filozofuj!
magazyn popularyzujący filozofię
2021 › nr 4 (40)
Cena 12 zł
(w tym 8% VAT)
Nakład 1500 egz.

GAME OVER

PLAY AGAIN?

YES NO

GRY KOMPUTEROWE

ISSN 2392-2249
Indeks nr 416851
filozofuj.eu
redakcja@filozofuj.eu
Wydawnictwo Academicon

Wydawnictwo Academicon

Wydawnictwo Academicon
w wykazie wydawców MNiSW [100 pkt]!

Publikuj z nami!

Sprawnie, fachowo, za 100 punktów
i od razu w otwartym dostępie.

tel.: 603 072 530
www: omp.academicon.pl
e-mail: wydawnictwo@academicon.pl

Drodzy Czytelnicy,

na pierwszy rzut oka decyzja o tym, żeby numer czasopisma popularyzującego filozofię poświęcić problematyce gier komputerowych, może wydawać się mocno podejrzana. Być może jest tak dlatego, że filozofia kojarzy się na ogół z pewną szlachetną działalnością, która ma na celu wgląd w istotę rzeczy, a gry komputerowe traktowane są jako paradygmatyczny przypadek niezobowiązującej rozrywki. I w tym momencie typowym zagraniem ze strony redakcji byłoby wskazywanie, że owe gry są fenomenem, który domaga się poważnej intelektualnej analizy. Oczywiście konkluzji takiej w numerze nie unikamy, ale rozpatrując związki filozofii z grami komputerowymi, można przyjąć też inną perspektywę. Zakłada ona, że w odmienny sposób spojrzymy nie na gry, lecz na samą filozofię.

Być może filozofii nie jest wcale tak daleko do gier. Po pierwsze, gdy udaje nam się dokonać w jej obrębie czegoś, co początkowo wydawało się bardzo trudne, możemy doświadczyć specyficznej przyjemności. Trudno ubrać w słowa to doświadczenie, gdy nagle do głowy przychodzi nam bardzo dobry argument albo zarzut przeciwko stanowisku, które dotąd wydawało się nieobalalne. Tak rozumiana przyjemność jest nieodłączną częścią filozoficznego doświadczenia i z pewnością, przynajmniej częściowo, tłumaczy, dlaczego tylu ludzi studiuje problemy filozoficzne. Wydaje się, że analogiczne wyjaśnienie doskonale pasuje do pytania, dlaczego ludzie sięgają po gry komputerowe. Kluczowe jest wyzwanie, które wiąże się z obiema tymi aktywnościami.

Po drugie, filozofia również (podobnie jak gra) polega na przyswojeniu sobie pewnych zasad, w ramach których możemy wykonywać kolejne (argumentacyjne) ruchy. Należałoby w tym punkcie tylko dodać, że trudność filozofii polega także na tym, że ze zbioru zasad, które w niej odnajdujemy, musimy wybrać te, które obowiązują bezwzględnie, i takie, które mają drugorzędny charakter i można je zinterpretować w bardziej elastyczny sposób. Trudno jednak zupełnie na serio twierdzić, że uprawianie filozofii jest kwestią kompletnie dowolną, a przynajmniej przy takiej tezie trudno dojść do naprawdę interesujących wniosków. Gra również wyznacza nam, czego możemy w niej użyć; wiemy, że nie możemy do niej podejść bez uwzględnienia, jak zaprojektowali ją jej twórcy. Zwycięstwo odniesione przy użyciu z góry wyznaczonych środków smakuje najlepiej.

Po trzecie, filozofia (i gry komputerowe – przynajmniej niektóre) operuje pojęciem świata i jego zawartości, które musimy ciągle na nowo odkrywać. W przypadku gier są to światy wirtualne, w których uważni gracze szybko mogą odkryć szwy całej konstrukcji. W filozofii o odkrycie tych szwów świata toczy się właśnie cała stawka. Tak czy inaczej, filozof i gracz rzadko zadowalają się tym, co fragmentaryczne; czymś charakterystycznym jest dla nich raczej poszukiwanie i poznawanie całości. Sądzimy, że przynajmniej z tych powodów filozofię i gry komputerowe warto rozpatrywać łącznie. Część tematyczną niniejszego numeru w całości poświęcamy tej fascynującej relacji. Zagrajmy.

*

Oczywiście nie zapominajcie również o drugiej części numeru: szlifujcie narzędzia filozofa, bawcie się przy satyrze i czerpcie przyjemność z lektury felietonów. Zajrzyjcie też do rozpoczętego od tego wydania cyklu poświęconego miejscom w polskich miastach, które w jakiś sposób związane są z filozofią. Nasz filozoficzny „spacerownik" zaczynamy od Lublina, któremu poświęcimy teksty w kilku najbliższych numerach.

Redakcja

2021 › nr 4 (40)
filozofuj!
magazyn popularyzujący filozofię

filozofuj.eu redakcja@filozofuj.eu

LIPIEC

■ **lipiec 1930 r.** – Max Horkheimer, przyszły współtwórca szkoły frankfurckiej, został mianowany profesorem filozofii społecznej na Uniwersytecie we Frankfurcie. Rozpoczął się wówczas najważniejszy okres w karierze akademickiej niemieckiego filozofa. Kilka miesięcy później otrzymał propozycję objęcia stanowiska dyrektora w Instytucie Badań Społecznych, którą przyjął, wyraźnie zmieniając kierunek badań jednostki. Wynikiem prac Instytutu było m.in. sformułowanie teorii krytycznej, z której słynie szkoła frankfurcka. [A.M.-T.]

Ernst Cassirer

■ **28 lipca 1874 r.** – we Wrocławiu (ówczesnym niemieckim Breslau) przyszedł na świat Ernst Cassirer, przedstawiciel neokantowskiej szkoły marburskiej. Odegrał on istotną rolę mediatora pomiędzy filozofią analityczną a kontynentalną, skupiając się w swojej pracy na obu nurtach. Znany jest przede wszystkim ze swojego dzieła *Filozofia form symbolicznych*, w którym sformułował zasady tzw. symbolizmu (koncepcji ujmującej kulturę jako symboliczny wytwór ducha ludzkiego), opisujące formy myślenia, przy pomocy których człowiek konceptualizuje rzeczywistość. Zgodnie z teorią Cassirera wszelkie zjawiska kulturowe ufundowane są na apriorycznej organizacji doświadczenia. [A.M.-T.]

SIERPIEŃ

■ **3 sierpnia 1780 r.** – odszedł Étienne Bonnot de Condillac, filozof francuski. Opowiadał się za skrajnym sensualizmem; źródeł wszelkiej wiedzy doszukiwał się w doświadczeniach zewnętrznych. Ludzki umysł postrzegał jako pusty zbiornik, pozbawiony wrodzonych idei, a zapełniany stopniowo na skutek kontaktu z bodźcami zmysłowymi. Przekonywał, że posiadanie zdolności odbierania świata nawet przy udziale wyłącznie jednego zmysłu pozwoliłoby rozwinąć zdolność myślenia i bogate życie umysłowe. [A.F.-J.]

Étienne Bonnot de Condillac

■ **4 sierpnia 2017 r.** – w Warszawie zmarł Bogusław Wolniewicz, filozof, twórca ontologii sytuacji, badacz myśli Ludwiga Wittgensteina. Specjalizował się w filozofii współczesnej oraz w filozofii religii. Twierdził, że filozofia nie jest nauką, ale wiedzą, która jest dostępna dla każdego człowieka zdolnego do myślenia zdroworozsądkowego. Akcentował kontrast ujawniający się pomiędzy bogactwem współczesnego piśmiennictwa filozoficznego a ubóstwem nowych idei; zjawisko to określał niechlubnym mianem produkowania „filozoficznej makulatury". Uważał się za antynaturalistę i racjonalistę. [A.F.-J.]

■ **9 sierpnia 1909 r.** – w Mościskach na świat przyszedł Jan Wawrzyniec Legowicz, wybitny polski historyk filozofii, specjalizujący się w historii filozofii starożytnej oraz średniowiecznej. Młodość spędził w zakonie bernardynów, z którego ostatecznie odszedł po zwolnieniu ze złożonych ślubów na mocy dyspensy papieskiej. Na jego podręcznikach wychowały się całe pokolenia filozofów. Z jego inicjatywy powstał wielotomowy przekład wszystkich dzieł Arystotelesa. Zawodowo związany był przede wszystkim z Uniwersytetem Warszawskim. Redagował wiele czasopism naukowych z zakresu historii i filozofii, w tym „Studia Filozoficzne", „Studia Mediewistyczne" oraz „Przegląd Humanistyczny". Zmarł w 1992 r. i został pochowany na cmentarzu wojskowym na Powązkach w Warszawie. [A.F.-J.]

■ **17 sierpnia 1868 r.** – w Stefanino (Ukraina) urodził się Edward Abramowski, filozof, psycholog, socjolog, działacz społeczny, teoretyk socjalizmu i anarchizmu. Był twórcą polskiej odmiany kooperatyzmu (idei propagującej taką formę stosunków społecznych, w której uprawnienia i powinności obywatelskie są realizowane za pomocą pozapaństwowych struktur w duchu braterstwa); uważany za pierwowzór postaci Szymona Gajowca z powieści *Przedwiośnie* Stefana Żeromskiego. [D.N.]

■ **24 sierpnia 1943 r.** – zmarła Simone Weil, francuska filozofka i chrześcijańska mistyczka pochodzenia żydowskiego. W swoich pracach zajmowała się m.in. problemem teodycei, filozofią religii oraz krytyką współczesnej cywilizacji. Weil zasłynęła również z aktywizmu politycznego. Była związana z ruchami pacyfistycznymi i anarchistycznymi. Niektórzy biografiści twierdzą, że przyczyną jej śmierci była samobójcza głodówka. Filozofka miała (w geście solidarności) jeść tyle, ile wynosiła racja żywnościowa francuskiego robotnika. Albert Camus nazwał ją „jedynym wielkim duchem naszych czasów". [A.M.]

■ **28 sierpnia 1988 r.** – w Berkeley zmarł Paul Grice, brytyjski filozof języka. Jego prace wniosły znaczący wkład w rozwój semantyki. W artykule *Logika i konwersacja* (1975) wprowadził pojęcie zasad konwersacji, niezbędnych do efektywnego korzystania z języka, oraz pojęcie implikatury, odróżniając dosłowne znaczenie wypowiedzi od tego, co poprzez wypowiedzenie zdania jest dodatkowo zasugerowane (co wykracza poza jego literalną treść). [J.Ś.]

Opracowanie:
A.F.-J. – Anna Falana-Jafra
D.N. – Dominik Niedźwiecki
A.M.-T. – Aleksandra Miloradowić-Tabak
A.M. – Adriana Mickiewicz
J.Ś. – Jakub Świątek

Fundacja Academicon

Fundacja Academicon, wydawca magazynu „Filozofuj!" – organizacja warta wsparcia. Szczegóły: filozofuj.eu/wsparcie

Ilustracja na okładce: © by John Hix

6 Czym są gry komputerowe? > *Artur Szutta*

Jednym z najważniejszych pytań filozoficznych jest to o istotę danej rzeczy albo, jeśli takie istoty nie istnieją, przynajmniej o to, co mamy na myśli, wypowiadając dane słowo. Zatem czym są gry komputerowe lub co mamy na myśli, mówiąc „gra komputerowa", „gra cyfrowa" albo „gra wideo"? Zarówno *Counter-Strike*, *Cywilizacja V*, jak i *The World of Warcraft* należą do zbioru gier jako takich, zbioru, do którego należą też szachy, warcaby czy znane Wam (mam nadzieję) z dzieciństwa gry w podchody i w wojnę. Co je łączy? Co sprawia, że i jedne, i drugie zasługują na miano „gry"? No i co odróżnia te pierwsze od tradycyjnych gier?

9 Reguły, które powołują do istnienia > *Wojciech Żełaniec*

Reguły konstytutywne to takie zdania ogólne, które stwarzają, kreują, powołują do istnienia, czyli „konstytuują" coś nowego, czego przed wymyśleniem takich reguł nie było, a nawet *być nie mogło*. Jak to tworzenie przebiega, zobaczmy na przykładzie gry w szachy.

11 Słów kilka o ontologii gier komputerowych > *Arkadiusz Chrudzimski*

Gdy czytamy prozę Sapkowskiego, możemy zauważyć, że bohaterowie doświadczają dokładnie tego, co przewidział dla nich autor. Mówiąc językiem Ingardena, są oni przedmiotami heteronomicznymi, całkowicie zależnymi od językowo utrwalonych intencji autora. Gdy gramy w *Wiedźmina*, sprawy mają się inaczej.

13 To tylko gra? Czyli uwag kilka o etycznym wymiarze gier komputerowych > *Artur Szutta*

Granie jest (prawie) zawsze formą udawania. Aktor grający rolę mordercy nie jest przecież zabójcą, odgrywający scenę miłosną niekoniecznie zdradza swoją żonę, a mknący z prędkością 200 km/h wirtualnym autem w rzeczywistości wcale z taką prędkością nie jedzie. Czy oznacza to również, że grając, jedynie udajemy czynienie zła moralnego, *de facto* go nie czyniąc? Albo ogólniej – czy świat gier jest całkowicie poza dobrem i złem moralnym?

15 Fragment z klasyka

16 Sztuka z pikseli > *Łukasz Androsiuk*

Gdyby zapytać Noëla Carrolla, czy gry komputerowe są – lub przynajmniej mogą być – dziełami sztuki, najpewniej sam odpowiedziałby pytaniem: „a dlaczego u licha miałyby nimi nie być?". I choć niektórzy filozofowie zainteresowani kulturą tzw. nowych mediów lubią myśleć o grach komputerowych jak o dziełach sztuki właśnie, to, jak się okazuje, nie wszyscy oni, mówiąc o sztuce i grach, mają na myśli to samo.

19 Androidy, AI i Cepidy, czyli metafizyka umysłu w grach wideo > *Jacek Jarocki*

Przez lata gry komputerowe postrzegano jako medium służące wyłącznie do zabawy, a przez to – przeznaczone dla dzieci. Całe szczęście dziś to krzywdzące przeświadczenie stopniowo zanika, sami zaś twórcy wirtualnej rozrywki nie boją się podejmować tematów poważnych i wymagających dojrzałości. Coraz częściej odwołują się oni również do filozofii – na ogół z bardzo interesującym skutkiem.

Wywiad

23 Gry komputerowe stanowią poważną część współczesnej kultury > *Wywiad z Jesperem Juulem, jednym z największych na świecie specjalistów od filozoficznych aspektów gier komputerowych*

26 Gry są kluczem do zrozumienia rzeczywistości społecznej > *Wywiad z Pawłem Grabarczykiem, jednym z najlepszych polskich specjalistów od filozoficznych aspektów gier komputerowych*

Narzędzia filozofa

28 Eksperyment myślowy: Formatywne doświadczenie > *Artur Szutta*

30 Kurs logiki: #4. Sylogistyka, czyli rachunek nazw > *Krzysztof A. Wieczorek*

32 Meandry metafory: # 9. Bergsonowska metafizyka wyłożona w obrazach i bez metafor > *Marek Hetmański*

Filozofia w literaturze

34 *Gracz*, czyli o tym, jak łatwo stracić rozsądek i umiar > *Natasza Szutta*

Greka i łacina z wielkimi klasykami

36 Bogów gry w ludzi > *Michał Bizoń*

Felieton

38 Jednemu zabierze, drugiemu da > *Adam Grobler*

Filozofia społeczna

40 Śniadanie kontynentalne: #4. Jakim prawem działa prawo? > *Tomasz Kubalica*

Satyra

42 Okrutna Gra (projekt) > *Piotr Bartula*

Felieton

44 Symulator felietonisty 2021 > *Michał Jaśtal*

Filozofia w szkole

47 Symulacja czy realność? Scenariusz lekcji etyki dla klas IV–VIII szkoły podstawowej > *Dorota Monkiewicz- Cybulska*

Wokół tematu

48 Czy gry komputerowe to strata czasu? > *Marcin T. Zdrenka*

Filozofia w filmie

50 *TRON* > *Piotr Lipski*

Spacerem po filozoficznym... Lublinie

52 #1. Klasztor dominikanów na Złotej i M.A. Krąpiec > *Katarzyna Stępień*

Z półki filozofa…

53 Czym jest działanie? > *Piotr Kozak*

53 Szkice z filozofii głupoty > *Piotr Biłgorajski*

54 Filozofia z przymrużeniem oka

Szanowna Czytelniczko,

czasopismo „Filozofuj!” powstaje wysiłkiem osób, którym leży na sercu popularyzacja filozofii. Chcemy, aby było ono **dostępne bezpłatnie online** i dzięki temu mogło docierać do jak najszerszego kręgu czytelników. Jego przygotowywanie rodzi jednak niemałe koszty (skład i korekty, projektowanie grafik, utrzymanie strony czasopisma). Twoje wsparcie pozwoliłoby nam rozwijać czasopismo.

Z góry

Wsparcie / Crowdfunding

Fundacja Academicon

Szanowny Czytelniku,

Jeśli chcesz wesprzeć tę inicjatywę dowolną kwotą (1 zł, 2 zł lub inną), kliknij poniższy przycisk przekierowujący na naszą stronę filozofuj.eu/wsparcie:

Chcę wesprzeć „Filozofuj!”

dziękujemy!

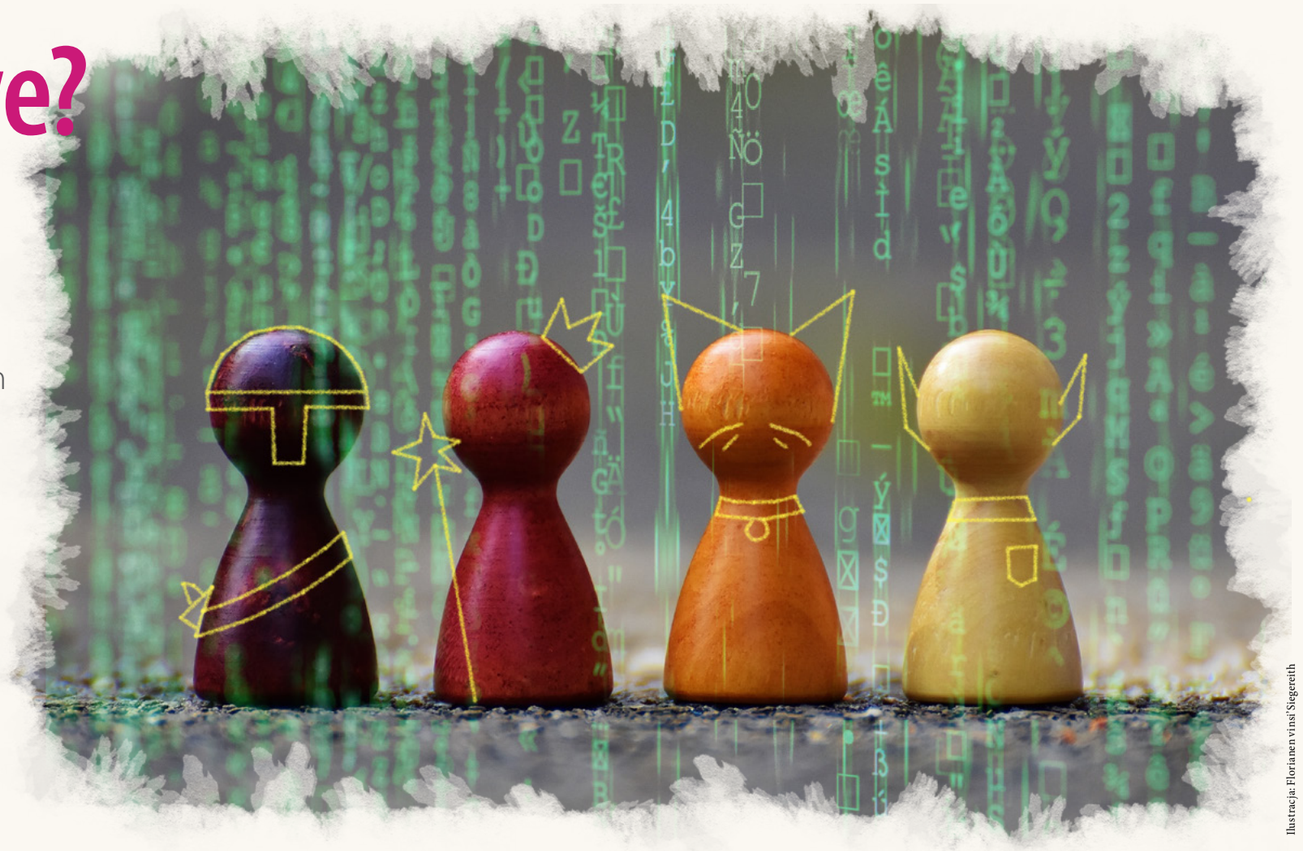
filozofuj.eu redakcja@filozofuj.eu

Artur Szutta

Filozof, pracownik Uniwersytetu Gdańskiego, specjalizuje się w filozofii społecznej, etyce i metaetyce. Jego pasje to przyrządzanie smacznych potraw, nauka języków obcych (obecnie węgierskiego i chińskiego), chodzenie po górach i gra w piłkę nożną.

Czym są gry komputerowe?

Jednym z najważniejszych pytań filozoficznych jest to o istotę danej rzeczy albo, jeśli takie istoty nie istnieją, przynajmniej o to, co mamy na myśli, wypowiadając dane słowo. Zatem czym są gry komputerowe lub co mamy na myśli, mówiąc „gra komputerowa", „gra cyfrowa" albo „gra wideo"? Zarówno *Counter-Strike*, *Cywilizacja V*, jak i *The World of Warcraft* należą do zbioru gier jako takich, zbioru, do którego należą też szachy, warcaby czy znane Wam (mam nadzieję) z dzieciństwa gry w podchody i w wojnę. Co je łączy? Co sprawia, że i jedne, i drugie zasługują na miano „gry"? No i co odróżnia te pierwsze od tradycyjnych gier?



Ilustracja: Florianen vinsi Siegereith

Słowa kluczowe: gra, zabawa, gra komputerowa

Między grą a zabawą

Pierwsza trudność, na jaką trafiamy, dotyczy języka. W dominującej dziś literaturze przedmiotu używany jest język angielski, w którym możemy pytać nie tylko o znaczenie słowa *game* (gra), lecz także o słowo *play*, które w języku polskim można przetłumaczyć nie tylko za pomocą „grać", ale też „bawić się". To obejmowanie gier i zabaw jednym słowem nie jest cechą tylko angielszczyzny; występuje również w językach romańskich czy niemieckim. Hiszpańskie *jugar*, włoskie *giocare* czy niemieckie *spielen* mogą oznaczać granie lub zabawę. (Ze względu na brak miejsca pomijam w tej analizie takie zwroty jak „granie na instrumencie" bądź „granie w teatrze", chociaż to ostatnie może mieć wiele wspólnego z grą, która nas tutaj interesuje). Zatem choć odróżniamy w języku polskim gry od zabaw, musimy wziąć pod uwagę, że w wielu językach w jednym i drugim przypadku użylibyśmy jednego słowa (*game*, *juego*, *gioco*, *spiel*).

Wyobraźmy sobie dwójkę dzieci, które znudziło czekanie na kolanach rodziców w kolejce do lekarza. Jedno podchodzi do drugiego, dotyka go i ucieka. Drugie goni, dotyka i teraz ono ucieka. Na pytanie, co robią, odpowiemy, że się bawią, i to bawią się dobrze, o czym świadczą ich uśmiechnięte buzie i radosne okrzyki. Bawić się można czymś lub w coś. Można pobawić się piłką, ale też parasolką mamy, pobawić się można w rodzinę, w wojnę albo w wyścig samochodowy. Bawić się mogą też dorośli, np. dobrze się bawić w doborowym towarzystwie, bawić na potańcówce, na meczu. Zabawa zatem kojarzy się nam z przyjemnością, radosnym nastrojem, miłym spędzaniem czasu.

Bawiąc się w berka, musimy jednak przestrzegać pewnych reguł. Nie może dalej uciekać ten, którego dogoniono, teraz on „musi" gonić. Bawiąc się w rodzinę, trzeba naśladować odpowiednie czynności. Im więcej reguł określających sposób zabawy, tym bardziej zabawa staje się grą, tak, że w końcu gra może przestać być zabawą. Zawodowy piłkarz gra w futbol, jednak niekoniecznie się przy tym bawi. Grając, wykonuje swoją pracę.

Magiczny krąg

Johan Huizinga (1872–1945), holenderski historyk i filozof kultury, jeden z ojców założycieli ludologii, czyli nauki o grach i zabawach, określając termin *spiel*, stwierdził, że gra/zabawa wytwarza magiczny krąg, wewnątrz którego urzeczywistnia się świat rządzący się własnymi regułami, odrębny od otaczającej go codzienności. Z punktu widzenia zewnętrznego obserwatora gra wydaje się czymś irracjonalnym, niepoważnym, chociaż dla osób wewnątrz kręgu może być szalenie poważna. Zapewne dla odwiedzającego Ziemię kosmity, który wiele już się o ludziach dowiedział, ale po raz pierwszy jest świadkiem gry, obraz ludzi biegających za piłką tylko po to, aby ją kopnąć, albo pary głowiącej się nad małym kwadratowym skrawkiem drewna przesuwającej figurki mógłby się wydać, w oparciu o całą wiedzę na temat ludzkiej codzienności, czymś zaiste tajemniczym i niezrozumiałym (oczywiście przy założeniu, że na macierzystej planecie badacza-kosmity gry nie istnieją).

Pierwsze określenia gier/zabaw

Huizinga określił grę/zabawę jako dobrowolną aktywność świadomie umiejscowioną poza „zwyczajnym" światem, będącą czymś „niepoważnym", a jednocześnie absorbującą graczy, niepowiązaną z żadnym zyskiem, realizowaną we właściwych sobie granicach czasu i przestrzeni, rządzącą się ustalonymi regułami.

Istotną i klasyczną już modyfikację definicji gier wprowadził inny ważny ludolog, Roger Caillois (1913–1978). Między innymi uznał, że grać można interesownie, np. dla pieniędzy, i wprowadził klasyfikację gier (i zabaw), odróżniając gry polegające na współzawodnictwie (*agon*), gry hazardowe (*alea*), gry polegające na udawaniu (*mimicry*) oraz gry przyprawiające o zawrót głowy (*ilinx*). Poszczególne gry mogą w sobie łączyć, choć pewnie w różnym stopniu, wszystkie te cztery elementy. Także Caillois zauważył, że gry można ułożyć na różnych miejscach spektrum, którego krańce stanowią z jednej strony czysta zabawa, rozrywka, improwizacja, z drugiej zaś arbitralne i celowo uciążliwe konwencje (zasady lub reguły).

Do dziś kolejni autorzy, szczególnie ludolodzy zajmujący się grami komputerowymi, poddają krytycznej analizie owe klasyczne podejścia do gier, proponując bardziej lub mniej przekonujące określenia. Często przedmiotem ataku staje się sama idea magicznego kręgu. Wielu autorów stara się pokazać, że świat gry i codzienność wzajemnie się przenikają w znacznie większym stopniu, niż wynikałoby to z definicji Huizingi. W świetle teorii gier – której twórcami byli John von Neumann (1903–1957) i Oskar Morgenstern (1902–1977) – grą może być właściwie każda interakcja międzyludzka, o ile opiera się na jakichś regułach, także nasze zachowania rynkowe. Takie rozumienie gier jest jednak, biorąc pod uwagę nasz cel, za szerokie.

Teoria gier – dział matematyki stosowanej powstały w latach 30. XX w. Obszarem badań są tu modele sytuacji, w których decyzje podejmowane przez graczy mają łączny wpływ na poziom uzyskiwanych przez nich korzyści. Stosuje się ją w naukach ekonomicznych, politycznych, biologii, psychologii, teorii organizacji, wojskowości, a także w etyce.

Warto doczytać

- J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Kraków 2011.
- R. Caillois, *Man, Play and Games*, Chicago 2001.
- J. Newman, *Videogames*, New York 2004.
- J. Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge MS 2005.
- *The Philosophy of Computer Games*, J. R. Safeng, H. Fossheim, T.M. Larsen (ed.), Dordrecht 2012.
- M. Sicart, *Play Matters*, Cambridge MS 2014.

Klasyczne ujęcie gier dziś

Ciekawą propozycję rozumienia gier (przy czym zwracam uwagę, że chodzi o „gry", a nie „gry/zabawy") proponuje współczesny badacz Jesper Juul (wywiad z Nim publikujemy w tym numerze „Filozofuj!", s. 23–25). Analizując siedem różnych definicji gier, stwierdza, że zgodnie z klasycznym, choć nieco przez niego poprawionym ujęciem gier posiadają one sześć wspólnych cech: 1) są oparte na regułach; 2) mają różnorodne, wyliczalne rezultaty (gdyby rezultat był zawsze ten sam, nikt nie chciałby grać w taką grę); 3) różne potencjalne rezultaty (np. wygrana lub przegrana) gry mają różną wartość (pozytywną lub negatywną); 4) gracz musi dokonać wysiłku, aby osiągnąć pożądany rezultat; 5) gracz jest emocjonalnie przywiązany do rezultatu (będzie szczęśliwy, jeśli wynik będzie pozytywny); 6) mogą mieć lub nie konsekwencje w realnym świecie (ich istnienie jest negocjowalne).

Ostatni punkt stanowi modyfikację idei magicznego kręgu, który miał odgradzać rzeczywistość gry od zewnętrznego świata. Według Juula (ale też wielu innych ludologów) krąg ten nie jest tak szczelny, jak miało się wydawać Huizindze. W zewnętrznym świecie można np. stawiać zakłady dotyczące tego, co będzie działo się wewnątrz gry, a i sam wynik gry może wpływać na los graczy w ich życiu poza grą (przykładem są wysokie pensje piłkarzy lub ich sława). Warto tu też wspomnieć o wpływie gier na globalną ekonomię i politykę (np. z powodu wyników meczów wybuchały wojny).

Słabości klasycznego ujęcia?

Juul dostrzega wady również w tym zmodyfikowanym ujęciu. Jego zdaniem świat gier zmienił się tak bardzo, między innymi dzięki pojawieniu się gier komputerowych, że to klasyczne ujęcie nie obejmuje już całej rzeczywistości gier i domaga się dopracowania we wszystkich sześciu punktach.

Dla przykładu: gry komputerowe (Juul używa terminu „gry wideo") wprowadzają według niego nowy wymiar reguł. To już nie gracze, ale komputer „wymusza" przestrzeganie reguł, co więcej niektóre gry mają tak rozbudowane reguły, że żaden człowiek nie byłby w stanie ich zapamiętać. Można grać na komputerze, nie znając w ogóle zasad, komputer zaś „dopilnuje", abyśmy poruszali się jedynie w ramach wyznaczonych przez reguły. Zdaniem Juula trudne jest też określenie granic czasowych i przestrzennych gry. Gracze mogą grać przez całe życie w jedną grę, zawieszając ją i powracając do niej co jakiś czas. Gra może obejmować cały glob, dziać się dosłownie na łączach pomiędzy krańcami świata.

Czy Juul ma rację? Czy klasyczne ujęcie nie jest w stanie objąć współczesnych gier, w tym gier komputerowych? Ocenę zostawiam tym, którzy zdecydują się przeczytać książkę Juula. Wróćmy jednak do pytania, czym są gry komputerowe.

Gry transmedialne

Ważne z punktu widzenia zrozumienia natury gier komputerowych jest spostrzeżenie, że gry mają charakter transmedialny. Mogą być realizowane przez różne środowiska materialne. Spójrzmy na przykład szachów. Zazwyczaj gramy w szachy, używając fizycznej szachownicy i figur. Jednak dwóch geniuszy szachowych o doskonałej pamięci może zagrać w szachy, używając do tego tylko swoich umysłów, w szachy też możemy zagrać na komputerze. Czy zatem mamy do czynienia z trzema różnymi rodzajami gier, czy też jedną graną za pomocą różnych „hardware'ów"? Wydaje się, że to drugie, jednak wówczas czy fakt, iż gramy w szachy na komputerze, czyni je grą komputerową?

Gry wymagające komputera

Są jednak gry, w które możemy grać jedynie za pomocą komputerów (w tym smartfonów, konsol itd.). Są one tak rozbudowane, że nie bylibyśmy w stanie zapamiętać ich reguł ani ująć wszystkich „faktów gry". Przykładowo, grając w *Cywilizację V*, gdy wykonuję prosty ruch założenia miasta, determinuję w ten sposób całą kaskadę zdarzeń, mając wpływ na potencjał ekonomiczny, militarny, rozwój naukowy, reakcję sąsiednich państw-graczy, którzy mogą czuć się zagrożeni. Gra składa się z setek takich ruchów, podejmowanych przez kilku graczy, wpływających na siebie wzajemnie, często w sposób dyskretny. Wszystkie te relacje, skutki komputer podtrzymuje w swojej pamięci. Bez niego nie moglibyśmy zagrać w *Cywilizację*.

Inne cechy gry niedające się zrealizować poza środowiskiem komputera to na przykład dynamiczna grafika i dźwięk, z którymi gracz wchodzi w interakcję. Grając w planszówkę, musimy uruchamiać naszą wyobraźnię, zaś siedząc przed monitorem, w coraz większym stopniu stajemy się obserwatorami już wymyślonego świata. W niedalekiej przyszłości może nawet będziemy mogli się w nim zanurzyć tak, jak jesteśmy zanurzeni w naszym realnym świecie.

Czym są zatem gry komputerowe? Zmuszony będę do banalnej odpowiedzi: to gry (zakładam, że słowo „gra" w świetle powyższych rozważań jest już zrozumiałe), w które można grać tylko dzięki oprogramowaniu korzystającemu z pomocy komputera. Nie jest to chyba zadowalająca definicja, ale może stanowić dobry punkt wyjścia do dalszych poszukiwań. ■

Wybrane groznawcze czasopisma naukowe z otwartym dostępem do tekstów:

- polskie: „Replay: The Polish Journal of Game Studies", „Homo Ludens";
- zagraniczne: „Game Studies", „ToDiGRA", „Eludamos", „Well Played", „First Person Scholar".

Piotr Streczewski

Pytania do tekstu

1. Czy gra jest zawsze tożsama z zabawą?
2. Jakie są podobieństwa, a jakie różnice między grą według Johana Huizingi a grą według klasycznej koncepcji zmodyfikowanej przez Jespera Juula?
3. Dlaczego zdaniem Jespera Juula klasyczna definicja gry domaga się obecnie gruntownego dopracowania?
4. Czym jest gra komputerowa? Spróbuj na podstawie tekstu sformułować własną definicję.

Reguły, które powołują do istnienia

Ilustracja: Florianen vinsi'Siegereith

Wojciech Żełaniec

Filozof generalista i filozof społeczny, stypendysta Humboldta (Würzburg 1995–1997), kierownik Zakładu Etyki i Filozofii Społecznej w Instytucie Filozofii Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego (ifsid.ug.edu.pl). Redaktor numeru specjalnego włoskiego czasopisma „Argumenta" poświęconego tłu reguł konstytutywnych (https://www.argumenta.org). Hobby: czytanie i recytowanie poezji.

Reguły konstytutywne to takie zdania ogólne, które stwarzają, kreują, powołują do istnienia, czyli „konstytuują" coś nowego, czego przed wymyśleniem takich reguł nie było, a nawet *być nie mogło*. Jak to tworzenie przebiega, zobaczmy na przykładzie gry w szachy.

Słowa kluczowe: reguły konstytutywne, szachy, gra

Szachy byłyby niemożliwe, gdyby nie istniały ich reguły, nawet gdyby przypadkowo pojawiła się gdzieś deska z 64 na przemian białymi i czarnymi polami oraz 16 białymi i 16 czarnymi przedmiotami przypominającymi nasze figury szachowe, rozstawionymi tak, jak rozstawione są na szachownicy pionki i figury na początku partii, a do tej deski zasiadłyby naprzeciw siebie dwie osoby, zachowujące się jak szachiści, przesuwające tak jak oni owe przedmioty na desce, ale nieznające reguł gry w szachy – nie byłaby to partia szachów. W najlepszym razie byłoby to naśladowanie czy przedrzeźnianie gry w szachy, ich karykatura, ale tylko wtedy, gdyby obaj „gracze" wiedzieli, że jest taka prawdziwa gra, że ma jakieś reguły (których oni nie znają) itd. W przeciwnym wypadku (mało prawdopodobnym) nie będzie to nawet karykatura szachów, lecz zachowanie niezrozumiałe, wymagające jakiegoś naukowego (medycznego?) wyjaśnienia, bez odniesienia do szachów.

Reguły konstytutywne a regulatywne

Reguły konstytutywne są często definiowane przez odróżnienie ich od reguł zwanych regulatywnymi, tj. regulującymi przebieg pewnych rodzajów ▸

działań przez zakazywanie jednych, nakazywanie innych i dopuszczanie (ale bez nakazywania) jeszcze innych. Otóż, mimo że reguły konstytutywne są od regulatywnych odróżniane, a czasem nawet im przeciwstawiane, to znaczna część systemów reguł ewidentnie konstytutywnych zawiera wiele zasad, do których pasuje powyższe określenie reguł regulatywnych. Na przykład w oficjalnych *Przepisach gry* w szachy (dalej: PG) czytamy:

> 3.6 Skoczek *może* [wyróżnienie WŻ] przemieścić się na jedno z najbliższych pól względem tego, na którym stoi, ale niepołożone na tej samej linii, w rzędzie lub przekątnej [tłum. A. Filipowicz].

Ten przepis podaje regułę poruszania się konika szachowego za pomocą jednego pozwolenia i jednego zakazu (lub odpowiednio trzech, zależy jak liczyć).

Reguły w świecie gry i w świecie rzeczywistym

Podany przepis z PG wydaje się podobny strukturalnie do art. 22.1–2. polskiego Kodeksu drogowego (dalej: KD):

> 1. Kierujący pojazdem *może* [wyróżnienie WŻ] zmienić kierunek jazdy lub zajmowany pas ruchu tylko z zachowaniem szczególnej ostrożności.
>
> 2. Kierujący pojazdem jest *obowiązany* [wyróżnienie WŻ] zbliżyć się:
>
> 1) do prawej krawędzi jezdni – jeżeli zamierza skręcić w prawo;
>
> 2) do środka jezdni lub na jezdni o ruchu jednokierunkowym do lewej jej krawędzi – jeżeli zamierza skręcić w lewo.

Tu również podana jest reguła zmiany kierunku jazdy, zbudowana z jednego pozwolenia skierowanego do kierowcy („może" = „wolno mu", „jest mu dozwolone") i dwóch nakazów (zachowania szczególnej ostrożności oraz zbliżania się do prawej krawędzi jezdni lub jej środka, zależnie od zamiarów kierowcy). Zasadnicza jednak różnica od art. 3.6 PG polega na tym, że nawet gdy kierowcy nie respektują art. 22.1–2 KD, ruch drogowy pozostaje ruchem drogowym, choć mniej bezpiecznym i bardziej chaotycznym, podczas gdy ruch konika szachowego inny, niż zdefiniowany w art. 3.6 PG, wyprowadzałby figurę poza szachy i spowodowałby przerwanie partii. W typowym wypadku po przerwaniu gry nastąpiłby powrót konika na miejsce wyjściowe i wykonanie przez „jego" gracza innego, tym razem dozwolonego ruchu.

Ruch szachowy niedozwolony jest ruchem fizycznym, którego z punktu widzenia szachów w ogóle nie ma, dlatego, jeśli partia ma toczyć się dalej, konik musi wrócić tam, gdzie był przed swoim „wyskokiem" (a właściciel tego niesfornego rumaka mógłby ponieść jakąś karę, np. odebranie prawa do ruchu, pieniężną itp., ale to zależałoby wyłącznie od umowy grających). Natomiast w przypadku kierowcy nieposłusznego art. 22.1–2 KD nieprawdopodobne jest, by policjant obserwujący takie nieposłuszeństwo uznał je za niebyłe i nakazał kierowcy powrót na miejsce, gdzie ten rozpoczął zmianę kierunku jazdy w sposób niezgodny z KD.

Konik szachowy, inaczej niż samochód czy prawdziwy koń, nie ma w sobie nic prócz praw i obowiązków wyznaczonych przez dotyczące go reguły – w tym sensie są one dla niego konstytutywne; jest on niejako z nich i tylko z nich „zrobiony"; wszelkie zaś reguły dotyczące samochodu czy konia-zwierzęcia są dla nich „zaledwie" regulatywne, regulując coś, co oprócz tego uregulowania ma jakieś „własne życie", wymagające „poskromienia", ale nie stworzenia od nowa, przez reguły.

Przy tym nie wszystkie reguły konstytutywne są równie ważne. Możemy się umówić, że gramy bez bicia *en passant* i ciągle będziemy grali w szachy. Futbol został futbolem po zmianie w definicji „spalonego" w roku 1990. Ale „szachy", w których to nie mat kończyłby grę, tylko jakiś zupełnie inny układ figur, szachami w naszym rozumieniu tego słowa już by nie były.

Potrzeba kreowania rzeczywistości gry

Ciekawsze jest może pytanie, w jaki sposób to, co reguły konstytutywne konstytuują, łączy się z całą resztą rzeczywistości. Na przykład po co nam to „konstytuowanie" za pomocą reguł i dlaczego mu się oddajemy?

PG mówi:

> 1.4 Celem gry każdego zawodnika jest zaatakowanie króla przeciwnika (danie szacha) w taki sposób, aby przeciwnik nie mógł wykonać żadnego dozwolonego przepisami gry posunięcia broniącego króla przed zbiciem w następnym posunięciu [tłum. A. Filipowicz].
>
> 1.4.1 O zawodniku, który osiągnął ten cel, mówi się, że „zamatował" króla przeciwnika *i* [wyróżnienie WŻ] wygrał partię [tłum. A. Filipowicz, zmodyfikował WŻ].

To „i" ilustruje powyższe pytanie. Bo czyż nie można, grając w szachy, stawiać sobie za cel dania mata przeciwnikowi (= drugiemu graczowi), ale *nie* uważać za swój cel zwycięstwa nad nim? Można, np. wtedy, gdy traktuje się szachy jako ceremonię religijną, w której kategoria zwycięstwa jednego wyznawcy nad drugim nie istnieje. ■

Pytania do tekstu

1. Czym są reguły konstytutywne, a czym regulatywne?
2. Dlaczego reguły dotyczące figur szachowych są dla nich konstytutywne, zaś wszelkie reguły dotyczące np. samochodów są dla tychże jedynie regulatywne?
3. Czy wszystkie reguły konstytutywne są równie ważne?

Warto doczytać

■ H. Schwyzer, *Rules and Practices*, „The Philosophical Review" 1969, No. 78.
■ G. Lorini, *Can Constitutive Rules Create a Practice?* „Revista Opinião Jurídica" 2015, No. 13.
■ G. Lorini, W. Żełaniec, *The Background of Constitutive Rules. Introduction*, „Argumenta" 2018, No. 7. Cały numer „Argumenta" jest poświęcony zagadnieniu reguł konstytutywnych: https://www.argumenta.org/issue/issue-7/ (dostęp: 8.06.2021)
■ W. Żełaniec, *Create to Rule*, Milano 2013.
■ W. Żełaniec, *On Constitutive Rules*, https://www.latigredicarta.it/2015/04/11/on-constitutive-rules/ (dostęp: 8.06.2021).
■ Fédération Internationale des Échecs – Handbook FIDE E.I-III, https://handbook.fide.com/chapter/E012018 (dostęp: 8.06.2021); polskie tłumaczenie A. Filipowicza: http://pliki.pzszach.pl/komisje/kolegium_sedziow/2017/2018-01-01-Polska%20wersja%20FIDE%20Rules%20wa%C5%BCne%20od%201%20l%202018.pdf (dostęp: 8.06.2021)
■ Ustawa z dnia 20 czerwca 1997r. Prawo o ruchu drogowym, https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU19970980602/U/D19970602Lj.pdf (dostęp: 8.06.2021)

Słów kilka o ontologii gier komputerowych

Arkadiusz Chrudzimski

Profesor Uniwersytetu Jagiellońskiego. Zajmuje się ontologią, epistemologią, teorią intencjonalności oraz historią szeroko rozumianej tradycji brentanowskiej. Jest współwydawcą nowej edycji dzieł Brentana (*Sämtliche veröffentlichte Schriften*) oraz serii filozoficznej *Phenomenology and Mind* (obie serie w wydawnictwie De Gruyter). W czasie wolnym lubi podróżować, fotografować i słuchać muzyki.

Słowa kluczowe: gra komputerowa, ontologia, fikcja

> Gdy czytamy prozę Sapkowskiego, możemy zauważyć, że bohaterowie doświadczają dokładnie tego, co przewidział dla nich autor. Mówiąc językiem Ingardena, są oni przedmiotami heteronomicznymi, całkowicie zależnymi od językowo utrwalonych intencji autora. Gdy gramy w *Wiedźmina*, sprawy mają się inaczej.

Gry komputerowe to dość szeroka kategoria. Grą komputerową będzie zarówno pasjans czy Tetris, jak i któraś z odsłon *Wiedźmina* czy *Batmana*. Tutaj interesują mnie tylko przedstawiciele tej ostatniej grupy: gry komputerowe, które kreują dla nas pewien fikcyjny świat i pozwalają nam przeżywać w nim ekscytujące przygody. Paradygmatycznymi przykładami są tu wymienione już gry z serii *Wiedźmin* czy *Batman*, ale także produkcje z serii *Assassin's Creed* (seria przygodowych gier akcji opartych na formie świata otwartego, czyli fabuły gry do minimum ograniczającej możliwości kreacyjne gracza), gangsterskie awantury spod znaku GTA (*Grand Theft Auto*; gracz wciela się w postać gangstera) czy też przygody nieodmiennie olśniewającej Lary Croft. Tego typu gry komputerowe są wytworami kultury w wielu aspektach bardzo podobnymi do utworów literackich, dzieł sztuk plastycznych czy filmów, i wszystkie filozoficzne zagadki, które pojawiają się przy analizie wymienionych rodzajów dzieł sztuki, będą się zasadniczo powtarzać w przypadku gier.

Światy fikcyjne

Jednym z klasycznych sposobów filozoficznej analizy fenomenów kulturowych jest spojrzenie na nie z ontologicznego punktu widzenia, gdzie interesuje nas przede wszystkim to, z jakimi przedmiotami mamy do czynienia, gdy czytamy książkę, oglądamy film czy też właśnie „gramy w grę". Gdy spojrzymy na gry komputerowe wymienionego typu z tego właśnie ontologicznego punktu widzenia, jako pierwsze rzucą nam się w oczy pewnie podobieństwa. Nieważne, czy czytamy wiedźmińskie opowiadania Sapkowskiego, oglądamy serial Netflixa czy też „przechodzimy" grę CD Project – to, co dzieje się przede wszystkim, to zanurzenie w fikcyjnym świecie wykreowanym przez twórców. O ontologii takich fikcyjnych światów napisano już sporo i wszystko to może być użyte do filozoficznej analizy gier komputerowych.

Interaktywność

Jednak, na szczęście dla filozofów i graczy, sprawa nie kończy się na tym. Gry komputerowe zawierają bowiem coś, czego zasadniczo nie znajdujemy w książkach, obrazach czy filmach, a co nazwać możemy „interaktywnością". Gdy czytamy prozę Sapkowskiego, możemy zauważyć, że bohaterowie doświadczają dokładnie tego, co przewidział dla nich autor. Mówiąc językiem Ingardena (zob. dodatek o Romanie Ingardenie do „Filozofuj!" 2020 nr 3/33), są oni przedmiotami heteronomicznymi, całkowicie zależnymi od językowo utrwalonych intencji autora. Gdy gramy w *Wiedźmina*, sprawy mają się inaczej. Jeśli sądzimy, że cierpienie uszlachetnia, możemy zdecydować się na kontynuację trudnego związku z piękną czarodziejką Yennefer, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby zamiast tego wybrać równie ekscytującą, a znacznie mniej skomplikowaną Triss. Rozwój wypadków w świecie przedstawionym w grze komputerowej jest zatem po części zależny od decyzji gracza. Heteronomia przedmiotów przedstawionych ma tu znacznie bardziej skomplikowaną strukturę, niż to ma miejsce w książce, filmie bądź na obrazie.

Wiąże się z tym jeszcze jeden ważny aspekt, a mianowicie że owo współkształtowanie świata przedstawionego w grze odbywa się zwykle poprzez pozorne umieszczenie samego gracza w owym świecie. W bezpośrednim, nieanalitycznym obcowaniu z grą komputerową gracz wchodzi w rolę bohatera. To on staje się Wiedźminem, Komandorem Shepardem czy Bezimiennym. Jeśli nie teoretyzujemy o naszym graniu, lecz mówimy o nim w „nastawieniu naturalnym", nie powiemy nigdy, że to „moja postać" zrobiła to a to. Zamiast tego użyjemy zwykle po prostu zaimka „ja". ▸

Ilustracja: Florianen vinsi/Siegereith

Perspektywa wewnętrzna i emocje

Filozoficzne konsekwencje tego stanu rzeczy są takie, że o ile konstytuowanie się pozostałych przedmiotów świata gry da się prawdopodobnie opisać w kategoriach zbliżonych do tego, co sprawdza się w przypadku książek, obrazów czy filmów – a co jest, mówiąc w pewnym uproszczeniu, modelem percepcji zewnętrznej – o tyle dla centralnej postaci bohatera gry ten model spektakularnie się załamuje. W tym przypadku będziemy musieli przejść do „perspektywy wewnętrznej" i uwzględnić takie elementy jak czucie własnego ciała i ruchu w przestrzeni, poczucie sprawstwa, decydowania, wolności. Zatem tu analiza staje się nieporównanie bardziej skomplikowana.

To, że typ gier komputerowych, który jest tematem niniejszych rozważań, stwarza dla gracza iluzję sprawstwa, powoduje dodatkowo, że emocje zaangażowane w obcowanie z tym typem tworów kulturowych są o wiele silniejsze, niż to ma miejsce w przypadku filmów, książek bądź obrazów. Gdy jesteśmy odpowiednio wrażliwi, często uronimy łezkę nad losami postaci książkowych i nie raz podskoczymy na fotelu, gdy za skradającą się w nocnej koszuli bohaterką horroru pojawi się nagle złowrogi cień. Wszystko to jest jednak nieporównywalne ze smutkiem, jaki przeżywamy, obserwując ostatnie chwile postaci, którą „sami" posłaliśmy na samobójczą misję, czy ze strachem, jakiego doznajemy, gdy „osobiście" eksplorujemy pełne groźnych mutantów czeluści martwego reaktora w Czarnobylu.

Ważniejsze jest jednak to, że emocje są tu nie tylko silniejsze, ale też – jak się wydaje – o wiele istotniejsze niż w przypadku innych tworów kulturowych. O ile w przypadku filmu, literatury czy sztuk plastycznych można nawet spierać się o to, czy ich odbiór emocjonalny nie jest czasem odbiorem „powierzchownym" i czy „właściwa" percepcja ich wartości estetycznych i artystycznych nie powinna się raczej odbywać w sposób zimny i zdystansowany, o tyle w przypadku gier komputerowych takie postawienie sprawy byłoby całkiem opaczne. Emocjonalne zaangażowanie gracza wydaje się tu kluczowe dla ukonstytuowania samego świata gry, a to dlatego, że sam gracz ma stanowić element tego świata i to element taki, który poprzez swoje działanie ów świat przekształca. Każdy, kto miał choć trochę do czynienia z teorią działania, wie zaś, że dla jego wyjaśnienia nie wystarczy odwołać się do mechanizmów reprezentacji świata (czynnika poznawczego). Aby podjąć nawet tak oczywiste akcje jak ucieczka przed lwem, nie wystarczy być przekonanym, że lwy są niebezpieczne. Oprócz tego trzeba jeszcze chcieć żyć. Umysł działający nie może zatem jedynie przedstawiać. Musi jeszcze czegoś pragnąć, segregować możliwe biegi wydarzeń na lepsze i gorsze, pożądane i niepożądane. Używając filozoficznego żargonu, powiemy, że obok opisywania świata musi go też wartościować; wiele wskazuje zaś na to, że takie wartościowanie ma swoje ostateczne źródło w naszych emocjach.

Przy okazji widzimy tu ładny przykład tego, w jaki sposób emocje, które w historii filozofii często bywały degradowane do roli surowych odczuć bez wielkiego znaczenia poznawczego, mogą mieć kapitalne znaczenie ontologiczne. Wydaje się, że typ bytowej heteronomii, który jest charakterystyczny dla fikcyjnych światów gier omawianego typu, w sposób istotny wikła emocje gracza i że stany emocjonalne odbiorcy są w tym przypadku niezbywalną częścią ontologicznego fundamentu świata fikcyjnego. ■

Pytania do tekstu

1. Jakie, z ontologicznego punktu widzenia, są podobieństwa między grami komputerowymi a pozostałymi fenomenami kulturowymi?
2. Jaką zasadniczą cechą różnią się gry komputerowe od innych wytworów kultury?
3. Czy w przypadku gier komputerowych emocjonalne zaangażowanie gracza jest istotne? Dlaczego?

To tylko gra?

Czyli uwag kilka o etycznym wymiarze gier komputerowych

Artur Szutta

Filozof, pracownik Uniwersytetu Gdańskiego, specjalizuje się w filozofii społecznej, etyce i metaetyce. Jego pasje to przyrządzanie smacznych potraw, nauka języków obcych (obecnie węgierskiego i chińskiego), chodzenie po górach i gra w piłkę nożną.

Granie jest (prawie) zawsze formą udawania. Aktor grający rolę mordercy nie jest przecież zabójcą, odgrywający scenę miłosną niekoniecznie zdradza swoją żonę, a mknący z prędkością 200 km/h wirtualnym autem w rzeczywistości wcale z taką prędkością nie jedzie. Czy oznacza to również, że grając, jedynie udajemy czynienie zła moralnego, *de facto* go nie czyniąc? Albo ogólniej – czy świat gier jest całkowicie poza dobrem i złem moralnym?

Słowa kluczowe: etyka, cnota, gry komputerowe, oszukiwanie, udawanie

Gra, dotyczy to także gier komputerowych, stanowi magiczny krąg (zob. s. 7 tego numeru), wewnątrz którego rządzą swoiste reguły, a zasady realnego świata ulegają czasowemu zawieszeniu. Nie można zatem pochopnie ferować wyroków na temat zachowania graczy tylko dlatego, że robią rzeczy nierozsądne lub niezrozumiałe z punktu widzenia kogoś znajdującego się całkowicie poza grą. Grająca osoba jest niczym Alicja w krainie czarów – nie powinna się dziwić, jeśli napotkany w trakcie gry zając przemówi do niej ludzkim głosem, zaś domagająca się ścięcia jej głowy królowa okaże się tylko papierową kartą do brydża. Bowiem, jak mówi piosenka, „tu wszystko jest możliwe".

Graj uczciwie i nie psuj gry!

Nie znaczy to jednak, że wewnątrz nie obowiązują żadne reguły, których łamanie nie miałoby wymiaru zła moralnego. Zdaniem ludologów można mówić przynajmniej o dwóch „grzechach" graczy. Pierwszy to psucie zabawy, niszczenie magicznego kręgu. Gro-psuj w środku zabawy, twierdząc, że mu się znudziło, albo nie mogąc znieść, że mu źle idzie (lub z innych powodów), przestaje grać, wychodzi ze swojej roli. Może po prostu odejść od komputera lub podejmować na złość destrukcyjne działania (np. strzelać do członków własnej drużyny), odczarowując rzeczywistość gry. Metaforycznie rzecz ujmując, taka osoba jest jak szarpiący za ramię śpiącego, który delektował się swoim snem.

Druga przewina to oszukiwanie. Oszustowi tak bardzo zależy na zwycięstwie, że łamie zasadę równości graczy w ich podleganiu regułom i potajemnie korzysta z dodatkowego oprogramowania (kodów), które daje mu (albo jej) niezasłużoną przewagę. W jednym i drugim przypadku gracze, w imię sprawiedliwości, najczęściej reagują gniewem i domagają się wykluczenia winnych z gry.

Czy to wszystko?

Czy jednak na obowiązku zachowania wierności regułom gry kończy się moralny wymiar działań graczy? Mogłoby się wydawać, że tak. Grający w *Counter-Strike'a* zostaje przypisany do roli terrorysty, który ma za zadanie zainstalować bombę, musi też przy okazji „zabić" tych, którzy mają mu przeszkodzić w wykonaniu tego zadania. Instalacja bomby i zabijanie to nie tylko opcje działania, które gracz wybiera, ale – skoro się już z własnej woli znalazł w magicznym kręgu CS-a – jego obowiązki wynikające z reguł gry. Odmowa wykonania zadania byłaby równoznaczna z grzechem psucia gry. Odmawiający prowadzenia wojny w grze strategicznej pacyfista naraża swoich współgraczy-sojuszników na ▸

przegraną, zatem (skoro dążenie do wygranej jest częścią gry) zachowuje się wobec nich nie fair. Jeśli jest pacyfistą, to niech nie podejmuje się takich gier.

Czy jednak każda gra (o ile jest interesująca) zasługuje na to, aby w nią zagrać? Czy istnieją gry, które są podejrzane (naganne) z moralnego punktu widzenia? Istnieje gra, w której gracz może pójść do domu publicznego, „przespać się" z prostytutką, po czym zabić ją, aby odzyskać swoje wirtualne pieniądze (którymi zapłacił za „usługę"). W innej grze ścigający się autem po ulicach miasta zyskuje dodatkowe punkty (oraz przyśpieszenie) za „rozjechanie" pieszych na przejściu. Istnieje gra, w której jest się Bogiem decydującym o losie swoich wyznawców. Czy podejmowanie się uczestnictwa w takich grach jest moralnie obojętne?

Nieszczelny krąg

Magiczny krąg gry nie jest szczelny. Fakty gry często bywają konsekwencjami zdarzeń i stanów rzeczy spoza niej. I odwrotnie – to, co dzieje się w grze, ma swoje konsekwencje poza grą. Młody człowiek korzystający z seksualnych usług programu symulującego kobietę buduje sobie w ten sposób pewne wyobrażenie o płci przeciwnej, zredukowanej do poziomu narzędzia służącego zaspokajaniu określonych potrzeb, którego można się pozbyć, gdy już nie będzie potrzebne.

Gry także uczą, wyrabiają w nas pewne nawyki myślenia, reagowania. Decyzje, które podejmujemy, zanurzając się w wirtualnym świecie, obrazy, których jesteśmy świadkami, zostawiają w nas swój ślad, przemieniają nas jako moralnych sprawców.

Owszem, bardzo często „strzelanie do wroga" w świecie gry jest przeżywane jako symulacja, a „śmierć" w grze oznacza jedynie odpadnięcie z rozgrywki albo utratę jednej rundy. Jak powiedział mi jeden z młodych graczy, „kiedy napadamy na bank, wiemy, że to tylko hucpa, udawanie. Nikt z nas nie odczuwa pokusy obrabowania prawdziwego banku". Pytanie jednak, czy zawsze odróżniamy rzeczywistość gry i codziennego życia. Czy pewne schematy myślenia i działania nie przenikają czasami z jednej do drugiej? Czy granie w takie, a nie inne gry nie przekłada się na nasze zachowania względem prawdziwych osób?

Jak zareagowalibyśmy, gdyby na rynku pojawiła się gra, w której można odgrywać rolę członka NSDAP, który robiąc karierę, znęca się nad „niższymi rasami", organizuje budowę obozu koncentracyjnego, w którym głodzeni i zabijani będą członkowie tych ras? Czy argument, że to tylko symulacja, wystarczyłby do obrony przed zarzutem niemoralności takiej gry, jak i uczestnictwa w niej?

Warto pamiętać, że gry nie powstają znikąd, ale mają swoich twórców. To oni decydują, jakie reguły rządzą grą, jakie zachowania graczy są wymuszane poprzez odpowiednie kary lub nagrody. Tak więc magiczny krąg nie tylko wpływa na zewnętrzny świat, ale i sam jest pod jego wpływem, i to nie jedynie poprzez przychodzących z zewnątrz graczy. Twórcy nie tylko kreują (moralne lub nie) reguły gry, ale także mogą przemycać swoje wartości do świata wewnątrz magicznego kręgu, w tym polityczne przekonania, ideologie, wady i cnoty.

Ilustracja: Paulina Bełcarz

Kilka pozytywnych słów o grach

Oczywiście nie jest moją intencją twierdzić, że w grach realizują się jedynie negatywne wartości albo że są one wyłącznie metodą przemycania ideologii. Gry to przede wszystkim zabawa, która daje na chwilę zapomnieć o trudach codzienności. Bardzo często także dzięki grom zdobywamy cenne umiejętności fizyczne, intelektualne, ale i społeczne (np. poprzez konieczność kooperacji z innymi graczami). Dobrym przykładem są gry symulujące jazdę samochodem czy gry strategiczne wymagające analitycznego myślenia.

Są także gry, które zmuszają do moralnej refleksji, np. *September 12th*, w której gracz odgrywa rolę antyterrorysty. Obserwując miasto (umiejscowione gdzieś na Bliskim Wschodzie), ma on zidentyfikować i „zlikwidować" za pomocą rakiety-pocisku terrorystę. Niestety bardzo trudno jest unicestwić terrorystę bez spowodowania śmierci zwykłych ludzi. Każda niewinna śmierć powoduje płacz i żałobę innych postaci, z których część (zapewne w wyniku gniewu) przemienia się w terrorystów. Gra zachęca do refleksji nad skutecznością walki z terroryzmem za pomocą przemocy.

Zatem, chociaż gry komputerowe stanowią klasyczny przykład aktywności wytwarzających magiczny krąg alternatywnej rzeczywistości, nie są one wolne od moralnego wymiaru (więcej o wartościach moralnych w przestrzeni wirtualnej w artykule W. Lewandowskiego *Wartości a świat wirtualny* z „Filozofuj!" 2020, nr 4/34, s. 22–24), a gracz, szczególnie jeśli jest miłośnikiem bądź miłośniczką filozofii, powinien gry, jak i swoją rolę gracza, poddawać krytycznej refleksji, w tym refleksji moralnej. ■

Pytania do tekstu

1. Jakie są, zdaniem ludologów, dwie główne przewiny w świecie gier?
2. Czy świat gry jest całkowicie odrębną od świata realnego rzeczywistością?
3. Czy istnieją gry, które są naganne z moralnego punktu widzenia? Jeśli tak, to dlaczego?

Warto doczytać

- M. Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge MS 2009.
- E.H. Spence, *Real Dignity: Meta-Ethics for Virtual Worlds*, w: *The Philosophy of Computer Games*, J.R. Sanseng, H. Fossheim, T.M. Larsen (eds.), Heidelberg 2012, s. 125–142.
- R. Reynolds, *Ethics and Practice in Virtual Worlds*, w: *The Philosophy of Computer Games*, J.R. Sanseng, H. Fossheim, T.M. Larsen (eds.), Heidelberg 2012, s. 143–158.
- A. Briggle, *The Ethics of Computer Games: A Character Approach*, w: *The Philosophy of Computer Games*, s. 159–176.
- R.N. Feezell, *Sportsmanship*, „Journal of the Philosophy of Sport" 1986, No. 13, s. 1–13.

F r a g m e n t z k l a s y k a

Johan Huizinga
(ur. 1872, zm. 1945) – holenderski historyk, filozof kultury i eseista

PSUJ ZABAWY

Każda zabawa i gra ma własne reguły. Określają one to, co powinno obowiązywać w sferze tymczasowego, wydzielonego przez nią świata. Zasady gry są bezwarunkowo obowiązujące i nie znoszą żadnych wątpliwości. Paul Valéry wyraził kiedyś mimochodem myśl o niesłychanej nośności: wobec reguł zabawy i gry niemożliwy jest jakikolwiek sceptycyzm, jako że podstawa, która je określa, jest niewzruszona. Z chwilą gdy reguły te zostają przekroczone, świat zabawy rozpada się, koniec wówczas z zabawą czy grą. Gwizdek sędziego rozrywa zaczarowany krąg i przywraca na chwilę znowu „zwykły świat".

Gracz, który sprzeciwia się regułom, względnie ich nie przestrzega, to „psuj zabawy". „Psuj zabawy" to ktoś całkiem inny niż fałszywy gracz. Fałszywy gracz bowiem udaje, że gra, i pozornie respektuje ciągle jeszcze zaczarowany krąg gry. Społeczność graczy łatwiej wybaczy mu jego grzech niż „psujowi zabawy", on bowiem rozbija cały ich świat. Wycofując się z zabawy, odsłania relatywizm i płochość jej świata, w którym zamknął się na pewien czas wraz z innymi. Odbiera zabawie lub grze iluzję, *inlusio*, dosłownie: wgranie się – doniosłe słowo!

Dlatego trzeba go zniszczyć, ponieważ zagraża trwałości społeczności graczy. [...] Również w świecie pełnej powagi fałszywi gracze, obłudnicy i oszuści zawsze mieli łatwiejsze życie od „psuja zabawy": od apostatów, kacerzy, nowinkarzy i ludzi uwikłanych w sprawy własnego sumienia.

Może się jednak zdarzyć, że „psuje zabawy" ze swej strony utworzą natychmiast nową społeczność z nową regułą gry. Właśnie człowiek napiętnowany, rewolucjonista, członek tajnego klubu, heretyk odznacza się szczególnie silną zdolnością do tworzenia grup i przejawia przy tym niemal zawsze wybitne upodobanie do podejmowania ryzyka gry.

Johan Huizinga, *Homo ludens. Istota i znaczenie zabawy jako zjawiska kulturowego*, tłum. M. Kurecka i W. Wirpsz, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2007, s. 26–27

Sztuka z pikseli

Łukasz Androsiuk

Doktor nauk humanistycznych, pracownik naukowo-dydaktyczny Akademii Pomorskiej w Słupsku oraz Warszawskiej Szkoły Filmowej. Członek Słupskiej Rady Edukacyjnej i Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Interesuje się kulturą medialną w jej wymiarze pedagogicznym, epistemologicznym i estetycznym. Gracz singleplayerowy, miłośnik snookera, fan(atyk) twórczości Larsa von Triera.

Gdyby zapytać Noëla Carrolla[1], czy gry komputerowe są – lub przynajmniej mogą być – dziełami sztuki, najpewniej sam odpowiedziałby pytaniem: „a dlaczego u licha miałyby nimi nie być?". I choć niektórzy filozofowie zainteresowani kulturą tzw. nowych mediów lubią myśleć o grach komputerowych jak o dziełach sztuki właśnie, to, jak się okazuje, nie wszyscy oni, mówiąc o sztuce i grach, mają na myśli to samo.

Słowa kluczowe: ludologia, filozofia nowych mediów, formalistyczna teoria sztuki, antyformalistyczna teoria sztuki

Noël Carroll (ur. 1947) – filozof amerykański, niezwykle zasłużony dla tzw. analitycznej teorii nowych mediów, zwolennik kognitywnej metody badania przekazów medialnych, która stanowiła podstawę dla opracowanej na przełomie lat 90., wspólnie z Davidem Bordwellem, tzw. post-teorii filmowej, będącej krytyką popularnej wówczas psychoanalitycznej teorii dzieła filmowego. W rankingu Philosophical Gourmet Report uznany za jednego z najbardziej wpływowych badaczy kultury medialnej.

Pomimo istotnych różnic zdań na temat tego, czym gry komputerowe są w swojej istocie (tj. co powoduje, że gry komputerowe są grami właśnie, a nie np. interaktywnymi filmami), prawdopodobnie większość badaczy z obszaru ludologii (studiów nad grami) skłonna byłaby zgodzić się między sobą przynajmniej w tym, że to gry komputerowe oferują obecnie wielu młodym ludziom – młodym w czasie, gdy piszę ten tekst – pierwsze (lub jedno z pierwszych) zaprojektowane przez człowieka doświadczenie estetyczne. Mogłoby się zatem wydawać, że problem dotyczący tego, czy gry komputerowe są – a przynajmniej mogą być – sztuką, będzie dla badaczy owych przedmiotem szczególnego zainteresowania. W istocie jednak kwestia ta nieczęsto zajmuje ich uwagę.

Istnieje – jak się sądzi – kilka powodów tego stanu rzeczy. Przede wszystkim nie jest jasne, czy myślenie o grach komputerowych jak o sztuce powinno stanowić domenę ludologii czy też estetyki. Problem dodatkowo komplikuje fakt, że niekiedy badacze gier posługują się słowem „sztuka" inaczej, niż by tego chcieli estetycy (a i wielu współczesnych teoretyków sztuki, podejmując namysł nad grami komputerowymi – jeśli w ogóle i jakkolwiek są nimi zainteresowani – nie zawsze na myśli ma to samo, co ludolodzy). Wszystko to sprawia, że często sądzi się, że sformułowanie konkluzywnej (rozstrzygającej) odpowiedzi na podstawowe dla problemu pytanie (tj. czy gry komputerowe są lub mogą być dziełami sztuki) jest w istocie niemożliwe, bowiem nie da się sformułować bezspornych definicji dla pojęć „gra komputerowa" i „sztuka", tj. takich, które wskazałaby na cechy konstytutywne obu przedmiotów namysłu, a więc – pozwalając sobie na pewną potoczność – cechy, bez których gra komputerowa nie byłaby grą komputerową, a sztuka sztuką.

Sztuka a sztukateria

Tymczasem przynajmniej niektórzy filozoficznie zorientowani badacze kultury medialnej przekonują, że o tym, iż gry komputerowe mogą być rozumiane jako dzieła sztuki, mamy prawo orzekać nawet wówczas, gdy nie potrafimy na cechę/cechy takie wskazać.

Ilustracja: Natalia Biesiada-Myszak

Co więcej, mielibyśmy do tego prawo również wtedy, gdyby okazało się, że cecha taka w ogóle nie istnieje. Twierdzi tak m.in. wspominany już wcześniej Noël Caroll, zdaniem którego, aby móc konkluzywnie powiedzieć o jakimś intencjonalnie zaprojektowanym przedmiocie, wydarzeniu/zjawisku, że jest dziełem sztuki, wystarczy wskazać na dowolną jego cechę strukturalno-konstrukcyjną, którą da się scharakteryzować jako jakość/własność estetyczną, a która – co szczególnie tu ważne – w żadnym razie nie musi być jego cechą konstytutywną. Próbując uchwycić podstawowe założenia koncepcji Carolla, przyjrzyjmy się im nieco dokładniej.

Istotna jest już choćby sugestia, że dziełem sztuki może być to tylko, co jest (a jest to warunek konieczny, choć niewystarczający) intencjonalnie zaprojektowane. Oznacza to, że kandydatem do miana dzieła sztuki – jak je chce rozumieć Carroll – nie mogą być jakiekolwiek przedmioty/zjawiska naturalne, choć nie wyklucza się, że mogą one być nośnikiem estetycznych przeżyć i znaczeń. Konsekwencją tego założenia jest to, że dziełem sztuki może być – i jak za chwilę zobaczymy, musi nim być – jakkolwiek i za pomocą czegokolwiek utrwalony np. obraz zachodu słońca, ale nie będzie nim – i nie może być – sam zachód słońca. Nie mamy bowiem póki co wystarczających podstaw, aby sądzić, że przyczyną zachodu słońca jest czyjaś intencja.

O wartościach/jakościach estetycznych mowa była już przy okazji numeru „Filozofuj!" poświęconego esencji piękna („Filozofuj!" 2018, nr 1/19), tu więc – upraszczając nieco – przypomnijmy jedynie, że o własności takiej orzekamy najczęściej za pomocą licznych przymiotników, mówiąc o jakimś przedmiocie (np. o obrazie), że jest już choćby ładny, piękny/brzydki/odrażający, ale też wyrafinowany/subtelny/kunsztowny itp… Od razu jednak dopowiedzieć należy, że słowem „sztuka/dzieło sztuki" posługuje się Carroll wyłącznie w znaczeniu opisowym, nie zaś – jak to zwykle czynimy na co dzień – w znaczeniu wartościującym.

…a wszystko przez oczy

Aby uchwycić podstawową różnicę między znaczeniem wartościującym a opisowym słowa „sztuka/dzieło sztuki", najłatwiej przeprowadzić pewien prosty eksperyment audialny.

Wyobraźmy sobie, że poproszono nas o odsłuchanie fragmentu dwóch kompozycji: koncertu fortepianowego nr 2 c-moll Siergieja Rachmaninowa oraz *Przez Twe oczy zielone* Zenona Martyniuka, a następnie zapytano, który z tych utworów zasługuje naszym zdaniem na miano dzieła sztuki. Jeśli sugerować się naszymi estetycznymi zwyczajami, to można ▸

Warto doczytać

- N. Carroll, *Filozofia sztuki masowej*, tłum. M. Przylipiak, Gdańsk 2011.
- R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Poznań 2012.
- *Update; Teorie i praktyki kultury gier komputerowych*, Ł. Androsiuk (red.), Lublin 2017.

Pytania do tekstu

1. Dlaczego sformułowanie rozstrzygającej odpowiedzi na pytanie, czy gry komputerowe są lub mogą być dziełami sztuki, jest tak trudne?
2. Na czym polega podstawowa różnica między znaczeniem wartościującym a opisowym słowa „dzieło sztuki"?
3. Dlaczego zdaniem Noëla Carrolla gry komputerowe są dziełami sztuki?

sądzić – z pewną dozą ryzyka, rzecz jasna – że większość z nas wyłącznie kompozycję rosyjskiego kompozytora skłonna byłaby określić tym mianem, sugerując się – jak to mamy w zwyczaju – swoistą „doniosłością" muzyki klasycznej. Jeśli tak byśmy uczynili, oznaczałoby to, że mówiąc o sztuce, mamy na myśli właśnie jej znaczenie wartościujące. W takim znaczeniu dzieło sztuki musi być czymś wzniosłym, doniosłym, poważanym i w jakiś sposób budzącym z tego powodu estetyczny zachwyt. Dość w tym miejscu dodać, że to właśnie z uwagi na brak owej wzniosłości i doniosłości Roger Ebert pierwotnie odmawiał grom statusu dzieł sztuki.

W zupełnie innym znaczeniu pojęciem „sztuka/dzieło sztuki" posługują się zwolennicy tzw. opisowej teorii sztuki (zwaną niekiedy formalistyczną), dla których dziełem sztuki nie jest coś ze względu na swoją wartość estetyczną, ale cechy strukturalne, które powodują lub mogą powodować dowolnej jakości wrażenia estetyczne. W takim znaczeniu dziełem sztuki będzie więc zarówno dzieło Rachmaninowa, jak i Martyniuka. Obaj Panowie wszak posługują się językiem muzyki, która powoduje w nas wrażenia estetyczne, i tylko ich obecność – nie zaś jakość – jest tu decydująca.

Nie tylko jest więc tak, że gry komputerowe mogą być dziełami sztuki, ale istotnie nimi są na mocy swoich cech strukturalno-konstrukcyjnych właśnie. Jakkolwiek byśmy je oceniali, mając na uwadze ich wartość estetyczną, są one „zbudowane" z treści audialnych i wizualnych, które powodują w nas wrażenia estetyczne, co zarazem przesądza o tym, że i ci, którzy odpowiadają za te treści, zasługują na miano artystów. Wszak podobnie jak artyści z innych obszarów sztuki treści te dobierają do odpowiednich form, chcąc „coś" „jakoś" zakomunikować. Co więcej, nawet jeśli to nie wizualność i nie audialność powodują, że gry komputerowe są grami komputerowymi (a należy powiedzieć, że istotnie nie ze względu na te własności nimi są), nie ma powodów, aby nie mówić o nich jak o dziełach sztuki właśnie. Ostatecznie przecież mało kto z nas – jeśli ktokolwiek – skłonny jest protestować, gdy wypowiadamy się o samochodzie (który przecież nie dlatego, że powoduje w nas wrażenia estetyczne, jest samochodem) jak o dziele sztuki (i to bez względu na to, czy na myśli mamy opisowe, czy wartościujące znaczenia tego słowa).

Roger Ebert

(ur. 1942, zm. 2013) – znany i uznany krytyk filmowy, autor ponad 15 książek. Na podstawie jego scenariusza filmowego Russ Meyer nakręcił w 1970 r. *Poza doliną lalek*. Był pierwszym krytykiem filmowym uhonorowanym prestiżową nagrodą Pulitzera (w 1975 r.). W kontekście badań nad kulturą medialną znany przede wszystkim ze sformułowanej na łamach dziennika „Chicago Sun-Times" tezy głoszącej, że gry komputerowe nigdy nie będą mogły być zaliczane do dziedziny sztuki. Z tezy tej wycofał się w roku 2010, choć pozostał wierny wartościującej koncepcji sztuki.

Źródło zdjęcia: Wikimedia Commons, CC BY-SA 2.0

Sztuka jako gra

Sądzi się niekiedy, że bez względu na odpowiedź, jaką skłonni bylibyśmy udzielić w związku z podstawowym tu pytaniem, gry nadal byłyby… tylko (lub aż) grami. W związku z faktem, że z historycznego punktu widzenia gry nigdy do bycia dziełami sztuki nie aspirowały, to, jak na nas oddziałują, niczego nie zmienia. Nie oznacza to jednak, że myślenie o grach komputerowych jak o sztuce właśnie nie ma jakiejkolwiek wartości poznawczej. Przeciwnie, są filozofowie, dla których kwestia ta jest szczególnie ważna, także – a być może przede wszystkim – dlatego, że podejmując się próby odpowiedzi na sformułowane na wstępie pytanie, dociekamy w istocie nie tylko tego, czym są gry komputerowe (koncentrując się na ich cechach strukturalno-konstrukcyjnych), i nie tylko tego, jak rozumiemy obecnie (a jak rozumieliśmy kiedyś) sztukę. Poddając namysłowi jedno zjawisko w kontekście drugiego (gry w kontekście sztuki, ale i sztukę w kontekście gier), niewykluczone, że sporo dowiadujemy się o tym, w jaki sposób (jeśli w ogóle) pierwsze z nich ułatwia (z)rozumienie drugiego… ale to już temat na zupełnie inny artykuł. ■

Wybrane obszary badawcze game studies (groznawstwa):

- gry jako forma kulturowa: charakterystyczne dla gier środki wyrazu, ich rozwój, gatunkowość, związki z innymi formami i mediami;
- społeczne aspekty funkcjonowania gier: gry jako forma spędzania czasu, tworzenia społeczności, wyrażania tożsamości; znaczenia nadawane grom przez dane grupy; specyfika gier tworzonych w określonych krajach, kulturach i społecznościach; demografia i kultura graczy;
- związek gier z dyskursami politycznymi i społecznymi: gry jako nośnik idei (np. nacjonalistycznych, militarystycznych, kolonialnych, pacyfistycznych, proekologicznych, równościowych itp.); reprezentacja mniejszości i grup dyskryminowanych w grach; wykorzystanie gier w edukacji i debacie publicznej;
- historia gier i praktyk grania; gry jako dziedzictwo kulturowe; związki gier wideo z innymi rodzajami gier (planszowymi, sportowymi, hazardowymi itp.);
- praktyczne zastosowania gier: gry edukacyjne, szkoleniowe, terapeutyczne itp.;
- filozofia gier: gry jako eksploracja istotnych tematów i rozważania filozoficzne inspirowane grami (np. na temat etyki i moralności, związku człowieka z technologią, kwestii zakresu wolnej woli);
- psychologiczne aspekty gier: motywacje do grania, pozytywne i negatywne skutki grania w poszczególne rodzaje gier, możliwe terapeutyczne zastosowania gier;
- ekonomiczne aspekty przemysłu gier wideo: koncentracja i obieg kapitału, trendy rynkowe, relacje między centralnymi i peryferyjnymi rynkami, warunki pracy w branży;
- design gier: efektywne praktyki twórcze, technologia tworzenia gier, skuteczna organizacja produkcji.

Piotr Streczewski

Androidy, AI i Cepidy, czyli metafizyka umysłu w grach wideo

Jacek Jarocki

Dr, asystent badawczy w Katedrze Historii Filozofii Nowożytnej i Współczesnej na Katolickim Uniwersytecie Lubelskim. Jego zainteresowania obejmują filozofię umysłu, historię filozofii współczesnej oraz filozofię literatury. Jest zapalonym popularyzatorem. Aktywny gracz: do jego ulubionych tytułów należą *Heavy Rain*, *L.A. Noire* i *Stardew Valley*.

Przez lata gry komputerowe postrzegano jako medium służące wyłącznie do zabawy, a przez to – przeznaczone dla dzieci. Całe szczęście dziś to krzywdzące przeświadczenie stopniowo zanika, sami zaś twórcy wirtualnej rozrywki nie boją się podejmować tematów poważnych i wymagających dojrzałości. Coraz częściej odwołują się oni również do filozofii – na ogół z bardzo interesującym skutkiem.

Słowa kluczowe: gry komputerowe, metafizyka, umysł

Fakt, że filozofia to nauka szeroka zakresowo, obejmująca wiele mniej lub bardziej prozaicznych zagadnień, sprawia, iż liczba gier będących nośnikami myśli filozoficznej jest nadspodziewanie duża. Szczególnie licznych przykładów dostarczają gry przygodowe lub RPG, w których stosuje się mechanikę tzw. wyborów moralnych, gdzie to my decydujemy, jak powinna postąpić sterowana przez nas postać. Wątki filozoficzne stanowią również bogate zaplecze tzw. gier *indie*, czyli tych tworzonych przez twórców niezależnych, którzy nie dysponują dużym budżetem na produkcję – stąd ograniczenia w jakości grafiki czy mechanizmach rozgrywki – ale w zamian oferują głębię fabularną. Platforma do sprzedaży gier Steam ma nawet odpowiednią kategorię gier „filozoficznych" (choć należy dodać, że produkcje, które tam znajdziemy, nie zawsze wychodzą poza cytowanie Friedricha Nietzschego czy Jeana-Paula Sartre'a). Jednak również w portfolio czołowych deweloperów odszukać można dzieła, które wprost podejmują zagadnienia z zakresu metafizyki czy epistemologii. Choć zjawisko to nie jest powszechne, warto wskazać kilka sugestywnych przykładów zarówno spośród produkcji bardziej, jak i mniej popularnych.

Kim jesteś, maszyno?

Quantic Dream to nietypowe studio: jego produkcje – notabene ukazujące się zaledwie raz na kilka lat – nie są grami w klasycznym rozumieniu, lecz interaktywnymi filmami, w których aktywność gracza sprowadza się do wciskania odpowiednich przycisków kontrolera. Ta ograniczona rozgrywka rekompensowana jest jednak bardzo wciągającymi, dojrzałymi historiami, które mogą potoczyć się inaczej, w zależności od podjętych przez nas decyzji. Jedną z takich opowieści przedstawia najnowsze dzieło studia *Detroit: Become Human*. Gra przedstawia tytułowe amerykańskie miasto w roku 2038. Metropolię zamieszkują zarówno ludzie, jak i nieodróżnialne od nich androidy. Obie grupy żyją w konflikcie: ludzie nie mają żadnych wątpliwości, że maszyny to wyłącznie doskonałe, ale całkowicie pozbawione świadomości repliki, androidy tymczasem są świadome i mają uczucia, których jednak nie okazują, gdyż zbuntowane egzemplarze czeka zagłada. Gracz steruje poczynaniami trójki rebeliantów, z perspektywy których poznaje świat. Dzięki temu nie wątpi, że są oni świadomi. Ale jak przekonać o tym tych, którzy za wszelką cenę chcą uśmiercić nieposłuszne maszyny?

Detroit: Become Human nie jest z pewnością pierwszym dziełem kultury, które podejmuje pytanie, gdzie kończy się ludzka świadomość, a zaczyna jej symulacja (zob. „Filozofuj!" 2020, nr 4/34). Niestety, filozofia sugeruje, że każda odpowiedź, jakiej udzielimy, będzie arbitralna. Wynika ▸

Ilustracja: Florianen vins/Stegereith

to z tzw. problemu innych umysłów, zauważonego już przez Kartezjusza, a podjętego ponownie na początku XX wieku przez Bertranda Russella. Ów problem można sformułować w pytaniu: skąd wiem, że ktokolwiek oprócz mnie jest świadomy? Własne stany mentalne poznaję w bardzo szczególny sposób: po prostu o nich wiem. Natomiast w przypadku innych ludzi opieram się na *rozumowaniu*, które przebiega następująco: „Kiedy jestem smutny, zachowuję się tak a tak. A zatem kiedy ktoś zachowuje się tak a tak, to również jest smutny". Problem w tym, że rozumowanie to jest zawodne. Weźmy analogiczne rozumowanie: „Kiedy pada deszcz, to ulice są mokre, a zatem kiedy ulice są mokre, pada deszcz". Wiemy jednak, że ulica może być mokra z innych powodów – na przykład awarii wodociągowej – co dowodzi, że wskazany schemat argumentacji jest błędny. W przypadku innych ludzi, nawet przy braku rozstrzygających dowodów, zakładamy, że mają oni życie psychiczne. Ale co z androidami? Na jakiej podstawie moglibyśmy stwierdzić, że maszyna czuje albo myśli? Może ona przecież jedynie bardzo sprawnie symulować wszelkie życie świadome. Wydaje się, że nie mamy narzędzi, aby odpowiedzieć na pytanie, czy odłączając androida od prądu, zabijamy go czy może utylizujemy jak każdy inny sprzęt elektroniczny. Co gorsza, rozstrzygnięcie tej kwestii być może na zawsze pozostanie niemożliwe, co wynika z faktu, że w sposób pewny znamy jedynie wnętrze własnej świadomości. Czy możemy zatem dziwić się mieszkańcom Detroit, którzy uważają androidy za symulantów?

René Descartes (pol. Kartezjusz) (ur. 1596, zm. 1650) – francuski filozof, matematyk i fizyk, uznawany za ojca filozofii nowożytnej. Twórca nowożytnej odmiany dualizmu psychofizycznego, czyli poglądu, że umysł i ciało są radykalnie odmiennymi rzeczami. To właśnie ów dualizm skłonił Kartezjusza, by sformułować pytanie o zasadność założenia, że otaczające mnie osoby nie są tylko „ludźmi na niby", lecz odczuwającymi organizmami, takimi jak ja. Jest on także autorem słynnego *Cogito ergo sum* – hasła w jego przekonaniu przełamującego wątpienie i ustanawiającego fundament wiedzy pewnej.

Bertrand Russell (właśc. Bertrand Arthur William Russell, 3. hrabia Russell) (ur. 1872, zm. 1970) – brytyjski filozof, matematyk i logik. Autor dzieła *Principia Mathematica*, w którym wraz z Alfredem N. Whiteheadem podał sposób redukcji aksjomatów arytmetyki liczb naturalnych do języka logiki. Zasłynął też m.in. jako współtwórca filozofii analitycznej, a także działacz społeczny. Autor książek na temat moralności i wychowania, za które w roku 1950 otrzymał Nagrodę Nobla z dziedziny literatury. Twórca żywo rozwijanej w ostatnim czasie koncepcji umysłu (tzw. monizmu Russellowskiego). Jedna z jego najbardziej znanych tez głosiła, że orzekanie o cudzych stanach mentalnych na podstawie zachowania obarczone jest nieusuwalnym błędem logicznym. W ten sposób sformułował on dwudziestowieczną odsłonę tzw. problemu innych umysłów.

Cyfrowe życie wieczne

Odwrotne w swych założeniach pytanie zadaje gra *Soma*. W tym horrorze firmy Frictional Games sterujemy Simonem Jarrettem, który w roku 2015 ulega wypadkowi, a następnie – ze względu na uszkodzenia neurologiczne – poddaje się eksperymentalnemu neuroobrazowaniu mózgu. Podczas zabiegu Jarrett traci przytomność, kiedy zaś ją odzyskuje, znajduje się na porzuconej stacji geotermalnej. Okazuje się, że jest rok 2104, a cała ludzkość zginęła w wyniku uderzenia komety. Co więcej, bohater znajduje się teraz w ciele robota, do którego przeniesiono jego umysł. Jego oponentami okazują się inne obdarzone ludzką świadomością maszyny, które najwyraźniej zatraciły swoje człowieczeństwo.

Choć *Soma* jest horrorem, przedstawia kuszącą dla nas wizję tzw. cyfrowej nieśmiertelności. Pragnienie życia wiecznego wydaje się głęboko zakorzenione w człowieku; stanowi istotę każdej bez mała religii, a w ostatnich latach wyznacza także ważny cel badań naukowych. Jedną z poważnie rozważanych dziś hipotez, która – jeżeli okazałaby się prawdziwa – mogłaby sprawić, że żylibyśmy nieporównanie dłużej niż teraz, jest funkcjonalizm. Owo stanowisko głosi, że nasz umysł jest pewnego rodzaju abstrakcyjną strukturą funkcjonalną, która może być „odtwarzana" na bardzo różnym materiale: na biologicznym mózgu, ale również na krzemowych tabliczkach, a nawet na populacji Chińczyków czy kręgach żółtego sera. Jeszcze dalej idzie komputacjonizm – wersja funkcjonalizmu głosząca, że nasz mózg to maszyna obliczeniowa, realizująca umysł, który pełni funkcję programu. Takie podejście ma bardzo interesujące konsekwencje: skoro jeden program można instalować na różnych komputerach, to i jeden umysł można „instalować" na różnych maszynach. Taką właśnie wizję przedstawia *Soma*. Zarówno Jarrett, jak i jego towarzyszka – Catherine Chun – to osoby, które mogą dowolnie migrować między różnymi ciałami, a nawet urządzeniami elektronicznymi. Ontologia, która stoi za grą Frictional Games, ma zatem charakter jednoznacznie komputacjonistyczny.

Choć komputacjonizm jest stanowiskiem bardzo popularnym, ma swoje ograniczenia. Pomijając argumenty wysuwane przeciwko niemu – takie jak słynny argument chińskiego pokoju, zaproponowany przez Johna Searle'a (zob. wywiad z Johnem Searle'em w „Filozofuj!" 2015, nr 4, s. 21–23) – generuje on trudne do rozwiązania problemy. Wyobraź sobie, że zgodziłeś się, by przenieść swój umysł do komputera. Aby mieć pewność, że wszystko pójdzie zgodnie z planem, prosisz, by po operacji twoje biologiczne ciało zniszczono. Twoja prośba nie zostaje jednak spełniona, w związku z czym po wybudzeniu ciała i uruchomieniu komputera istnieją dwa umysły: jeden w biologicznym ciele, a drugi w procesorze. Zapytajmy teraz, gdzie jesteś *ty*: twoja jaźń, twój subiektywny świat. Nie możesz ▸

Warto doczytać

- Philip Goff, *Czy Wszechświat jest świadomym umysłem?*, tłum. M. Minik, M. Kuśmieruk, https://filozofuj.eu/philip-goff-czy-wszechswiat-jest-swiadomym-umyslem/ (dostęp: 20.05.2021).
- M. Miłkowski, *Chalmersa osobliwa teoria świadomości*, „Ethos" 2013, t. 26, nr 1(101), s. 105–123.

być przecież w dwóch miejscach jednocześnie! Wynika stąd, że jeden umysł jest oryginałem, drugi natomiast – jego kopią. Ale kto jest kim? Dopóki nie odpowiemy na to pytanie, nie będziemy wiedzieć, czy nieśmiertelni będziemy my, czy jedynie nasza wierna replika.

Co miliard głów, to nie jedna

Innym z motywów najczęściej pojawiających się w grach wideo jest koncepcja tzw. umysłu zbiorowego, tworzonego przez umysły pojedynczych istot. Przykładem takiego rodzaju organizmów są Cepidy – kosmiczne formy życia występujące w grach z serii *Crysis*. Dzięki zdolności do telepatii dysponują one świadomością roju – mogą błyskawicznie wymieniać między sobą informacje, a także współpracować na ogromną skalę. Umiejętność ta sprawia, że rozgrywka staje się znacznie bardziej wymagająca: jeden zaalarmowany przeciwnik informuje innych o pozycji gracza, co często wymusza działanie w ukryciu. Analogiczne formy życia pojawiają się w grach z serii *Mass Effect* czy *Starcraft*, by wymienić tylko najbardziej popularne tytuły.

Co ciekawe, koncepcja zbiorowego umysłu nie jest wcale tak szalona, jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać. Trudno bowiem znaleźć argumenty przeciwko temu, że ludzka świadomość jest częścią jakiegoś większego kosmicznego umysłu. Nasz system poznawczy składa się wszak z neuronów, na których pojawia się świadomość, one same są jednak całkowicie pozbawione świadomości. Być może my również jesteśmy odpowiednikami neuronów, które nie zdają sobie sprawy, że stanowią część jakieś superświadomości. W najnowszej filozofii stanowisko to – zwane kosmopsychizmem – bierze się całkiem na poważnie. Choć w przeciwieństwie do tego, co sugerują gry wideo, nie zmusza nas ono do przyjęcia, że istnieje telepatia albo że jesteśmy odgórnie sterowani; stanowi interesującą hipotezę, której jak do tej pory nie udało się wykluczyć.

Nie ulega wątpliwości, że filozofia w grach obejmuje znacznie szersze spektrum problemów niż dobrze nam znane wybory moralne. Mimo tego, że elektroniczna rozrywka ma – jak wskazuje sama nazwa – przede wszystkim bawić, może być ona zarazem nośnikiem treści skłaniających do refleksji. Filozoficzne idee zawarte w grach wideo nienachalnie, lecz nad wyraz skutecznie zmuszają do myślenia, o czym najlepiej świadczy liczba tekstów – począwszy od prac naukowych, a skończywszy na wpisach na forach – które im poświęcono. ■

Pytania do tekstu

1. Na czym polega istota tzw. problemu innych umysłów?
2. Czym jest wizja tzw. cyfrowej nieśmiertelności?
3. Co głosi funkcjonalizm, a co komputacjonizm w kwestii natury umysłu?
4. Czy sądzisz, że ludzka świadomość może być częścią jakiegoś większego kosmicznego umysłu?

Ankieta

Czy Twoim zdaniem gry komputerowe to dla filozofa strata czasu?

Dla uniknięcia nieporozumień winienem wskazać, że moje osobiste doświadczenia związane z grami są niewielkie i dotyczą początków tych gier w Polsce (koniec lat 80.). Te wówczas spotykane w moim otoczeniu gry były niesłychanie proste tak z uwagi na możliwości sprzętowe, jak i dostępne modele. Gry w dobie dzisiejszej, z uwagi na te obydwa czynniki, można uznać za niezwykle wyrafinowane. Niewątpliwie gry, wtedy gdy pełnią rolę czysto rozrywkową, podobne są do innych gier znanych od dawna. Filozofom zdarzało się grywać np. w karty (namiętnie w brydża grywał Władysław Tatarkiewicz, a grywa także Adam Grobler) czy w szachy (wykształcenie filozoficzne miał wielki szachista Emil Lasker, a w Polsce Jacek Bednarski). Trudno jednak powiedzieć, aby umiejętność gry w szachy zwiększała znacząco potencjał w zakresie filozofii, choć moim zdaniem szachy to szlachetna pasja. W przypadku gier komputerowych można przypisywać im rozmaite walory: oprócz rozrywkowych także edukacyjne czy nawet szeroko rozumiane logiczne. Zarazem jednak tego rodzaju umiejętności zdobywać można wysoce efektywnie w inny sposób. Moja odpowiedź na pytanie, czy dla filozofa gry komputerowe są stratą czasu, byłaby umiarkowanie pozytywna. Jeśli filozof traktuje je jako zabawę, podobną do innych gier, i nie poświęca im zbyt wiele czasu, to nie byłbym skłonny go od tej pasji (umiarkowanej) do gier odwodzić. Choć lepszym czynnikiem zapewniającym kondycję potrzebną do pracy filozofa byłaby gra w tenisa, jogging lub długie spacery, o wycieczkach wysokogórskich nie wspominając. Gier nie „zakazywałbym", ale generalnie filozof, który z każdym dniem dysponuje coraz mniejszą ilością czasu, winien być w odniesieniu do gier komputerowych wysoce wstrzemięźliwym. Ma ważniejsze zadania do spełnienia.

Prof. dr hab. Ryszard Kleszcz, Uniwersytet Łódzki

Nigdy nie byłem fanem gier komputerowych i nie widzę szczególnie doniosłych korzyści, jakie mogą one przynieść filozofom. Widzę jednak pewne korzyści, jakie mogą wypływać dla autorów gier ze współpracy z filozofami. W szczególności zdolność rozważania przez filozofa alternatywnych, spójnych scenariuszy wydarzeń, czy też „światów możliwych" może wzbogacić treści przedstawiane w grach komputerowych.

Dr Patryk Dziurosz-Serafinowicz, Uniwersytet Gdański

W zeszłym roku na początku pandemii odkryłam grę, która zmieniła moje myślenie o grach komputerowych. Owa gra to *Uncharted 4* (absolutne mistrzostwo świata pod każdym względem). Obecnie powstaje film na podstawie tej gry. Grafika na poziomie zapierającym dech, fenomenalna fabuła, która zaczyna się od faktu wręczenia Francisowi Drake'owi przez Elżbietę Tudor pierścienia z piękną inskrypcją Sic Parvis Magna… Potem spotykamy braci Drake i wciąga nas przygoda w stylu Indiany Jonesa. Dużo by pisać; uważam, że pomysł pogłębienia profilu psychologicznego postaci, postawienie bohaterów przed trudnymi wyborami… Wszystko to sprzyja refleksji etycznej i budzeniu pozytywnych emocji (ja wzruszyłam się, oglądając scenę, gdy młodzi bracia Drake odkrywają, że ich zmarła matka, zanim popadła w chorobę zakończoną samobójstwem, była genialną historyczką, i zostawiła im rozpoczęte badania…). Muzyka świetna: skomponowana przez Henry'ego Jackmana (dubbing: niemający sobie równych Jarosław Boberek). Historia niesłychanie wciągająca (przepiękne lokalizacje), wartka akcja, dużo zagadek zmuszających do myślenia. Sympatyzujemy z bohaterami… Po prostu dzieło sztuki grafiki komputerowej.

Marzę, by zagrać w tę grę, co teraz jest niemożliwe, bo nie mam telewizora i konsoli. Gdy w zeszłym roku w marcu rozpoczęła się pandemia, oglądałam grającego w tę grę o. Adama Szustaka na kanale Langusta na palmie, więc przeszłam wszystkie etapy jako widz. Ale, jak kupię mieszkanie, poważnie rozważę kwestię zakupu telewizora (dla tej gry, dla *The Lord of the Rings*, no i dla mundialu). To chyba tyle. Wcześniejsze części *Uncharted* nie są tak dobre ani graficznie, ani fabularnie (co jest zrozumiałe).

Dr Adriana Warmbier, Uniwersytet Jagielloński

Gry komputerowe stanowią poważną część współczesnej kultury

Wywiad z Jesperem Juulem, jednym z największych na świecie specjalistów od filozoficznych aspektów gier komputerowych.

Jesper Juul

Badacz gier wideo zainteresowany licznymi sposobami, na jakie gry te są ważne dla graczy. Jest profesorem na Duńskiej Akademii Królewskiej w Kopenhadze, autorem czterech książek na temat gier wideo. Ostatnia z nich to *Handmade Pixels. Independent VIdeo Games and the Quest for Authenticity* [*Ręcznie robione piksele. O niezależnych grach wideo i poszukiwaniach autentyczności*]. Współwydaje *Playful Thinking Series* wydawnictwa MIT Press. Jego hobby to tworzenie gier komputerowych, elektronika i gra na fortepianie.

Słowa kluczowe: gry komputerowe, gra, kultura

Ilustracja: gstudioimagen

Czym są gry komputerowe? Co nowego wnosi w świat gier zastosowanie komputerów?

W pewnym sensie należą one oczywiście do starej jak świat dziedziny ludzkiej aktywności, jaką są gry w ogóle, choć, aby w nie grać, potrzebujemy komputerów. Spędziłem sporo czasu (podobnie jak wielu innych badaczy) nad próbą dookreślenia znaczenia słowa „gra" i doszedłem do wniosku, że jest to ewoluująca kategoria kulturowa, niemniej można zaproponować jej klasyczne ujęcie, które moim zdaniem wygląda następująco:

> (Klasyczna) gra to oparty na regułach system formalny posiadający zmienny i wyliczalny (dający się zmierzyć) wynik. Różnym wynikom przypisywane są odmienne wartości, zaś gracz dokonuje wysiłków, aby wpłynąć na wynik, na którym mu zależy. Konsekwencje aktywności gracza są opcjonalne i negocjowalne.

Gry komputerowe niekoniecznie są przykładem klasycznych gier. Pojawiło się ostatnio wiele przykładów eksperymentowania z grami komputerowymi, które modyfikują model klasyczny. Istnieją takie, które nie generują żadnych rezultatów, nie posiadają celu (tak jest w przypadku *SimCity* czy *The Sims*), które nie stanowią wyzwania dla graczy (granie nie wymaga wysiłku z ich strony), jak gry typu *walking simulator*.

Szczególnym novum w grach komputerowych jest fakt, że to (raczej) komputer, a nie gracze (jak w przypadku gier planszowych) albo fizyka (jak jest w wielu sportach) podtrzymuje stosowanie reguł.

Dlaczego badania nad grami komputerowymi są ważne?

Łatwo odwrócić to pytanie. Gry komputerowe stanowią poważną część współczesnej kultury. Ponad połowa dorosłej populacji wielu krajów gra. Dlaczego nie mielibyśmy badać tego fenomenu? Ciężko byłoby sformułować argument przeciwko prowadzeniu takich badań.

Poza tym gry komputerowe są interesujące z teoretycznego punktu widzenia, jako pewna forma kulturowa, która nie tylko opiera się na reprezentacji (przedstawianiu sobie czegoś), ale obejmuje także takie aktywności jak programowanie i jest silnie związana z pojawieniem się technologii komputerowej. Fakty te prowokują interesujące pytania dotyczące sztuki, kultury, doświadczenia itd.

Czego dotyczą najgorętsze dyskusje w ramach badań nad grami komputerowymi?

Badania te mają charakter interdyscyplinarny, możemy więc natknąć się tu na większość międzydyscyplinarnych sporów, jakie można sobie wyobrazić. Czy powinniśmy badać samą grę jako artefakt, kulturę wokół niego, graczy, czy może sposób, w jaki gry są tworzone? Czy możemy badać gry wideo z perspektywy nowego materializmu (postrzegającego materię jako coś dynamicznego)? W jakim zakresie hardware determinuje to, co jest możliwe na danej platformie? Pośród przedstawicieli nauk humanistycznych zajmujących się grami komputerowymi wciąż na nowo ożywa dyskusja dotycząca tego, czy narracja (opis) stanowi uniwersalną formę badania wszelkiego rodzaju treści i znaczenia w grach, czy też być może powinniśmy wypracować jakąś dodatkową, specyficzną dla tego medium formę badania. Jeśli chodzi o mnie, to uważam, że reguły i algorytmy w grze mogą np. zawierać i wyrażać idee polityczne, zaś ten fakt prowokuje interesujące dyskusje na temat algorytmicznej stronniczości i sprawiedliwości gier.

Jakie korzyści obcowanie z grami komputerowymi może przynieść filozofii (jak i samym filozofom)?

Gry komputerowe to popularna forma uczestnictwa lub kontaktu z istotnymi zmianami społecznymi, jakie stanowi pojawienie się komputerów i technologii cyfrowej. To uczestnictwo często wpływa też na sam proces tych zmian. Jako takie jest ono zarówno przedmiotem badań, jak i okazją do przemyślenia podstawowych dzielonych przez nas pojęć.

Czy spotkał się Pan z ciekawym wątkiem filozoficznym w grze komputerowej?

Tak. Pamiętajmy, że gry tworzą różni ludzie. Niektórzy z twórców bywają profesorami historii sztuki, inni profesorami filozofii. Istnieje dużo ciekawych prac eksperymentalnych, np. *Depression Quest*, gdzie depresja jest reprezentowana jako niezdolność danej osoby do podejmowania decyzji, które uważa ona za słuszne. Tego typu projekty skłaniają do pytania o to, czym w ogóle jest gra komputerowa. Innym dobrym przykładem jest *The Beginner's Guide* – gra polegająca na interpretowaniu dzieł sztuki. Akademicy tacy jak Pippin Barr czy Stefano Gualeni tworzą gry, które wprost nawiązują do tematyki filozoficznej. Istnieje też interesujący nurt aktywistyczny, którego dobrym przykładem jest *Consentacle* – gra Naomi Clarke skupiająca się na zagadnieniu zgody. Sam obecnie pracuję nad grą dotyczącą tego, w jaki sposób identyfikujemy obiekty w światach wirtualnych.

Czy ma Pan jakieś ulubione gry komputerowe? A może badanie gier to jedno, a granie w nie to drugie, i podczas gdy badanie tego tematu jest interesujące, samo granie to dla badacza strata czasu?

Mam wiele ulubionych gier. Dużo zależy od tego, kiedy i dlaczego gram. W pewne gry, np. *Minecraft Dungeons* czy *Super Mario Bros*, grywam z rodziną. Sprawia mi przyjemność granie w gry typu *space opera*, np. *Mass Effect*. Grywam w krótkie gry bitewne, takie jak *Clash Royale* na telefonie. Grywam ponadto w gry eksperymentalne, np. *Undertale*, *Oikospiel*, czy *Spiritfarer*. Lubię też próbować nowych rzeczy, które stanowią wyzwanie dla mojego pojmowania gier wideo. ■

A n k i e t a

Czy Twoim zdaniem gry komputerowe to dla filozofa strata czasu?

Od czasów licealnych nie gram w gry, bo mnie śmiertelnie nudzą. Ostatni raz z zapamiętaniem grałem w *Diggera*, na PC XT z bursztynowym ekranem i kartą Hercules w trybie emulacji VGA, ale *Digger* nie potrafił zapisywać rekordowych wyników w plikach. Pisał bezpośrednio w arbitralnie wyznaczonych sektorach na dyskietce, a to czasem psuło inne pliki. Poprawiłem to w kodzie maszynowym, żeby pisał do pliku i zamykał go poprawnie. Wtedy okazało się, że programowanie jest znacznie ciekawsze niż *Digger*. I tak już zostało. Granie w gry to czas stracony, bo przecież można by go przeznaczyć za zaprogramowanie czegoś.

Dr hab. Marcin Miłkowski, prof. IFiS PAN, Polska Akademia Nauk

W zasadzie w ogóle nie gram w gry komputerowe, preferuję inne gry. Są jednak badania, które wykazują, że gry komputerowe, przynajmniej niektóre, rozwijają zdolności poznawcze – podzielność uwagi, koordynację, wyobraźnię i inne. Obawiam się, że nie jestem dobrym respondentem – zagadnienie znam z teorii. U nas na fizyce jest kierunek: fizyka gier komputerowych.

Dr hab. Robert Poczobut, prof. UwB, Uniwersytet w Białymstoku

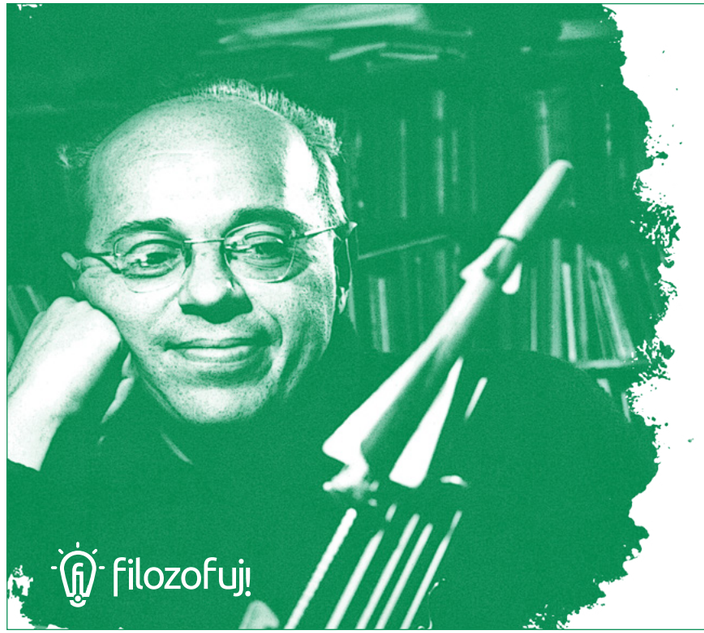
Gry komputerowe z jednej strony mogą uzależniać, prowadzić do alienacji społecznej, utrwalać niezdrowe nawyki i pochłaniać bezowocnie ogrom czasu kosztem cenniejszych aktywności związanych z umacnianiem relacji z innymi, nauką, sportem, rozwojem duchowym, sztuką czy kulturą. Z drugiej jednak strony gry komputerowe, o ile potrafi się z nich korzystać w sposób umiarkowany i rozsądny, mogą nie tylko dostarczyć rozrywki, ale także rozwijać rozmaite umiejętności, zależnie od gry, np. strategiczne myślenie, zdolność do kooperacji i obserwacji, różne zdolności poznawcze, kreatywność, działanie pod presją czasu, opanowanie stresu, refleks itp.

Niektóre z gier, często specjalnie w tym celu projektowane, mogą wspierać rozwój wrażliwości moralnej – empatii, zachowań altruistycznych, rozpoznawania potrzeb innych, przestrzegania reguł itp. Ciekawszym jednak rozwiązaniem od gier komputerowych są gry planszowe, które zyskują coraz większą popularność i stanowią oddzielną subkulturę. Planszówki mogą dostarczać rozrywki i rozwijać wspomniane wyżej umiejętności, a jednocześnie mają tę zaletę, że wymagają bezpośredniego kontaktu z innymi graczami. Są przez to rozrywką towarzyską, która zachęca do spędzania czasu z innymi na żywo, rozwija wyobraźnię, pomaga wzmacniać relacje i umiejętności społeczne.

Do moich ulubionych planszówek należą: *Pandemic Legacy* (fenomenalnie zrobiona gra, która okazała się, o ironio, samospełniającą przepowiednią i jak *Jumanji* przeniknęła do naszej rzeczywistości), *Scythe* (gra fantasy osadzona w Europie Wschodniej roku 1920 – uniwersum stworzonym w wyobraźni znakomitego grafika Jakuba Różalskiego), *Detektyw* (wspólne rozwiązywanie trudnych zagadek kryminalnych, często opartych na wydarzeniach historycznych – prawdziwe wyzwanie testujące zdolności myślenia dedukcyjnego), *Dixit* (gra skojarzeń oparta na baśniowych ilustracjach o nieprzebranej ilości znaczeń) czy *Magnaci* (gra polegająca na wzbogaceniu się kosztem innych rodów magnackich Rzeczpospolitej Obojga Narodów, rywalizacji o urzędy i prawa, przy jednoczesnej konieczności wspólnego stawiania czoła państwom ościennym – dopuszczenie do trzech rozbiorów Polski powoduje przegraną wszystkich graczy).

Czas spędzony na dobrej zabawie z innymi nie jest stratą czasu. Umiejętność zabawy, bycia tu i teraz, jest jednym z mierników człowieczeństwa, gdyż, jak pisał Friedrich Schiller: „Człowiek bawi się tylko wtedy, kiedy jest w pełnym tego słowa znaczeniu człowiekiem, i tylko wtedy jest w pełni człowiekiem, gdy się bawi".

Dr hab. Marta Soniewicka, Uniwersytet Jagielloński



FILOZOFUJ Z LEMEM

W ROKU LEMA

„Gdyby ludzie od jaskiniowej epoki robili tylko to, co wyglądało na możliwe, do dzisiaj siedzieliby w jaskiniach".

Stanisław Lem, *Fiasko*

Możecie robić z nami to, co wygląda na niemożliwe, dołączając się do **zrzutki** na **„Filozofuj z Lemem"**
https://zrzutka.pl/tpkc7p

zrzutka.pl

Paweł Grabarczyk

Dr hab., associate professor w IT University of Copenhagen oraz adiunkt w Instytucie Filozofii UŁ; filozof analityczny zajmujący się głównie filozofią języka (teoriami znaczenia) oraz filozofią umysłu. Obecnie zajmuje się badaniem pogranicza filozofii i groznawstwa – ontologią gier, wirtualną rzeczywistością i zjawiskiem losowości w grach (tzw. lootboxy). Interesuje się historią komputeryzacji (pracuje właśnie nad książką o ośmiobitowym Atari) oraz demosceną. W wolnych chwilach lubi czytać, grać, biegać lub nie robić zupełnie nic.

Gry są kluczem do zrozumienia rzeczywistości społecznej

Wywiad z Pawłem Grabarczykiem, jednym z najlepszych polskich specjalistów od filozoficznych aspektów gier komputerowych.

Ilustracja: rawpixel.com

Słowa kluczowe: gry komputerowe, gra, Bernard Suits, świat społeczny, reprezentacja

Czym są gry komputerowe? Co nowego do świata gier wprowadziło zastosowanie komputerów?

Obawiam się, że nie udzielę satysfakcjonującej odpowiedzi na to pytanie. Postaram się jednak wyjaśnić, dlaczego jej sformułowanie jest bardzo trudne. Mógłbym spróbować się wykpić i powiedzieć, że gry komputerowe to po prostu gry, w które gramy na komputerze. Kłopot w tym, że i tak będę miał wtedy poważne kłopoty z wyjaśnieniem, co mam na myśli, używając słowa „gry" – słowa, które notorycznie opiera się definicji. Najbliżej jest mi do definicji Bernarda Suitsa, który uważał, że granie w grę to proces, w którym próbujemy osiągnąć jakiś cel za pomocą metod, o których wiemy, że są nieoptymalne. Inaczej mówiąc, dana czynność staje się grą, gdy obwarujemy ją arbitralnymi regułami i zakazami. Na przykład, gdybym założył sobie, że odpowiem na pytania, używając jedynie słów nie dłuższych niż 6 liter, to zamieniłbym tym samym odpowiadanie w grę.

Problem ze zdefiniowaniem „gier" to tylko jedna z trudności. Dodatkowym kłopotem w ustaleniu, czym są gry komputerowe, jest to, że wiele z nich nie przypomina w ogóle tego, co nazywaliśmy grami w czasach „przedkomputerowych". Tradycyjne gry opierały się zazwyczaj na rywalizacji wielu graczy, których celem było zwycięstwo. Były one też całkowicie pozbawione fabuły. Choć pewne pozostałości estetyczne wskazują na to, że szachy mogły kiedyś „opowiadać" o starciu dwóch armii, to gry takie jak kości, rzutki czy piłka nożna są już dosłownie „o niczym". Zaryzykowałbym tezę, że gry komputerowe przeznaczone dla jednego gracza nie są tak naprawdę grami. Jest to trochę niezręczne, ale nie bardziej niż to, że świnki morskie nie są świnkami.

Dlaczego warto prowadzić badania nad grami komputerowymi?

Kryteria, które dana rzecz musi spełnić, bym uznał ją za wartą badania, nie są zbyt wyśrubowane. Uważam bowiem, że warto badać wszystko, co istnieje, a nawet pewien podzbiór rzeczy, których nie ma (takich jak postacie literackie). Zdaję sobie jednak sprawę z tego, że badacze muszą czasem wytłumaczyć się podatnikowi z wyboru tematu badań. Gry warto badać, ponieważ są kluczem do zrozumienia rzeczywistości społecznej. Rzeczywistość ta jest taką częścią naszego świata, której nie sposób wykryć za pomocą metod nauk ścisłych. Na co dzień nie zdajemy sobie sprawy z tego, jak wiele aspektów naszego świata opiera się na niewidocznym szkielecie porozumień społecznych. Umiejętność umówienia się, że gramy w danym momencie w pewną grę, i zdolność błyskawicznego przechodzenia pomiędzy światem gry a rzeczywistością to takie małe „laboratorium" rzeczywistości społecznej. Na dodatek gry są naszym własnym wytworem i nikt inny za nas ich nie zbada. Być może jacyś kosmici zbadają kiedyś układ słoneczny, ale o wiele trudniej będzie im zbadać nasze gry. Musimy zrobić to my.

Jakie kwestie są najgoręcej dyskutowane wśród badaczy gier komputerowych?

Jest tego całkiem sporo. Odpowiadając na to pytanie, nie można pominąć słynnego sporu pomiędzy narratologią a ludologią. Rzecz sprowadzała się (i chyba nadal sprowadza) do pytania o metodologię groznawstwa. Czy wolno nam badać gry za pomocą narzędzi wypracowanych na potrzeby literaturoznawstwa, filmoznawstwa czy teatrologii (stanowisko narratologów)? A może powinniśmy uznać gry za medium domagające się zupełnie nowych metod (stanowisko ludologów)? Moglibyśmy z lekkim przymrużeniem oka powiedzieć, że to trochę taka akademicka wersja sporu, który często toczą gracze – co jest istotniejsze w grach: to, jak wyglądają i jaką historię opowiadają, czy też to, w jaki sposób się w nie gra? Choć wielu badaczy odżegnuje się dziś od tego sporu, debaty na temat tego, jakimi metodami należy badać gry, wciąż są bardzo żywe.

Innym przykładem gorącego tematu, a właściwie pojęcia, które ogniskuje wokół siebie kilka sporów, jest pojęcie reprezentacji. Jak powinniśmy traktować obiekty, które znajdujemy w grach – przedmioty, miejsca, postacie? Czy są one cyfrowymi rekwizytami, które reprezentują rzeczywistość, czy też autonomicznymi wirtualnymi obiektami – częściami wirtualnego świata, który odwiedzamy? Jak traktować mamy postać, którą sterujemy (zwaną awatarem)? Czy jest ona jedynie narzędziem, poprzez które komunikujemy się ze światem gry, pustym naczyniem, w które przelewamy swoje intencje, czy też obecną w tym świecie postacią, z którą „współpracujemy"?

Czy gry komputerowe dają okazję do zadawania filozoficznych pytań?

Nie chciałbym się powtarzać, nadmienię więc jedynie, że praktycznie wszystko, o czym dotąd wspomniałem, może stanowić pożywkę dla filozofa. Takich interesujących zagadnień jest jednak o wiele, wiele więcej. Wspomnijmy choćby o dylematach etycznych, jakie inspirują gry komputerowe. Szczególnie interesujące są tu gry przeznaczone dla pojedynczego gracza, ponieważ niełatwo jest w ich przypadku o proste analogie do świata sportu czy gier towarzyskich. Czy powinniśmy zakazać gier pozwalających użytkownikom na odrażające czyny, takie jak tortury albo gwałt, mimo że są to czyny czysto „wirtualne"? Twórcy gier stosują dość wyraźną autocenzurę; dla przykładu, praktycznie we wszystkich grach niemożliwe jest zabijanie dzieci. Dlaczego granicę stawiają oni akurat w tym miejscu? Jakie intuicje etyczne za tym stoją?

Czy ma Pan jakąś ulubioną grę? Czy może, choć badanie gier bywa interesującym zajęciem, samo granie jest stratą czasu?

Odpowiem nieco przewrotnie. Nie wszystkie gry są „stratą czasu" – są nią jedynie najlepsze z nich. Pojęcie „straty czasu" ma sens jedynie wtedy, gdy rozumiemy, w opozycji do czego zostało ono użyte. Zazwyczaj chodzi o podział na czas „produktywny", spędzany na pracy lub edukacji, i czas „stracony", czyli taki, który poświęciliśmy na coś, co robimy bez jakiegokolwiek utylitarnego celu, dla czystej przyjemności. Podejrzewam więc, że wszystkie moje ulubione gry były stratą czasu – grałem w nie dla nich samych i radości z obcowania z nimi. Niełatwo jest mi wskazać jedną ulubioną grę. Każdego roku gram w kilka tytułów, które mnie zachwycają. Nie mam jednak pewności, czy zniosą próbę czasu. Dlatego zdecyduję się na bezpieczny wybór i wskażę pierwszego *Dooma*. Gra zadebiutowała pod koniec 1993 roku i dziś mogę już chyba spokojnie uznać, że skoro nadal bawi mnie jak dawniej, to prawdopodobnie nie zestarzeje się nigdy. ■

Ankieta

Czy Twoim zdaniem gry komputerowe to dla filozofa strata czasu?

Z grami komputerowymi nie mam w zasadzie żadnego doświadczenia. Zdecydowanie wolę spędzać czas wolny w inny sposób, niż rywalizując z kimś (z czymś?) w wirtualnej przestrzeni. Nie ośmielę się jednak uznać gier komputerowych za stratę czasu – uważam, że nie należy krytykować czegoś, czego się nie zna. Być może istnieją takie gry, które nie tylko bawią, ale jednocześnie uczą. Chętnie bym takie poznał. Szczególnie ucieszyłoby mnie znalezienie gry, która uczyłaby krytycznego myślenia. Zapewne spędzałbym wtedy o wiele więcej czasu przed komputerowym ekranem, nie tylko pracując.

Dr hab. Krzysztof Wieczorek, prof. UŚ, Uniwersytet Śląski w Katowicach

Uważam, że gry komputerowe to w żadnym razie nie jest strata czasu, tylko forma kontaktu z kulturą (zwłaszcza w przypadku niektórych gier fabularnych) albo zajęcie rozwijające myślenie strategiczne i taktyczne. Jeśli chodzi o tę pierwszą kategorię, to polecam przepiękną grę konsolową *Journey*, a jeśli chodzi o codzienną rozgrzewkę mózgu i ręki, to nieodmiennie jestem fanką multiplayera *StarCrafta II*, w którym ciągle jest się zaskakiwanym nowymi taktykami innych graczy.

Mgr Natalia Karczewska, Uniwersytet Warszawski

Artur Szutta

Filozof, pracownik Uniwersytetu Gdańskiego, specjalizuje się w filozofii społecznej, etyce i metaetyce. Jego pasje to przyrządzanie smacznych potraw, nauka języków obcych (obecnie węgierskiego i chińskiego), chodzenie po górach i gra w piłkę nożną.

Ilustracja: Zuzanna Bołtryk

Słowa kluczowe: gry komputerowe, rzeczywistość wirtualna, etyka, edukacja moralna

Formatywne doświadczenie

„Przeżyj to sam" – słowa pieśni ludowej w dawnej Polsce.

Otworzył oczy. Jego głowę przeszywał ostry ból. Nie mógł sobie przypomnieć, kim był ani jak się znalazł w otaczającej go gęstwinie. Obejrzał się za siebie. Tuż za nim leżał spory zakrwawiony kamień. Pewnie na niego upadł – stąd ten ból, ta niemożność przypomnienia sobie czegokolwiek. Wstał. Lekko zakręciło mu się w głowie, ale był w stanie iść. Tylko dokąd? Nad nim majestatycznie szumiały drzewa, opodal słyszał szum strumienia. W przestrzeni lasu rozchodził się z oddali stukot dzięcioła. Poza tym panowała cisza. Po chwili wahania zdecydował się ruszyć w stronę strumienia.

Zanim jednak uszedł parę kroków, usłyszał nowe dźwięki. Z początku ciche, niewyraźne, z każdą chwilą jednak coraz bardziej czytelne. Gdzieś za nim, spomiędzy drzew, dochodziły echa psiego ujadania, ludzkie krzyki, odgłosy trzaskających gałęzi. Nagle wewnątrz jego własnego umysłu odezwał się głos – „Uciekaj!".

Niepokój przeszył jego serce. Gwałtowny przypływ strachu pchnął jego ciało do ucieczki. Biegł w stronę strumienia. Gałęzie smagały mu twarz. Biegł ile tchu. Przeskoczył jednym susem szumiący strumień. Nie było czasu na ugaszenie pragnienia. Biegł! Coś mówiło mu, że to sprawa życia i śmierci.

Szczekanie zbliżało się z przerażającą szybkością. Razem z nim dościgały go ludzkie okrzyki zdradzające wściekłość i podniecenie. I tętent końskich kopyt. Są coraz bliżej. Gęstwina drzew nagle ustąpiła jasności oświetlającej potężną polanę. Nie było czasu na myślenie, uciekinier rzucił się pędem przez trawę. Może zdąży, zanim z linii potężnych dębów wyłonią się jego prześladowcy. Nie zdążył. Ledwie pokonał połowę drogi, obejrzał się za siebie. Potężny brodaty mężczyzna na olbrzymim potworze galopował w jego stronę, po obu jego stronach niczym płomienie ognia śmigały ogary. Chwilę potem poczuł psie kły na przedramieniu, na łydce. Upadł na ziemię, po policzku spłynęła mu łza, poczuł bezsilność.

„Co to jest, do diaska?" – pomyślał. „Czego chcą ode mnie ci ludzie?".

– Myślałeś, że możesz ode mnie tak sobie uciec, czarnuchu? – zabrzmiał ochrypły głos brodacza. – Jesteś moją własnością i ja decyduję o twoim losie, niewolniku. Zapamiętaj to sobie!

Po chwili do ofiary i jego prześladowcy dołączyli pozostali uczestnicy pościgu. Podniecone psy nadal warczały groźnie, ale na komendę swojego pana odstąpiły od ofiary.

– Przywiążcie go do tamtego drzewa – krzyknął brodacz. – Mam z nim do pogadania. Zapamięta tę lekcję do końca swojego parszywego życia.

Po chwili zrezygnowany niedoszły uciekinier zwisał na rękach przytroczonych do gałęzi rozłożystego dębu. Nie odczuwał już ani bólu głowy, ani przeoranych psimi kłami ran. Jego umysł przeszywał ból duszy. Jakim zrządzeniem losu mógł stać się niewolnikiem innego człowieka, na mocy czyjej woli inny mógł pomiatać nim jak śmieciem, traktować z pogardą? Nie mógł tego zrozumieć. Dlaczego kolor skóry miał wyznaczać jego podły los?

„To niesprawiedliwe!" – pomyślał. „To okrutne i niesprawiedliwe". Zanim zdążył swoją skargę skierować do Boga, jego plecy przeszył potężny ból. Bicz brodacza przeciął skórę na zapoconych plecach.

– A masz, bydlaku! Zapamiętaj, co czeka tych, którzy nie słuchają swego pana! A masz!

Druga fala bólu przeszyła ciało nieszczęśnika. W tym momencie jednak nad jego umysłem zapadła ciemność.

* * *

– Panie Sanderson? Panie Sanderson? Czy słyszy mnie pan? Proszę wstać!

Sanderson otworzył oczy. Był nieco zdezorientowany. Kim był ten człowiek i czego od niego chciał? Gdzie się podziali jego oprawcy? Zaraz, zaraz, nazwał go „Sanderson"! Niczym zaklęcie, dźwięk jego nazwiska przywrócił mu pamięć i tożsamość.

– Panie Sanderson, przeszedł pan karę pomyślnie. Wielki Sędzia orzekł, że zrozumiał pan swoją winę i nigdy więcej nie będzie dręczył ludzi z powodu ich koloru skóry. Jest pan wolny!

Sam Sanderson rzeczywiście był wolnym człowiekiem. Dwa tygodnie wcześniej pobił do nieprzytomności czarnoskórego bezdomnego. Należał do ruchu „Oczyścimy z brudu nasz dom". Teraz ze wstydem myślał o swoim uczynku. Poczuł głęboki smutek, żal i współczucie dla mężczyzny, który jeszcze kilka dni temu był dla niego śmieciem. A wszystko dzięki doświadczeniu, jakie było mu dane w Wielkim Generatorze Wrażeń. Łza współczucia spłynęła Samowi po policzku – współczucia, ale i ulgi. Był wreszcie wolnym człowiekiem – wolnym od nienawiści.

* * *

Drodzy Czytelnicy, historia Sama ma miejsce w niedalekiej przyszłości, w której, dzięki nowym zdobyczom technologii, możliwe stało się całkowite zanurzenie w kreowane przez komputery światy. W ten sposób „gracze" mogą zdobywać nowe doświadczenia tak, jakby były one częścią realnego życia. Mogą odbierać lekcje na temat dobra i zła, posiadać nowe wglądy moralne. Gry komputerowe mogą okazać się zbawieniem dla naszej mrocznej natury. Wspaniale! Nieprawdaż? ■

Ankieta

Czy Twoim zdaniem gry komputerowe to dla filozofa strata czasu?

Nie uważam gier komputerowych za stratę czasu, o ile oczywiście granie nie przyjmuje formy uzależnienia. Nie śledzę rynku gier od wielu lat, a jeśli zdarza mi się grać samemu lub towarzyszko, to jedynie w gry z moich czasów szkolnych, jak na przykład *Heroes of Might and Magic III*, które traktuję z nostalgią. Moją ulubioną grą zawsze była, jest i będzie seria *Baldur's Gate* (*Wrota Baldura*). Jest to gra osadzona w realiach fantasy, w której wcielamy się w postać o tajemniczym pochodzeniu odkrywanym przez nas w trakcie przygód. Sądzę, że *Baldur* ma spory ładunek filozoficzny i to po części uzasadnia moją preferencję. Przechodząc grę, możemy bowiem stworzyć drużynę z napotkanych postaci, które w niezwykle sprawny artystycznie sposób – co ma duży związek z tym, że w polskiej wersji gry swojego głosu tym postaciom użyczyła grupa pierwszoligowych polskich aktorów, m.in. Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko czy Jan Kobuszewski – reprezentują pewne archetypy etyczne (np. naiwny altruizm, cynizm, fatalizm, surowa praworządność), ich typowe perypetie i dylematy, dodatkowo podkreślone przez interakcje wewnątrz drużyny. Podobnie pomyślani są nasi główni przeciwnicy, a nasza postać staje przed wieloma intrygującymi wyborami etycznymi, często trudnymi, gdyż ciąży na nas pewna forma fatum. Co począć z Sarevokiem, naszym przyrodnim bratem, tyranem i zabójcą człowieka, który przygarnął nas jako sierotę? Sarevokiem, którego musimy pokonać w części pierwszej, ale w części drugiej pojawia się możliwość wskrzeszenia go, przyłączenia do drużyny i nawrócenia na dobro? Jak zachowamy się, gdy dotrze do nas informacja, że nasz towarzysz, druid, nieco naiwny idealista, porzucił swoją żonę, aby móc poświęcić się trosce o równowagę natury; żonę, która, jak się okazało, dziewięć miesięcy później urodziła mu syna? Czy my sami, mając możliwość dołączenia do panteonu bogów, wolelibyśmy dalej przemierzać świat jako śmiertelnicy? Nie brakuje tu powodów do namysłu moralnego, skonstruowanych z kunsztem narracyjnym, którego nie powstydziłby się przyzwoity pisarz.

Dr Paweł Pijas, Uniwersytet Gdański

Krzysztof A. Wieczorek

Profesor uczelni w Instytucie Filozofii Uniwersytetu Śląskiego. Interesuje go przede wszystkim tzw. logika nieformalna, teoria argumentacji i perswazji, związki między logiką a psychologią. Prywatnie jest miłośnikiem zwierząt (ale tylko żywych, nie na talerzu). Amatorsko uprawia biegi długodystansowe.

#4. Sylogistyka, czyli rachunek nazw

Sylogistyka to najstarszy i jednocześnie najprostszy system logiki formalnej. Na jej przykładzie można prosto (no dobrze, w miarę prosto…) pokazać, w jaki sposób logicy badają poprawność wnioskowań.

Słowa kluczowe: wynikanie logiczne, rachunek nazw, zdania kategoryczne, sylogizm

Ilustracja: Natalia Biesiada-Myszak

To, czy wnioskowanie jest poprawne, a mówiąc dokładniej, czy pomiędzy jego przesłankami a konkluzją zachodzi relacja wynikania, logicy badają w specyficzny sposób. Otóż skupiają się oni nie na treści danego wnioskowania, ale na jego formie. Istotne jest dla nich nie to, o czym wnioskowanie mówi, ale to, jaki ma ono ogólny kształt, w jaki sposób powiązane są jego elementy. Proponowana przez tradycyjną logikę formalną metoda badania poprawności wnioskowania jest następująca: (1) odkrywamy ogólny schemat, zgodnie z którym wnioskowanie przebiega; (2) sprawdzamy, czy schemat ten należy do grona schematów niezawodnych (nazywanych również dedukcyjnymi) – czyli takich, które gwarantują, że wniosek opartego na nim rozumowania wynika z przesłanek.

Konkretne narzędzia do badania poprawności wnioskowań opracowywane są w ramach różnorodnych rachunków logicznych. Rachunki te różnią się od siebie sposobami budowania schematów wnioskowań oraz szczegółowymi metodami sprawdzania niezawodności tych schematów. Sama zarysowana wyżej ogólna idea badania poprawności rozumowań pozostaje jednak w każdym wypadku taka sama. To, jak idea ta jest realizowana w praktyce, wygodnie jest pokazać na przykładzie. Świetnie nadaje się do tego prosty system logiczny, jakim jest sylogistyka, nazywana inaczej teorią sylogizmów albo rachunkiem nazw. Warto dodać, że sylogistyka jest nie tylko zapewne najmniej skomplikowanym, ale również najstarszym rachunkiem logicznym – jej podstawowe tezy zostały opracowane przez Arystotelesa w IV w. p.n.e.

Zdania kategoryczne

Na gruncie sylogistyki badane są wnioskowania, w których występują cztery rodzaje zdań – tak zwane klasyczne zdania kategoryczne. Są to zdania dające się sprowadzić do jednego z czterech następujących schematów: *Każde S jest P*, *Żadne S nie jest P*, *Niektóre S są P* (rozumiane jako *Istnieją S będące P*), *Niektóre S nie są P* (rozumiane jako *Istnieją S niebędące P*). W schematach tych zwroty *każde… jest…*, *żaden… nie jest…* itd. są tak zwanymi *stałymi logicznymi* (o których wspominałem w poprzednim odcinku), natomiast litery S i P to *zmienne*. W sylogistyce za zmienne możemy podstawiać nazwy, czyli takie wyrażenia jak na przykład *pies*, *kot*, *ssak*, *drapieżnik*, w wyniku czego otrzymujemy zdania typu: *Każdy pies jest ssakiem*, *Żaden kot nie jest psem*, *Niektóre ssaki są drapieżnikami*, *Niektóre drapieżniki nie są ssakami* itd.

Aby ułatwić sobie zapisywanie schematów zdań kategorycznych, logicy przyjmują zwykle symbole zastępujące powtarzające się w nich zwroty. I tak wyrażenie *każde... jest...* zastępujemy literą „a”, *żadne... nie jest...* literą „e”, *niektóre... są...* literą „i”, a *niektóre... nie są...* literą „o”. W wyniku zastosowania takiej symboliki powstają cztery proste schematy reprezentujące zdania kategoryczne: SaP, SeP, SiP i SoP. Dzięki temu na przykład zdanie *Każdy pies jest ssakiem* możemy zapisać w skrócie jako SaP, gdzie S oznaczać będzie nazwę *pies*, a P nazwę *ssak*. Z kolei zdanie *Niektóre ssaki są drapieżnikami* przedstawimy jako SiP (gdzie S – *ssak*, P – *drapieżnik*).

Oczywiście w języku potocznym zdania kategoryczne mogą czasem brzmieć nieco inaczej niż te przedstawione powyżej. Na przykład jako podpadające pod schemat SaP uznamy zdanie *Wszystkie drogi prowadzą do Rzymu* (zmiennej S będzie w takim przypadku odpowiadała nazwa *droga*, a zmiennej P – *droga prowadząca do Rzymu*). Formę SeP ma zdanie *Nikt spośród egzaminowych nie odpowiedział na wszystkie pytania* (gdzie S – *osoba egzaminowana*, P – *osoba, która odpowiedziała na wszystkie pytania*). Jako SiP zapiszemy zdanie *Profesorowie też bywają ludźmi ograniczonymi* (S – *profesor*, P – *człowiek ograniczony*), natomiast jako SoP – *Są takie postępki zupełnie legalne, które nie są uczciwe* (S – *postępek legalny*, P – *postępek uczciwy*).

Zdania o schematach SaP (*Każde S jest P*) i SiP (*Niektóre S są P*) określamy mianem twierdzących, a te o schematach SeP (*Żadne S nie jest P*) i SoP (*Niektóre S nie są P*) – przeczących. Dodatkowo zdania kategoryczne możemy podzielić na ogólne (SaP i SeP) oraz szczegółowe (SiP i SoP). Łącząc ze sobą te podziały, mówimy, że zdanie o formie SaP jest ogólno-twierdzące, SeP – ogólno-przeczące, SiP – szczegółowo-twierdzące, a SoP – szczegółowo-przeczące.

Sylogizm

Sylogizm to szczególny rodzaj wnioskowania, w którym zarówno przesłanki, jak i wniosek przybierają kształty zdań kategorycznych. Sylogizmami są na przykład następujące rozumowania: (1) *Żaden artysta nie jest abstynentem. Niektórzy logicy są artystami. Zatem niektórzy logicy nie są abstynentami*, a także (2) *Każdy, kto wierzy w obietnice wyborcze, jest naiwny. Niektóre dzieci są naiwne. Zatem niektóre dzieci wierzą w obietnice wyborcze.*

Jak widać, każdy sylogizm składa się z dwóch przesłanek i wniosku (który jest zwykle poprzedzony słowem *zatem*). Można też zauważyć, że w sylogizmie występują zawsze trzy nazwy. Dwie są obecne we wniosku, a trzecia, ta, której tam nie ma, powtarza się w obu przesłankach. Tradycyjnie przyjęło się, że nazwę, która jest podmiotem wniosku (występuje w nim jako pierwsza), określa się mianem terminu mniejszego sylogizmu i oznacza przy pomocy zmiennej S. Z kolei nazwa, która jest orzecznikiem wniosku (jest w nim druga), to termin większy sylogizmu, który oznaczamy zmienną P. Nazwa, której we wniosku nie ma, ale za to jest ona w obu przesłankach, to termin średni sylogizmu, dla którego tradycyjnie zarezerwowana jest zmienna M. Jeśli przyjmiemy takie oznaczenia dla zmiennych, to przedstawione wyżej dwa sylogizmy możemy symbolicznie zapisać:

$$(1)\quad \begin{array}{c} MeP \\ SiM \\ \hline SoP \end{array} \qquad (2)\quad \begin{array}{c} PaM \\ SiM \\ \hline SiP \end{array}$$

Takie schematy całych sylogizmów nazywane są trybami sylogistycznymi. Jako że w każdym trybie występują tylko trzy zmienne (S, P, M) oraz cztery stałe logiczne (a, e, i, o), to liczba samych trybów musi być ograniczona – dokładnie jest ich 256. Wśród nich jedynie 24 to tryby niezawodne, czyli takie, które są schematami sylogizmów poprawnych formalnie – sylogizmów, których wniosek wynika z przesłanek. W jaki sposób można odróżniać tryby niezawodne od tych, które takimi nie są – o tym napiszę w kolejnym odcinku. ■

Marek Hetmański

Jest filozofem i kognitywistą. Kieruje Katedrą Ontologii i Epistemologii w Instytucie Filozofii UMCS. Prowadzi badania dotyczące epistemologii, teorii komunikacji i informacji, a także metafilozofii. Odwiedza galerie malarstwa i filharmonie, zaś obce miasta zwiedza rowerem.

9. Bergsonowska metafizyka wyłożona w obrazach i bez metafor

Metafizyka przez stulecia unikała prostego, codziennego języka, stroniła też od kwiecistych zwrotów, a wytwarzała własny żargon, zmierzając do bezpośredniego poznania bytu. I oto na początku XX wieku Bergson metafizyczne kwestie ujmuje w prostych i sugestywnych obrazach.

Słowa kluczowe: Henri Bergson, intuicja, metafizyka, obrazy, pojęcia

Henri Bergson (ur. 1859, zm. 1941) – francuski filozof, laureat literackiej Nagrody Nobla; uważał, że w poznaniu rzeczywistości ważniejsza od rozumu jest intuicja. Ukuł termin *élan vital* na określenie hipotetycznej energii odpowiedzialnej za ewolucję i rozwój życia.

Ilustracja: Hanna Bytniewska

Literacki styl filozofii

Twórczość Henriego Bergsona obejmuje tradycyjne problemy filozofii, jak natura bytu, sposoby jego poznawania, źródła doświadczeń religijnych, etycznych i estetycznych. Cechował ją piękny styl traktatów i esejów, czego potwierdzeniem była Nagroda Nobla w dziedzinie literatury przyznana mu w 1927 roku. Najważniejszemu ze swoich dzieł – *Ewolucji twórczej* z 1907 roku, w której poruszył kwestie z pogranicza nauk szczegółowych, metafizyki i filozofii – nadał postać traktatu filozoficznego wyłożonego językiem pełnym bogatych treściowo i stylistycznie obrazów. W liście do Floriana Znanieckiego, tłumacza swojego dzieła, filozof wyznał:

> „w tej książce usiłuję doprowadzić czytelnika do pewnego sposobu myślenia, który wykracza poza «pojęcia» i wyrażenia oderwane i może już być oddany tylko w obrazach: obraz nie jest tu *ozdobą*, jest jedynym sposobem wyrażania, dostosowanym do myśli (Bergson 2004, s. 28–29).

Chociaż traktat pełen jest oryginalnych i twórczych przenośni, to jednak jego autor nie uważał, aby styl ten był metaforyczny. Odwołanie się do obrazów kreowanych przez wyobraźnię jest skuteczniejszym poznawczo środkiem literackim.

Bergson sądzi, że obraz w funkcji przedstawiania tego, co najważniejsze w filozofii (istoty bytu, trwania, czasu czy intuicji) nie jest symbolicznym środkiem wyrazu. Konkretne i zmysłowo przedstawione treści, które w obrazach się pojawiają, nie odsyłają do istoty obrazowanego zjawiska, tak jak robią to metafory, mają jedynie przykuć uwagę czytelnika, dać mu do myślenia, ale na nic nie wskazywać, a jedynie ukazać. Obraz użyty w filozoficznym dyskursie powinien być prosty i bezpośredni.

Metafizyka w obrazach, bez pojęć

Problemem, który w systemie francuskiego filozofa jest prezentowany obrazowo, nie pojęciowo, jest ludzki umysł, a także jego szczególna własność – wewnętrzna świadomość. We *Wstępie do metafizyki* autor pokazuje, jak dla przedstawienia ważnego problemu filozof wywołuje u czytelnika literacki zabieg „pewnego sposobu myślenia" oraz właściwego odczytania tekstu. Filozof zaczyna mianowicie od wywoływania obrazów odwołujących się do wyobraźni czytelnika, które muszą być proste i niezbyt zawiłe. Obrazy nie są symbolami rzeczy czy zjawisk, one je *prezentują* wprost, znaczą, ale nie reprezentują. Obraz jest prostym i bezpośrednim wyobrażeniem, nie jest symbolem tego, co wyobrażane. Filozof musi unikać pojęć filozoficznych, które są zawsze uwikłane w rozliczne niedające się uzgodnić znaczenia.

W dogłębnym i pełnym poznaniu rzeczywistości liczy się tylko *intuicja*, twierdzi Bergson. Ma ona przewagę nad naukowym i filozoficznym dyskursem, w którym stosuje się *analizę* pojęć wykorzystującą porównania, przenośnie, a więc i metafory.

> „Intuicją zwiemy ten rodzaj *współodczuwania*, za pomocą którego przenikamy do wewnątrz jakiegoś przedmiotu, aby utożsamić się z tym, co ma on w sobie jedynego, a więc niewyrażalnego. Analiza zaś, przeciwnie, sprowadza przedmiot do pierwiastków już znanych, czyli wspólnych jemu i innym przedmiotom. Analizować to wyrażać jakąś rzecz za pomocą tego, co nią nie jest (Bergson 1963, s. 19).

Wprawdzie Bergson mówi o tym, co pozostaje *niewyrażalne*, lecz nie wnika w naturę tego aspektu poznania, antynomiczną i trudną do rozstrzygnięcia. Poprzestając na przekonaniu, że intuicja najlepiej ujmuje to, co proste i bezpośrednie, nie myślał jeszcze o semantycznych antynomiach (sprzecznościach w rozumowaniu dotyczących znaczenia wyrażeń) kategorii niewyrażalności, co dekadę później, w ramach filozofii analitycznej, stało się niezmiernie ważne dla Ludwika Wittgensteina (któremu wypadnie poświęcić jeden z kolejnych odcinków cyklu).

Bergson twierdził, że każdy wielki system filozoficzny jest wyrazem myślenia konkretnego filozofa, lecz w treściach swoich wyraża ogólnoludzkie problemy; „na ogół jest dziełem jednego filozofa, jedyną i całkowitą wizją całości. Można ją tylko przyjąć albo odrzucić", twierdził. Jeśli jednak opiera się na intuicji, to moc oddziaływania takiej wizji jest nieodparta. A jeśli jest jeszcze dodatkowo zobrazowana efektownym wyobrażeniem, to filozof, który ją przedstawia, należy do najwybitniejszych. W *Ewolucji twórczej* znaleźć można szereg obrazowych przedstawień, w których ich autor niezwykle sugestywnie mówi o istocie życia ludzkiego włączonego w „pęd twórczy" (*élan vital*) oraz roli filozofii i filozofa w ujawnianiu bezpośredniego uczestnictwa ludzkości w tej twórczej sile. Dokonuje tego zaś bez zbędnego metaforyzowania.

> „Wprzężeni, jak woły robocze, do ciężkiej orki, czujemy grę naszych mięśni i stawów, ciężar pługa i opór roli: działać i wiedzieć, że działa, wejść w styczność w rzeczywistością, a nawet przeżywać ją, ale tylko w tej mierze, w jakiej ma ona znaczenie dla dokonywanego dzieła – wyorywanej bruzdy – oto zadanie umysłu ludzkiego. […] Filozofia może być tylko wysiłkiem, by się znowu zlać z całością. Umysł, roztapiając się w swej twórczej zasadzie, przeżyje w odwrotnym kierunku swą własną genezę (Bergson 2004, s. 168–169).

Czy to sugestywne wyobrażenie filozofa, który utożsamiony zostaje z uniwersalnym „umysłem ludzkim", a jego intelektualna praca zobrazowana sugestywnie (niezwykle „cieleśnie") wysiłkiem wołu, zaś jej efekt nazwany „wyorywaną bruzdą", nie jest aby metaforą? Czy ta parabola o moralizatorskim charakterze nie jest tego samego rodzaju środkiem retorycznym, jakim była Platońska parabola jaskini (zob. „Filozofuj!" 2020, nr 4/34, s. 47–48)? Jeśli tak, to czyż nie jest to symbol, a więc nie obraz, który odsyłałby wprost do istoty rzeczy? Bergson uchyla taki zarzut, a dokonuje tego poprzez zaskakujące prostotą zestawienie pływania z chodzeniem, będących pozornie tylko podobnymi czynnościami realizującymi się w różnych środowiskach. Nie można nauczyć się pływania, zauważa filozof, przez naśladowanie chodzenia, opór wody i opór lądu są bowiem różne; podobieństwo i analogie byłyby tu zawodne, gdyż dotyczyłyby odmiennych rzeczywistości.

> „Podobnie też można rozmyślać jak najrozumniej nad mechanizmem umysłu: nigdy nie uda się go przekroczyć za pomocą tej metody. […] Trzeba postąpić gwałtownie, i aktem woli wypchnąć umysł z jego własnej dziedziny (Bergson 2004, s. 170).

A ponieważ nie ma żadnego podobieństwa między rozumem a intuicją, nie można przeto zbudować na ich temat żadnej metafory, w której jakakolwiek z ich cech byłaby (według reguł opisanych już przez Arystotelesa) domeną źródłową dla takowej. Wystarczy wyobrazić sobie abstrakcyjną stronę owego wypchnięcia, a zmysłowe porównania i metaforyzowanie nie będą wówczas konieczne. ■

Warto doczytać

- H. Bergson, *Ewolucja twórcza*, tłum. F. Znaniecki, Kraków 2004
- H. Bergson, *Wstęp do metafizyki*, tłum. K. Błeszyński, Warszawa 1963

Florian Znaniecki (ur. 1882, zm. 1958) – polski filozof i socjolog; założyciel pierwszej szkoły socjologicznej w Polsce; uważany za prekursora teorii systemów społecznych.

Natasza Szutta

Dr hab. filozofii, prof. UG. Pracuje w Instytucie Filozofii Uniwersytetu Gdańskiego. Specjalizuje się w etyce, metaetyce i psychologii moralności. Pasje: literatura, muzyka, góry i nade wszystko swoje dzieci.

Gracz, czyli o tym, jak łatwo stracić rozsądek i umiar

Gracz to powieść, w której Fiodor Dostojewski nakreślił portret psychologiczny hazardzisty. Bardzo dobrze wiedział, o czym pisze, ponieważ sam nałogowo grał w ruletkę. Wiele razy w swoim życiu przegrał, ale też nie raz wygrana uratowała go przed finansową zapaścią. To historia o tym, jak brak rozsądku miesza się z brakiem umiaru i nieuchronnie prowadzi do katastrofy.

Słowa kluczowe: *Gracz*, Fiodor Dostojewski, umiar, rozsądek, efekt *flow*

Narrator – Aleksy Iwanowicz jest nauczycielem, który wraz z rodziną generała – swojego chlebodawcy – przebywa w Ruletenburgu. W objęcia hazardu popycha go piękna Polina Aleksandrowna – pasierbica generała, w której Aleksy jest zabójczo zakochany. To ona prosi go, by zagrał, po raz pierwszy w życiu, dla niej w ruletkę. Sama z racji swojej pozycji społecznej nie mogła tego uczynić. Aleksy, choć przewidywał porażkę, nie umiał odmówić i faktycznie przegrał wszystkie pieniądze otrzymane od Poliny. To doświadczenie pozwoliło na zakiełkowanie w jego umyśle uporczywej myśli, że gdyby tylko grał dla siebie, to z pewnością wygrałby fortunę.

Jeśli wziąć w nawias nieco dziwne, choć gorące uczucie do Poliny, Aleksy Iwanowicz mógłby uchodzić za całkiem rozsądnego młodzieńca, oczywiście jak na miarę bohaterów Dostojewskiego. Wydawał się takim jeszcze, gdy towarzyszył Antonidzie Wasiliewnej, bogatej ciotce generała, podczas jej pierwszych wizyt w kasynie. Wygranie całkiem sporej sumy sprawiło, że nie potrafiła ona myśleć już o niczym innym poza ruletką. Wprawdzie za pierwszym razem udało jej się w porę wyjść z kasyna, lecz podniecenie wygraną sprawiło, że szybko do niego wróciła. Łatwość wygranej zachęcała do sięgania po więcej. Aleksy towarzyszył jej jeszcze tylko jeden raz – doradzał, przestrzegał, błagając, namawiał do wyjścia. Nic z tego. Przegrała całą wygraną i resztę swoich oszczędności. Młodzieniec kategorycznie odmówił wówczas udziału w jej kolejnych próbach odegrania się.

Dostojewski pokazuje bardzo ciekawy psychologiczny mechanizm „pochłaniania" gracza przez grę. Rozsądek udaje się zachować tylko wówczas, gdy przyjmie się postawę obserwatora. Kiedy Antonida Wasiliewna po raz pierwszy obserwowała graczy przy stole, krzyczała z zapałem do jednego z nich, by jak najszybciej zabierał wygraną i uciekał. Prosiła innych o interwencję, by zapobiec katastrofie utraty całej wygranej. Potrafiła trzeźwo oceniać sytuację. Gdy jednak sama przyjęła rolę gracza, zupełnie straciła rozum. Gra wciągnęła ją bez reszty. Ten sam mechanizm zadziałał także u Aleksieja Iwanowicza, kiedy zaczął grać na własny rachunek. Choć doskonale wiedział, jak kończą hazardziści, nie zawahał się pójść ich śladem.

Doświadczenie optymalne, czyli efekt *flow*

Co sprawia, że tak łatwo uzależnić się od gier losowych? Jedną z odpowiedzi jest optymalne doświadczenie, inaczej nazywane efektem *flow* – stan uniesienia czy uskrzydlenia, który towarzyszy udanej grze. Termin ten został wprowadzony do języka współczesnej psychologii przez Mihály'ego Csíkszentmihályia i zwykle wywołuje pozytywne skojarzenia. Doświadczenie optymalne odgrywa bowiem kapitalną rolę w naszej motywacji do działania. Jeśli coś daje nam wielką satysfakcję i przyjemność, chętnie się w to angażujemy i nawet nie odczuwamy zmęczenia. Stąd też m.in. wszelkie próby uczynienia procesu edukacyjnego atrakcyjnym i przez to wciągającym, by uczniowie sami z siebie chcieli się uczyć, mieli wewnętrzną motywację do zdobywania wiedzy.

Sam Mihály Csíkszentmihályi pisze, że choć doświadczenie optymalne jest wspaniałe, to nie jest pozbawione zagrożeń. Po pierwsze, można się od niego uzależnić, jak od każdej czynności, która sprawia przyjemność i satysfakcję. Po drugie, daje złudne poczucie panowania nad sytuacją i kontroli nawet tam, gdzie ich nie ma. Tak jest w przypadku gier losowych, w których wygrana i przegrana zależą jedynie od przypadku – ślepego losu. Zatraceni w grze hazardziści często przypisują sobie jednak niezwykły dar przewidywania przyszłości. Dostojewski świetnie opisuje zapalonych graczy, którzy na różnych karteluszkach zapisują szczegółowo sekwencje wylosowanych kolorów i numerów w nadziei odkrycia jakiegoś porządku albo „systemu", który zagwarantowałby im wygraną; w efekcie przegrywają tak samo jak nowicjusze.

Ilustracja: Zuzanna Bołtryk

Rozsądek i umiar jako ważne sprawności charakteru

Rozsądek i umiar to cnoty, czyli sprawności charakteru, które wspierają moralnie dobre działanie. Od czasów starożytnych obie znajdowały bardzo ważne miejsce w katalogach cnót. Dziś, w dobie rozpasanego konsumpcjonizmu, ich pozycja została poważnie osłabiona. Gdy zewsząd słychać zachęty do niestawiania sobie żadnych ograniczeń, sięgania po więcej, optymalizowania przyjemnych doznań – po prostu korzystania z życia, ciche wołania o zachowanie rozsądnego umiaru pobrzmiewają jak próby nakładania ograniczeń i niepotrzebnego hamowania. Czy faktycznie rozsądny umiar to hamulcowy rozwoju?

Wydaje się, że zachowanie rozsądnego umiaru jest warunkiem dobrego życia. Zacznijmy od sfery naszych uczuć i emocji – słuszną miarą w odniesieniu do nich jest samokontrola, która polega na panowaniu nad nimi. Nadmiar oznacza tu uleganie im, natomiast niedomiar – całkowitą wobec emocji i uczuć obojętność. Deficyt emocji może skutkować brakiem motywacji do działania, natomiast uleganie im – brakiem opanowania. Obie postawy – zarówno obojętność, jak i nieopanowanie – mogą skutecznie zablokować realizację naszych planów.

Słuszna miara ma także znaczenie w naszych procesach decyzyjnych. Polega bowiem na umiejętności podejmowania roztropnych decyzji, czyli realizacji rozsądnego środka pomiędzy wiecznym wahaniem a pochopnością. Osoby niezdecydowane mają problem w osiąganiu życiowych celów, ponieważ nie wykorzystują szans, które oferuje im los; podobnie jak osoby pochopne, które zbyt łatwo podejmują decyzje, nie wyważywszy ważnych racji do działania. Niedomiar i nadmiar można również odnieść do wytrwałości w dążeniu do swoich celów. Niedomiarem byłaby rezygnacja z nich przy pojawieniu się najmniejszych przeciwności losu, natomiast nadmiarem chęć realizacji zamierzeń wbrew wszystkim i wszystkiemu, nie zważając na okoliczności losu.

Wszelkie przejawy nieumiarkowanego i nierozsądnego zachowania można wyśledzić w *Graczu* Dostojewskiego – brak panowania nad silnymi emocjami, pochopność w podejmowaniu decyzji, nieumiejętność rezygnacji z pokusy odegrania się, gdy już dawno pusto w portfelu. ■

Warto doczytać

■ F. Dostojewski, *Gracz*, tłum. W. Broniewski, Warszawa 1992.

■ M. Csíkszentmihályi, *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia*, tłum. M. Wajda-Kacmajor, Taszów 2005.

Michał Bizoń

Absolwent fizyki i filologii klasycznej na Uniwersytecie Jagiellońskim. Doktor filozofii. Pracownik Instytutu Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego. Specjalizuje się w historii pojęcia wolnej woli w starożytności i średniowieczu.

Bogów gry w ludzi

Jeśli grą komputerową jest zaprojektowany wirtualny świat, z którym gracz może interaktywnie oddziaływać, kształtując bieg wydarzeń, i w którym może zdobywać osiągnięcia, rywalizując z innymi graczami, to w starożytnej Grecji nie było gier komputerowych. To znaczy – nie było ich dla ludzi.

Słowa kluczowe: gry komputerowe, mity, bogowie greccy, ontologia

στῆ δ᾽ ὄπιθεν, ξανθῆς δὲ κόμης ἕλε Πηλεΐωνα
οἴῳ φαινομένη: τῶν δ᾽ ἄλλων οὔ τις ὁρᾶτο:
θάμβησεν δ᾽ Ἀχιλεύς, μετὰ δ᾽ ἐτράπετ᾽, αὐτίκα δ᾽ ἔγνω
Παλλάδ᾽ Ἀθηναίην: δεινὼ δέ οἱ ὄσσε φάανθεν:

Za Achillesem stanęła, za płowy włos go chwyciła
Pallas, by jemu się tylko objawić, a z innych nikomu.
Zdumiał się heros, obrócił się w tył i w chwili tej samej
Poznał boginię Atenę; a płomień jej oczu przerażał.
Iliada, ks. I, 188–200, tłum. Ignacy Wieniewski

Χορός
ὦ δεινὰ δράσας, πῶς ἔτλης τοιαῦτα σὰς
ὄψεις μαρᾶναι; τίς σ᾽ ἐπῆρε δαιμόνων;
Οἰδίπους
Ἀπόλλων τάδ᾽ ἦν, Ἀπόλλων, φίλοι,
ὁ κακὰ κακὰ τελῶν ἐμὰ τάδ᾽ ἐμὰ πάθεα.
ἔπαισε δ᾽ αὐτόχειρ νιν οὔτις, ἀλλ᾽ ἐγὼ τλάμων.

Chór
Twój czyn jest straszny, jakże ty mogłeś
zgasić swe oczy? Jaki bóg cię skłonił?
Edyp
To Apollon, Apollon był, przyjaciele,
sprawcą nieszczęść i moich cierpień,
lecz to ja, nieszczęsny, zadałem ten cios,
własną ręką, bez żadnej pomocy.
Sofokles, *Król Edyp* 1327–1331, tłum. Robert Chodkowski

ἰδὲ γὰρ ἀνθρώπους οἷον ἐν καταγείῳ οἰκήσει σπηλαιώδει, ἀναπεπταμένην πρὸς τὸ φῶς τὴν εἴσοδον ἐχούσῃ μακρὰν παρὰ πᾶν τὸ σπήλαιον, ἐν ταύτῃ ἐκ παίδων ὄντας ἐν δεσμοῖς καὶ τὰ σκέλη καὶ τοὺς αὐχένας, ὥστε μένειν τε αὐτοὺς εἴς τε τὸ πρόσθεν μόνον ὁρᾶν, κύκλῳ δὲ τὰς κεφαλὰς ὑπὸ τοῦ δεσμοῦ ἀδυνάτους περιάγειν, φῶς δὲ αὐτοῖς πυρὸς ἄνωθεν καὶ πόρρωθεν καόμενον ὄπισθεν αὐτῶν, μεταξὺ δὲ τοῦ πυρὸς καὶ τῶν δεσμωτῶν ἐπάνω ὁδόν, παρ᾽ ἣν ἰδὲ τειχίον παρῳκοδομημένον, ὥσπερ τοῖς θαυματοποιοῖς πρὸ τῶν ἀνθρώπων πρόκειται τὰ παραφράγματα, ὑπὲρ ὧν τὰ θαύματα δεικνύασιν.
ὁρῶ, ἔφη.
ὅρα τοίνυν παρὰ τοῦτο τὸ τειχίον φέροντας ἀνθρώπους σκεύη τε παντοδαπὰ ὑπερέχοντα τοῦ τειχίου καὶ ἀνδριάντας καὶ ἄλλα ζῷα λίθινά τε καὶ ξύλινα καὶ παντοῖα εἰργασμένα, οἷον εἰκὸς τοὺς μὲν φθεγγομένους, τοὺς δὲ σιγῶντας τῶν παραφερόντων.

Zobacz! Oto ludzie są niby w podziemnym pomieszczeniu na kształt jaskini. Do groty prowadzi od góry wejście zwrócone ku światłu, szerokie na całą szerokość jaskini. W niej oni siedzą od dziecięcych lat w kajdanach; przykute mają nogi i szyje tak, że trwają na miejscu i patrzą tylko przed siebie; okowy nie pozwalają im obracać głów. Z góry i z daleka pada na nich światło ognia, który się pali za ich plecami, a pomiędzy ogniem i ludźmi przykutymi biegnie górą ścieżka, wzdłuż której widzisz murek zbudowany równolegle do niej, podobnie jak u kuglarzy przed publicznością stoi przepierzenie, nad którym oni pokazują swoje sztuczki.
– Widzę – powiada.
– Więc zobacz, jak wzdłuż tego murku ludzie noszą różnorodne wytwory, które sterczą ponad murek; i posągi, i inne zwierzęta z kamienia i z drzewa, i wykonane rozmaicie i oczywiście jedni z tych, co je noszą, wydają głosy, a drudzy milczą.
Platon, *Państwo*, ks. VII, 514a–515a, tłum. Władysław Witwicki

Dawno temu pewien przyjaciel wysunął sugestię, że gry komputerowe stanowią nieprzewidziany przez greckich filozofów poziom ontologiczny jeszcze niższy od materii – najniższego poziomu bytów w porządku emanacyjnym Plotyna. Gry komputerowe stanowiłyby odbicie świata rzeczywistego, podobnie jak ten jest w myśli platońskiej odbiciem wyższej rzeczywistości Form. Poniżej materii nie było dla Greka nic więcej, zatem kryjące się pod nim gry komputerowe stanowiłyby odkrycie nowego wymiaru ontologicznego – w ontologii greckiej nie byłoby miejsca na pojęcie gier komputerowych.

Jednak świat greckich bogów był pojemniejszy. Nie tylko znali cielesną, „hylemorficzną" rzeczywistość olimpijską, i nadrzędną, nie tak cielesną, kierującą wszystkim Mojrę; pod oboma tymi porządkami wiedli przecież swój efemeryczny żywot ludzie jak żaby wokół stawu. Bogowie mogli z podległym im światem ludzi interaktywnie oddziaływać, wpływać na bieg wydarzeń, rozwijać bądź zabijać postaci. Koncepcja, że bogowie grają w grę, jaką jest świat ludzi, była Grekom dobrze znana, a ujęli ją w formie teatru.

Co do bogów, to grają oni ludźmi na dwóch poziomach. Z jednej strony bogowie sami są postaciami w olimpijskim MMO RPG. Apollo zaczyna na Delos z misją główną ustanowienia swojego kultu w Delfach. Po drodze są poboczne questy: znaleźć kapłanów dla swojej wyroczni, przejąć Delfy od nimfy Kastalii, pokonać final bossa Pythona. Apollo buduje postać klasy łowca – punkty gromadzone w kategorii inteligencji i zręczności; broń główna – łuk. Hermes zaczyna w jaskini Maji; misja główna – ustanowić swój kult i dostać się na Olimp. Questy poboczne: ukraść stada Apollona, wynaleźć lirę. Jako *final boss* stacza pojedynek słowny z Apollonem przed trybunałem Dzeusa (klasa postaci łotrzyk). Dionizos zaczyna w Tebach, rodząc się z uda Dzeusa. Misja główna – ustanowić swój kult. *Side quest* – wynaleźć wino, ustanowić agon teatralny. *Final boss* – król Teb Pentheus. Dionizos to mag; jako *mindbender* nie używa broni białej, posługuje się zaklęciami. W boskim MMO ludzie to oczywiście NPC.

Drugi poziom olimpijskiej gry to RPG (a pod Troją czy Tebami FPS), gdzie bogowie grają ludźmi. Hera gra Heraklitem, misja główna składa się z 12 questów, z side questów największy to zdobycie Troi. Atena gra Achillesem, z misją główną zdobycia (ponownie) Troi i poboczną odzyskania Bryzeidy od Agamemnona. Gra też Telemachem (*main quest* – znaleźć ojca; *side quest* – zabić zalotników) i Odyseuszem (*main quest* – zostać królem Itaki; *side quest* – uciec od Kalipso, uwieść Kirke, porozmawiać z duszami, pokonać Kyklopa itd.). Apollo wreszcie gra Edypem, chociaż badacze się spierają, co było celem misji głównej.

Tego, że nie jest to tylko trawestacja i że Grecy zgodziliby się na ujęcie ludzkiego życia jako gry bogów, dowodzi grecki teatr, wyrażający mity w formie gry. Struktura mitów greckich przypomina często fabułę gier komputerowych – nie zaskakuje to, skoro te ostatnie nieraz są na tych pierwszych wzorowane. Co nietrywialne, to to, że greckie mity wykazują wspólne z grami wirtualnymi cechy, które są pozornie bardzo współczesne. Otóż Grecy w tym sensie posiadali jednak pojęcie rzeczywistości niższego rzędu, programowalnej i zdalnie sterowanej. Rzeczywistość taką, dosłownie wyświetlaną na ekranie – ścianie jaskini – wyobraził sobie Platon w *Państwie*. ■

Ilustracja: Paulina Bekcarz

Jednemu zabierze, drugiemu da

Adam Grobler

Profesor, emerytowany pracownik Instytutu Filozofii Uniwersytetu Opolskiego i członek Prezydium Komitetu Nauk Filozoficznych PAN. Zajmuje się metodologią nauk, teorią poznania, filozofią analityczną i dydaktyką filozofii. W wolnym czasie gra w brydża sportowego. Wdowiec (2006), w powtórnym związku (od 2010), ojciec czworga dzieci (1980, 1983, 1984, 1989) i dziadek, jak na razie, ośmiorga wnucząt. Mieszka w Krakowie. grobler.artus.net.pl, e-mail: adam_grobler@interia.pl

Kilkadziesiąt lat temu grałem zawodniczo w szachy i brydża sportowego. Sukcesy odnosiłem umiarkowane – zaliczałem się do czołówki krajowej juniorów, ale tytuły czy gra w reprezentacji narodowej mnie omijały. Niemniej gra wiele mnie nauczyła.

Słowa kluczowe: gry komputerowe, szachy, brydż

W szachy zacząłem grać z ojcem, gdy miałem sześć lat. Że fischer ze mnie żaden (malkontentom ortograficznym wyjaśniam: gdy idzie o sławnego Bobby'ego Fischera, jego nazwisko pisze się dużą literą, natomiast jeśli od nazwiska tworzymy nazwę ogólną, piszemy małą literą), ojciec lał mnie niemiłosiernie, toteż szybko się zniechęciłem. Ale kilka lat później zadałem sobie pytanie, czy muszę przegrywać. Czy ojciec ma szare komórki lepsze od moich? Rozważając tę kwestię wszechstronnie, doszedłem do wniosku, że nie ma po temu powodu. Z braku podręczników szachowych zacząłem czytać miesięcznik „Szachy", który zamieszczał partie z ważnych zawodów opatrzone komentarzami mistrzów. Zrazu nic z tego nie rozumiałem, ale po jakimś czasie coś zaczęło mi świtać. Po dziewięciu miesiącach studiów zacząłem ojca ogrywać i wtedy on się zniechęcił.

To była chyba najważniejsza nauka, jaką odebrałem w życiu. Po pierwsze, że kto więcej umie, ma ogromną przewagę nad tym, kto umie mniej. Jest oczywiście jeszcze kwestia talentu, dzięki któremu niektórzy uczą się szybciej, co jednak nie zawsze znaczy więcej. Tak czy owak, nie każdy będzie mistrzem świata, ale każdy może być mistrzem podwórka. Po drugie, że nie należy tracić ducha, gdy na początku nic się nie rozumie. Jak napisał Ludwig Wittgenstein: „Światło stopniowo rozjaśnia wszystko" (Wittgenstein, 2001, p. 141). Później przyszły dalsze nauki. Że porażka nie jest żadną tragedią. Trzeba wyciągnąć wnioski i przystąpić do następnej partii czy następnych zawodów. Że przewagę buduje się mozolnie, ale można ją zaprzepaścić jednym nieostrożnym posunięciem. Że jeśli nie widać wyjścia z niekorzystnej sytuacji, należy coś w niej zmienić, choćby z głupia frant. W końcu nie ma wtedy nic do stracenia, a mogą pojawić się niespodziewane szanse. Nie dzięki sile własnego zagrania, ale ewentualnej bezwładności umysłu przeciwnika. Wszystkie te nauki mają bezpośrednie zastosowanie w każdej dziedzinie życia.

Na dodatek do tego brydż uczy współpracy z partnerem oraz podejmowania decyzji w warunkach niepełnej informacji, decyzji opartych na rachunku prawdopodobieństwa. To tak w skrócie, bo na temat obu gier i podniosłych przeżyć, których one dostarczają, można pisać traktaty grubsze od, jakoby filozoficznych, dzieł wszystkich Władimira Lenina. Który, skądinąd, wypromował szachy w Związku Radzieckim jako komunistyczną odmianę opium dla ludu. Wobec bogactwa i piękna moich ulubionych gier nie mogę się nadziwić rosnącemu rynkowi gier komputerowych. Nie ima się go klęska urodzaju. Nowe gry bez trudu znajdują swoich miłośników, jak gdyby przyrost naturalny nadążał za rozwojem produkcji w tej branży.

Być może tajemnica tkwi w mimesis. Wojna na szachownicy w niczym nie przypomina starć zbrojnych, a licytacja brydżowa nie skutkuje nabyciem żadnego towaru. Natomiast w najbardziej popularnych grach komputerowych bitwy, nawet ubarwione motywami bajkowymi, są imitacją rzeczywistych potyczek. Jeszcze bliższe życia są wirtualne transakcje handlowe, które nierzadko są prowadzone w walucie jak najbardziej realnej. Słyszałem kiedyś wywiad radiowy z architektem, który twierdził, że połowę swoich dochodów czerpie z projektowania wirtualnych rezydencji. Przy wszystkich podobieństwach do świata realnego gracz może nie tylko „zamieszkać" bardziej elegancko niż u siebie w domu, ale też wyposażyć swojego awatara w zalety, których jemu samemu brakuje i ruszyć nim na podbój wirtualnego świata. Z powodu tych atrakcji gry komputerowe nie tylko zdobywają amatorów, ale też powodują ciężkie uzależnienia. Internet jest pełen opowieści w rodzaju historii małżeństwa z Korei Południowej, które zagłodziło własne dziecko na śmierć, ponieważ nie mogło się oderwać od opieki nad awatarem dziecka w *Second Life*.

Ilustracja: Florianen vinsl'Siegereith

Nie brak jednak też jasnych stron tego typu symulacji: prestiżowe uniwersytety – Harvard, Stanford czy Edynburg – używają gier komputerowych do celów edukacyjnych. Czy dzięki mimesis gry komputerowe mają w tej sferze lepsze zastosowanie od szachów i brydża? Myślę, że gdy idzie o edukację specjalistyczną, na przykład nauczanie praw fizyki lub strategii biznesowych, zapewne tak. Natomiast gry abstrakcyjne, właśnie dlatego, że są abstrakcyjne, mają nad grami symulacyjnymi przewagę pod względem szerokości transferu umiejętności, tzn. przenoszenia nabytych umiejętności na nowe sytuacje. (nb. to samo można powiedzieć o różnicy między abstrakcyjnymi studiami filozoficznymi a „konkretnymi" studiami inżynierskimi, medycznymi czy ekonomicznymi).

Gry abstrakcyjne przypuszczalnie mają też mniejszy od symulacyjnych potencjał uzależniający. Choć niewątpliwie też mają, o czym pisał Stefan Zweig w *Noweli szachowej* (1942/1956) czy opowiada popularny serial *Gambit królowej*. Niemniej zarówno dr B., jak i Beth Harmon kosztem uzależnienia od szachów unikają o wiele gorszego losu. Wydaje się – choć rzecz wymaga zapewne dokładniejszych badań – że zagrożenie uzależnieniem od szachów rośnie przy grze szybkiej i błyskawicznej (blitz i bullet) przez Internet. Styk szachów z komputerem to oddzielny temat, który trzeba zostawić na inną okazję. Na razie zalecam szachy i brydża jako ćwiczenie umysłowe do stosowania przy zachowaniu należytej ostrożności. Albo, za radą, której mógłby udzielić Arystoteles, z pasją jako złotym środkiem między beznamiętnością a manią. ■

Warto doczytać

■ L. Wittgenstein, *O pewności*, tłum. B. Chwedeńczuk, Warszawa 2001.

#4. Jakim prawem działa prawo?

Tomasz Kubalica

Dr hab., prof. UŚ – pracownik naukowy Instytutu Filozofii Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Ukończył studia filozoficzne i prawnicze. Naukowo zajmuje się filozofią nowożytną. Poza pracą jest sympatykiem tańca. Więcej informacji można znaleźć na stronie: www.kubalica.us.edu.pl.

Bardzo łatwo żyć w poczuciu przestrzegania prawa, gdy pozostaje ono jedynie kodeksową abstrakcją. Kiedy jednak okaże się, że musimy nasze życie podporządkować określonym przepisom, wtedy pojawiają się istotne pytania i obiekcje. Dlaczego powinienem lub nie powinienem czegoś robić? Co konkretnie oznacza dana norma? Pojawiają się też zasadnicze pytania filozoficzne. Co to znaczy prawo? Dlaczego ma ono mieć na nas wpływ? Dlaczego w ogóle ktoś może ograniczyć moją wolność przy pomocy prawa?

Słowa kluczowe: prawo, pozytywizm prawniczy, prawo naturalne, moralność

Jednym z podstawowych pytań filozofii prawa jest kwestia, dlaczego prawo nas obowiązuje. Można ją sprowadzić do pytań bardziej szczegółowych. Czy źródłem obowiązywania prawa jest wyłącznie wola prawodawcy, na przykład króla? Jeżeli tak, to należy zapytać: na czym opiera się prawo króla do wydawania przepisów?

W tym ciągu pytań o podstawę obowiązywania prawa możemy odpowiadać w nieskończoność, że władza króla pochodzi od jego poprzednika, poprzednika poprzednika i tak dalej. Ewentualnie możemy również popaść w błędne koło, gdy odpowiemy, że władza króla została dana przez poddanych, a poddani mają taką władzę od króla. Żeby przerwać ten zaklęty krąg, możemy zwrócić się do sił wyższych takich jak natura lub Bóg, by odpowiedzieć, że władza króla ostatecznie pochodzi z prawa natury lub jeszcze lepiej z prawa boskiego. Wtedy jednak staniemy przed istotnym problemem, jak ostateczne poznać prawa przyrody lub – co jeszcze trudniejsze – prawa boskie, by na podstawie tej wiedzy tworzyć prawo.

Pozytywizm prawniczy

Jeśli na pierwsze pytanie odpowiemy twierdząco i uznamy, że podstawą prawa jest wyłącznie wola prawodawcy, to zajmiemy stanowisko znane w filozofii prawa jako pozytywizm prawniczy. Ów pozytywizm nazywa się tak, ponieważ koncentruje się na prawie pozytywnym, czyli ustanowionym przez ludzi. Pozytywizm ten posiada różne wersje, od skrajnej Johna Austina do bardziej umiarkowanej Herberta L.A. Harta.

Dla Austina prawem jest w gruncie rzeczy tylko rozkaz suwerena; niewykonanie tegoż rozkazu grozi sankcją.

Ilustracja: Wojciech Zieliński

To skrajne ujęcie rodzi jednak wiele wątpliwości, gdyż tak rozumiane prawo trudno odróżnić od działania bandyty grożącego ofierze pistoletem. Hart próbuje rozwiązać ten paradoks i wykazać zasadniczą różnicę między posłuchem wymuszonym groźbą a ludzką potrzebą przestrzegania prawa. Zwraca on uwagę, że nie wszystkie obowiązujące przepisy mają sankcję, a nawet jeśli ją mają, to jest ona przewidywalna w odróżnieniu od napaści bandyty.

Koncepcje prawa naturalnego

W opozycji do pozytywizmu prawniczego znajdują się rozmaite koncepcje prawa naturalnego, których historia sięga starożytności. Nazywają się tak, ponieważ obowiązywanie prawa łączą z działaniem sił wyższych, takich jak natura, a nawet sam Bóg.

Dla Arystotelesa prawo naturalne trwa wiecznie, to znaczy o jego obowiązywaniu ostatecznie nie decyduje ustawodawca państwowy. W swym dziele *Polityka* (ks. I rozdz. 1, 4–5, 1252a–1252b) celnie oddaje on sedno prawa naturalnego – choć jednocześnie ujawnia jego największą wadę – w następujący sposób: „istota, która dzięki rozumowi zdoła przewidywać, rządzi z natury i rozkazuje z natury, ta zaś, co potrafi zlecenia te wykonywać przy pomocy sił cielesnych, jest poddana i z natury niewolna; toteż interesy pana i niewolnika są zbieżne. Z natury więc inne jest przeznaczenie kobiety i niewolnika". Owszem, należy zgodzić się, że wiedza o prawach natury legitymuje władzę, ale nie da się dzisiaj zaakceptować starożytnego systemu społecznego poddaństwa niewolników i kobiet. Możemy oczekiwać, że prawo ludzkie ma być odbiciem idealnego wzorca, jakim jest prawo naturalne, ale jak pokazuje kuriozalny wniosek Arystotelesa, poznanie natury świata jest tak poważnym wyzwaniem naukowym i filozoficznym, że trudno uznać je za zakończone zarówno w starożytności, jak i w naszych czasach. Stąd przekonanie, że prawo pozytywne powinno opierać się na naturze – choć jest ze wszech miar słuszne – budzi jednak zrozumiały niepokój, gdyż od prawa oczekujemy, by było przejrzyste i niezależne od różnych interpretacji natury.

W przeciwieństwie do filozofii prawa naturalnego pozytywizm prawniczy uznaje prawa obowiązujące tylko w określonym miejscu i czasie. Kluczowe jest tutaj oddzielenie odrębnych systemów norm – prawa i moralności. Nie oznacza to jednak, że prawo pozytywne jest niemoralne, gdyż pod względem treści zachowuje wiele zasadniczych przekonań moralnych, takich jak „nie zabijaj", „nie kradnij" czy też „nie kłam". Chodzi tylko o to, że prawo pozytywne wyraża w aktualnej i historycznie zmiennej postaci wartości uniwersalne. ■

Warto doczytać

■ Arystoteles, *Polityka*, tłum. L. Piotrowicz, Warszawa 2006.
■ H.L.A. Hart, *Pojęcie prawa*, tłum. J. Woleński, Warszawa 1998.
■ H. Kelsen, *Filozoficzne podstawy nauki prawa natury i pozytywizmu prawniczego*, tłum. M. Zalewska [w:] M. Zalewska, *Kelsen*, Sopot 2017, s. 15–116.

Piotr Bartula

Dr hab., pracownik naukowy Zakładu Filozofii Polskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego, eseista. Zajmuje się polską i zachodnią filozofią polityki, twórca tzw. testamentowej teorii sprawiedliwości. Autor książek: *Kara śmierci – powracający dylemat*, *August Cieszkowski redivivus*, *Liberalizm u kresu historii*.

Ilustracja: Florianen vinsi Siegereith

Okrutna Gra (projekt)

Osnową Okrutnej Gry jest podział graczy na ofiary i oprawców, wzorowany na dziecinnej zabawie w policjantów i złodziei. Podobieństwo gry do realnego życia jest czysto przypadkowe.

Słowa kluczowe: gra, moralność, kara, sprawiedliwość

Projekt gry

Istotę Okrutnej Gry ujawnia projekt, wedle którego prawo karania chętnych do zabawy Administrator przekazuje graczom. Projekt opiera się więc na umowie zawartej pomiędzy Administratorem i pierwotnymi pionkami. Po opłaceniu wpisowego zostaje im wszczepiony chip Kain&Abel, a następnie każdy gracz pisze w swoim testamencie, co powinno się stać z jego ewentualnym zabójcą. Ostateczna decyzja o losie ewentualnych „Kainów" stanie się zależna od przekonań „Ablów" poszkodowanych przez zbrodnie. Wszystkie testamenty zostaną zdeponowane w Sejfie Egzekucji Nierównej Sprawiedliwości. Gdy u Gracza Zero pojawi się „syndrom Kaina", testament pierwszego „Abla" zostanie otwarty i ogłoszony złoczyńcy jako wyrok. I tak to wszystko się zacznie.

Reguły gry

Podmiotem prawa gry będzie więc każdy gracz, zaś przestępca uzyska status awanturnika działającego w świecie testamentowych kar/łask, wyznaczonych przez jemu nieznane (i jego nieznające) ewentualne ofiary. Niepewność wyroku stanowi dodatkowy koszt działania „Kaina"; całkowitą „cenę-cień" egzekwuje jednak Administrator, spełniając ostatnią wolę poszkodowanego. Wpisuje się to w szerszy kontekst gry, albowiem każda aktywność graczy obarczona jest jakimś ryzykiem. Gracz-Alpinista, idąc w góry, ryzykuje wpadnięcie w szczelinę lodową, przedsiębiorca bankructwo na giełdzie, żołnierz czy podróżnik śmierć od przypadkowej kuli lub zatrutej strzały dzikusa… Notabene każdy z nich pozostawia nieznanym sobie potomkom testamenty-cienie genotypów, kulturowych aktywów i pasywów, długów i majątków… We wszystkich tych przypadkach sama natura gry stwarza kolejnym pionkom śmiertelne zagrożenie. Byłoby nielogiczne, aby działanie „Kaina" podlegało innym prawom. Do kogo winien mieć pretensje żeglarz wyruszający na wyprawę, podczas której może zginąć na rafach – do siebie czy do raf? Każdy „Kain" będzie narażony na podobne ryzyko jak hazardzista, żołnierz, kominiarz, lotnik, pasażer bez biletu etc. Naruszając prawo do życia dowolnego „Abla", naraża się na „skutek testamentowy" zgodny z wolą i wyobrażeniem „słusznego odwetu" testatorów poszkodowanych przez zbrodnie. Równie dobrze może trafić na zwolennika kary śmierci, co miłosiernego łaskodawcę. Na kogo wpadnie, od tego zależy życie lub śmierć. Możliwego „Kaina seryjnego" spotka ciąg testamentowych kar/łask ze strony koseryjnych „Ablów". Może się zdarzyć, że w jednym testamencie „Kain" ginie, a w drugim zostaje ułaskawiony (np. pośmiertnie), w trzecim resocjalizowany itp., itd.

Dodatkowe atrakcje gry

Pozostawienie uczestnikom zabawy prawa łaski otwiera możliwość darowania złoczyńcy kary w zamian za finansowe gratyfikacje. Łaska – pierwotne uprawnienie pionków – przekształci się w dobro rynkowe. Krzywdziciel (lub jego rodzina) zgłosić może dziedzicom ofiar propozycję zakupu łaski, złożyć ofertę pieniężną lub usługową. Pierwotna relacja przestępca–ofiara przekształci się w nową: wierzyciel–dłużnik. W konsekwencji powstanie ponownie nierówność sprawców wobec prawa, ich los stanie się bowiem zależny od zamożności negocjujących stron. Każdy gracz ma jednak swobodę wybaczania swoim krzywdzicielom – za pieniądze lub wskutek odruchu serca pionka. Łaska nie zna przymusu!

Komercjalizacja prywatnego prawa łaski doprowadzi zapewne do konfliktów w życiu utworzonych w trakcie gry rodzin/rodów/mafii: kupić „łaskę" i za ile – sprzedać „łaskę" i za ile. Można przewidywać, że w obu kręgach dojdzie do sporów między „Ojcem Kaina" a „Matką Kaina": czy wyasygnować określoną sumę pieniędzy – po jednej stronie, czy ją przyjąć – po drugiej. Administrator przewiduje większe zaostrzenie konfliktów w domu krzywdziciela – wykupić go czy nie. Ojciec nienawidzący zbrodni „Kaina" popadnie w konflikt z bezwarunkowo kochającą syna matką, która po jego stracie znienawidzi skąpego w jej mniemaniu męża, który nie wyłożył żądanej przez „łaskodawcę" kwoty. Położy się to cieniem na życiu tej rodziny, prowadząc do jej rozpadu. Rodzina złoczyńcy może też terroryzować moralnie i czynnie rodzinę ofiary, szantażować ją groźbą zemsty na wypadek nieudzielenia łaski. Bez trudu wyobrażamy sobie syna „Kaina" podpalającego dom rodziny „Abla", która nie skorzystała z „prawa łaski". Ta zaś nie pozostanie dłużna i dokona kontrodwetu. W ten sposób gracze popadną w barbarzyńską anarchię, w bestialstwo i okrucieństwo. Może jednak dojść do powołania decydującego o wszystkim miniadministratora rodzinnego (głowa rodziny, ojciec chrzestny etc.). To zakończy stan wojny domowej.

Edukacyjna funkcja gry

Projekt Okrutnej Gry jest w gruncie rzeczy konserwatywny, bo zgodny z prawem własności; jest personalistyczny, bo zgodny z indywidualną wolą każdego do okazywania miłosierdzia swoim krzywdzicielom; jest liberalny, bo wspiera prywatną odpowiedzialność; jest indywidualistyczny, bo odwołuje się do woli konkretnej jednostki; jest tolerancyjny, bo hołduje wielości moralnych przekonań graczy. Swoje testamenty napiszą (każdy w samości) konserwatysta, libertarianin i abolicjonista, wyrachowany utylitarysta i kantowski rygorysta, zwolennik Konfucjusza i Lao-Tze, Sokratesa, Platona i Plotyna, dziedzic Buddy i Jezusa Chrystusa, tomista i augustynista, zwolennik Orygenesa, Lenina, Gandhiego, Robespierre'a, Hitlera, wyznawca Zaratustry i Mahometa, Piotra i Pawła, Franciszka z Asyżu etc. W ten sposób ziści się Demokracja Wielości Indywidualnych Preferencji pilnowanych przez Administratora. W trakcie gry może się oczywiście zdarzyć, że jedni gracze narzucą przemocą swoją preferencję innym jako jedynie słuszną i uczynią ich swoimi pionkami. Nie jest też wykluczone, że Ktoś wywróci stolik Świetlanej Planszy, przerywając *live streaming*.

Dodatek Reklamowy

Każdy z czytelników przedstawionego projektu może „testamentowy" eksperyment przeprowadzić, o ile zechce napisać, co powinno – zgodnie z jego wolą oddawania każdemu, co mu się słusznie należy – stać się z jego prywatnym krzywdzicielem. Z uwagi na to, że testament dotyczy przestępcy ewentualnego, a nie konkretnego zbója, wykluczony zostanie motyw delektacji w zemście, gdyż ta jest zawsze retroaktywna. W ten sposób uzyskacie apsychologiczną bezstronność sądzenia za pomocą czystego prawodawczego rozumu. Zapraszamy do udziału w Okrutnej Grze (ulepszenia mile widziane). Hasło: „Gra". Login: „Testament". Promocyjne wpisowe dla filozofów: „Co łaska".

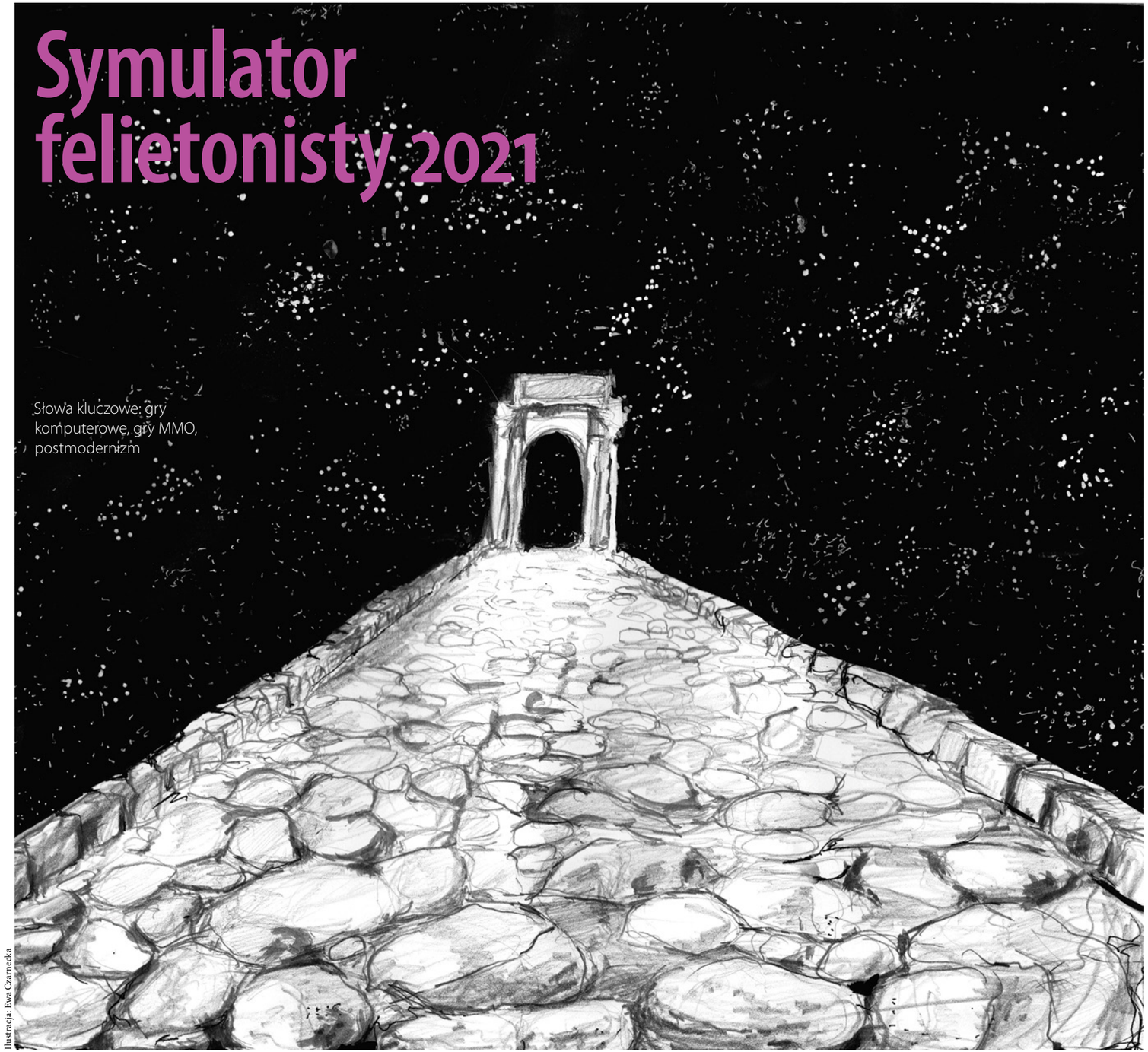
Administrator ■

Michał Jaśtal

Absolwent prawa UJ. Pasjonat gier RPG, planszowych i językowych. Z marzenia o zostaniu członkiem Virtus.pro została mu umiejętność gry w szachy, z marzenia o zostaniu pilotem statku kosmicznego – umiejętność całkowania.

Symulator felietonisty 2021

Słowa kluczowe: gry komputerowe, gry MMO, postmodernizm



Ilustracja: Ewa Czarnecka

Po długich godzinach nad kolejnymi artykułami opisującymi kulturę graczy udaje ci się lepiej zrozumieć, czemu poświęcają swoje życie na (jak to określają złośliwcy) „symulator Excela".

Prolog

Obudziwszy się pewnego poranka, który najchętniej spędziłbyś na powolnym wstawaniu zakończonym nagrodą w postaci sutego śniadania, przypominasz sobie, że zobowiązałeś się napisać felieton do pewnego magazynu filozoficznego. Numer ma ukazać się niebawem, więc musisz napisać coś nieoczywistego do końca dnia. Tematem numeru są gry komputerowe. Rozważasz dwie różne możliwości.

a) Jeśli zdecydowałeś się poszukać typowej dla twoich wcześniejszych felietonów historyjki, przejdź do punktu 1.

b) Jeśli zdecydowałeś się zagrać w grę komputerową, by znaleźć w niej inspirację do tekstu, przejdź do punktu 2.

1. Tradycyjny cytat

Po kilku minutach obowiązkowego przeglądania memów wziąłeś się w garść i rozpocząłeś research. Z uwagi na brak czasu oraz, bądźmy szczerzy, umiarkowaną znajomość tematu decydujesz się na cytaty z Wikipedii objaśniające kulturowe znaczenie gier komputerowych:

> „Gry komputerowe powstały przede wszystkim dla zaspokojenia ludzkiej potrzeby zabawy. Fakt ich rozprzestrzenienia oraz ludzkie potrzeby czerpania rozrywki stały się przedmiotem reklam odwołujących się do formy zabawy […]. Poza funkcjami rozrywkowymi gry komputerowe spełniają jednak także funkcję dydaktyczną – ze względu na swoją specyfikę (emocjonalne zaangażowanie gracza) wspierają socjalizację u ludzi, choć nadal istnieją uprzedzenia co do ich zawartości dydaktycznej. […] Gry komputerowe czerpią z różnych rodzajów mediów: książek, komiksów czy filmów, przetwarzając tym samym kulturę masową. W związku z tym gry zaliczane są do dzieł sztuki postmodernistycznej, ponieważ każdy gracz inaczej odbiera zawarty w nich przekaz i dzięki swoim działaniom staje się współautorem rozgrywki. (Netoteka, poz. 1)

Po pewnym czasie udaje ci się znaleźć grę, z którą warto byłoby zaznajomić pasjonatów filozofii. Jest to *Eve Online* z gatunku gier MMO, w której to gracze wcielają się w postaci pilotów statków kosmicznych. Ich celem jest przede wszystkim zwiedzanie kosmosu i zarobek, możliwy dzięki sprzedaży wydobywanych w grze surowców. Gracze łączą się w duże korporacje (nawet do 12 tys. graczy!), których celem jest pomoc wszystkim „zatrudnionym" w skuteczniejszym podbijaniu kosmosu. Dorzucasz także drugi cytat:

> „Gra MMO – typ gry komputerowej rozgrywanej przez wielu graczy jednocześnie za pośrednictwem Internetu. […] Do głównych cech gier tego typu należą: rozbudowana komunikacja między graczami, bardziej rozbudowana walka (z większą ilością graczy jednocześnie, czy nawet wieloma zespołami), handel i rozbudowana ekonomia, polityka. (Netoteka, poz. 2)

Podczas czytania encyklopedii gry *Eve Online* natrafiasz na dwie równie ciekawe historie.

a) Jeśli decydujesz się napisać o największej bitwie w historii gier MMO – „rzezi na B-R5RB" – przejdź do punktu 3. ▸

Netoteka:

1. https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_komputerowa (dostęp: 2.05.2021)
2. https://pl.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_game (dostęp: 2.05.2021)
3. https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/ludzieistyle/1571503,1,najwieksza-bitwa-w-historii-gier.read (dostęp: 2.05.2021)
4. https://www.wired.com/2014/02/eve-online-battle-of-b-r/ (dostęp: 2.05.2021)
5. https://www.eveonline.com/news/view/csm-tribute-to-vile-rat (dostęp: 2.05.2021)
6. https://www.eurogamer.net/articles/eve-online-the-politics-article (dostęp: 2.05.2021)
7. https://www.eveonline.com/news/view/csm-tribute-to-vile-rat (dostęp: 2.05.2021)

b) Możesz też zdecydować się na opowiedzenie historii Shauna „Vile Rata" Senna. Przejdź wtedy do punktu 4.

2. Praktyczne podejście do tematu

Próbujesz empirycznie zdobyć inspiracje na felieton dotyczący gier komputerowych. Znajdujesz na dysku grę rajdową z 2005 r. Bierzesz udział w kolejnych wyścigach i wygrywając je, zdobywasz coraz szybsze samochody. Wpadasz w ciąg następujących po sobie wyzwań, z którego nie możesz się wyrwać. Późnym wieczorem godzisz się z myślą, że nie napiszesz ani słowa. Zawiodłeś redaktora, a co ważniejsze – swoich czytelników. Jeśli chcesz spróbować ponownie, wróć do prologu i dokonaj innego wyboru.

3. Punkt wyjścia: osobiste przedstawienie ciekawej historyjki (wariant A)

Na podstawie dwóch tekstów źródłowych (Netoteka, poz. 3 i 4), w tym nawet jednego napisanego w języku obcym (podkreśla to twoją erudycję oraz skuteczność jako badacza), potrafisz w paru zdaniach omówić bitwę pomiędzy dwoma największymi korporacjami rządzącymi światem gry. Jednak, pomimo najlepszych prób, nie udaje ci się sprawić, by krótki opis dwudziestodwugodzinnych starć – w których wzięło udział ponad 7500 graczy, a zniszczenia dotknęły ponad 600 statków wojennych o wartości przekraczającej 300 tys. dolarów – nie brzmiał sucho i żołniersko. Czas nagli, styl uznajesz więc za kwestię drugorzędną. Zresztą, pocieszasz się, być może taki język jest odpowiedni do opisu zmagań wojennych prowadzonych przez młodych ludzi, których zabaw nie rozumiesz.

a) Jeśli chcesz dokładniej zbadać politykę świata gry, która doprowadziła do bitwy, wybierz punkt 8.

b) Jeśli chcesz napisać dalszą część tekstu, przejdź do punktu 5.

4. Punkt wyjścia: osobiste przedstawienie ciekawej historyjki (wariant B)

Na podstawie dwóch tekstów źródłowych (Netoteka, poz. 3 i 5), w tym nawet jednego napisanego w języku obcym (podkreśla to twoją erudycję oraz skuteczność jako badacza), opisujesz historię życia Seana Smitha – amerykańskiego dyplomaty w Libii, zaangażowanego w wewnętrzną politykę jednej z korporacji w świecie gry. Wykorzystywał on swoje umiejętności dyplomatyczne nie tylko podczas arabskiej wiosny, ale także – jako Vile Rat – negocjując umowy między stronnictwami kosmicznych korporacji w grze *Eve Online*. Tragiczna śmierć Smitha w 2012 r. w zamachu bombowym w Benghazi znacznie wpłynęła na politykę w świecie gry, która bez jego zdolności negocjacyjnych stała się znacznie bardziej niestabilna. Wątek poboczny: powstały nawet artykuły naukowe opisujące sposoby upamiętnienia Vile'a Rata w wirtualnym świecie gry.

a) Jeśli chcesz zapoznać się ze sposobami manifestowania żałoby po jednym z najważniejszych pracowników wirtualnych korporacji, przejdź do punktu 8.

b) Jeśli chcesz pominąć dodatkową wiedzę o kulturze gry i kontynuować pisanie felietonu, przejdź do punktu 5.

5. Mądre wywody

Kolejne artykuły naukowe, które mogą okazać się pomocne do napisania felietonu, znajdujesz w bazie JSTOR (niestety dostęp nie jest bezpłatny). Zawiera ona (stan na 2.05.2021) dane bibliograficzne oraz dostęp do 698 artykułów dotyczących gier MMO. Wybrany artykuł odsyła do kolejnego artykułu, np. poprzez odwołania w przypisach. Po 2–4 krokach (bardzo świadomych w wypadku wybrania punktu 8, losowych w wypadku wybrania drogi na skróty, prosto do punktu 5) udaje ci się wymyślić całkiem interesujący passus dotyczący takich problemów jak: *Player Commitment to Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs): An Integrated Model* (Zaangażowanie gracza w gry MMORPG: model zintegrowany) lub *Engagement in play, engagement in politics: Playing political video games* (Zaangażowanie w grę, zaangażowanie w politykę: granie w polityczne gry wideo).

Zwracasz w nim uwagę na realne polityczne zachowania graczy w świecie przedstawionym oraz fakt, że są oni w stanie poświęcać długie godziny na coś, czego głównym celem, wydawałoby się, jest prosta rozrywka.

a) Jeśli wybrałeś drogę przez punkt 8, udaj się do punktu 6.

b) Jeśli wybrałeś drogę na skróty, udaj się do punktu 7.

6. Filozoficzne podsumowanie A

Zdobyte w trakcie zgłębiania tajników gry doświadczenie pozwala ci na napisanie błyskotliwego podsumowania. Przejście jest logiczne, ale zaskakujące. Na koniec odwołujesz się do La Rochefoucalda, zgrabnie parafrazując jakąś jego maksymę, tak by pasowała do opisanych wydarzeń świata gry. O 3.00 nad ranem wysyłasz felieton. Czujesz się bogatszy o nową wiedzę. Masz nadzieję, że tekst spodoba się czytelnikom.

7. Filozoficzne podsumowanie B

Próbujesz podsumować felieton, jednak wciąż wydaje się on napisany przez człowieka, który nie do końca wie, o czym pisze. Twoje wykształcenie pomaga w załataniu braków merytorycznych erudycją, jednak nie możesz oprzeć się wrażeniu, że sens całej zabawy w polityczny świat sci-fi ci umyka. Odwołujesz się do Sun Tzu, licząc na to, że jego wojskowe maksymy sprawdzą się jako podsumowanie wojen korporacji. O 23.00 decydujesz się wysłać tekst. Frustracja wynikająca z marnego efektu całodziennej pracy nie pozwala ci zasnąć. Masz nadzieję, że twoi czytelnicy ci wybaczą.

8. Cenne uzupełnienia

Po długich godzinach nad kolejnymi artykułami opisującymi kulturę graczy (Netoteka, poz. 6 i 7) udaje ci się lepiej zrozumieć, czemu poświęcają swoje życie na (jak to określają złośliwcy) „symulator Excela". Poznajesz fakty dotyczące historii świata przedstawionego. Dowiadujesz się też więcej o motywacjach poszczególnych frakcji. Decydujesz się wrócić do napisanego akapitu. Dodajesz do niego kilka zdań, które pozytywnie wpływają na całość tekstu.

Przejdź do punktu 5.

Symulacja czy realność?

Scenariusz lekcji etyki dla klas IV–VIII szkoły podstawowej

Dorota Monkiewicz-Cybulska

Absolwentka filozofii teoretycznej KUL oraz historii UMCS, nauczycielka etyki w Szkole Podstawowej im. B. Chrobrego w Lublinie. Zainteresowania naukowe: dydaktyka filozofii, etyka środowiskowa i bioetyka. Poza filozofią pasjonuje ją taniec współczesny, który w wolnych chwilach intensywnie uprawia.

Cele:

Uczniowie dokonują refleksji nad zjawiskiem gier komputerowych.

Uczniowie dostrzegają potencjał tkwiący w grach komputerowych.

Uczniowie rozumieją odpowiedzialność związaną z korzystaniem z gier komputerowych.

Materiały:

tablica

Metody i formy pracy:

introspekcja
eksperyment myślowy
dyskusja

Przebieg lekcji:

Przełamanie lodów

Zaczynamy od pytań do uczniów:

- Czy grają w gry komputerowe?
- Jakie według nich są najciekawsze?
- Czy chcieliby znaleźć się naprawdę w środku swojej ulubionej gry? Jak by się czuli?

Ćwiczenie 1 – a co by było, gdyby…?

Dzielimy klasę na dwie drużyny. Zadajemy obu grupom pytanie „co by było, gdyby…?".

Za każdą rozsądną odpowiedź dajemy punkt.

Przykłady pytań

- Co by było, gdyby granie w gry komputerowe było przymusowe?
- Co by było, gdyby nasze zachowanie w grach komputerowych było poddawane ocenie moralnej i byłyby tego konsekwencje w realnym życiu?
- Co by było, gdyby można było zostać w grze komputerowej na zawsze?
- Co by było, gdyby płacono by nam, żebyśmy jak najwięcej grali?
- Co by było, gdyby poprzez gry komputerowe można było leczyć ludzi, np. z depresji?
- Co by było, gdyby gry komputerowe były jedyną szansą na spotkanie drugiego człowieka i porozmawianie z nim?
- Co by było, gdyby w grach komputerowych byli nasi najlepsi wirtualni przyjaciele?
- Co by było, gdyby rząd ogłosił, że wirtualna rzeczywistość jest obowiązująca, a realność jest już nieważna?
- Co by było, gdyby gra komputerowa mogła czytać nam w myślach?

Ostatecznie nie wyłaniamy zwycięzców, tylko najciekawszą odpowiedź, która posłuży jako temat do dyskusji. Ćwiczenie ma charakter rywalizacyjny, więc może powstać poruszenie. Z tego względu sami wyłaniamy zwycięską odpowiedź. Następnie inicjujemy dyskusję wokół niej.

Eksperyment myślowy

Na Ziemi nadeszły trudne czasy. Rzeczywistość wirtualna przeniknęła do naszej codzienności i to, co wydarza się w komputerach graczy, ma swoje reperkusje w świecie realnym. Po ulicach przemieszczają się hologramy wirtualnych postaci z gier, wrogie armie, dziwne stwory. To wszystko wprowadziło chaos. Jedynym ratunkiem jest napisanie gry, która by była przeciwwagą do walki i niosła pozytywne przesłanie. Wymyśl temat gry, która mogłaby wprowadzić coś pozytywnego dla świata, a jednocześnie była atrakcyjna dla graczy.

A n k i e t a

Czy Twoim zdaniem gry komputerowe to dla filozofa strata czasu?

Nie jest wykluczone, że w ogólnym rozrachunku gry są dla nas potworną stratą czasu. Co gorsza, może się okazać, że prowadzą do jakiegoś znaczącego wypaczenia ludzkiej istoty. Równocześnie nie sądzę, aby akurat dla filozofa gry komputerowe były stratą czasu. Uczony, który dokonuje refleksji nad ludzką kondycją, powinien być przynajmniej w jakimś stopniu zaznajomiony z przedmiotem, który pochłania uwagę milionów. Dlaczego tę uwagę pochłania? W jaki sposób jest w stanie to robić? Do czego to wszystko może prowadzić? To są z gruntu filozoficzne pytania.

Przypuszczam, że doświadczenie coraz głębszej imersji, z jaką mamy do czynienia chociażby w przypadku kolejnych odsłon rodzimego *Wiedźmina*, może być np. argumentem w dyskusji nad hipotezą symulacji. To, że wiele gier pomaga ćwiczyć umiejętność logicznego myślenia, wydaje mi się kwestią tak oczywistą, że pomijam ją w swoim zestawieniu.

Dr hab. Jakub Jernajczyk, prof. ASP,
Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu

Ilustracja: Anna Koryzma

Marcin T. Zdrenka

Dr hab., prof. UMK, pracownik Katedry Historii Filozofii, Filozofii Systematycznej i Etyki Instytutu Filozofii UMK. Główne obszary zainteresowań i badań: etyka, historia i genealogia moralności, etyka cnót, filozofia zła. Autor książek: *Problem uniwersalizacji etosu mieszczańskiego* (2003); *O gnuśności. Studium lenistwa i jego kontekstów* (2012); *Sześć cnót mniejszych* (współautor, 2012, 2020). Współtwórca podcastu *Pogawędnik filozoficzny*.

Czy gry komputerowe to strata czasu?

Gry komputerowe to zbyt ważny element kultury, by filozofowie zostawiali je tylko w rękach kulturoznawców, socjologów czy kognitywistów. Warto się im przyglądać choćby dlatego, że wiele z nich buduje podobne eposom czy powieściom narracje. A że przy okazji bawią? A skąd przekonanie, że filozof ma być siedzącym na kamieniu zamyślonym melancholikiem? Czy nie ma prawa do odrobiny ekscytacji?

Słowa kluczowe: gry komputerowe, kultura, edukacja

Zadając pytanie o to, czy gry komputerowe to strata czasu, przyjmuje się specyficzne rozumienie „straty czasu". W sformułowaniu tym wybrzmiewa neopozytywistyczny, neoutylitarystyczny i kapitalistyczny ton nieustannej pogoni za efektywnością, wydajnością, produktywnością i przydatnością. Można w tym kontekście postawić pytanie: co się stało ze starą dobrą przyjaciółką filozofek i filozofów – grecką *schole* – tą niezbędną dla filozofowania swoiście rozumianą bezczynnością? Oczywiście można rozumieć stratę czasu także inaczej: jako określenie zajęcia niegodnego filozofa czy filozofki w tym znaczeniu, że niesprzyjającego myśleniu, odciągającego od tego, co naprawdę ważne. W tym wypadku gry komputerowe – o ile rzeczywiście są stratą czasu – miałyby szkodzić filozofowaniu albo nawet samej mądrości. Czy aby na pewno ma to miejsce?

Gry są zbyt ważnym elementem kultury, by je zlekceważyć

Gry komputerowe są od dawna ważnym elementem kultury. Odwracanie od nich wzroku przez filozofię w oczekiwaniu na mądrość przylatującej od zmierzchu sowy Minerwy jest niepoważne. Oczywiście może być rozważnym oczekiwaniem na moment nabrania stosownego dystansu historycznego, który pozwoli sformułować uniwersalne sądy. Ale może także maskować pewną nieudolność w podążaniu za zmianami w kulturze. Skoro jednak filozofia uznała, że nie sposób dłużej lekceważyć literatury pięknej, fotografii czy filmu – czy nie nadszedł moment, by tak samo zająć się grami komputerowymi? Nie jest dobrym pomysłem, by te wszystkie rzekome kulturowe „nowinki" oddawać w ręce „braci i sióstr mniejszych" filozofii, czyli nauk społecznych czy tych o poznaniu (kognitywistyce, która z pasją już gry bada). Filozofia i bez takich redukcji jest dzisiaj wystarczająco wyalienowana, nieatrakcyjna jako „opowieść o człowieku i jego życiu" czy – jak powiedzieliby młodzi – boomerska i dziaderska. Zauważmy, że nawet określenie „gry komputerowe" trąci myszką, bo gramy dziś na komputerach, ale także konsolach, tabletach czy telefonach. Zatem gry, niech będzie, „komputerowe" stanowią dziś zbyt ważną część kultury, by filozofia miała je lekceważyć.

Gry dojrzewają i upodabniają się do „poważnych" tworów kultury

Co więcej, gry komputerowe bardzo się zmieniają i dojrzewają. Wyobrażenie o tym, że są wyłącznie rozrywką wpatrzonych w Game Boy'a przygarbionych trzynastolatków albo fanatycznych nerdów komputerowych jest już od dłuższego czasu *passé*. Rynek gier, obok prostszych „zabawek" na urządzenia mobilne, to także wysokobudżetowe gry dla dorosłych, którzy stanowią równie ważny „target" producentów cyfrowej rozrywki. Wbrew pozorom owi dorośli to nie tylko „młodzi dorośli" czy tak zwani *digital natives*, ale choćby piszący te słowa, pamiętający jeszcze czasy maszyn do pisania. Nie musi to od razu oznaczać, że mamy do czynienia z jakąś falą infantylizacji czy juwenalizacji dorosłych, lecz raczej że gry oferują im coś, co przekracza granice tradycyjnego rozumienia dziecięcej gry i zabawy (świetnie spiętej jednym angielskim słowem *play*).

Podam tylko jeden przykład. Wielkie produkcje, jak rodzimy *Wiedźmin*, a ostatnio *Cyberpunk 2077* czy odwołujące się do tradycji filmowego westernu części *Red Dead Redemption*, oferują ciekawą, angażującą gracza, wielowątkową i wielokontekstową, a często nawet intertekstualną (odwołującą się do różnych innych tekstów kultury) opowieść. To atrakcyjna narracja, pozwalająca na głęboką immersję, czyli zanurzenie się w świecie gry, identyfikację z bohaterem czy bohaterką (po angielsku *character*, a po grecku… *ethos*). Tym samym tak budowane gry funkcjonują jak dobra powieść (a może nawet epos), film czy ostatnio serial telewizyjny w serwisach streamingowych. Nie trzeba od razu odwoływać się do teorii narratywistycznych (ujmujących wszelkie przejawy twórczości, a nawet całość ludzkiego działania jako snucie narracji, opowiadanie historii) czy ostatnich wypowiedzi naszej najmłodszej noblistki, by docenić, jak ważną rolę kulturową pełni opowieść. Choćby z tego jednego powodu filozofowie powinni się grom komputerowym uważniej przyjrzeć.

Filozofowie też potrzebują ekscytacji

Gry komputerowe – znowu, jak powieści czy inne wytwory kultury – mogą ponadto ciekawie wzbogacać „grę" (nomen omen) z tą kulturą. Podam osobisty przykład. Seria gier *Assassin Creed* sytuuje akcję kolejnych odsłon produkcji w różnych historycznych epokach oraz detalicznie (choć oczywiście z powodów technicznych także wybiórczo) odwzorowanych „lokacjach". I tak możemy w tych grach odwiedzić starożytny Egipt w czasach Kleopatry, Grecję z czasów Peryklesa, Florencję pod koniec XV wieku czy XIX-wieczny Londyn. Ale to nie tylko scenograficzny sztafaż! Nie chodzi bowiem tylko o to, że możemy pobiegać po dachach florenckiej katedry di Santa Maria del Fiore, wdrapać się na dzwonnicę Giotta, londyńską św. Pawła Wrena czy wzniesioną przez Genueńczyków wieżę Galata w Konstantynopolu – choć i to jest już ekscytujące! Możemy także *porozmawiać* z Sokratesem, Machiavellim, Leonardem da Vinci, Sulejmanem Wspaniałym czy Karolem Marksem.

Powie ktoś, że to ten sam rodzaj „odwiedzania" historycznych miejsc co podczas konfekcjonowanej masowej turystyki. Albo też, że atrakcyjność obcowania podczas gry z tymi miejscami czy postaciami bierze się jedynie stąd, iż są uprzednio znane graczowi, o ile jest jako tako wykształcony. Zgoda, ale bardzo proszę nie odbierać takim graczom frajdy odnajdywania znanych sobie (z gry) miejsc podczas realnego spaceru po Florencji, barwnych skojarzeń i „wspomnień" podczas lektury Niccolo Machiavellego czy Marsilia Ficina albo pełniejszego rozumienia dywagacji Platona u roli murów miejskich Aten. Że o uniesieniu podczas spaceru po Bibliotece Aleksandryjskiej w czasach jej świetności nie wspomnę.

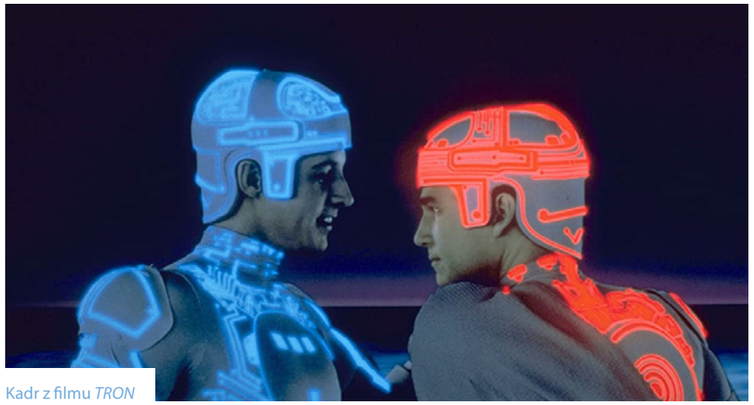
Pozwólcie więc filozofom trochę się poekscytować przy pomocy gier. Wszak sama filozofia jest dla swoich dzieci matką wielką i wspaniałą, ale także wymagającą i surową. Wprawdzie obdarza niekiedy nielicznych wybranych nektarem mądrości, ale w szafowaniu ekstazą jest stosunkowo nieszczodra. ■

TRON

Piotr Lipski

Adiunkt w Katedrze Teorii Poznania KUL, absolwent MISH UJ. Rodzinny człowiek (mąż Żony i ojciec gromadki dzieci), od dawna cyklista, bibliofil i miłośnik SF, od niedawna ogrodowy astroamator i introligator.

Uniwersa gier komputerowych to najczęściej fikcyjne światy pełne nieistniejących realnie istot. Tak przynajmniej może się wydawać. Są jednak filozofowie, istniejący całkiem realnie, którzy się z tym otwarcie nie zgadzają.



Kadr z filmu *TRON*

Słowa kluczowe: TRON, gry komputerowe, rzeczywistość wirtualna

tytuł: *TRON*
reżyseria: Steven Lisberger
scenariusz: Steven Lisberger
gatunek: przygodowy / SF
produkcja: USA
premiera: 9 lipca 1982

Niektórzy je pamiętają. Inni znają z opowieści, filmów i seriali, jak choćby z hitu Netflixa *Stranger Things*. W Polsce nigdy się nie upowszechniły, ale w USA w latach 70. i 80. grał w nie chyba każdy dzieciak. Automaty do gry. Ich popularność była na tyle istotnym fenomenem popkultury, że nie mogła ujść uwadze twórców kina. W 1982 r. na wielkim ekranie zadebiutował *TRON*. Film nie odniósł sukcesu finansowego, zyskał jednak status produkcji kultowej. Inspirował twórców gier (*Discs of Tron*) oraz filmowców (*Toy Story*). Stało się tak po części dzięki geekowskiemu klimatowi przedostatniej dekady minionego wieku, a po części dzięki wykorzystaniu animacji komputerowej – po raz pierwszy w filmie pełnometrażowym. W każdym razie wszystko to udało się osiągnąć mimo niezbyt przemyślanej fabuły.

Kevin Flynn (w tej roli Jeff Bridges) jest genialnym programistą, autorem wielu popularnych gier komputerowych. Zamiast cieszyć się fortuną, Flynn prowadzi jednak niewielki salon z automatami do gier. Majątku i sławy pozbawił go Ed Dillinger, dużo mniej utalentowany programista współpracujący z nim niegdyś w korporacji o nazwie ENCOM. Dillinger wykradł projekty Flynna i wydał pod własnym nazwiskiem, co zapewniło mu szybki awans na dyrektora zarządzającego ENCOM-u. Wyrzucony z firmy Flynn usiłuje włamać się do systemu komputerowego korporacji, aby zdobyć ukryte tam dowody nieuczciwości Dillingera. Dotychczas bezskutecznie.

Z pomocą przychodzi mu dwójka pracowników ENCOM-u: Alan i Lora. Wprowadzają Flynna do siedziby korporacji, gdzie z bezpośredniego terminala będzie mógł wreszcie dostać się do systemu. Dodatkowo wspierać go będzie TRON, napisany przez Alana soft mający zneutralizować Główny Program Sterujący (z angielskiego MCP). To właśnie ten ostatni skutecznie bronił dotąd dostępu do systemu.

Aby udaremnić plany Flynna, MCP podejmuje drastyczne kroki. Za pomocą nowo skonstruowanego lasera digitalizuje Flynna i w cyfrowej formie przenosi do wnętrza systemu komputerowego. Okazuje się ono odrębnym światem. To właśnie przy jego kreacji filmowcy korzystali ze wspomnianej wyżej animacji komputerowej. Mieszkańcami systemu są programy komputerowe – świadome istoty do złudzenia przypominające ludzi. Co więcej, każdy program wygląda dokładnie tak, jak jego – żyjący w świecie zewnętrznym – użytkownik. (Pojawia się w tym kontekście ciekawy i nieco zabawny wątek wiary programów w istnienie użytkowników. Szkoda, że nie znajduje on w filmie satysfakcjonującego rozwinięcia). Władzę nad cyfrowym światem sprawuje MCP, tyran wprowadzający rządy totalitarne. Z despotą tym i jego poplecznikami zdigitalizowany Flynn musi stoczyć śmiertelny bój. Finału tej batalii możesz się, Czytelniku, domyśleć.

Zarysowana powyżej ogólnie fabuła w szczegółach okazuje się dziurawa jak sito. Nie jest jasne, czy użytkownikami są twórcy programów, czy osoby aktualnie z nich korzystające. Niezrozumiałe jest, jak Dillinger – w końcu niezbyt zdolny programista – zdołał stworzyć tak genialny program jak MCP. Nie przekonuje wyjaśnienie pochodzenia supermocy, jakimi Flynn dysponuje w cyberprzestrzeni.

Największą słabością całości jest jednak niespójna wizja środowiska, do którego po digitalizacji trafił Flynn. Momentami wydaje się, że przeniesiony został do wirtualnej rzeczywistości gier komputerowych. Widz szybko orientuje się jednak, że tak być nie może. Po pierwsze, bohaterowie poruszają się między przestrzeniami różnych gier, jak gdyby były to różne dzielnice jednego miasta. Tak to przecież nie działa. Gdybyś nie wiadomo, jak długo jechał, Czytelniku, samochodem z *GTA*, to nigdy nie dotrzesz do pól bitewnych *Battlefield*, nawet gdyby obie gry zainstalowane były na tym samym komputerze. Po drugie, w świecie, który przemierza Flynn, pojawiają się obwody, bity czy układy wejścia-wyjścia, zwane w filmie wieżami komunikacyjnymi, a więc obiekty należące raczej do szeroko rozumianej wewnętrznej architektury komputera aniżeli do jakiejś rzeczywistości wirtualnej. Dostajemy zatem coś na kształt komputerowej wersji późniejszej o kilka lat od *TRONu* animacji *Było sobie życie*, z tą różnicą, że miejsce spersonifikowanych komórek i wirusów zajmują spersonifikowane programy.

Ta bajkowa raczej niż fantastyczno-naukowa wizja (w naszych komputerach nie mieszkają przecież małe ludziki, prawda?) prowokuje jednak całkiem poważne pytania dotyczące istnienia obiektów powiązanych z technologiami informatycznymi. Jednym z nich jest pytanie o status rzeczywistości wirtualnych. Jak, i czy w ogóle, istnieją te wszystkie miejsca, przedmioty i stwory, z którymi obcujemy, grając w gry?

Kiedy w jednej z pierwszych scen akcja filmu przenosi się z wnętrza komputera do zewnętrznego świata zwykłych ludzi, na ekranie pojawia się napis: „Tymczasem w świecie realnym…". Sugeruje to – być może w sposób niezamierzony – że ów wewnętrzny świat komputera nie jest realny. Tak chyba zwykle myśli się o rzeczywistości wirtualnej.

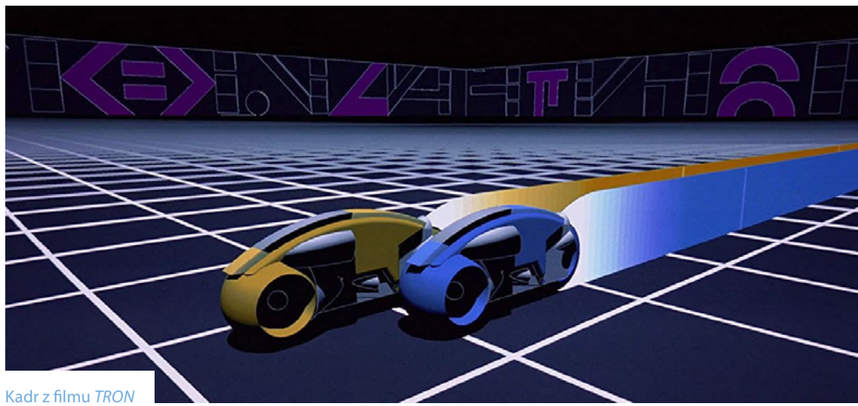
Jeden z argumentów, który przemawia za taką wizją, przebiega mniej więcej następująco. Wirtualne światy gier komputerowych wypełnione są różnymi fantastycznymi stworami wirtualnymi: smokami, hobbitami, rycerzami Jedi, uosobionymi programami komputerowymi. Żadne takie cudactwa nie istnieją realnie, a ponieważ mają być one – jak się wspomniało – przedmiotami wirtualnymi, zatem przedmioty wirtualne nie istnieją.

Spośród wielu powodów, dla których argument powyższy nie jest dobry, tu rozważę jeden. Z faktu, że niektórzy aktorzy odgrywają role fantastycznych istot, nikt nie wyciąga przecież wniosku, iż aktorzy ci nie istnieją. Nie istnieją kreowane przez nich fikcyjne postaci, ale oni istnieją. Można powiedzieć, że aktor *udaje* granego bohatera, a widzowie *udają*, że widzą bohatera właśnie, a nie aktora. Analogicznie gracz *udaje*, że zmaga się ze smokiem albo walczy świetlnym mieczem. W rzeczywistości obcuje z pewnymi przedmiotami wirtualnymi, które tylko *odgrywają* rolę tych wszystkich fantastycznych istot i rzeczy. Same przedmioty wirtualne istnieją jednak zupełnie realnie.

Pogląd taki nazywany bywa wirtualnym realizmem. Wśród jego zwolenników znaleźć można słynnego filozofa umysłu Davida Chalmersa. Według niego przedmioty wirtualne, a więc również składniki światów gier komputerowych, są obiektami cyfrowymi. Te nie są fikcjami, ale realnie istniejącymi bytami, pewnymi strukturami danych. Oczywiście wirtualny smok nie jest w rzeczywistości smokiem, tak jak aktor grający trolla nie jest w rzeczywistości trollem. Zarówno aktor, jak i wirtualny przedmiot istnieją jednak realnie.

Z braku miejsca nie będę tutaj przytaczał argumentów za wirtualnym realizmem, zachęcam jednak do rozważenia jego konsekwencji. Jeśli jest on prawdziwy, rzeczywistość obejmuje nie jeden świat, ale całe ich mnóstwo. Większość z nich jest wirtualna i zależna jakoś w swoim istnieniu od świata niewirtualnego, niemniej wszystkie są realne. Odróżnia je to od fikcyjnych światów tworzonych przykładowo przez pisarzy. Idea wieloświata staje się w przewrotny sposób prawdziwa, a twórcy rzeczywistości wirtualnych okazują się dosłownie kreatorami nowych światów. Zastanawiające, nieprawdaż?

Kadr z filmu *TRON*



Kadr z filmu *TRON*

Katarzyna Stępień

Dr hab., pracownik na Wydziale Filozofii KUL, sekretarz Polskiego Towarzystwa Tomasza z Akwinu

#1. Klasztor dominikanów na Złotej i M.A. Krąpiec

[…] Z ulicy Dominikańskiej śpiew chóru;
dziewczęta chwalą Marję.
Z Archidjakońskiej do wtóru/ samotnych skrzypiec arje.

Domów muzyczne milczenie,/ złączone z tęczy łukiem,
na czoło kościoła promieniem/ opada, jak pukiel.

A teraz ktoś ciszę napiął,/ bije w nią pięścią ze spiżu.
Dzwon wieczorny,/ mocą metalu kapiąc,
zaczyna grać pod kościelnym krzyżem:

raz — i dwa — i trzy — — — —

Józef Czechowicz, *Muzyka ulicy Złotej*

Słowa kluczowe: podróże filozoficzne, M.A. Krąpiec, Lublin

Ulica Złota w Lublinie, prowadząca z Rynku do kościoła i klasztoru oo. dominikanów, to jedna z najbardziej wiekowych i najpiękniejszych ulic lubelskiego Starego Miasta. Pod numerem 9 mieści się wspomniany klasztor, którego pierwotne gotyckie zabudowania powstały prawdopodobnie już w roku 1253. W obecnym kształcie, po pożarach i przebudowach, zespół kościelno-klasztorny, zwany „lubelskim Wawelem", zyskał fasadę w stylu renesansowym. Od około 1420 r. klasztor nabrał wyjątkowego znaczenia w skali światowej ze względu na przechowywane w nim relikwie Krzyża św. (zaginęły w wyniku głośnej kradzieży z roku 1991). W 1644 r. w klasztorze powstało tzw. Studium Generale, czyli pierwsza wyższa uczelnia w Lublinie uprawniona do nadawania stopnia lektora i bakałarza filozofii i teologii.

W klasztorze na ul. Złotej nieprzerwanie przez 57 lat mieszkał o. prof. Mieczysław Albert Krąpiec, współtwórca i główny inspirator powstania filozoficznej szkoły lubelskiej, którego setna rocznica urodzin przypadała w bieżącym roku.

Marta Ratkiewicz-Siłuch

Ojciec Krąpiec urodził się 25 maja 1921 r. w Berezowicy Małej k. Zbaraża na Podolu. W 1939 r. wstąpił do zakonu oo. dominikanów w Krakowie. Odbył podczas wojny tajne studia filozoficzne i teologiczne zakończone doktoratem z filozofii nostryfikowanym przez Angelicum w Rzymie. Został wyświęcony na kapłana w 1945 r., po czym kontynuował studia teologiczne na Wydziale Teologii KUL, gdzie w 1948 r. obronił pracę doktorską. Habilitował się w 1957 r., a w 1968 r. otrzymał tytuł profesora zwyczajnego.

Związany zawodowo z Katolickim Uniwersytetem Lubelskim od 1951 r., był kierownikiem Katedry Metafizyki, pełnił dwukrotnie funkcję dziekana Wydziału Filozofii oraz był pięciokrotnie wybierany na stanowisko rektora Uniwersytetu. Jako rektor przyczynił się do znacznego podniesienia poziomu naukowego Uniwersytetu. Zawierał liczne umowy o współpracę z uniwersytetami z całego świata, co pozwoliło przerwać izolację KUL-u. Podejmował refleksję nad rolą uniwersytetu katolickiego we współczesnej kulturze. Dzięki niemu KUL stał się w opinii narodu autorytetem moralnym.

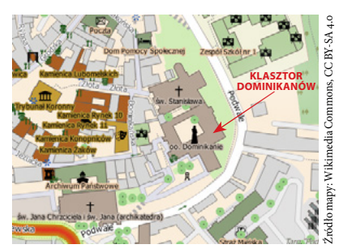
Ojciec Krąpiec, zgromadziwszy fundusze, rozpoczął renowację (spięcie budynku klamrą betonową), przebudowę (fronton, w którym wzniesiono piękną Aulę im. Kardynała Stefana Wyszyńskiego) oraz rozbudowę gmachu akademickiego.

Dorobek naukowy Ojca Krąpca jest ogromny. Był autorem prac odnoszących się do metafizyki realistycznej, antropologii filozoficznej, filozofii polityki, kultury, prawa, narodu, członkiem wielu towarzystw naukowych i inicjatorem powołania oraz honorowym prezesem Polskiego Towarzystwa Tomasza z Akwinu, a także inspiratorem pierwszej polskiej *Powszechnej Encyklopedii Filozofii*.

Ojciec Krąpiec – w ślad za założycielem i rektorem KUL ks. Idzim Radziszewskim, wedle którego jednym z celów katolickiej wszechnicy jest podnoszenie poziomu kultury w całym polskim narodzie poprzez upowszechnianie wyników badań i idei uczelni (*Facientes veritate in caritate – Deo et Patriae*) – popularyzował styl realistycznego filozofowania. Sposobami popularyzacji filozofii było m.in. opracowanie trzytomowego *Wprowadzenia do filozofii*, nagranie kaset i płyt z dialogami filozoficznymi.

Zmarł w klasztorze oo. dominikanów na ul. Złotej w Lublinie, pracując nad jednym z haseł *Powszechnej Encyklopedii Filozofii*.

Tak jak powstanie KUL było opatrznościowe dla Lublina, zmieniając na całe dziesięciolecia jego charakter, tak i ważna była walka o trwanie uczelni katolickiej – jedynej prywatnej, niezależnej i autonomicznej w całym bloku wschodnim. Miasto doceniło zasługi o. Krąpca dla Lublina. Pamiętali o ojcu profesorze Zarząd Województwa, przyznając mu Medal Pamiątkowy za szczególne zasługi dla województwa lubelskiego (2006), i Rada Miasta, nazywając jego imieniem plac w Śródmieściu na skrzyżowaniu ulic Radziwiłłowskiej i Staszica (2011); imię Krąpca nosiło też Gimnazjum nr 3 w Lublinie przy ul. Nałkowskich 110.



Źródło mapy: Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0

Warto doczytać

- F. Arnsztajnowa, J. Czechowicz, *Stare kamienie*, Lublin 1934.
- P. Gondek, *Ojciec profesor Mieczysław Albert Krąpiec – mistrz i autorytet*, „Zeszyty Naukowe KUL" 2009, t. 52, nr 2, s. 5–6.
- W. Kapeć, *Historia Bazyliki i Klasztoru*, https://lublin.dominikanie.pl/klasztor/historia/# (dostęp: 27.05.2021).
- M. Kurdziałek, *Mieczysław Albert Krąpiec OP. Rektor KUL w latach 1970–1983*, „Przegląd Uniwersytecki KUL" 1995, t. 7, nr 3.
- A. Malik, *Ulica Złota w Lublinie*, http://teatrnn.pl/leksykon/artykuly/ulica-zlota-w-lublinie-historia-ulicy/ (dostęp: 27.05.2021).
- K. Stępień, *Ku pamięci o. prof. M. A. Krąpca*, „Cywilizacja" 2013, nr 45.

Czym jest działanie?

Filozofia działania zajmuje się naturą działania i racji, którymi posługujemy się do jego wyjaśnienia. Za jednego z najważniejszych autorów z tego działu filozofii uznawany jest Donald Davidson. Jest on autorem tzw. przyczynowej koncepcji działania, która zakłada, że warunkiem koniecznym posiadania racji do działania jest możliwość przypisania danym racjom mocy przyczynowych. Taką racją może być np. moja chęć napicia się wody, która spowoduje moje działanie polegające na sięgnięciu po szklankę.

Przyczynowe koncepcje działania, w tym przede wszystkim teoria Davidsona, są przedmiotem książki Michała Barcza *Mechanika działania. Filozoficzny spór wokół przyczynowej teorii działania*. Książka podzielona jest na dwie części. W części pierwszej Barcz rekonstruuje teorię Davidsona oraz jej kontynuacje. W części drugiej przedstawia najważniejsze argumenty wymierzone w przyczynowe teorie działania. Konstruuje również dwa autorskie argumenty, z tzw. omyłek oraz z niezgodności z koneksjonistycznym modelem umysłu (w którym procesy umysłowe realizowane są przez sieci neuronowe). Stosownie do tego książkę można czytać na dwa

sposoby: jako wprowadzenie do teorii działania, w szczególności do przyczynowej koncepcji Davidsona albo jako polemikę z przyczynowymi teoriami działania.

Cel pierwszy został zrealizowany przez autora bez zarzutu. Jeżeli Czytelnik chciałby dowiedzieć się więcej na temat teorii działania, to z powodzeniem może sięgnąć po wprowadzenie do dziedziny autorstwa Barcza. Książka napisana jest bowiem bardzo jasno i pozwala uporządkować rozległą wiedzę.

Więcej wątpliwości rodzi realizacja celu drugiego. Nie jest to miejsce na podnoszenie wszystkich problemów argumentacji autora; uważny Czytelnik powinien móc z łatwością znaleźć jej słabe strony. Pozwolę sobie jednak zwrócić uwagę na jeden problem. Nawet zakładając, że argumenty Barcza przeciwko przyczynowej teorii działania są trafne, to wcale nie wynika z tego, że należy ją odrzucić. Oznacza to jedynie, że koncepcja przyczynowa ma trudności z odpowiednio dobranymi przykładami i należy ją albo udoskonalić, ograniczyć zasięg lub zastąpić inną, lepszą. Analogicznie fizyka newtonowska nie daje zadowalającego opisu obiektów poruszających się z prędkością światła; nie oznacza to jednak, że należy ją porzucić. Oznacza to jedynie, że albo ma ograniczony zasięg, albo należy ją zastąpić inną, lepszą. Póki jednak taka teoria fizyczna nie powstanie, będziemy uczyć się fizyki newtonowskiej.

Podobna obserwacja stosuje się do wniosków Barcza. Czy przyczynowa teoria działania ma problemy? Oczywiście, że tak. Czy należy ją wyrzucić na śmietnik historii? To zależy od tego, czy mamy lepszą alternatywę. Mnie osobiście nie jest ona znana. Autor również jej w sposób zadowalający nie podaje. Być może Ty, Czytelniku, taką alternatywę sformułujesz. Zaznajamiając się z książką Barcza, będziesz na pewno dysponować mapą, gdzie takiej alternatywy szukać.

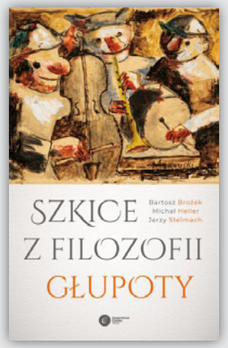
Piotr Kozak

Michał Barcz, *Mechanika działania. Filozoficzny spór wokół przyczynowej teorii działania*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2020, ss. 267

Szkice z filozofii głupoty

Filozofia, jak wiadomo, jest umiłowaniem mądrości, stąd niemal każdy filozof miał coś na jej temat do powiedzenia. Mądrość jest wszak najszlachetniejszym celem dążeń filozofów, chociaż, jak sądził Platon, dla ludzi nieosiągalnym, gdyż przysługującym wyłącznie bogom. Przeciwieństwem mądrości jest natomiast głupota. Ponieważ, jak się wydaje, zagrożenie wyjścia na głupca jest znacznie większe niż szansa na zostanie mędrcem, może zastanawiać obfitość prac poświęconych wielkim, chociaż nieosiągalnym celom przy niewielkim zainteresowaniu przejawami głupoty. Nowa książka Bartosza Brożka, Michała Hellera i Jerzego Stelmacha – *Szkice z filozofii głupoty* – wychodzi naprzeciw tej dotkliwej pustce.

Książka składa się z trzech części. W pierwszej Jerzy Stelmach analizuje głupotę od strony semantycznej. Chociaż paradygmatycznym przypadkiem głupoty jest „nieuctwo", czyli uporczywe ignorowanie wiedzy opartej na faktach, to głupota może przejawiać się także



w wielu innych, trudniejszych do wykrycia formach. Zdaniem Stelmacha głupota manifestuje się nierzadko jako polityczna propaganda, niechęć do weryfikowania swoich przekonań, myślenie życzeniowe, a nawet jako brak poczucia humoru. W tym ostatnim przypadku głupotą nie jest jednak ponuractwo, ale raczej brak wyczucia tego, co jest, a co nie jest zabawne. W drugiej części Michał Heller – w esejach pisanych w czasie „pandemicznej samoizolacji" – zastanawia się, czy głupotą, podobnie jak wirusem, można się zarazić. Chociaż wskazanie współczesnych mediów jako rozsadników głupoty wydaje się aż nazbyt oczywiste, to intrygujące jest pytanie, z którym Heller zostawia czytelników: czy głupoty należy zawsze unikać? Ten wątek podejmuje Bartosz Brożek w części zatytułowanej *W obronie głupoty*. W szeroko zarysowanym kontekście teorii ewolucji, psychologii i kognitywistyki Brożek próbuje wykazać, że świadomość własnej (potencjalnej) głupoty to najlepsza ochrona przed (głupim) fundamentalizmem.

Tytuł książki trafnie charakteryzuje jej zawartość – jest to zbiór kilkunastu krótkich esejów, w których głupota potraktowana jest z całą należną jej powagą. Autorzy analizują fenomen głupoty z różnych punktów widzenia – etycznego, epistemologicznego i społecznego – ujawniając jej niezwykle złożony charakter. Chociaż temat nie został wyczerpany i wiele o głupocie można jeszcze powiedzieć, to czytelnik dostaje do ręki wartościowe wprowadzenie w filozoficzną problematykę antytezy mądrości.

Piotr Biłgorajski

Bartosz Brożek, Michał Heller, Jerzy Stelmach, *Szkice z filozofii głupoty*, Copernicus Center Press, Kraków 2021, ss. 112.

Anegdoty i żarty

czyli filozofia na wesoło

Ojciec Karola Marksa był adwokatem, cieszył się powszechnym uznaniem i prestiżem społecznym. Nic dziwnego, że gorąco namawiał syna na pójście w swoje ślady. Ostatecznie udało mu się nakłonić młodego Karola na studiowanie prawa – najpierw w Bonn, a następnie w Berlinie. Przyszły filozof nie był jednak zadowolony z tego wyboru i bardziej niż nauce oddawał się hulankom i swawoli. Pisał również wiersze, by dać wyraz temu, co gra mu w duszy. Jak wspominał po latach: „musiałem studiować prawo, ale chciałem poświęcić się filozofii". Dziś wiemy, że pasja zwyciężyła, a nieco kręta, prawnicza droga ostatecznie doprowadziła Marksa do celu (J.M. Bermudo, *Marks. Z agory na rynek*, Warszawa 2018, s. 22–24).

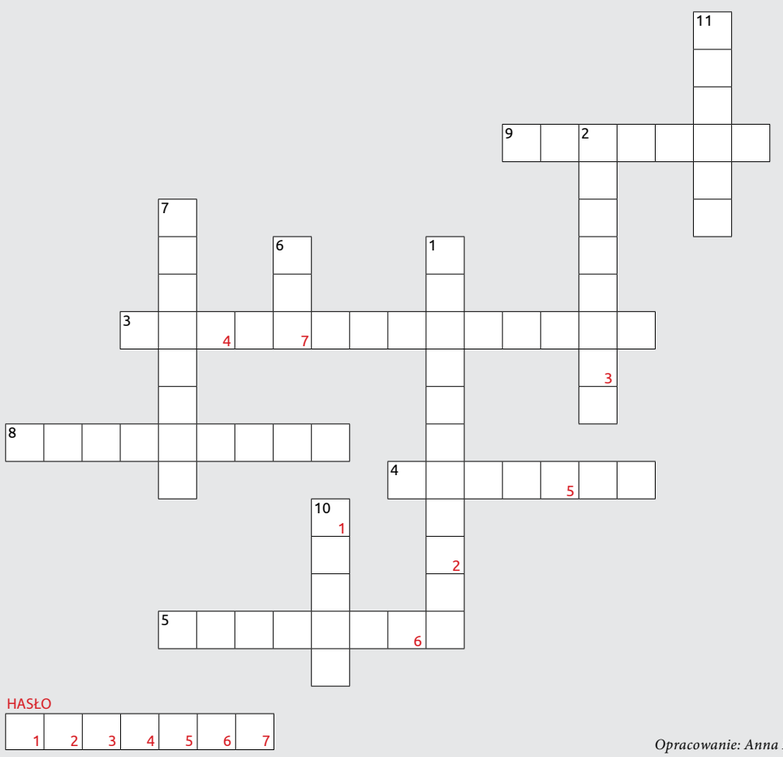
Opracowanie: Anna Falana-Jafra

Ilustracja: Pola Melonowska

Filozoficzna krzyżówka

czyli co zapamiętaliście z lektury tego numeru

1. Przeciwieństwo autonomii
2. Sylogistyka inaczej – … nazw
3. … teoria sztuki – w jej ramach za dzieło sztuki uznaje się utwór wywołujący dowolnej jakości wrażenia estetyczne
4. On i dwie przesłanki wspólnie tworzą sylogizm
5. Źródło wiedzy pojawiającej się bezpośrednio, niebędącej następstwem operowania przesłankami
6. W kości, w karty albo komputerowa
7. Umysł tworzony przez umysły pojedynczych istot; częsty motyw w grach komputerowych
8. Cecha świata przedstawionego w grze komputerowej, dzięki której gracz może ten świat współkształtować – inter…
9. Wybitny filozof, twórca intuicjonizmu, laureat literackiej Nagrody Nobla – Henri…
10. Rodzaj gier komputerowych tworzonych przez niezależnych twórców
11. Słowo greckie oznaczające niezbędną dla filozofowania bezczynność



Opracowanie: Anna Falana-Jafra

PRENUMERATA

Komplet **6 numerów**
(1–6 z 2021 roku)
tylko 70 zł (z 8% VAT) !

Wysyłka gratis!

Prenumeratę można zamówić, wpłacając tę kwotę na konto:
66 1950 0001 2006 0001 0339 0002
(prosimy o wpisanie w tytule przelewu dokładnych danych: imienia i nazwiska, adresu wysyłki, numerów oraz frazy „Prenumerata Filozofuj 2021")

lub przez stronę internetową:
filozofuj.eu/sklep

Uprzejmie informujemy, że dokonując wpłaty lub składając zamówienie za pośrednictwem strony internetowej, wyrażają Państwo dobrowolnie zgodę na umieszczenie swoich danych osobowych w bazie danych służącej do obsługi prenumeraty, którą prowadzi Fundacja Academicon, ul. H. Modrzejewskiej 13, 20-810 Lublin. Dane są chronione zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych (tekst jednolity – Dz.U. z 2002 r., nr 101, poz. 928 z późn. zm.). Informujemy, że przysługuje Państwu prawo wglądu i poprawiania swoich danych osobowych.

W następnym numerze…

Bądźcie czujni…

Rada naukowa: prof. dr hab. Krzysztof Brzechczyn; prof. dr hab. Adam Grobler; dr hab. Arkadiusz Gut, prof. UMK; prof. Jonathan Jacobs; prof. dr hab. Stanisław Judycki; prof. dr hab. Robert Piłat; prof. dr hab. Tadeusz Szubka; prof. Thomas Wartenberg; prof. dr hab. Jacek Wojtysiak

Kolegium redakcyjne: Piotr Biłgorajski, Elżbieta Drozdowska, Błażej Gębura, Robert Kryński, Marta Ratkiewicz-Siłuch (sekretarz redakcji), Artur Szutta (redaktor naczelny), Natasza Szutta

Redaktor prowadzący: dr hab. Artur Szutta

Redaktor merytoryczny: dr Łukasz Androsiuk

Współpracownicy: Anna Falana-Jafra, Marcin Iwanicki, Dorota Monkiewicz-Cybulska, Aleksandra Miloradović-Tabak, Aleksandra Pałka

Oprac. redakcyjne i graficzne: Studio DTP Academicon | korekta: Piotr Biłgorajski, Katarzyna Dragan, Elżbieta Drozdowska, Błażej Gębura, Aleksandra Sitkiewicz, Marta Ratkiewicz-Siłuch; skład i grafika: Paulina Belcarz, Katarzyna Mikołajka, Natalia Biesiada-Myszak, Zuzanna Bołtryk, Hanna Bytniewska, Ewa Czarnecka, Adam Dorot, Wiktoria Jabłońska, Anna Koryzma, Robert Kryński, Patrycja Waleszczak, Wojciech Zieliński dtp@academicon.pl | dtp.academicon.pl

Dziękujemy Naszym Hojnym Patronom wspierającym nas na portalu Patronite.pl: Tomaszowi Stępińskiemu, Slavo Szcześniakowi, Józefowi Zonowi, Ani Wilk-Płaszczyk, Mateuszowi Ozimkowi, Kacprowi Dyrdzie, Zbigniewowi Szafrańcowi, Pawłowi Frendenbergowi, Sylwi Kucharczak, Tomaszowi Peplińskiemu, Janowi Swianiewiczowi, Krzysztofowi Dąbkowskiemu, Danielowi Kozie, Piotrowi Elfingerowi, Pawłowi Głazowi, Izie Bryzik, Magdalenie Szczecinie, Marii Borowy, Pawłowi Siniło, Przemkowi Czumie, Adamowi Hutnikiewiczowi, Sebastianowi Łasajowi, Tomaszowi Szwedowi, Michałowi Markowi, Karolinie Stępniak. Również dzięki Waszemu wkładowi możliwe było wydanie tego numeru.

Partnerzy medialni:
Biznes na fali, Marka jest kobietą

Adres redakcji
Magazyn „Filozofuj!"
ul. H. Modrzejewskiej 13, 20-810 Lublin
e-mail: redakcja@filozofuj.eu
www: filozofuj.eu

Adres wydawcy
Wydawnictwo Academicon
ul. H. Modrzejewskiej 13, 20-810 Lublin
tel. 603 072 530, skype: academicon
e-mail: wydawnictwo@academicon.pl
www: wydawnictwo.academicon.pl

© Wydawnictwo Academicon, Lublin 2021 | Teksty znajdujące się w czasopiśmie są udostępniane na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – na tych samych warunkach 3.0 Polska.

Druk: Standruk

Redakcja zastrzega sobie prawo do zmian i skrótów w nadesłanych tekstach, do nadawania tytułów oraz do dodawania do tekstów ilustracji. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Wyrażając zgodę na publikację tekstu w czasopiśmie „Filozofuj!", autor upoważnia Wydawnictwo Academicon do jego wydania drukiem, w wersji elektronicznej i w Internecie, w oryginalnej wersji językowej oraz w tłumaczeniu na języki obce; rozpowszechniania i obrotu w tych formach bez ograniczenia liczby egzemplarzy, a także wykorzystania w promocji i reklamie. Redakcja nie odpowiada za treść zamieszczanych reklam i płatnych ogłoszeń.

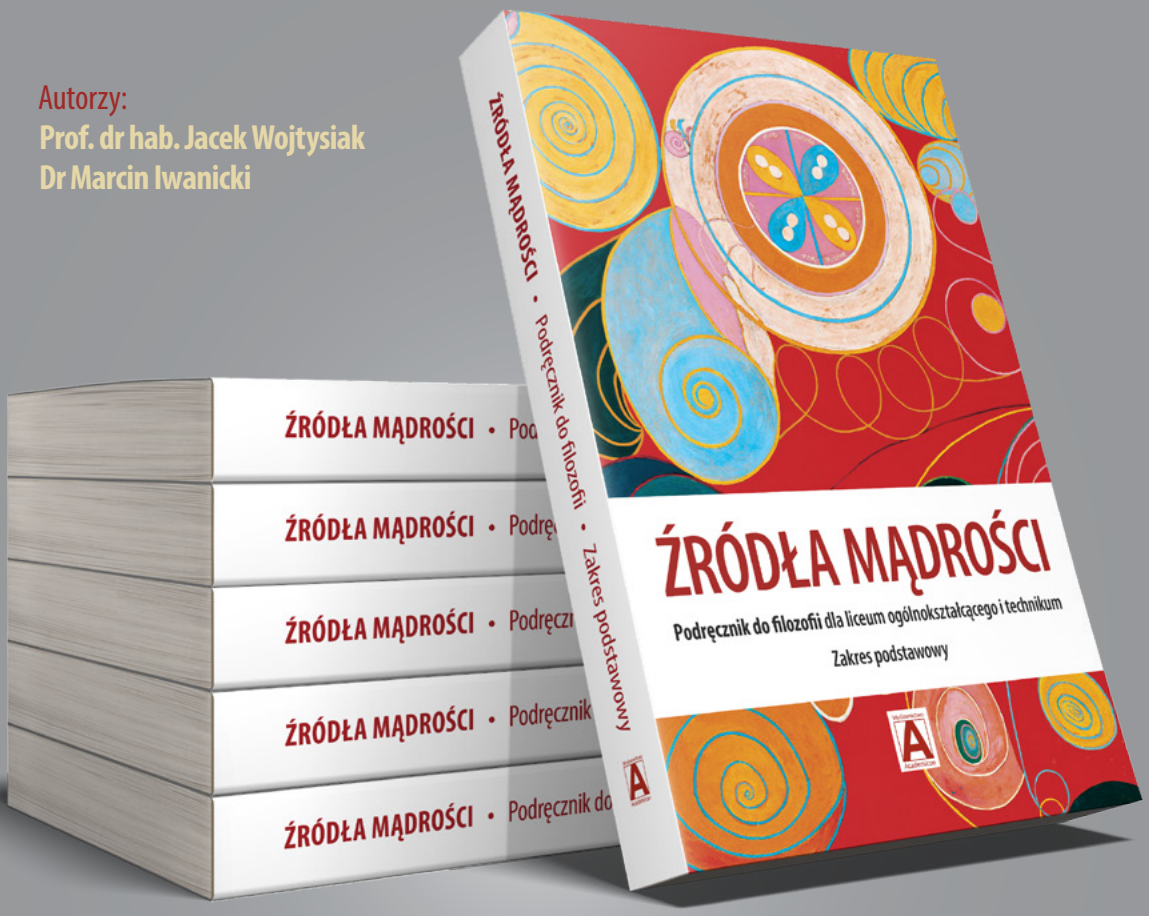
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

PODRĘCZNIK DO FILOZOFII

dla liceum ogólnokształcącego i technikum • Zakres podstawowy

Autorzy:
Prof. dr hab. Jacek Wojtysiak
Dr Marcin Iwanicki



- Uwzględnia wszystkie elementy nowej podstawy programowej do filozofii (zakres podstawowy) dla liceum i technikum.
- Przedstawia ważne treści w interesującej i spójnej narracji.
- Przekazuje ciekawe informacje uzupełniające – bez przeładowania materiału.
- Zawiera wszystkie teksty źródłowe wymienione w podstawie programowej (obowiązkowe i opcjonalne).
- Proponuje zadania inspirujące ucznia do samodzielnego myślenia.
- Odznacza się atrakcyjną szatą graficzną, przejrzystym układem materiału oraz pomocami dydaktycznymi, które ułatwiają jego opanowanie.
- Jest lekki w dosłownym i przenośnym sensie.
- Został napisany przez cenionych wykładowców akademickich.
- Ma swoją multimedialną kontynuację na stronie internetowej zrodla-madrosci.pl (powstałej dzięki inicjatywie magazynu „Filozofuj!" i finansowaniu z Narodowego Centrum Kultury).

Wydawnictwo Academicon

Już w sprzedaży: https://bit.ly/3epCYh9