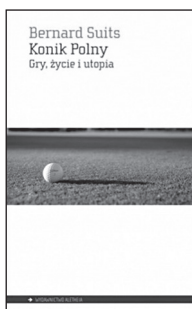


## BOOK REVIEWS AND NOTES / RECENZJE KSIĄŻEK I NOTY

**Bernard Suits, *Konik Polny. Gry, życie i utopia***

Przeł. Filip Kobiela. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2016, 274 s.,  
ISBN 978–83–65680–04–4<sup>1</sup>



Bernard Suits — zmarły w 2007 roku filozof amerykański — opublikował *Konika Polnego* w 1978 roku. Jak na monografię naukową jest to książka niezwykle. Znaczną część jej treści stanowią bowiem dziwaczne historie i dialogi fantastycznych bohaterów, w tym mrówek Sceptyka i Prudencji, emerytowanych generałów Iwana i Abdula, zaspanego Profesora Drzemki czy morderczego Doktora Groźby. Główną oś fabuły stanowią losy Konika Polnego — postaci znanej z bajek Ezopa i La Fontaine’a. U Suitsa całe lato spędza on na dyskusjach o zaproponowanej przez siebie definicji gier, umiera z nastaniem jesiennych chłódów, następnie zmartwychwstaje, by zaprezentować własną ideę utopii, i w końcu ponownie umiera. Opowieść ma charakter szkatułkowy — w wywodach Konika i jego interlokutorów pojawiają się historie, których bohaterami są między innymi wymienione wcześniej postacie. Historie te służą za modele, za pomocą których dyskutanci starają się zbadać trafność rozważanej definicji.

Jednocześnie jednak cele książki są ściśle naukowe. Po pierwsze, autor stara się bronić tezy, wedle której w zrealizowanej utopii technologicznej — do której dążą wszystkie nasze wysiłki instrumentalne — sens ludzkiego życia będzie mógł opierać się wyłącznie na aktywnościach nieredukowalnie autotelicznych, a konkretnie na graniu w gry<sup>2</sup>. Po drugie, Suits stara się podważyć znany

<sup>1</sup> Początkowy fragment książki wraz z wprowadzeniem tłumacza jest dostępny pod linkiem: [https://www.academia.edu/30272144/Bernard\\_Suits\\_Konik\\_Polny.\\_Gry\\_%C5%BCycie\\_i\\_utopia\\_t%C5%82um.\\_Filip\\_Kobiela](https://www.academia.edu/30272144/Bernard_Suits_Konik_Polny._Gry_%C5%BCycie_i_utopia_t%C5%82um._Filip_Kobiela) (dostęp: 20.11.2017).

<sup>2</sup> Tą niezwykle ciekawą ideą zamierzam zająć się w osobnym tekście — nie będzie tu ona omawiana.

pogląd Ludwiga Wittgensteina dotyczący niemożliwości stworzenia definicji gier w sensie klasycznym i próbuje wypracować taką właśnie definicję. Temu zagadnieniu poświęcona jest większa część *Konika Polnego*: wyjściowe sformułowanie definicji zostaje poddane kilku próbom, w trakcie których doprecyzowaniu ulega sens użytych w niej pojęć. Pod koniec książki wydawca umieścił trzy dodatki mające już zupełnie standardową formę eseju filozoficznego. W dwóch pierwszych Suits kontynuuje obronę swojej definicji gier, tym razem przed zarzutami sformułowanymi przez krytyków jego dzieła. Dodatek 1 poświęcony jest ogólnie obronie sensu definiowania, natomiast Dodatek 2 prezentuje pewien epizod z życia samego Wittgensteina jako kolejne wyzwanie dla bronionej definicji gier. Dodatek 3 omawia z kolei zagadnienie zabawy.

Wedle dyskutowanej w *Koniku Polnym* definicji gry są pewnym rodzajem czynności nakierowanych na cel. Innym rodzajem takich czynności jest praca — w niej również chodzi o zrealizowanie pewnego celu, a więc urzeczywistnienie określonego stanu rzeczy. Dlatego Suits dąży do wskazania różnicy gatunkowej dzielącej pracę — czynności techniczne — od gry.

W przypadku czynności technicznych dążymy do osiągnięcia pewnego stanu rzeczy, wykorzystując maksymalnie skuteczne środki, które mamy do dyspozycji, a które w przypadku gier są zawsze zakazane regułami. W konsekwencji cel gry nie jest po prostu pewnym stanem rzeczy, lecz stanem, który jest możliwy dopiero dzięki istnieniu reguł. Cel rozpatrywany bez reguł — na przykład odpowiednie ustawienie drewnianych żetonów na tekturowej planszy — nazywa Suits „celem przedludycznym”. Reguły nadające temu ustawieniu sens w określonej grze (a zarazem określające dozwolony w niej sposób jego osiągnięcia) nazywa „regułami konstytutywnymi”, natomiast stan rzeczy opisany i osiągnięty przy uwzględnieniu tych reguł — na przykład wygrana w jakiejś grze planszowej — „celem ludycznym”. Postawa gracza jest więc inna niż postawa osoby wykonującej jakąś pracę; ten pierwszy będzie dążył przede wszystkim do przestrzegania reguł gry i dopiero pod tym warunkiem do realizacji celu. Wynika stąd na przykład wniosek, że oszuści w grach, w których wygrane wiążą się z „pozaludycznymi” gratyfikacjami, tylko udają graczy, a w rzeczywistości — w rozumieniu Suitsa — pracują (podobnie jak wszyscy oszuści, złodzieje, rabusie czy mordercy).

Jak wszędzie w filozofii, adekwatność przedstawionej w *Koniku Polnym* definicji, a także prezentowanego tam podejścia do zagadnienia gier, jest dyskusyjna. Wyjściowe sformułowania mówiące o celu przedludycznym i celu ludycznym zostają w trakcie wywodu tak zinterpretowane, aby objąć również przypadki gier w odgrywanie ról (*nota bene* zilustrowanych bardzo zabawnymi przykładami historii Porfiriusza Podszywacza i Bartłomieja Mękoły). Czytelnikowi dobrze znającemu filozofię Wittgensteina trudno nie pomyśleć w tym miejscu o ironicznych próbach podania ogólnej definicji narzędzi z §14 *Dociekań filozoficznych*:

Pomyśl, iż ktoś powiada: „Wszystkie narzędzia służą do tego, by coś zmodyfikować. Tak np. młotek modyfikuje położenie gwoźdźcia, piła — kształt deski itd.”. — A co modyfikuje całówka, garnek do kleju, gwoździe? — „Naszą wiedzę o długości jakiejś rzeczy, temperaturę kleju, wytrzymałość skrzyni” — Czy zyskałoby się cokolwiek przez taką asymilację sposobów wyrażania się? (Wittgenstein, 2004: 14)

Jeśli stan rzeczy, jaki ma być osiągnięty dzięki działaniom gracza, ma polegać na samym trwaniu gry, to można dyskutować, czy pojęcie „stan rzeczy” nie jest tu już użyte w sensie metaforycznym. Zasadniczo nie ma w tym nic złego, poza tym, że zaciera się pewna różnica dzieląca gry o jednoznacznie określonym celu (typu brydża, szachów, tenisa, piłki nożnej, wyścigów sportowych czy tetrisa) i gry bez takiego celu (typu gry w udawanie, gry komputerowej „The Sims” czy też niektórych gier RPG — zarówno komputerowych, jak i niekomputerowych). Ten drugi typ skłonny byłbym nazwać narracyjnym, ponieważ w grach, które można do niego zaliczyć, chodzi o uczestnictwo w pewnej historii. Określenie „mimikra” zaproponowane przez Rogera Caillois w książce *Gry i ludzie* (Caillois, 1997: 27–30) wydaje się nietrafne, ponieważ tego rodzaju gry nie muszą wcale polegać na wcielaniu się graczy w jakies postaci.

Inną trudnością dla definicji Suitsa jest istnienie gier komputerowych, a szerzej, wszystkich maszyn służących do gier (niekomputerową maszyną do gier może być na przykład automat do gry w pinball albo drewniany labirynt na kulkę). Maszyny takie tworzy się, aby ucieleśnić pewne zestawy reguł konstytutywnych, dzięki czemu te ostatnie stają się niejako częścią praw rządzących światem naszego doświadczenia. Także w przypadku gier wbudowanych w maszyny możliwość osiągnięcia celu przedludycznego przy nieprzebrzeganiu reguł konstytutywnych w zasadzie istnieje (chodzi o przypadki ingerencji w fizyczną strukturę maszyny bądź w kod programu komputerowego), ale jest to bardzo trudne dla typowego użytkownika. Zatem realizacja celu zgodna z regułami tego rodzaju gier jest dla wielu graczy najefektywniejszym środkiem osiągnięcia celu przedludycznego<sup>3</sup>.

Można też wskazać, że definicja obejmuje pewne czynności, których nie tylko nie nazywamy grami, ale nawet odczuwalibyśmy pewien opór, by je do gier zaliczać. Do czynności takich należy pisanie wierszy o surowych regułach kompozycyjnych, na przykład sonetów. Jak wiadomo, geneza mowy wiązanej była instrumentalna — rymy i rytmy stanowiły prosty mechanizm korekcji błędów w przekazie tekstów tradycji nieznającej pisma. Dzisiaj ten instrumentalny cel poezji stracił rację bytu (choć ktoś mógłby zauważyć, że o popularności *Pana*

<sup>3</sup> Przykład maszyn do grania sugeruje, że trafniejszą definicję tego rodzaju gier (a także wielu innych) można zbudować wokół zjawiska kultywowania pewnych umiejętności tylko dla nich samych. Wersję tej definicji dla gier sportowych zaproponował polski tłumacz *Konika Polnego* (Kobiela, 2016: 82).

Tadeusza decydowało również to, że można się tego długiego utworu nauczyć na pamięć), pozostaje cel estetyczny. Jednak i on, jak się wydaje, nie stanowi pełnego uzasadnienia utrzymywania formy sonetu. Czy zatem poeci grają tu w jakąś grę?<sup>4</sup>

Najważniejszy problem dotyczy jednak samego sedna idei Suitsa. Można bowiem zapytać, jaki jest cel stworzenia takiej definicji. Czy jest to definicja sprawozdawcza? Raczej nie — nawet sam autor wskazuje, że istnieją przypadki, w których pewne rzeczy są nazywane gramami i nie spełniają jego definicji. Są to na przykład podane przez Wittgensteina w §66 *Reigenspiele* (słowo oddane przez Wolniewicza jako „gry typu korowodów tanecznych”; Wittgenstein, 2004: 50)<sup>5</sup>. Z punktu widzenia autora *Dociekań filozoficznych* Suits wynalazł więc po prostu kolejną grę językową ze słowem „gra”, a *Konik Polny* jest obszerną prezentacją jej reguł. Wydaje się jednak, że ambicje amerykańskiego filozofa są znacznie większe. Nigdzie nie mówi tego wprost, ale zdaje się zakładać, że oprócz naszych zwyczajów nazewniczych istnieje coś takiego jak gra jako rodzaj naturalny i że definicja Suitsa jest próbą uchwycenia istoty tego rodzaju. Jeśli tak, to właśnie tu należałoby lokować rdzeń jego sporu z późnym Wittgensteinem.

Dyskusyjność podanej definicji gier w żadnym razie nie podważa wartości *Konika Polnego*. Wręcz przeciwnie — jako dobrze wyeksponowane i przemyślane stanowisko stymulujące oponentów do intelektualnego wysiłku spełnia wielce pożyteczną funkcję impulsu rozwojowego filozofii<sup>6</sup>. Warto również podkreślić ludyczne zalety samej książki, jej lektura daje bowiem mnóstwo przyjemności. *Last but not least*, trzeba docenić wysiłek a zarazem sztukę polskiego tłumacza książki Suitsa — Filipa Kobieli. Nieczęsto zdarza się bowiem czytać współczesne tłumaczenia książek filozoficznych o takich walorach literackich. Jest to tym bardziej godne uznania, że część żartów i gier z czytelnikiem, jakie uprawia autor *Konika Polnego*, ma charakter językowy. Wygląda na to, że w tym przypadku bardzo niewiele zostało utracone w tłumaczeniu.

## BIBLIOGRAFIA

Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie*. (Przeł. A. Tatarkiewicz & M. Żurowska). Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen.

<sup>4</sup> Nie chcę tą wątpliwością podważać istnienia wielorakich i wielokierunkowych związków gier ze sztuką, których wspaniałą ilustracją jest choćby powieść *Gra szklanych paciorków* Hermana Hessego.

<sup>5</sup> Jak zauważa Filip Kobiela, w Polsce istnieje odpowiednik niemieckiej *Reigenspiel* i jest to zabawa o nazwie kółko graniaste (zob. B. Suits, *Konik Polny*, s. 121, 241, przypisy tłumacza).

<sup>6</sup> Dla ortodoksyjnych wittgensteinistów to zdanie będzie oczywiście czystą herezją.

Kobiela, F. (2016). The nature of sport and its relation to the aesthetic dimension of sport. *Acta Universitatis Carolinae Kinanthropologica*, 52/2, 75–84.

Wittgenstein, L. (2004). *Dociekania filozoficzne*. (Przeł. B. Wolniewicz). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

*Jakub GOMUŁKA\**

---

\* Dr hab. w Katedrze Epistemologii, Logiki i Metodologii Nauk, Instytut Filozofii i Socjologii Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. E-mail: jakub.gomulka@gmail.com.

