała armia gwiazd obraca się dookoła widza, spróbował, czy nie uda się lepiej, jeżeli każe się obracać widzowi, natomiast gwiazdy pozostawi w spokoju. Otóż w metafizyce można spróbować czegoś podobnego³⁰.

I dalej:

Wszystkie dane naoczne są dla nas niczym i nas nic nie obchodzą, jeżeli nie możemy ich objąć świadomością bezpośrednio lub pośrednio. I tylko przez to jedynie możliwe jest poznanie. Świadomi jesteśmy *a priori* stałej tożsamości samych siebie w odniesieniu do wszystkich przedstawień, które kiedykolwiek mogą należeć do naszego poznania, tożsamości będącej koniecznym warunkiem możliwości wszelkich przedstawień (gdyż przedstawiają mi one coś jedynie dzięki temu, że wraz ze wszelkimi innymi należą do jednej świadomości, a więc muszą przynajmniej w niej móc być ze sobą powiązane)³¹.

Po kantowskiej rewolucji epistemologicznej, będącej w humanistyce odpowiednikiem rewolucji kopernikańskiej w astronomii, nic już nie było takie samo jak wcześniej. Poznający podmiot przestał być jedynie biernym, neutralnym odbiorcą zmysłowo dostępnych bodźców i został uaktywniony jako twórca – kreator i organizator poznawanego przedmiotu. Umysł zrzucił z siebie okowy boskiej predestynacji i deterministyczny fatalizm nieustannie powtarzanych imitacji rzeczywistości zewnętrznej, odzyskał autonomię poznawczą, stając się w ten sposób tej rzeczywistości współtwórcą. Nie nastąpiło to jednak od razu. Chociaż „zwrot krytyczny”³² został zauważony przez filozofów już za życia jego autora, to wmieszanie nowych idei w stary język, terminy, pojęcia i „schematy niemieckiej osiemnastowiecznej scholastyki”³³ utrudniały odbiór oraz zrozumienie dzieła³⁴. Przystojenie Kanta okresu krytycznego wymagało czasu. To, co nazywamy „rewolucją kantowską” lub „kopernikańskim przewrotem w filozofii” nastąpiło później, bo dopiero w neokantyzmie, czyli – jak chce Władysław Tatarkiewicz – w kantyzmie „czystszy niż w pismach samego Kanta”³⁵, którego

³⁰ I. Kant, *Krytyka czystego rozumu*, z oryginału niemieckiego przełożył oraz opatrzył wstępem i przypisami R. Ingarden, Warszawa 1957, s. 30–31, <http://filozofia.3bird.net/download/filozofia/kant/filozofia-immanuel-kant-krytyka-czystego-rozumu-01.pdf> [dostęp: 10.06.2015].

³¹ *Ibidem*, s. 221.

³² Tak określa się radykalną zmianę koncepcji filozoficznej Kanta, zapoczątkowaną przez publikację *Krytyki czystego rozumu* (I wyd. 1781), a kontynuowaną m.in. w *Krytyce praktycznego rozumu* (I wyd. 1788), *Krytyce władzy sąđenja* (I wyd. 1790) i *Metafizyce moralności* (I wyd. 1797).

³³ Sformułowanie Władysława Tatarkiewicza w: W. Tatarkiewicz, *W dwieście pięćdziesiąt rocznicę urodzin Kanta*, [w:] *Dziedzictwo Kanta. Materiały z sesji Kantowskiej*, red. J. Garewicz, Warszawa 1976, s. 10.

³⁴ „Współczesny mu (Kantowi – JR) autor podaje, że 14 profesorów z 11 uniwersytetów stanęło od razu po stronie Kanta, a 22 z 18 uniwersytetów wypowiedziało się przeciwko niemu. Niektórzy z oponentów nie umieli przyjąć nowej idei, ale innych odstręczała niejednorodna, niedostatecznie zharmonizowana, staro-nowa całość. Jeśli krytyczną koncepcję uważać za złoto, to niełatwo było to złoto wydzielić z rudy”. *Ibidem*, s. 10–11.

³⁵ *Ibidem*, s. 12.

wybitnymi reprezentantami stali się myśliciele zaliczani do szkoły marburskiej, której początek datowany jest na rok 1872, kiedy to Friedrich Albert Lange objął katedrę filozofii w Marburgu³⁶ oraz tzw. szkoły badeńskiej³⁷. Czysty kantyzm można najkrócej, ale i bez nadmiernych uproszczeń, opisać w dziesięciu tezach zaproponowanych przez W. Tatarkiewicza:

1) że filozofię należy zaczynać od analizy i krytyki poznania – wbrew dogmatykom; 2) że wobec subiektywizmu, będącego rezultatem tej krytyki, należy zrezygnować z filozofii bytu – wbrew metafizykom; 3) że krytyka poznania ujawnia jego aktywny charakter – wbrew empirystom; 4) że poznanie jest możliwe dzięki doświadczeniu i w jego granicach (bo ono daje poznanie całą jego treść) – wbrew filozofom spekulatywnym; 5) że wszakże doświadczenie nie jest biernym odbieraniem wrażeń, lecz ich kształtowaniem przez aprioryczne formy umysłu – wbrew powszechnemu przedkantowskiemu pogładowi; 6) że doświadczenie i całe poznanie wyrasta z »dwu pni«, zmysłów i umysłu (...) – wbrew pogładowi zarówno sensualistów, jak racjonalistów, 7) że w doświadczeniu dostępne są nie same rzeczy, lecz tylko zjawiska – wbrew naiwnym realistom; 8) że rzeczy, choć same w sobie są niepoznawalne, jednakże istnieją realnie – wbrew idealistom; 9) że istnieją dwa różne światy: jeden, na który wskazuje doświadczenie zewnętrzne, i drugi, na który wskazuje wewnętrzne – wbrew materialistom, spirytualistom i monistom; 10) że najlepiej i najpewniej poznajemy formy zjawisk, bo te nasz umysł sam konstruuje: przeto najpewniejszą częścią naszej wiedzy jest wiedza formalna³⁸.

Tezy te, również i dzisiaj we współczesnej myśli filozoficznej, a także w najogólniej rozumianym procesie tworzenia wiedzy, w tym wiedzy naukowej – powinny stanowić podstawę niezbędnej refleksji metodologicznej, podejmowanej w najwcześniejszej fazie tego procesu. Dotyczy to zarówno budowania teorii, jak i problematyzacji badań empirycznych. W szczególności chodzi tu o budowanie paradygmatu badawczego, czyli przyjmowania podstawowych założeń w kwestii natury rzeczywistości i jej dostępności poznawczej, lokowania zagadnienia w obszarze wiedzy/nauki, formułowania pytań i hipotez, budowania siatki zdefiniowanych pojęć teoretycznych oraz definicji operacyjnych. Wszystko to jest potrzebne po to, by zminimalizować niebezpieczeństwa różnorodnych i nader licznych błędów poznawczych³⁹, prowadzących najczęściej do nieprawdziwego opisu oraz błędnej analizy interesującego nas zjawiska czy problemu, co w efekcie doprowadza do przekonania o kryzysie humanistyki i nauk społecznych. Zdaniem Piotra Sztompki typowymi reakcjami na ten kryzys, przynajmniej

³⁶ Na temat szkoły marburskiej i neokantyzmu zob.: T. Gadacz, *Historia filozofii XX wieku. Nurty, tom 2. Neokantyzm – Filozofia egzystencji – Filozofia dialogu*, Kraków 2009. Niepełną listę uczonych związanych ze szkołą marburską można znaleźć na stronie: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Neokantyzm> [wejście: 20.08.2015]. Zob. też: A.J. Noras, T. Kubalica, *Wstęp*, [w:] *Neokantyzm badeński i marburski. Antologia tekstów*, red. A.J. Noras, T. Kubalica, Katowice 2011, s. 7–15.

³⁷ https://de.wikipedia.org/wiki/S%C3%BCdwestdeutsche_Schule [dostęp: 20.08.2015]

³⁸ W. Tatarkiewicz, *op. cit.*, s. 12–13.

³⁹ Podstawową listę błędów poznawczych można zobaczyć na stronie: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_cognitive_biases [dostęp: 30.09.2015].

w socjologii, są: nihilizm, czyli „totalna negacja tradycyjnej teorii socjologicznej, a w skrajnej postaci – totalna negacja socjologii jako nauki”, dogmatyzm, czyli „bezkrytyczna, a czasem i bezrefleksyjna akceptacja jednej teorii czy jednej tradycji teoretycznej, przy apriorycznym, opartym na »przyklepaniu etykietek« odrzuceniu wszystkich innych”, oraz programowy eklektyzm, czyli „oportunistyczne sięganie do różnorodnych i wzajemnie niespójnych teorii, w zależności od konkretnych potrzeb badawczych”⁴⁰. Jako rodzaj remedium na powyższe plagi P. Sztompka proponuje twórczą rekonstrukcję, która polegać ma na „poszukiwaniu nowego paradygmatu nie poprzez zerwanie z tradycją teorii socjologicznej, lecz przeciwnie – przez syntezę najcenniejszych elementów tej tradycji i przezwycięzenie jej słabości, słowem – kontynuację i negację zarazem”⁴¹.

Realizm wewnętrzny

Realizm wewnętrzny, określanej niekiedy także mianem pragmatyzmu, uznawany jest za rodzaj kompromisu pomiędzy stanowiskami realizmu poznawczego a nominalizmu czy relatywizmu pojęciowego. Za reprezentanta tego kompromisu uchodzi amerykański filozof, Hilary Putnam. W swoim dość znanym artykule *Mózgi w naczyniu* zastanawia się nad tym, czy kształt śladu mrówki pełzającej po piasku, który układa się w podobiznę Winstona Churchilla jest reprezentacją (przedstawieniem) brytyjskiego premiera. Odpowiedź jest negatywna, ponieważ mrówka kreśląc figurę nie miała nawet śladu intencji „narysowania” tej postaci, podobnie jak papuga wykrzykująca „Winston Churchill!!” Intencję reprezentowania mogą mieć jedynie podmioty zdolne „pomyśleć o Churchillu”, co prowadzi do wniosku, że:

Myśli (a tym samym i umysł) są więc zasadniczo innej natury niż przedmioty fizyczne. Myśli cechuje *intencjonalność*: mogą one odnosić się do czegoś innego; nie, co fizyczne, nie posiada cechy »intencjonalności«, poza intencjonalnością będącą pochodną postępowania sie danym przedmiotem fizycznym przez jakiś umysł⁴².

Gdyby to ważne skądinąd rozróżnienie miało wystarczyć do wyjaśnienia sposobu pojawienia się i istnienia *intencjonalności*, konieczne byłoby przyjęcie założenia, że umysł sam z siebie ma jakąś „tajemniczą władzę” jej kreacji. A, co dowodzi Putnam, umysł takiej władzy nie ma, przynajmniej nie ma jej „sam

⁴⁰ P. Sztompka, *Teoria socjologiczna końca XX wieku. Wstęp do wydania polskiego*, [w:] J.H. Turner, *Struktura teorii socjologicznej*, Warszawa 1985, s. 40.

⁴¹ *Ibidem*, s. 41.

⁴² H. Putnam, *Mózgi w naczyniu*, [w:] *idem*, *Wiele twarzy realizmu i inne eseje*, tłum. A. Grobler, Warszawa 2014, s. 297. Bardzo interesującą interpretację koncepcji Putnama w kontekście filmu „Matrix” braci Wachowskich przedstawił Tomasz Albiński w artykule pt. *Mózgi w naczyniu*, „Filozofia Publiczna i Edukacja Demokratyczna” 2012, t. I, nr 1, s. 81–92, <https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/bitstream/10593/5236/1/12-Albinski.pdf> [dostęp: 11.09.2015].

z siebie”. Dowód przeprowadza posługując się eksperymentem myślowym nazywanym przez niego „przypowieścią o mózgach w naczyniu”.

W przypowieści tej niegodziwy uczony umieścił mózg w naczyniu z pożywką umożliwiającą utrzymanie go przy życiu. Zakończenia nerwów podłączono do komputera emitującego impulsy dające mózgowi absolutnie doskonałe wrażenia przebywania w realnej rzeczywistości. Co więcej rozważanie takie można rozciągnąć na wszystkich ludzi, a niegodziwy uczony mógłby nawet nie istnieć, bo „może (choć to absurd) kosmos po prostu przypadkiem składa się z urządzeń automatycznych służących zaopatrzeniu naczynia wypełnionego mózgami i układami nerwowymi”, wywołującymi „zbiorowe halucynacje”. Cała ta konstrukcja służy Putnamowi do przeprowadzenia pojęciowego i logicznego (czyli filozoficznego) dowodu, polegającego na udzieleniu odpowiedzi na pytanie, czy – przy założeniu, że przypowieść jest prawdziwa – „moglibyśmy, będąc takimi mózgami w naczyniu, *powiedzieć* lub *pomyśleć*, że nimi jesteśmy?” Putnam próbuje udowodnić,

(...) że odpowiedź brzmi: »Nie, nie mogliśmy«. A właściwie zamierzam udowodnić, że domniemanie, iż naprawdę jesteśmy mózgami w naczyniu, choć nie gwałci żadnego z praw fizyki i w żaden sposób nie kłóci się z całym naszym doświadczeniem, nie może być prawdziwe. *Nie może być prawdziwe*, ponieważ w pewnym sensie obala samo siebie⁴³.

Jest tak, ponieważ: „Domniemanie samo siebie obala, jeżeli z założenia o jego prawdziwości wynika, że jest fałszywe”⁴⁴, a podstawowym dowodem jest przeprowadzenie „dialogicznego testu kompetencji” zbudowanego na podstawie idei Alana Turinga. Test ten służy do rozpoznawania, czy w akcie komunikacji potrafimy odróżnić maszynę (komputer, mózg w naczyniu) od człowieka. Komputer czy mózg w naczyniu, zdaniem Putnama, najprawdopodobniej tego testu by nie zdał, ponieważ operowałby wyłącznie w świecie pojęć, które nie mają swoich odniesień.

Pojęcia nie są przedstawieniami umysłu, które ze swej istoty odnoszą się do przedmiotów zewnętrznych, z tego prostego powodu, że w ogóle nie są przedstawieniami umysłu. Pojęcia są znakami stosowanymi w szczególny sposób: są znaki publiczne i prywatne, jestestwa myślnie i fizyczne, jednak nawet wtedy, gdy znaki są „myślnie” i „prywatne”, znak sam przez się, w oderwaniu od jego użycia, nie jest pojęciem. Znaki same przez się, ze swej wewnętrznej natury, nie odnoszą się do niczego⁴⁵.

Jeżeli zatem mózgi w naczyniu lub komputery nie są w stanie zdefiniować siebie jako mózgi w naczyniu lub jako komputery, to przyczyną tego jest

⁴³ Omówienie oraz wszystkie cytaty z dwóch ostatnich akapitów pochodzą z: H. Putnam, *Mózgi w naczyniu*, [w:] *idem, Wiele twarzy realizmu...*, *op. cit.*, s. 302–304.

⁴⁴ *Ibidem*, s. 305.

⁴⁵ *Ibidem*, s. 319.

niezdolność zbudowania reprezentacji jakiegokolwiek rzeczywistości pozostającej poza ich światem. A zatem prawda ich reprezentacji jest ograniczona do układu pojęciowego, w którego obrębie egzystują, ale sam układ pojęciowy nie przesądza, co jest prawdą w jego obrębie. Kompromisowy charakter realizmu wewnętrznego miałyby zatem polegać na zdolności tworzenia reprezentacji cząstkowych łączących w znaki myśli z przedmiotami fizycznymi, ale wyłącznie w obrębie ograniczonego układu danej rzeczywistości. Jakiś absolutny bądź uniwersalny układ pojęciowy jest niemożliwy, ponieważ wszelkie systemy reprezentacji znakowej, werbalnej, wizualnej, dźwiękowej nie mają istotowego, immanentnie wpisanego w rzeczywistość, związku z reprezentowanymi przedmiotami. Realizm wewnętrzny Putnama stawałby się zatem czymś w rodzaju „obiektywnego relatywizmu pojęciowego”, w którym prawda może być relatywna, ale nigdy nie jest całkowicie dowolna.

Ponadto, co dla tego artykułu jest także bardzo istotne, dylemat realizm – nominalizm występuje w jeszcze jednej konfiguracji znaczeniowej, tym razem na gruncie nauk społecznych i nauk o kulturze⁴⁶. Ta konfiguracja ma fundamentalne znaczenie dla ontologii społeczeństwa i kultury, a rozstrzygnięcie dylematu ma zazwyczaj ogromne znaczenie dla akceptacji metodologii badawczej i konwencji interpretacyjnej, a także ewentualnych praktyk politycznych (przeciwdziałania niepożądanym, a przewidywanym zmianom lub odwrotnie – inicjowanie zmian korzystnych – w obu przypadkach z punktu widzenia przyjętych i akceptowanych [przez kogo?]⁴⁷ założeń aksjonormatywnych). W największym skrócie chodzi tu o spór o sposób istnienia społeczeństwa/kultury. Czy – w przypadku społeczeństwa lub grupy społecznej – są to byty ponadjednostkowe, realne, obiektywnie odrębne od sumy jednostek i do nich nieredukowalne? A zatem, podobnie jak w przypadku interpretacji realizmu wewnętrznego Putnama, jak chce Piotr Labenz, mamy tu:

do czynienia z metafizycznym wyborem między naturalizmem a antynaturalizmem. (...) Wybór ten dzieli, jak to określił Kołakowski, „wspólny los wszystkich fundamentalnych zagadnień filozofii ostatnich dwudziestu pięciu stuleci”, mianowicie można go rozstrzygnąć jedynie na podstawie własnych preferencji⁴⁸.

⁴⁶ W prawodawstwie polskim nauki społeczne zostały rozdzielone od nauk humanistycznych, na podstawie Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 8 sierpnia, 2011 r. w sprawie obszarów wiedzy, dziedzin nauki i sztuki oraz dyscyplin naukowych i artystycznych. Rozporządzenie to podpisała ówczesna Minister – prof. Barbara Kudrycka. Dokument ten można znaleźć na stronie: http://www.nauka.gov.pl/g2/oryginal/2013_05/bc84c9b55b1826a8b0b936f7b41fe8ce.pdf [dostęp: 16.06.2015].

⁴⁷ Nie chcę rozwijać tu nieuniknionego sporu na temat tego, o czyj punkt widzenia tu chodzi. Jest to zagadnienie z zakresu hegemonii politycznej i kulturowej, polityki kulturowej i kulturalnej, socjologii władzy. Zainteresowanych odsyłam do podręcznika Ch. Barkera, *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, rozdz. III, IV i XIV, Kraków 2005, s. 63–136, 469–506.

⁴⁸ P. Labenz, *Kto się boi zagwozдки sceptycznej?*, <http://kf.mish.uw.edu.pl/labenz/paper0.htm> [dostęp: 10.09.2015].

Dylemat ten, rozstrzygalny bądź nierozstrzygalny pokazuje, że pozycja badacza wszelkich zjawisk: fizycznych, psychicznych, ideacyjnych i innych jest trudna oraz niejednoznaczna. Przekonanie o możliwości wiarygodnego poznawania jakiegokolwiek rzeczywistości runęło w gruzy poprzez odkrycie (ujawnienie), że to poznanie jest zawsze zapośredniczone przez jakieś narzędzie poznawcze (zarówno zmysły, umysł, jak i różne przyrządy skonstruowane przez człowieka). Dotyczy to również nauk przyrodniczych, w tym ścisłych, uznawanych dotąd za wzór poznania obiektywnego. Przełom związany jest z odkryciem przez fizyka Wernera Heisenberga zasady nieoznaczoności⁴⁹, która w swych konsekwencjach prowadzi do wniosku, że każdy pomiar/badanie nieuchronnie zmienia naturalne warunki mierzonego/badanego obiektu, przez co wpływa na ten obiekt powodując, że nie ma możliwości jego obserwacji w stanie takim samym, jak ten, kiedy obserwacji nie prowadzimy. Uwaga badaczy musiała się więc skupić już nie wyłącznie na badanym obiekcie, ale co najmniej w takim samym stopniu na narzędziu i metodzie poznawczej.

Kultura a zabawa/gra

Dążąc do sformułowania odpowiedzi na postawione w ostatnim akapicie pytania o sposób istnienia społeczeństwa i kultury, ujawnione powinno zostać jedno z najważniejszych założeń, jakie przyjęto w odniesieniu do obu bytów. Otóż przyjęto założenie, dzisiaj raczej oczywiste, o wzajemnym i nierozzerwalnym związku pomiędzy sposobem istnienia zbiorowości społecznej (strukturą społeczną) a towarzyszącą jej kulturą. Inaczej mówiąc, społeczeństwo rozumiem jako konieczny związek dwóch jego aspektów: strukturalnego (struktury społecznej) i symboliczno-aksjonormatywnego (kultury). Nawiązując do słynnej metafory Ferdinada de Sussure'a, porównującej znak do kartki papieru, której niedającymi się rozłączyć stronami są znaczone (*signifié*) i znaczące (*signifiant*), za kartkę papieru można by uznać społeczeństwo, a jego integralnymi stronami byłyby struktura społeczna oraz kultura. W takiej konfiguracji struktura społeczna

...rozumiana jako konfiguracja pozycji i ról społecznych oraz relacji pomiędzy nimi, miała tworzyć zorganizowaną przestrzeń, którą pod względem aksjologicznym i normatywnym określała kultura. Uporządkowane pola tej przestrzeni mieli wypełniać ludzie przygotowani w procesie socjalizacji do pełnienia czy odgrywania swych ról oraz utworzone przez nich grupy społeczne. Nierozzerwalny związek struktury społecznej i kultury realizuje się przede wszystkim w grupach społecznych, których jednostkowymi emanacjami są tożsamości społeczne. Grupa społeczna jest twórcą i nosicielem kultury, co zwrrotnie oznacza, że kultura nie może istnieć bez grupy społecznej. Kultura bez grupy społecznej jest w sensie dosłownym martwa, ponieważ wszyscy członkowie tej grupy leżą na cmentarzu. Zajmują się nią archeolodzy szukając w wykopaliskach nie tylko materialnych artefaktów, ale

⁴⁹ https://pl.wikipedia.org/wiki/Zasada_nieoznaczono%C5%9Bci [dostęp: 18.06.2015].

i związanych z nimi sensów i znaczeń, a nie socjologów i etnologów. Ci drudzy koncentrują się na kulturach żywych, a te nie mogą istnieć bez tworzących i podtrzymujących je grup społecznych⁵⁰.

Istotę tego podejścia wyraża powszechnie znana definicja kultury, autorstwa Antoniny Kłoskowskiej, konkludującej, że:

(...) kultura jest to względnie zintegrowana całość obejmująca zachowania ludzi przebiegające według wspólnych dla zbiorowości społecznej wzorów wykształconych i przyswajanych w toku interakcji oraz zawierająca wytwory takich zachowań⁵¹.

Cytowana powyżej definicja ma charakter syntetyczny i w istocie stanowi subsumpcję sposobów rozumienia kultury w światowej literaturze socjologicznej do połowy lat sześćdziesiątych XX wieku. Można w niej doszukać się kompromisu pomiędzy stanowiskiem obiektywistycznym, reprezentowanym przez Stefana Czarnowskiego, dla którego kultura to: „(...) całokształt zobiektywizowanych elementów dorobku społecznego, wspólnych szeregów grup i z racji swej obiektywności ustalonych i zdolnych rozszerzać się przestrzennie”⁵², a ujęciem formalistycznym Warda Goodenougha, uznającego, że:

Kultura nie jest zjawiskiem materialnym, nie składa się z rzeczy, ludzi, zachowań lub uczuć. Jest raczej organizacją tych wszystkich składników. Jest formą tego, co ludzie przechowują w swoim umyśle, ich modeli postrzegania, kojarzenia i interpretowania świata⁵³.

Trzecim uczestnikiem kompromisu jest ujęcie Stanisława Ossowskiego, nauczyciela i mistrza Kłoskowskiej, który przyjmował, że kulturą jest: „(...) zespół dyspozycji psychicznych przekazywanych w łonie danej zbiorowości przez kontakt społeczny i uzależnionych od całego systemu stosunków między-

⁵⁰ J. Rokicki, *Janusowe oblicze wielokulturowości*, [w:] *Szalony kto nie chce wyżej jeżeli może. Księga jubileuszowa Profesora Emila Orzechowskiego*, red. A. Kędziora, Ł. Gaweł, Kraków 2014, s. 332.

⁵¹ A. Kłoskowska, *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, PWN, Warszawa 1980, s. 40 (pierwsze wydanie tej książki datowane jest na rok 1964). Akceptując tę definicję należy jednak pamiętać, że Kłoskowskiej ta globalna definicja nie wystarczała. W swoich późniejszych pracach, poprzez wydzielenie z globalnego ujęcia kultury trzech jej aspektów: kultury bytu, kultury społecznej i kultury symbolicznej, za autonomiczną kategorię socjologii kultury uznała tę ostatnią wyznaczając w *Socjologii kultury* (wydanej po raz pierwszy w roku 1981 przez PWN) jej obszar w granicach dwóch kryteriów – semiotycznego i aksjologicznego. Zob. też: Z. Bokszański, *Antoniny Kłoskowskiej teoria i socjologia kultury*, „Przegląd Socjologiczny” 2012, nr 3, s. 47–55, cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.../c/Zbigniew_Bokszanski.pdf [dostęp: 13.03.2017].

⁵² S. Czarnowski, *Dziela*, t. I: *Studia z historii kultury*, oprac. N. Assorodobraj, S. Ossowski, Warszawa 1956, s. 20. Cyt. za *Obserwatorium żywej kultury – sieć badawcza. Słownik teorii i metodologii badań kultury*, KULTURA klasyczne definicje polskie, Autor(ka) wpisu: B. Fatyga, <http://ozkultura.pl/wpis/217/6> [dostęp: 19.08.2015].

⁵³ W. Goodenough, *Cultural Anthropology and Linguistics*, [w:] *Language in Culture and Society*, red. D. Hymes, New York 1964 (1957), s. 36; cyt. za: M. Buchowski, *Wprowadzenie*, [w:] *Amerykańska Antropologia Kognitywna*, red. M. Buchowski, Instytut Kultury, Warszawa 1993, s. 13. Cyt. za: *Obserwatorium żywej kultury...*, *op. cit.*

ludzkich”⁵⁴, czyli pewna esencja systemu społecznego danej zbiorowości, „zakotwiczona” w psychice jednostek należących do tej zbiorowości, a więc rozumiana jako kategoria intersubiektywna, co sugeruje, że w ramach tej zbiorowości oczywista. Ten sposób pojmowania kultury jest bliski Husserlowskiej kategorii świata – „postawy naturalnej” lub „naocznie danego nam świata, w którym żyjemy”, przez co rzadko będącego przedmiotem refleksji, a mimo to wyznaczającego ramy i kryteria ludzkiego myślenia i działania. Dzieje się tak, ponieważ zgodnie z potocznie dominującą zasadą realizmu naiwnego/empirycznego, świat ten jest uznawany za rzeczywistość „oczywistą samo przez się”⁵⁵. Chciałbym w tym miejscu dodać, że ten paradygmat interpretacji sposobu istnienia społeczeństwa i kultury charakterystyczny jest dla całego nurtu fenomenologicznego oraz wyraźnie koresponduje z wprowadzonymi przez Alfreda Schütza kategoriami intersubiektywności, a także „wiedzy potocznej”, jako podstawy tworzenia społeczeństwa z jednostek, czy etnometologii Harolda Garfinkela, rozumianej nie jako metodologia badań etnicznych, jak niekiedy się potocznie ten termin interpretuje, ale jako opis i analiza metod, „za pomocą których ludzie wytwarzają przeświadczenie o istnieniu porządku społecznego”⁵⁶.

Kultura w procesie zmian sposobu jej rozumienia, które obserwujemy mniej więcej od początku lat siedemdziesiątych XX wieku, zdaje się nie tylko zyskiwać autonomię w stosunku do struktury społecznej, ale wręcz ją wchłaniać. Społeczeństwo stopniowo traci swe autonomiczne cechy strukturalne i zanurza się coraz głębiej w obszarze kultury. W poglądach neokantystów (np. Ernsta Cassirera), relatywistów językowo-kulturowych (Edwarda Sapira i Benjamina Lee Whorfa), strukturalistów (Claude’a Lévi Straussa, Michela Foucaulta), wspomnianych wyżej fenomenologów oraz Petera L. Bergera, socjologów krytycznych szkoły frankfurckiej, czy uznawanej za reprezentantkę modernizmu antropologicznego Mary Douglas⁵⁷, pojawiło się przekonanie, że kultura w interakcji ze strukturą społeczną staje się podmiotem dominującym⁵⁸. Doprowadziło to wywodzącego się ze szkoły krytycznej Jürgena Habermasa do uzasadnionego, jak się po latach okazało, przekonania, że świat symboliczno-ekspresyjnej kultury nie tylko stanie się „centralną właściwością nowoczesnego życia społecznego”, ale nawet będzie odgrywał większą rolę w ewolucji społeczeństwa⁵⁹.

⁵⁴ S. Ossowski, *Z zagadnień psychologii społecznej*, [w:] *idem, Dzieła t. III, Z zagadnień psychologii społecznej*, PWN, Warszawa 1967, s. 163. Cyt. za: *Obserwatorium żywej kultury...*, *op. cit.*

⁵⁵ Tę interpretację fenomenologicznej koncepcji społeczeństwa przez Edmunda Husserla przywołano za: J.H. Turner, *Struktura teorii socjologicznej*, przekł. J. Szmátka, PWN, Warszawa 1985, s. 466–468.

⁵⁶ *Ibidem*, s. 479.

⁵⁷ Tak klasyfikuje brytyjską antropolog Ronald Hendel w artykule: *Mary Douglas and anthropological modernism*, „The Journal of Hebrew Scriptures” 2008, Vol. 8, art. 8.

⁵⁸ Takie jest przesłanie książki R. Wuthnowa, J.D. Huntera, A. Bergesena i E. Kurzweil, *Cultural Analysis. The Work of Peter L. Berger, M. Douglas, M. Foucault and Jürgen Habermas*, Routledge & Kegan Paul, Boston – London – Melbourne – Henley 1984.

⁵⁹ Akapit ten jest nieco przetworzonym autocytatem, z: J. Rokicki, *Janusowe oblicze wielokulturowości*, *op. cit.*, s. 332–333.

Nie jest to już jednak ani kultura bytu, ani kultura społeczna, ale kultura symboliczna, bądź kultura form symbolicznych, do których Ernst Cassirer zaliczył mit, religię, język, sztukę, historię i naukę (w *Philosophie der symbolischen Formen* (1923–1929) i w *An Essay on Man* (1944)⁶⁰, dołączając do nich zmitologizowaną politykę w swym ostatnim dziele *The Myth of the State*⁶¹, opublikowanym w 1946 r. przez Yale University Press, już po śmierci zmarłego rok wcześniej autora. Formy te tworzą kulturę – właściwy świat egzystencji człowieka – jedynie za pośrednictwem zmysłów oraz umysłu zdolnego do percepcji i organizowania rzeczywistości w stosunku do niego zewnętrznej. Wobec braku zdolności telepatycznych, redukcji funkcji instynktu, czy innych możliwości bezpośredniego doświadczania świata zewnętrznego przez ludzi, zmysły i umysł są narzędziami, które rzeczywistość tę selekcionują oraz układają w symboliczne porządki formalne. Składają się one na kulturę – właściwe środowisko istoty – którą Cassirer określił mianem *animal symbolicum*.

Neokantowska interpretacja kultury nie pomija, ani tym bardziej nie neguje realności istnienia rzeczy, wobec czego uznaje prawomocność rozwijania filozofii bytu, chociaż się nią nie zajmuje. Twierdzi jedynie, że człowiek nie jest zdolny do poznania bytu w sposób bezpośredni, ale zawsze pośredni; dokonuje tego dzięki pracy umysłu, nadającego sens doświadczeniom zmysłowym zarejestrowanym w ludzkiej świadomości. Nie jest jednak do końca jasne jaki status ontologiczny – realny czy idealny – należy przypisać poznającemu umysłowi, a właściwie skutkowi jego pracy, jakim jest sens nadany doświadczeniu. Znaczący krok w kierunku opcji idealistycznej stawia fenomenologia. Według Helmuta Plessnera (interpretowanego w podręczniku Jana Galarowicza) sens ów:

(...) nie jest bytem, rzeczą przedmiotem. Sens jedynie umożliwia mi poznanie bytu. Sens jest czymś w rodzaju światła: dzięki niemu stają się widoczne i poznawalne byt, przedmioty. Gdybym nie znał sensu długopisu, nie mógłbym po prostu poznać tego oto leżącego przede mną bytu zwanego długopisem. (...) Jeśli z jakichś powodów nie ukształtował się we mnie sens dziecka, nie rozpoznam w tych małych istotach, z którymi mam do czynienia na podwórku, w przedszkolu i w szkole dzieci, lecz jedynie zminiaturyzowanych dorosłych itd.⁶²

Pojawienie się, za pośrednictwem Edmunda Husserla, w naukach społecznych paradygmatu fenomenologicznego otwarło drogę do nowego sposobu rozumienia kultury jako systemu znakowego. Według Jurija Łotmana i Borysa Uspieńskiego, współzałożycieli tartusko-moskiewskiej szkoły semiotyki, kultura jest systemem znakowym, kreatorem sfery społecznej, ustrukturuwanej wokół człowieka,

⁶⁰ Polski przekład: A. Staniewska, *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, Warszawa 1971.

⁶¹ Polski przekład: A. Staniewska, *Mit państwa*, Warszawa 2006.

⁶² J. Galarowicz, *Na ścieżkach prawdy. Wprowadzenie do filozofii*, Kraków 1992, s. 263.

która na podobieństwo biosfery, czyni możliwym życie, co prawda nie organiczne, lecz społeczne. Aby jednak spełnić tę rolę, kultura powinna posiadać strukturalne »urządzenie do matrycowania«. Jego funkcję pełni właśnie język naturalny. (...) Kulturę rozumiemy tu jako **niedziedziczną pamięć społeczeństwa** (wytłuszczenie – JŁ, BU) znajdującą swój wyraz w określonym systemie zakazów i nakazów. (...) Samo istnienie kultury zakłada zbudowanie systemu reguł przekształcania doświadczeń bezpośrednich w tekst. (...) Kulturę w ogóle można potraktować jako zbiór tekstów; jednak z punktu widzenia badacza ściślej-
sze będzie określenie kultury jako mechanizmu wytwarzającego zbiór tekstów⁶³.

Kultura w tym ujęciu staje się semiosferą rozumianą jako „przestrzeń semiotyczna konieczna dla egzystencji i funkcjonowania języków”, poza którą „niemożliwa jest jakakolwiek komunikacja, niemożliwy jest jakikolwiek język”⁶⁴. Zakorzeniając się w strukturze znaków, a także procesach ich tworzenia, odbierania i przekazywania (semiozie) kultura poszerza i pogłębia swą autonomię, ale równolegle coraz bardziej uniezależnia się od struktury społecznej, co zwrótnie uwalnia stopniowo strukturę ze sztywnego gorsetu aksjonormatywnego. W ten sposób społeczeństwo/kultura staje się coraz bardziej amorficzne, by osiągnąć stan określony przez Zygmunta Baumana mianem „płynnej nowoczesności”⁶⁵. W ten sposób kultura, a razem z nią i gra/zabawa docierają do okresu dominacji paradygmatu postmodernistycznego, definiowanego rozmaicie bądź uznawanego za niedefiniowalny, ale możliwy do opisanego jako zbiór „krytycznych, strategicznych i retorycznych praktyk wprowadzających pojęcia takie, jak różnica, powtarzanie, ślad, symulakr i hiperrzeczywistość po to, by zdestabilizować inne pojęcia, takie jak, obecność, tożsamość, postęp historyczny, pewność poznawcza (prawda – JR) oraz jednoznaczność”⁶⁶.

W tym okresie pojawia się także pojęcie GRYWALIZACJA.

Kultura i zabawa/gra nawet jeśli mamy problem z ich utożsamieniem, co w pewnym sensie sugeruje Huizinga, niewątpliwie należą do tego samego obszaru porządku poznawczego, funkcjonalnego i pragmatycznego człowieka. Jeśli jednak uznamy je za układy odrębne, co najmniej na poziomie nominalnym, np. jako układy A i B, to – jeśli układy te są zbiorami, możliwości wzajemnych relacji pomiędzy nimi powinny wyczerpywać się w ramach pięciu typów relacji.

1. Oba zbiory są całkowicie rozłączne, co oznacza, że żaden z elementów należących do zbioru A nie należy jednocześnie do zbioru B, ani odwrotnie – żaden z elementów zbioru B nie należy jednocześnie do zbioru A. Odnosząc to do kultury i gry/zabawy można powiedzieć, że sytuacja ta opisuje

⁶³ J. Łotman, B. Uspienski, *O semiotycznym mechanizmie kultury*, tłum. J. Faryno, [w:] *Semiotyka kultury*, red. E. Janus, M.R. Mayenowa, Warszawa 1977, s. 150–153. Cyt. za: *Obserwatorium żywej kultury...*, *op. cit.*

⁶⁴ Cyt. za: https://pl.wikipedia.org/wiki/Jurij_%C5%81otman [dostęp: 11.01.2017].

⁶⁵ Jest to jednocześnie tytuł książki: Z. Bauman, *Płynna nowoczesność*, Kraków 2006.

⁶⁶ G. Aylesworth, *Postmodernism*, „The Stanford Encyclopedia of Philosophy”, <https://plato.stanford.edu/entries/postmodernism> [dostęp: 16.03.2017].

dwie całkowicie odrębne całości, które w stosunku do siebie pozostają we wzajemnej izolacji.

2. Oba zbiory są identyczne, to znaczy, że zawierają te same elementy powiązane takim samym wzorem więzi/relacji strukturalnych. Tożsamość ta może jednak zachodzić na odrębnych poziomach obecności zbioru – ontologicznym bądź epistemologicznym, co wyraża się przede wszystkim w synonimicznym bądź homonimicznym charakterze przejawiania się różnicy. Na przykład odmienne nazwy tych samych czynności w obrębie kultury i zabawy denotują te same elementy bądź te same relacje. Są więc synonimami. Chociaż wskazują na te same zbiory, a szerzej – zjawiska i procesy, to jednak pomiędzy nimi może pojawić się ważna różnica dotycząca na przykład znaku ich wartościowania, neutralnego lub pogardliwego. Pod względem pojęciowym synonimy nie są tu doskonałe. Posługujący się nimi ludzie wskazując na ten sam zbiór w istocie „widzą” go zgoła w odmienny sposób. Dla porządku trzeba dodać, że w przypadku homonimii mamy do czynienia z identycznymi nazwami denotującymi odmienne pojęcia. Na przykład głośne śpiewanie niemieckich piosenek ludowych przez młodych turystów w Opolu z ich punktu widzenia mogłoby uchodzić za dobrą zabawę, ale z perspektywy pamiętających II wojnę światową Polaków – za prowokację polityczną⁶⁷.
3. Oba zbiory się krzyżują, nie są rozłączne, ale też nie są tożsame. Oznacza to, że w takim układzie relacji istnieją elementy zbioru A, które nie należą jednocześnie do zbioru B oraz istnieją elementy należące wyłącznie do zbioru B, ale także w układzie tym mieszczą się elementy należące jednocześnie do obu zbiorów A i B. Jeśli przełożymy to na język kategorii pojęciowych, to w tym przypadku każda z obu kategorii ma swój własny, specyficzny zakres pojęciowy, nietożsamy i nienakładający się na zakres pojęciowy drugiej kategorii, przy jednoczesnym posiadaniu elementów wspólnych.

⁶⁷ Odnoszę się tu do autentycznego zajścia z Opolą: „(...) z 22 sierpnia 2013, kiedy to na wniosek przypadkowych przechodniów policja usunęła z deptaka w centrum miasta grupkę niemieckich skautów tylko dlatego, że publicznie śpiewali niemieckie piosenki ludowe. (...) Intencje młodych śpiewaków sprowadzały się do chęci zarobienia na przechodniach określonej sumy pieniędzy, by wydać je w restauracji czy po prostu wesprzeć wspólny podróźniczy budżet. Zakładali oni, że ich performans polskim słuchaczom będzie się podobał, a niektórym na tyle, że będą nagradzali wykonawców pieniędzmi wrzucanymi do postawionego na ziemi kapełusza. Zarejestrowane wypowiedzi skautów zaskoczonych interwencją policji zdają się wskazywać na fakt, że nie przypuszczali, iż ich performans mógłby zostać przez kogokolwiek odebrany jako niestosowny do miejsca i czasu, w którym się odbywa. Z uwagi na brak odpowiednich płaszczyzn odniesienia albo też kluczy interpretacyjnych nie domyślali się zapewne przyczyn niezadowolenia niektórych odbiorców, nawet po tym, gdy zapytano ich, czy wykonywane utwory nie są pieśniami faszystowskimi. Myślenie typu magiczno-mitycznego, (...) łatwo może doprowadzić do utożsamienia pieśni niemieckojęzycznej, nie tylko w rytmie marsza, z pieśnią nazistowską, zwłaszcza jeśli słowa utworu są dla odbiorcy niezrozumiałe”. J. Kajfosz, *Obraz przeszłości w percepcji magiczno-mitycznej, czyli pamięć w działaniu*, „Politeja” 2015, 3(35), s. 27–40.

4. Jeden zbiór zawiera w sobie drugi zbiór, np. kultura (A) zawiera w sobie grę/zabawę, co jednocześnie oznacza, że zbiór B jest podtypem szerszej kategorii A. W nauce logiki mówimy, że B jest podzbiorem właściwym zbioru A.
5. Relacja między A a B może oczywiście mieć charakter odwrotny, to znaczy B może zawierać w sobie A. Inaczej mówiąc zbiór A jest podzbiorem właściwym zbioru B. Chociaż dla elementów bądź relacji obu zbiorów pozycja A lub B w relacji zbiór – podzbiór może być ważna, z formalno-strukturalnego punktu widzenia nie ma to jednak żadnego znaczenia.

Oprócz uporządkowania możliwych relacji pomiędzy dwoma pojęciami w wymiarze tożsamości bądź odrębności ich zakresów, można pokazać także zależności określające kierunki determinacji lub oddziaływania ich desygnatów. Istnieją tutaj trzy możliwości:

- (1) Zbiór (kultura) A determinuje lub przynajmniej wyraźnie modyfikuje sytuację zbioru (gry/zabawy) B ($A \Rightarrow B$).
- (2) Odwrotność sytuacji pierwszej – zbiór (gra/zabawa) B determinuje lub przynajmniej wyraźnie modyfikuje sytuację zbioru (kultury) A ($B \Rightarrow A$).
- (3) Oba zbiory (kultury i zabawa/gra) wzajemnie na siebie wpływają i wzajemnie się modyfikują ($A \Leftrightarrow B$), przy czym siła tych modyfikacji może nie być zrównoważona, ale zmienna w różnych płaszczyznach czy wymiarach oddziaływania.

Gry i zabawy. Reguły, rodzaje, zagrożenia

Ktoś może zapytać o to, dlaczego z powodu namysłu nad grywalizacją⁶⁸ przez tyle stron autor zajmuje się teorią poznania, *homo ludens*, związkami struktury społecznej i kultury, zmianami sposobu rozumienia oraz stosowania pojęcia kultury czy jej relacji z zabawą/grą. Odpowiedź znajduje się jednak w tekście, bowiem, jak już wcześniej zostało przytoczone, potrzebne jest „(...) po to, by zminimalizować niebezpieczeństwa różnorodnych i nader licznych błędów poznawczych, prowadzących najczęściej do nieprawdziwego opisu i błędnej analizy interesującego nas zjawiska czy problemu”, co ma kluczowe znaczenie przy wprowadzaniu do korpusu wiedzy i nauki pojęć pozornie nowych, często hybrydalnych, ale udających spójne całości. Należy to czynić także po to, by wydobyć ukryte w nich niespójności, a wręcz sprzeczności, ułatwiające ukrywane intencje działań za zasłoną „frajdy” psa Ruperta, manipulowanego przez kotkę Salome,

⁶⁸ Mianowicie używaniem „mechanizmów znanych z gier (planszowych, towarzyskich, komputerowych) do zmiany zachowań ludzi poza kontekstem gry”, a także wstrzykiwaniem „frajdy do czynności (takich jak praca, ranne wstawanie, oszczędzanie na emeryturę czy nauka), które normalnie frajdy nie sprawiają”. Jest to definicja autora tego pojęcia – Pawła Tkaczyka, za: <http://paweltkaczyk.com/pl/category/grywalizacja> [dostęp: 20.03.2017].

co sprowadziło go do pozycji „pożytecznego idioty”⁶⁹. Jaka jest różnica pomiędzy Salome a Rupertem? Salome zna reguły gry, którą prowadzi, a Rupert nie.

Czym jest lub może być zabawa/gra, a w konsekwencji grywalizacja – z teorioznawczego punktu widzenia? Na pewno obiektem analizy. Czymś, co jest zewnętrzne wobec człowieka – poznającego podmiotu. Może być stanem, procesem, rzeczą, zespołem reguł itp., istniejących poza nami niezależnie od tego czy je rozpoznaliśmy i ujawniliśmy jako elementy, czy atrybuty rzeczywistości. W tym przypadku jest przedmiotem, strukturą, zadaniem do odkrycia, czymś takim, jak grawitacja, mechanizm dziedziczenia, prawo Archimedesesa itp., częścią lub regułą rzeczywistości, w której żyjemy. Zweryfikowane w praktycznym działaniu rozpoznanie świata, życia, społeczeństwa, kultury jako gry/zabawy niewątpliwie radykalnie przeformułowałyby nie tylko paradygmat poznawczy współczesnego człowieka, ale też jego systemy aksjonormatywne oraz praktyczne reguły i sposoby postępowania. Tak się zresztą już dzieje. Opisywanie świata i życia jako gry zaczęło się znacznie wcześniej od daty publikacji dzieła Huizingi.

Opisywanie świata jako gry nie oznacza, że świat jest grą. Może bowiem grą/zabawą jest zasada, czy systemem pojęć, za pomocą których to my ten świat porządkujemy i opisujemy. W tym kierunku podąża Victor Turner uznając gry społeczne⁷⁰ (*dramas*), na równi z obrzędami, rytuałami, interpretacjami historii, klasyfikacjami czasu i przestrzeni, za metafory oraz „symboliczne działania w społeczeństwie”⁷¹. Wobec niemożności bezpośredniego kontaktu ze światem zewnętrznym gra/zabawa staje się narzędziem i sposobem jego poznania. W takim rozumieniu rośnie niebezpieczeństwo budowania hipostaz oraz reifikacji pojęcia zabawy/gry.

Grę, zabawę, grywalizację można też pojmować na sposób pragmatyczny, a nawet praktycystyczny. Ten sposób rozumienia gier charakteryzuje przede wszystkim entuzjastów wykorzystania „mechaniki gier”, zwłaszcza komputerowych w szkoleniu pracowników do wykonywania zadań nie będących grami, a co najmniej nie identyfikowanych jako gry. W tej skromnie wyglądającej koncepcji grywalizacji kryje się, jak sądzę, ogromny potencjał wypaczenia idei gry/zabawy i przekształcenia jej w manipulację. Odwołajmy się do klasyków. Johan Huizinga za główną cechę gry/zabawy uznał współzawodnictwo. Chociaż w obrębie *ludus* nie utworzył odrębnych klas, typów czy kategorii, to znajdując element ludyczny w prawie, wojnie, wiedzy, poezji, filozofii, sztuce i wielu innych sferach aktywności ludzkiej zdawał sobie w pełni sprawę z jej zróżnicowania.

Dalej poszedł Roger Caillois, który – po pierwsze, zdefiniował grę/zabawę jako czynność, która musi odbywać się zgodnie z sześcioma fundamentalnymi

⁶⁹ Określenie to bywa przypisywane Leninowi, chociaż nie ma na to bezpośrednich dowodów. Mimo to warto przeczytać, co na temat „pożytecznego idioty” pisze Wikipedia: https://pl.wikipedia.org/wiki/Po%C5%BCyteczny_idiota [dostęp: 21.03.2017].

⁷⁰ W znaczeniu spektaklu, przedstawienia, odgrywania ról.

⁷¹ V. Turner, *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działania w społeczeństwie*, Kraków 2005.

regułami: 1. gracze spotykają się dobrowolnie; 2. zabawa jest nieproduktywna; 3. jest ona „wydarzeniem” ograniczonym miejscem i czasem; 4. stanowi proces określony regułami; 5. w jej trakcie człowiek żyje w rzeczywistości fikcyjnej; 6. jest to proces otwarty, a jego koniec jest niepewny⁷². A po drugie, jak zauważa Remigiusz Kopoczek, autor *Gier i ludzi* zaproponował „podział na cztery zasadnicze grupy, zależnie od tego, czy w danych grach i zabawach przeważa element współzawodnictwa, przypadku, naśladownictwa czy oszołomienia. Określił je następującymi pojęciami: agón (zawody, walka), alea (kości, gry losowe), mimicy (przejmowanie ról, naśladownictwo, mimetyzm) i ilinks co po grecku znaczy «wir wodny»; od tego właśnie określenia pochodzi w tym samym języku słowo «zawrót głowy» (ilingos)”, „odlot”, oszołomienie, „zapamiętanie się”⁷³. Zabawą/grą są więc tak, jak u Huizingi – wszelkie formy współzawodnictwa spełniające warunki sześciu reguł fundamentalnych, ale też gry hazardowe, zabawy naśladowcze oraz zabawy, czasem z użyciem „środków wspomagających”, prowadzące do oszołomienia. W grach agonistycznych gracz polega wyłącznie na sobie i swych umiejętnościach, w grach losowych gracz „liczy na wszystko z wyjątkiem siebie, poddając się siłom, które go zwozdą”, w mimikrze „wyobraża sobie, że jest kimś innym”, w ilinks „zaspokajają pragnienie przejściowego zakłócenia równowagi cielesnej, ucieczki od tyranii nużącej, zwyczajnej (*ordinary*) świadomości”⁷⁴.

Przypomnijmy, gra/zabawa jest i pozostaje sobą wtedy, gdy odbywa się według wyodrębnionych przez R. Caillois sześciu reguł fundamentalnych: dobrowolności, nieproduktywności (nie jest np. profesją), zamknięcia w określonym miejscu i czasie, istnienia reguł gry oraz ich znajomości przez uczestników, fikcyjności, niepewności wyniku. Wszelkie zakłócenia tych reguł: wprowadzenie elementów przymusu; w przypadku zawodowych aktorów czy sportowców – mieszanie zawodu z życiem codziennym; otwarcie gry przez likwidację jej granic czasowych i przestrzennych – interferencja z nie-grą; brak jasnych reguł; nieznanie reguł i ich nieprzestrzeganie; mieszanie umownej fikcyjności z rzeczywistością życia; „ustawianie” wyniku – wszystko to staje się manipulacją, psuje grę, doprowadza do konfliktów, oszustwa, prowadzi do upadku zaufania, a w konsekwencji do degradacji więzi grupowych i uprawdopodobnia pojawienie się procesów anomijnych.

Grywalizacja, w wąskim rozumieniu tego pojęcia (wprowadzanie „mechanizmów znanych z gier [planszowych, towarzyskich, komputerowych] do zmiany zachowań ludzi poza kontekstem gry”, a także wstrzykiwanie „fajdy do czynności [takich jak praca, ranne wstawanie, oszczędzanie na emeryturę

⁷² Zob.: R. Caillois, *Gry i ludzie*, Warszawa 1997, s. 20.

⁷³ R. Kopoczek, *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Katowice 2013, s. 16–18.

⁷⁴ Cyt. za: R. Caillois, *Man, Plays and Games*, Urbana and Chicago 2001, s. 44, https://books.google.pl/books?id=mQfIAAAACAAJ&pg=PA43&hl=pl&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false [dostęp: 23.03.2017].

czy nauka], które normalnie frajdy nie sprawiają”⁷⁵), nie przestrzega tych reguł. Uczestnicy gry mogą nie wiedzieć, że to w czym uczestniczą jest grą, co daje władzę tym, którzy to wiedzą, profesjonalści rywalizują z amatorami, nie zawsze są znane reguły i cele, fikcja miesza się z realnym życiem – nie grą, a wynik jest z góry znany.

Także w rozumieniu gry jako *mimesis*, co obejmuje zarówno imitację, jak i symulację, reguły Caillois są łamane. Z reguły prowadzi to do zacierania w świadomości ludzi różnicy pomiędzy oryginałem a kopią, niespójności wzorca i symbolu, pomieszania rzeczywistego z imitacją. Świat, w którym symulakr jest bardziej prawdziwy od swego realnego wzorca został przedstawiony i opisany przez Jeana Baudrillarda w *Symulakrach i symulacjach*. W takiej sytuacji obraz Matki Boskiej Częstochowskiej nie jest znakiem sacrum Matki Jezusa, ale sam – będąc materialnym przedmiotem – staje się sacrum. Gdyby nie test niewiernego Tomasza Apostoła, opisany w Ewangelii według św. Jana (20, 24–29), zmartwychwstały Jezus mógłby równie dobrze być hologramem. Pomieszenie świata symulacji z realnym powoduje na przykład pojawienie się tak niebezpiecznych sytuacji, jak prowadzące do śmierci zamknięcie się głównego bohatera w wirtualnym świecie, przedstawione w filmie z 2011 roku *Sala samobójców* w reżyserii Jana Komasy, czy niedawne dość sprzeczne informacje o prowadzącej do samobójstw młodzieży internetowej grze „niebieski wieloryb”⁷⁶. Wyborcy, ofiary „postprawdy” także nie wiedzieli, że Ministrem Obrony Narodowej nie miał zostać, jak deklarowała Beata Szydło, Jarosław Gowin, ale Antoni Macierewicz; w programie wyborczym PIS nie było mowy o pozbawieniu Trybunału Konstytucyjnego wpływu na rządzenie krajem, a wynik głosowania na przewodniczącego Rady Europejskiej (27:1) nie jest, jak chce obóz Prawa i Sprawiedliwości, zwycięstwem Polski. Przykłady, nie tylko z Polski, można z łatwością mnożyć, ale nie to jest przecież celem tego artykułu.

Urzeczowienie i mistyfikacja

Urzeczowienie i mistyfikacja należą do najczęściej wykorzystywanych mechanizmów zakłócających relację i komunikację pomiędzy znakiem a jego desygnatem, zabawą/grą a jej/ich pierwowzorem. Jeśli międzypaństwowy mecz piłki nożnej jest symbolem rywalizacji między dwoma krajami, to w sytuacji obiektywnego napięcia może zainicjować wybuch prawdziwej wojny. Taka sytuacja zdarzyła się w lipcu 1969 roku, kiedy mecze piłki nożnej, chociaż nie były prawdziwym powodem wojny między Salwadorem a Hondurasem, to dzięki nim zbudowano narrację, w której to starcie zbrojne nazwano „wojną futbolową”. Przyczyniły się

⁷⁵ Zob. przypis 68.

⁷⁶ „Niebieski wieloryb”. *Niebezpieczna gra dotarła do Polski. Doszło do pierwszych okaleczeń*, „Newsweek”, 20.03.2017, <http://www.newsweek.pl/polska/-niebieski-wieloryb-dotarl-do-polski-,artykuly,407315,1.html> [dostęp: 23.03.2017].

do tego gwałtowne starcia kibiców na stadionach w Hondurasie i w Salwadorze, które niewątpliwie podgrzały nacjonalistyczne nastroje w obu państwach, oraz zerwanie przez Salwador stosunków dyplomatycznych z Hondurasem w tym samym dniu, w którym w Mexico City rozegrano trzeci mecz, decydujący o awansie Salwadoru do mistrzostw świata w Meksyku w 1970 roku. Metaforyczna „wojna futbolowa” na stadionie zmaterializowała się w świadomości społecznej jako wojna prawdziwa, która pociągnęła za sobą ponad 3 tysiące ofiar śmiertelnych⁷⁷. W książce *Gry społeczne, pola i metafory* Victor Turner opisuje inne przykłady materializacji gier i idei, takie jak prowadzenie gry społecznej oraz zrealizowanie idei męczeństwa „w imię altruistycznej sprawy”, w przypadku arcybiskupa Tomasza Becketa, nieustanne rekonstrukcje praw i dogmatów religijnych przez praktykowanie pielgrzymek a także innych rytuałów. Do przykładów urzeczowienia idei należy także budowa pomników, upamiętnienia tragicznych śmierci w wypadkach samochodowych poprzez stawianie krzyży przy drogach (w Polsce i Grecji), unaocznienie abstrakcyjnych idei w postaciach ludzkich lub zwierzęcych i wiele innych form⁷⁸.

Mistyfikacja jest natomiast mechanizmem nadawania faktom lub rzeczom – elementom rzeczywistości obiektywnej, znaczeń nieprawdziwych, pozornych. Klasyczna, słownikowa definicja mistyfikacji mówi, że jest to „wprowadzenie w błąd, zwodzenie kogo przez nadanie czemu pozorów prawdy”⁷⁹. Definicja ta zakłada celowość działania. Sądzę jednak, że można ją rozszerzyć o działania niecelowe, np. wynikające ze złudzenia, głębokiej wiary lub zaufania, ale jednak mylące, wprowadzające w błąd. Mistyfikacją może być zatem przekonanie, że islandzki wulkan Eyafjallajökull wybuchł w związku z katastrofą smoleńską⁸⁰, nazywanie ofiar tej katastrofy poległymi, sugestia, że „dziadek w Wehrmachcie” podważa patriotyzm Donalda Tuska⁸¹, jak i artykuł informujący, że szczepienia wywołują autyzm u dzieci⁸², a masturbacja prowadzi do ślepoty⁸³. Niewątpliwymi przykładami celowej mistyfikacji była intensywne reklama spółki Amber Gold Sp. z o.o., wioski potiomkinowskie (mistyfikacja podwójna), *Protokoły mędrców Syjonu* i wielka liczba innych sławnych⁸⁴ oraz mniej znanych oszustw.

⁷⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Football_War [dostęp: 23.03.2017].

⁷⁸ Jednym z najlepszych publikacji na temat urzeczowienia, upostaciowienia, unaoczniania abstrakcyjnych idei jest książka/album: C. Ripa, *Ikonologia*, przeł. I. Kania, Kraków 2002.

⁷⁹ *Słownik wyrazów obcych PWN*, Warszawa 1980, s. 482.

⁸⁰ J. Rokicki, *Katastrofa smoleńska w świetle koncepcji „kozła ofiarnego” René Girarda*, „Bezpieczeństwo. Teoria i Praktyka” 2011, nr 2(II), s. 92.

⁸¹ Zob. np.: T. Stempowski, *Dziadek w Wehrmachcie, ojciec w SS*, <http://fototekst.pl/dziadek-w-wehrmachcie-ojciec-w-ss> [dostęp: 22.03.2017].

⁸² Seria artykułów sygnowanych przez Marię Dorotę Majewską, <https://vaccgenocide.wordpress.com/tag/skutki-uboczne-szczepien> [dostęp: 21.03.2017].

⁸³ *L'Onanismo overro dissertazioni Sopra de Malattie cagionate dallePolluzioni volontarie Del Signor Tissot...*, IN VENEZIA MDCCLXXXV.

⁸⁴ Listę sławnych mistyfikacji można znaleźć na stronie: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Kategoria:Mistyfikacje> [dostęp: 22.03.2017].

Podsumowanie

Na zakończenie rozważań, które wywołane pretekstem pytania o charakter związku, jaki zachodzi pomiędzy grywalizacją a manipulacją⁸⁵ przeniosły się na teren teorioznawstwa, a które z całą pewnością nie przyniosły rozstrzygnięcia, pozwolę sobie odwołać się do Johana Huizingi. W ostatnim rozdziale *Homo ludens* ujawnia on bowiem, że w całym tekście poprzedzającym tę uwagę unikał przyznania się do tego, że wynika z niego konkluzja, iż wszystko, o czym pisze „uznane zostaje za zabawę”, a duch ludzki obraca się w „zaczarowanym kręgu zabawy”. Na poparcie takiego wniosku przytacza opinie Heraklita, Platona, Marcina Lutra oraz biblijnej Księgi Przypowieści (w Biblii Tysiąclecia nazwanej Księgą Przysłów). Filozofowie skoncentrowani w swych wieżach z kości słoniowej na sprawach poważnych, a takimi są byty absolutne, patrzyli na człowieka z perspektywy boskiej. A z tego miejsca: „Dziecięcymi zabawami są poglądy ludzkie”⁸⁶ (przypisywane Heraklitowi – JR), człowiek „(...) jest jakby jakąś przemyślnie sporządzoną zabawką boga i to, że nią jest, stanowi naprawdę największą jego wartość”⁸⁷, a Mądrość – Towarzyszka Stwórcy z Księgi Przysłów była „przy Nim mistrzynią, rozkoszą Jego dzień po dniu, cały czas igrając przed Nim, igrając na okręgu ziemi, znajdując radość przy synach ludzkich”⁸⁸. Z przeglądu tych opinii autor wyprowadza wniosek, że jedyną drogą prowadzącą do wyzwolenia się ze wspomnianego „zaczarowanego kręgu” jest odwołanie się do dziedziny etyki. Ocena moralna gry/zabawy, a właściwie jej skutków, jest bowiem miarą jej wartości i kryterium przyzwolenia. Sfera etyki nie mieści się już jednak w obrębie *ludus*. Putnamowski mózg w naczyniu nie jest w stanie rozstrzygnąć czy jest lub nie jest mózgiem w naczyniu. Potrzebuje do tego punktu odniesienia, który jest poza jego zasięgiem – znajduje się poza jego układem pojęciowym. Chociaż punkt wyjścia niniejszego artykułu był zgoła inny, to z pokorą wypada przyznać, że – zapewne podświadomie – autor powtórzył tę samą drogę, jaką prowadzi Czytelnika Johan Huizinga. Za ostatnie słowa niech posłuży *in extenso* cytaty ostatniego akapitu *Homo ludens*:

Kto w wiekustej przemianie pojęcia zabawy – powagi czuje, że własne myśli wirować mu zaczynają, odnajduje w dziedzinie etyki punkt oparcia, jaki utracił w logice. Zabawa jako taka, stwierdziliśmy na początku, znajduje się poza sferą norm moralnych. Sama przez się nie jest ani zła, ani dobra. Lecz jeśli człowiek ma decydować, czy jakiś czyn, do którego nakłania go własna wola, jest mu przeznaczony jako sprawa poważna bądź też dozwolony

⁸⁵ „Między grywalizacją a manipulacją – perspektywa interdyscyplinarna” – taki był temat konferencji naukowej, zorganizowanej przez Krakowską Akademię im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego i firmę Senet – szkoleniowe gry miejskie 28 listopada 2016 r. Patronat nad nią objęło Polskie Towarzystwo Komunikacji Społecznej i Polskie Towarzystwo Edukacji Medialnej.

⁸⁶ J. Huizinga, *op. cit.*, s. 298.

⁸⁷ *Ibidem*, s. 36, 299.

⁸⁸ *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, Pallotinum, Warszawa – Poznań 2000, s. 596.

jako zabawa, probierzem staje się dla niego jego własne sumienie. Z chwilą gdy w decyzji dotyczącej czynu uczestniczą uczucia prawdy, sprawiedliwości, litości i przebaczenia, samo zagadnienie traci już swoje znaczenie. Kropla współczucia wystarczy, aby czyny nasze przenieść poza granice myślowych rozróżnień. W każdej świadomości moralnej opartej na uznaniu sprawiedliwości i łaski do końca nierozwiązany problem: zabawa czy powaga – milknie na zawsze⁸⁹.

⁸⁹ J. Huizinga, *op. cit.*, s. 300.