

akt przeprosin, a sam akt przemocy musi być poprzedzony dialogiem i prośbą o zaniechanie niepożądanych przez środowisko społeczne działań. Dlatego to **umiejtność operowania przemocą** A. Grzegorzycy stawia na poziomie cnoty. Dzisiaj, kiedy jego praca jest czytana, to swoiste zażenowanie przemocą nabiera zupełnie nowych treści.

Europa. Odkrywanie sensu istnienia, to lektura trudna i wymagająca. W pewnym sensie podręcznik europejskiej duchowości. Praca mówiąca o służbie i podporządkowaniu, ale przede wszystkim motywująca europejską tzn. chrześcijańską wizję formuły sensu istnienia, bo przecież środowisko Europy to środowisko granic chrześcijaństwa. Jest to także praca opisująca język, przede wszystkim język ujawnienia religijnego, jego symbolicznego wymiaru.

Po lekturze tej pracy pozostają jednak pytania, a może wyrzuty sumienia: Czy Europa jeszcze istnieje? Czy istnieje skuteczny, intersubiektywny europejski język argumentacji? Czy istnieje solidna, pozbawiona koniunkturalności krytyka europejska? A może pozostał tylko odwet i ciągła zmiana punktów odniesienia i bezspornych sądów oraz interesowność, czego gorzkim przykładem niech będzie dokonane po dramacie WTC przewartościowanie oceny wydarzeń, które działy się na przełomie stuleci w Groźnym.

„Ostatecznie każdy sam wybiera swoje odpowiedzi - konkluduje A. Grzegorzycy. Bóg tylko zadaje pytania. Jeśli któreś jest zbyt trudne, można zwykle wybrać pytanie łatwiejsze. Ci, którzy widzą że wyzwanie przerasta ich siły, mają szansę pokory...” (s. 250).

Ewa Bińczyk

W co grają filozofowie?*

...[gra] jest pozbawiona podstaw.
Nie jest rozumna (czy nierozumna).
Jest tu - jak nasze życie.
Ludwig Wittgenstein, *O pewności*, 19.4.51

Książka Manfreda Geiera przedstawia filozofię zachodnioeuropejską jako pewien rodzaj gry. Autor stawia sobie w niej za cel rekonstrukcję struktury fundamentalnych sporów angażujących filozofów od czasów Parmenidesa aż do współczesności. Czy Geier używa metafory gry w odniesieniu do filozofii swobodnie,

* M. Geier, *Gra językowa filozofów. Od Parmenidesa do Wittgensteina*, tłum. Janusz Sidorek, Warszawa 2000, s. 318.

w sposób niezobowiązujący, czy raczej konsekwentnie dąży do rzetelnego analitycznego wyeksplorowania tej kategorii? Jeśli mamy do czynienia z drugą z wymienionych powyżej sytuacji, to w jakim sensie filozofia jest grą? Wokół czego toczy się gra filozofów, jakimi rządzi się regułami i jaka jest jej logika? Czy można określić, jakimi rodzajami zasobów dysponują gracze?

Poszukując odpowiedzi na powyższe pytania, staram się doprecyzować termin „gra” korzystając ze współczesnych teorii gier. Teza Geiera mówiąca o tym, że filozofia to gra specyficzna, gra o charakterze językowym, prowadzi nas poza recenzowaną tu książkę, do Ludwiga Wittgensteina - twórcy koncepcji gier językowych. Następnie przedstawiam Geierowską rekonstrukcję logiki gry językowej filozofów. Jak zobaczymy, w jej ramach autor dąży do tego, by zidentyfikować podstawowy mechanizm rządzący grą filozofów. Zdaniem niemieckiego badacza dyskurs filozoficzny rozwija się zawsze w ramach fundamentalnych opozycji binarnych, na przykład takich, jak bycie-nicość, prawda-falsz, rzeczywistość-możliwość. Jak twierdzi autor, gra językowa filozofów to gra tych opozycji, gra nierozwiązywalnych różnic. To właśnie obecność binarnych opozycji w dyskursie filozoficznym jest niewyczerpanym źródłem problemów nie do rozwikłania; stąd też filozofowanie to praca Syzyfowa.

Na zakończenie formułuję kilka uwag na temat zjawiska zawłaszczania metafory gry przez współczesną refleksję nad kulturą. Czy Geierowską propozycja odczytania filozofii jako gry to próba odczarowania kolejnego segmentu kultury?

Gry definiuje się najczęściej jako systemy reguł¹. Reguły konstytuują przynależne grom kryteria wartości. Gra to rzeczywistość rządząca się swoimi własnymi wewnętrznymi ustaleniami, rzeczywistość odcinająca się umownymi granicami od świata codziennego doświadczenia. Zasady gry zawsze mają charakter arbitralny, są konwencjonalne. Gra to zespół dobrowolnie przyjętych i w pełni uznanych na wstępie ograniczeń, których celem jest ustanowienie porządku. Gra odpręża i bawi, toczy się swobodnie. Zazwyczaj nie ma ona konsekwencji dla realnego życia, niczego też nie wytwarza. Jednakże, jak podkreśla choćby Pierre Bourdieu, francuski socjolog, uczestnictwo w niektórych grach bywa pozbawione dystansu, obarczone odczuciem bezwzględnej istotności i rzeczywistości gry².

Socjologiczne teorie gier definiują gry jako sytuacje konfliktu pomiędzy przeciwstawnymi interesami graczy dążących do uzyskania „wypłaty”³. Gracze mają możliwość świadomego wyboru pomiędzy różnymi sposobami działania. Wykonują oni serie posunięć ukrytych (ruchów w grze) wiodących ku wypłacie. Wypłatę określa się zawsze w ramach konkretnej gry. Aktorzy (uczestnicy gry) realizują przyjęte przez siebie strategie składające się z pojedynczych manewrów. Manewry nie zawsze są uczciwymi zachowaniami. Według socjologicznych teorii gier nasze

¹ Oto kilka prac, w których podaje się określenia definicyjne gry: R. Caillois, *Gry i ludzie*, Warszawa 1997, s. 5-20; E. Berne, *W co grają ludzie: psychologia stosunków międzyludzkich*, tłum. P. Izdebski, Warszawa 2000, s. 37-50; P.D. Straffin, *Teoria gier*, tłum. J. Haman, Warszawa 2001, zob. też definicję gry/zabawy Johana Huizingi w: *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* tłum. M. Kurecka i W. Wirpsza, Warszawa 1967, s. 28.

² Zob. P. Bourdieu, J.-C. Passeron, *Reprodukcja. Elementy teorii systemu nauczania*, Warszawa 1990, s. 67.

³ Zob. K. Olechnicki, P. Załęcki, *Słownik socjologiczny*, Toruń 1997.

życie społeczne upływa na podejmowaniu gier, a socjalizacja to proces osvajania dziecka z zestawem gier oferowanym przez dane społeczeństwo.

Manfred Geier twierdzi, że działalność filozofów to gra specyficzna, gra językowa w sensie Wittgensteina⁴. Przyjrzyjmy się więc bliżej koncepcji gier językowych autora *Dociekań filozoficznych*. Grą językową nazywa się w tej pracy „całość złożoną z języka oraz z czynności, w które jest on wpleciony”⁵. Mówienie, zdaniem Wittgensteina, zawsze jest częścią pewnego sposobu życia; każda gra językowa to wyćwiczona praktyka. Należy pamiętać, że istnieją różne gry językowe - nasz język nie jest jednym abstrakcyjnym obiektem, ale rozpada się na wielość praktyk językowych. Pojęcie gry jest „pojęciem o rozmytych brzegach”; Wittgenstein nie podejmuje się tego, aby do końca zdefiniować, czym jest gra. Jednak wszystkie gry, tak jak członkowie rodziny, są spokrewnione ze sobą (poprzez „siatki nachodzących na siebie podobieństw rodzinnych”⁶). Najprościej chyba powiedzieć, że to, co sprawia, że mamy do czynienia z grą, to reguły tej gry. Warto zaznaczyć, że dla Wittgensteina teoretyczne pytanie o istotę gier nie ma sensu, celem jego badań jest bowiem jedynie opis ich funkcjonowania. W ujęciu tego myśliciela gry językowe nie podlegają analizie, nie mogą być przedmiotem żadnej metagry. Jedynym ich uzasadnieniem jest praktyka. Gry ustanawiają własne kryteria wartości, raczej podać można tylko wewnątrz gier - „łańcuch racji ma swój kres”, łańcuch racji kończy się na granicach gry. Dopiero wewnątrz gry mogą odróżniać reguły istotne od nieistotnych.

Zdaniem twórcy koncepcji gier językowych zawsze jestem w jakimś sensie w grze; najpierwotniejszą z gier, w których uczestniczymy, jest gra w język potoczny. Towarzyszące nam poczucie pewności (począwszy od świadomości naszego własnego ciała aż do poczucia pewności w stosunku do reguł matematyki) wskazuje, iż funkcjonujemy w grze językowej, która zawsze już wyprzedza wszelkie próby uzasadniania i wyjaśniania.

Wittgenstein zastanawia się, co to znaczy, że umiem zastosować się do danej reguły. Skąd wiem w danym wypadku, co należy uczynić? Poprawne stosowanie się do reguły nie może być zdefiniowane przez nią samą. Nie istnieje jedno absolutnie trafne ujęcie tego, co to znaczy „kierować się regułą”, ale tak naprawdę kierowanie się nią jest pewną praktyką. Często tworzymy reguły po drodze („Cokolwiek zrobię, da się przecież poprzez jakąś interpretację pogodzić z regułą” - pisze Wittgenstein⁷). Regułą kieruję się „na ślepo”, bez uzasadnienia, nie umiem powiedzieć, co to znaczy, po prostu „tak właśnie postępuję” - ze względu na tezy tego rodzaju możemy mówić o swego rodzaju sceptycyzmie wobec reguł w koncepcji Wittgensteina⁸. Autor *Dociekań filozoficznych* powie, że jesteśmy wytrenowani, jak mamy postępować. Właściwe stosowanie się do reguł jest nawykiem, instytucją. To kon-

⁴ Powody, dla których gra filozofów, zdaniem Geiera, to gra o charakterze językowym, przywołuję niżej.

⁵ L. Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Warszawa 2000, § 7; zob. też § 23.

⁶ Ibidem, s. 65-67.

⁷ Ibidem, s. 326.

⁸ Ibidem, s. 198.

⁹ Por. A. Grobler, *Prawda a względność*, Kraków 2000, s. 80.

tekst społeczny pozwala ocenić poprawność zastosowania reguły, pozwala na lokalizację i korygowanie błędu - reguły muszą mieć zatem instytucjonalne podstawy zastosowania¹⁰.

Ustalamy techniki gry, a potem płaczemy się niejako we własnych regułach¹¹ - tak, zdaniem Wittgensteina, powstają problemy filozoficzne. Ich źródłem jest wyrywanie słów z kontekstu ich potocznego zastosowania i operowanie nimi w ramach gier językowych o innym charakterze („Problemy filozoficzne powstają bowiem wtedy, gdy język świętuje”¹²). Jak z tego wynika, zdaniem autora *Dociekań filozoficznych* problemów filozoficznych nie możemy rozwiązać, możemy jedynie opisać użycie słów w kontekstach różnych gier.

Za Ludwigiem Wittgensteinem Geier rozpatruje filozofię nie jako teorię, ale jako pewien rodzaj działalności sprawiającej radość, jako grę¹³. Jest to gra uwikłana w historię kultury. U źródeł filozofii stało od jej zarania pragnienie wątplenia i zdumienia. Jak zauważa autor recenzowanej tu pracy, działalności filozofów niezmiennie towarzyszą zagadki, żartobliwe pytania, zadania myślowe, podniecające pułapki myślenia. Nazywano je na różne sposoby: aporiami, paradoksami, dylematami, regresami *ad infinitum*, antynomiami, sprzecznościami dialektycznymi (s. 8)¹⁴. Niemiecki badacz twierdzi, że natura zagadek filozoficznych pozostaje zawsze jednakowa, bez względu na to, na jakiej płaszczyźnie próbuje się je umieszczać: ontologicznej, mentalistycznej czy lingwistycznej (s. 8). Filozoficzne problemy to swego rodzaju „przeszkody” i „wyzwania” do przewyciężenia (s. 20), a zabawa/gra opiera się wszak na przyjemności pokonywania przeszkód.

Filozofia to gra o charakterze językowym z dwóch powodów. Z jednej strony medium gry filozofów jest język. Zagadki, pułapki myślenia ukazują się wszak zawsze w języku (s. 20). Po drugie zaś problemy filozoficzne to problemy językowe. Tak zwany problem filozoficzny proponuje Geier przededefiniować jako sytuację „chwilowej utraty orientacji w medium języka”¹⁵. Język jest źródłem problemów filozoficznych, albowiem to „w zmyśle języka rozwinęła się wrażliwość na owo coś innego, co nie jest obecne, a częstokroć jest tylko chimerą zdolną ludzi bez końca” (s. 65). Jak pisze Geier, język jest filozoficznie interesujący tylko jako zagadka - poszukiwanie jakiejś ostatecznej podstawy języka jest bowiem czymś zwodniczym, co zauważył już Wittgenstein (s. 26).

Obraz gry językowej Wittgensteina służy Geierowi jako swoisty drogowskaz, narzędzie do tego, by zrekonstruować leżącą u podstaw filozofii jedność - podkreślany już wyżej fakt, że dyskurs filozoficzny uparcie nawiedzają różnego typu paradoksy i antynomie. Według autora recenzowanej tu pracy użycie języka ze swej natury wiedzie do filozoficznych problemów/paradoksów, produkuje obszary nierozstrzygalności. Ze względu na sam swój charakter, gra językowa, jaką jest filozo-

¹⁰ L. Wittgenstein, *Dociekania...*, op. cit., s. 380.

¹¹ Ibidem, s. 125.

¹² Ibidem, s. 38.

¹³ „Filozofia nie jest teorią, lecz działalnością” pisze Ludwig Wittgenstein w tezie 4.112. *Tractatus Logico-Philosophicus*, tłum. B. Wolniewicz, Warszawa 1997.

¹⁴ W całym tekście odnośniki do recenzowanej pracy ograniczają się do podania w nawiasie numeru strony.

¹⁵ Geier korzysta w tym miejscu ze sformułowania Herberta Schnadelbacha.

fia, nie dostarcza i nie dostarczy żadnych ostatecznych rozwiązań. Zdaniem Geiera, za paradoksami, którymi zajmuje się filozofia, nie stoi nic tajemniczego do odkrycia: „tym, co pozostało, jest jedynie permanentna refleksja, w której ukazuje się struktura problemu filozoficznego jako paradoksalna, antynomiczna, dialektyczna, aporetyczna. Jeśli można coś odkryć za samą zagadką to tylko jej własne immanentne napięcie...” (s. 26). Zdaniem Geiera „[w]ewnątrz dyskursu filozoficznego to, co nierozwiązalne, wyłania się jako *inimicus*, jako ulubiony prowokator. (...) To nie niezłomna miłość do niepodważalnej prawdy albo ostatecznego uzasadnienia, lecz ciągła waśń z nierozwiązalnym *inimicus* własnego myślenia konstytuuje filozofię i pozwala utrzymać ją w ruchu” (s. 6).

Niemiecki myśliciel na kartach recenzowanej tu pracy próbuje zrekonstruować logikę, mechanizm gry językowej na terenie filozofii. Autorowi chodzi o pokazanie struktury tego, co określa on jako *inimicus* zagadek filozoficznych. Gra filozofów toczy się w ramach binarnych opozycji, które rodzą napięcia i powodują wystąpienie nierozstrzygalnych antynomii, aporii, dylematów („rozpalają walkę twórczą między nierozwiązalnością a ponawianymi próbami rozwiązania”). Gracze dążą do rozstrzygnięcia antynomii czy aporii, jednak ze swej natury nie są one rozstrzygalne. Sześć opozycji szczegółowo analizowanych w *Grze językowej filozofów* to: bycie i nicość, prawda i fałsz, rzeczywiste i możliwe, ciało i dusza, jednostkowe i ogólne, pokazywanie i mówienie.

Jak pisze Geier, opozycje rozpatrywane przez niego pomyślane są paradygmatycznie, jako przykłady, przy użyciu których zdekonstruowana zostanie gra językowa filozofów (s. 27).

Poszczególne koncepcje filozoficzne to podawane wciąż na nowo projekty rozwiązań danych paradoksów czy dylematów; są one treścią wielkich filozoficznych debat toczących się przez stulecia (np. opozycja jednostkowe i ogólne wyprodukowała spór o uniwersalia). Jak zauważa Geier, gracze często zakładają, że sprobmatyzowanie założeń tkwiących u podstaw danego dylematu pozwoli na jego ostateczne unieważnienie¹⁶. Zadaniem autora na kartach książki jest przedstawienie możliwie wielu stanowisk filozoficznych jako prób rozwiązania tego samego problemu/paradoksu. Geier ukazuje różnego rodzaju koncepcje filozoficzne jako ruchy w tej samej grze. Perspektywa pojmowania filozofii jako gry językowej pozwala Geierowi na przykład rozpatrywać grę ustanowioną przez Eubulidesa z Miletu w IV wieku p.n.e., który jako pierwszy *explicite* sformułował słynny paradoks kłamcy. Będzie się ona toczyć w ramach opozycji prawda-fałsz. Geier analizuje kolejne strategie rozwiązywania paradoksu kłamcy: od namysłu sofistów, średniowiecznej refleksji nad tym, co nierozwiązalne (*insolubilia*), poprzez sformułowanie Bertranda Russella antynomii klas i jego teorię typów, aż po koncepcję metajęzyka Tarskiego i ustalenia Ludwiga Wittgensteina.

¹⁶ Por. tezę Josefa Mitterera: „Kanon problemów filozofii, zwłaszcza teorii poznania, zmienił się bardzo niewiele od czasów Platona. Problemy przetrwały próby ich rozwiązania. U początków filozofii mamy nie problemy, lecz niesprobmatyzowane założenia. Założenia te to dychotomiczne rozróżnienia (w teorii poznania i filozofii języka na przykład dychotomie język-świat, opis-przedmiot, sąd-przedmiot, byt-świadomość, podmiot-przedmiot i inne)”, *Tamta strona filozofii. Przeciwno dualistycznej zasadzie poznania*, tłum. M. Łukasiewicz, Warszawa 1996, s. 3; zob. też recenzję tej pracy: K. Abriszewski, „Ruch Filozoficzny” 1999, nr 3-4, s. 403-408.

Wydaje się, że po lekturze recenzowanej tu pracy za zasoby gry językowej filozofów możemy uznać pojawiające się w historii kultury kategorie czy metafory. Zdaniem Geiera nie istnieje wolny od metafor punkt widzenia (s. 202). Metafory wprowadzane do gry nie są niewinne; na przykład używana przez Platona kategoria idei leży u podstaw słynnego sporu o uniwersalia, zaś spór wokół tak zwanego *mind-body problem* to nic innego, jak walka dwóch obrazowań. Za cel gry językowej ustanowionej przez Platona można przyjąć uzyskanie pewności w poznaniu. Rzecz jasna, można zredefiniować sam sens gry redefiniując jej cel, co na przykład próbuje uczynić Richard Rorty, który wielokrotnie podkreśla, że nie warto dążyć do uzyskania pewności poznania, w zamian zaś czyni wartościowym „podtrzymywanie konwersacji Zachodu”¹⁷.

Perspektywa oferowana przez Geiera pozwala odczytać historię debat filozoficznych jako historię powstawania nowych typów gier językowych. To właśnie w języku, jak zauważa autor recenzowanej tu pracy, możliwe jest oderwanie się od kontekstu Ja-Teraz-Tutaj. Grę językową filozofów mogą przekształcać takie wynalazki, jak na przykład wynalezienie kłamstwa czy fikcji. Rozdział pierwszy *Mc nie istnieje. Parmenides i formuła klątwy ontologicznej* w całości poświęcony jest brzemieniu w skutki filozoficzne zabiegowi substancjalizacji partykuły Nie. Substancjalizacja partykuły Nie sprawia, że pomyśleć i powiedzieć można coś, co nie jest, a co jest tylko możliwe - tutaj, zdaniem Geiera, otwiera się bezkresny horyzont filozoficznego zapytywania bez końca¹⁸.

Jak sądzę, rekonstrukcję podstaw gry językowej filozofów przeprowadzoną przez Geiera można odnieść do niektórych ustaleń Niklasa Luhmanna dotyczących roli paradoksów w procesie poznania¹⁹. Uważam, że warto w niniejszym kontekście przytoczyć intuicję, zawartą we fragmencie tekstu Radosława Sojaka, gdzie, przy zupełnie innej okazji, autor ten pisze: „...być może mówiąc o problemach prawdy, racjonalności, odniesienia przedmiotowego dotykamy spraw tak fundamentalnych, iż nie da się ich rozwikłać nie popadając w sprzeczności. Być może u źródeł tych problemów leży po luhmannowsku rozumiany paradoks, którego nie można znieść, a tylko chwilowo rozwarstwić”²⁰. Nie ma tu miejsca na prezentację teorii systemów

¹⁷ R. Rorty, *Filozofia a zwierciadło natury*, tłum. M. Szczubiałka, Warszawa 1994, s. 349.

¹⁸ Andrzej Zybortowicz, rekonstruując w pracy *Przemoc i poznanie* kluczowe procesy społecznego rozwoju wiedzy ludzkiej w ogóle (nie tylko gry językowej filozofów), także wskazuje na niebagatelne znaczenie wynalazku kłamstwa jako zdolności języka do mówienia o tym, czego nie ma, fikcji czy referencyjnej (denotacyjnej) funkcji języka. Analizy tego autora są znacznie szersze niżli zdawkowe uwagi, jakie odnajdujemy w pracy Geiera. Zob. A. Zybortowicz, *Przemoc i poznanie. Studium z nie-klasycznej socjologii wiedzy*, Toruń 1995, s. 252-257.

¹⁹ Geier nawiązuje w swej pracy do koncepcji Luhmanna tylko pośrednio, przy okazji posłużenia się pojęciem *autopoiesis*. Zdaniem Geiera własne immanentne napięcie zagadki filozoficznej „autopoietycznie” napędza filozofowanie (s. 26-27). Kategoria *autopoiesis* występuje w koncepcjach takich badaczy, jak Francisco J. Varela i Humberto R. Maturana, od których zapożyczają też Luhmann. Jednak Geier wyraźnie odcina się od wszystkich wymienionych tu autorów pisząc, że „tego nawiązania do „radikalnego konstruktywizmu” nie chce rozumieć jako akceptacji nowego obrazu świata przepisującego nam znów ostateczną prawdę o funkcjonowaniu i strukturze każdego żywego systemu” (s. 27).

²⁰ R. Sojak, *Konsekwentna niewspółmierność. Uwagi na marginesie „sprawy Alana Sokala”, „Przegląd Filozoficzny” 2000, nr 1, s. 118-119.*

Luhmanna *in toto*²¹. Wyrażona jest ona właściwym sobie, bardzo abstrakcyjnym językiem. Posiada wymiar uniwersalny w tym sensie, iż pozwala się zastosować do opisu wszelkich systemów: komunikacyjnych (czyli społeczeństw), organizmów żywych, a nawet urządzeń. Teoria systemów opisuje też procesy poznania. Co wydaje mi się interesujące, można odczytać ustalenia pracy Geiera jako egzemplifikacje niektórych tez Luhmanna. Twórca teorii systemów twierdzi wszak, że paradoksy immanentnie przynależą procesom poznania, nie można pozbyć się ich, zaś systemy poznające radzą sobie z paradoksami poprzez ich rozwarstwianie na binarne kody. Geier dostrzega nieuchronność pojawiania się paradoksów w językowych grach filozoficznych, a także i to, że ich obecność wiąże się z występowaniem binarnych opozycji. Być może warto sięgnąć do opracowań Luhmanna po to, aby dopełnić rekonstrukcję logiki gry językowej filozofów Geiera?

W ujęciu Geiera z samej istoty gry językowej filozofów wynika, że filozofia nie dostarczy ostatecznych odpowiedzi, wręcz przeciwnie - odnawia ona swoje problemy i uparcie do nich powraca. Jak pisze niemiecki filozof, jego książka ma intencję polityczną, usiłuje „bronić kultury zdumienia i zwątpienia przed jej cywilizacyjnym przeciwnikiem - przed ekonomicznym dyskursem postępu obiecującym dla każdego problemu coraz lepsze rozwiązanie" (s. 9). Zdaniem niemieckiego filozofa filozoficzna gra językowa nie przestanie się toczyć, dlatego w ostatnich słowach swej książki niemiecki autor pisze:

„Koniec, do którego doszliśmy, to wcale nie
KONIEC" (s. 280).

„Jednym z ulubionych motywów współczesnego relatywizmu jest twierdzenie, że kultura jest wiązką rozmaitych gier językowych, a gra naukowa jest tylko jedną z nich, w niczym nie uprzywilejowaną w stosunku do pozostałych"²² - zauważa Adam Grobler w swej książce *Prawda a względność*. Metafora gry to figura bardzo popularna we współczesnej myśli humanistycznej²³. Nie jest tak bez powodu, jak sądzę. Kategoria gry, bądź też gry językowej, świetnie oddaje coraz częściej dochodzące do głosu przekonanie o konwencjonalności i arbitralności reguł rządzących światem społecznym czy kulturowym.

Postrzeganie zasad tworzących ład społeczny jako umownych czy nawet arbitralnych można uznać za jeden z efektów kompleksowych procesów odczarowania świata (*Entzauberung der Welt*), o których pisał klasyk myśli socjologicznej, Max Weber. Przez odczarowanie świata można rozumieć końcowy efekt procesów rozpadu *sacrum* pojmowanego jako zestaw przekonań, które w danym społeczeństwie cieszą się uprzywilejowanym statusem, są ochraniające przed krytyką. Zawierają one komponentę irracjonalną komponentę, której nie poddaje się refleksji. *Sacrum* nie podlega racjonalnym regułom uzasadniania i manipulacji (na przykład podważeniu na drodze argumentacji). Co niezwykle istotne, wielokrotnie podkreślane na przy-

²¹ Zob. N. Luhmann, *The Cognitive Program of Constructivism and a Reality that Remains Unknown*, w: W. Krohn, G. Kiippers, H. Nowotny (red.), *Selforganization: Portrait of a Scientific Revolution*, Dordrecht 1990, s. 64-85; N. Luhmann, *Ecological Communication*, Chicago 1989; N. Luhmann, *Social Systems*, Stanford, CA 1995.

²² A. Grobler, *Prawda a względność...* op. cit., s. 132.

²³ Metafora gry jest intensywnie eksploatowana nie tylko na obszarze humanistyki, ale także w kulturze popularnej i naszym życiu codziennym.

kład przez Leszka Kołakowskiego, przekonania uprzywilejowane wyposażają kulturę w sens. Zespół wyróżnionych znaczeń, wartości, przekonań i norm powszechnie respektowanych nazwać można „normatywnym spoiwem”, „klejem społecznym”²⁴. Należy dodać, iż ich obecność przyczynia się do redukcji społecznego chaosu. Prezentowane tu ujęcie *sacrum* akcentuje jego opozycyjność nie tyle do *profanum* (tego, co świeckie), ale raczej jego opozycyjność w stosunku do chaosu.

Jakimi trybami procesy rozpadu *sacrum* przetoczyły się poprzez historię kultury zachodniej? Należy zaznaczyć, iż odczarowania świata polegały początkowo na przemieszczaniu się *sacrum* w węższe obszary kultury. Procesy społecznego podważania *sacrum* to zmiany społeczne polegające na utracie przez pewne dyskursy, przekonania, czy całe sfery kultury uprzywilejowanego statusu. Zachodziły na skutek pojawiania się w społeczeństwach nowych typów wiedzy, sprzężonych z nimi praktyk społecznych oraz instytucji (na przykład instytucji rynku). Pierwszym odczarowaniem świata²⁵ nazywamy za Weberem zjawisko utraty przez całą rzeczywistość człowieka komponenty irracjonalnej, świętej. Nastąpiło przemieszczenie się tego, co święte w obszar religii usytuowanej początkowo w centrum kultury. Drugie odczarowanie świata polegało na tym, że religia przestała zajmować centralne miejsce w kulturze stając się takim samym jej segmentem, jak choćby nauka czy gospodarka. Na tym etapie można mówić o kolonizacji świata społecznego przez instytucje nauki i rynku. W koncepcji Webera procesy te nazywane są racjonalizacją życia, zaś w teorii krytycznej Jurgena Habermasa „kolonizacją *Lebensweltu* przez racjonalność instrumentalną”. Świat wyłaniający się z tych przekształceń społecznych przypisuje komponentę sakralną temu, co obiektywne, co prawdziwe - twierdzenia prawdziwe posiadają status uprzywilejowany. Prawda i obiektywność zajmują miejsce *sacrum* religijnego.

Jednak wiele nurtów współczesnej refleksji humanistycznej (nie tylko na obszarze filozofii), obarczanych najczęściej (powierzchniowo i zbiorczo) etykietą postmodernizmu²⁶ przyczyniło się do desakralizacji także prawdy i obiektywności. Z pewnością wiązało się to z próbami podważenia uprzywilejowanego statusu instytucji nauki. Nie chodziło tu o całkowite wyrzeczenie się prawdy, ale o wskazanie na „nieprzewycięzalne kłopoty związane z próbami ostatecznego - epistemologicznego czy politycznego ugruntowania jakiegokolwiek prawdy jako Prawdy”²⁷.

Współcześnie „aż za bardzo jesteśmy świadomi nie-konieczności zasad gry, braku zewnętrznego oparcia dla nich”²⁸. W kontekście postmodernistycznych opi-

²⁴ Zob. A. Szahaj, *Ironia i miłość. Neopragmatyzm Richarda Rorty'ego w kontekście sporu o postmodernizm*, Wrocław 1996, s. 119-121.

²⁵ Odczarowania świata w ramach rozwijanych tu analiz, tak jak i u Webera, posiadają status metodologiczny typów idealnych.

²⁶ Nie ma tu miejsca na próby definiowania terminu „postmodernizm”; z zadaniem tym zmagają się na przykład A. Szahaj: *Co to jest postmodernizm?*, „Ethos” 1996, nr 33-34, s. 63-78; idem, *Ironia i miłość...*, op. cit., s. 141-181; zob. też blok tematyczny *Źródła i inspiracje postmodernizmu*, „Zagadnienia Naukoznawstwa” 2001, nr 2, s. 239-325. Szahaj podaje bibliograficzne odnośniki do polskich prac dotyczących postmodernizmu w: *Postmodernizm a scjentyzm*, „Zagadnienia Naukoznawstwa” 2001, nr 2, s. 241.

²⁷ A. Szahaj, *Jednostka czy wspólnota? Spór liberalistów z komunitarystami a „sprawa polska”*, Warszawa 2000, s. 294.

²⁸ A. Zybortowicz, *Przemoc i poznanie...*, op. cit., s. 117.

sów kultury metafora gry jest bardzo użyteczna. Proponuje się ogólne modele kultury, w których jest ona postrzegana jako gra²⁹. Można też posługiwać się kategorią gry jako zasadą organizującą namysł na temat poszczególnych segmentów kultury, na przykład nauki (teżom mówiącym o demitologizacji wiedzy, a zwłaszcza nauki, towarzyszy przekonanie, że teorie naukowe są pewnymi konwencjami, grammi językowymi³⁰) lub filozofii właśnie. W sposób automatyczny nasuwa się następujące pytanie: czy zabieg redefinicji przedsięwzięcia, jakim jest filozofia zachodnioeuropejska i nazwania jej grą albo nawet zabawą nie oznacza podatności i tej dziedziny kultury na zabiegi demitologizacji? Czy tezy Richarda Rorty'ego o braku różnicy pomiędzy powieściopisarstwem a pisarstwem filozoficznym, o konieczności pożegnania idei Filozofii pisanej przez duże „F”³¹ lub, w kontekście polskim, teza Józefa Niżnika mówiąca o tym, że obszar filozofii jest areną „arbitralnych aktów twórczych”³² nie wskazują na dokonujące się odczarowanie także i tej sfery kultury? Przecież gra jest czymś z natury niekończącym; gra ma to do siebie, że nie musimy brać w niej udziału. Poza poszanowaniem swoich własnych reguł, które możemy wszak negocjować i zmieniać, gra w zasadzie niczego nie wymusza. Zaproponowany przez Geiera sposób odczytania filozofii jako gry to wpisująca się doskonale w atmosferę naszych czasów próba odczarowania kolejnego segmentu kultury.

Kilka słów podsumowania. Metafilozoficzna koncepcja Geiera próbuje dostarczyć odpowiedzi na pytanie, dlaczego problemy filozoficzne ze swej istoty pozostać muszą nierozwiązywalne. Jednak odpowiedź ta, jak sądzę, nie jest w zadawalającym stopniu dookreślona analitycznie. Choć autor stawia sobie ambitne cele rekonstrukcji logiki filozoficznej gry językowej, to jednak w efekcie rekonstrukcja ta sprowadza się do kilku uwag pojawiających się jedynie na marginesie książki będącej przede wszystkim (wartościowym i inspirującym) opracowaniem historycznym wybranych debat z obszaru filozofii.

²⁹ Ibidem, s. 116-118.

³⁰ Por. A. Szahaj, *Ironia i miłość...*, op. cit., s. 164; J. Woleński, *Nauka i gra*, w: idem, *W stronę logiku* Kraków 1996, s. 334-341.

³¹ Zob. R. Rorty, *Filozofia a zwierciadło natury...*, op. cit.

³² Zob. J. Niżnik, *Arbitralność filozofii*, Warszawa 1999; *Debata - filozofia a arbitralność*, „Przegląd Filozoficzny” 2000, nr 2, s. 165-299.