

## Metafora gry w filozofii. Trzy dowolnie wybrane przykłady

„Igraszka.  
Przypuśćmy, że to była igraszka”.  
Witold Gombrowicz, *Ślub*

Metafora gry towarzyszy filozofii niemal od początków jej istnienia i utrzymuje się w niej po dziś dzień. Sama gra bywa jednak różnie pojmowana. Mówi się na przykład o grze językowej filozofów, jej początki upatrując u Parmenidesa, współczesne zaś rozwinięcie – u Ludwiga Wittgensteina<sup>1</sup>. Ten rodzaj gry leży poza zakresem moich rozważań. O grze wiele dzisiaj mówią filozofujący pisarze z kręgu postmodernizmu<sup>2</sup>. Gra jest tu jednak pojmowana raczej w sensie zabawy i niezobowiązującej słownej igraszki, a używane metafory mają częściej charakter zamykający niż otwierający. Przeto i te koncepcje nie będą przedmiotem niniejszej refleksji. Chciałbym natomiast zwrócić uwagę na bardziej źródłowe, bo ontologiczne wykorzystanie wspomnianej metafory, mianowicie na rozumienie gry jako gry świata lub – szerzej – gry bycia.

Wybrałem trzech myślicieli reprezentujących trzy różne epoki myślenia. Heraklit będzie reprezentował epokę greckiego antyku, Mikołaj z Kuzy – pogranicze średniowiecza i renesansu, Martin Heidegger – współczesność.

<sup>1</sup> Więcej na ten temat zob.: M. Geier, *Gra językowa filozofów*, tłum. J. Sidorek, Warszawa 2000.

<sup>2</sup> Zob. np.: G. Deleuze, *Logika sensu*, tłum. G. Wilczyński, Warszawa 2011, s. 91–100 (rozdz. *O idealnej grze*).

U wszystkich tych myślicieli można dostrzec podobne, choć z pewnością dalekie od identyczności użycie metafory gry.

O Heraklicie zachował się fragment pochodzący z dzieła Diogenesa Laertiosa, w którym to fragmencie filozof bawi się z dziećmi w świątyni Artemidy, grając z nimi w kości<sup>3</sup>. Można filozofowanie porównać do takiej zabawy, aby bowiem filozofować, potrzebny jest czysty, niczym jeszcze nieskażony, dziecięcy umysł. Stań się dzieckiem, a zaczniesz stawiać właściwe pytania – jasno musiał to widzieć „ciemny” Heraklit. Filozofowanie nie jest, rzecz jasna, zwykłą zabawą, lecz aby je uprawiać (a więc także w sobie pielęgnować), trzeba być równie spontanicznym jak wtedy, gdy się bawimy.

Zabawa w świątyni może się wydawać zuchwałym bluźnierstwem. Tak jednak nie jest, bo – jak wiadomo – właśnie w świątyni Artemidy złożył Heraklit swoje dzieło, aby zachować je dla potomnych. Heraklit musiał pokładać ufność w dobru, mściwej i gniewnej skądinąd, Artemidy. Ta zaś musiała dobrem emanować, skoro, jak wiemy, bywała utożsamiana z uskrzydloną intuicją, sprawiedliwością i właśnie dobrem, egipską boginią Izis. Jakże inaczej, jak nie dzięki światłu dobra Izydy, mógłby zmartwychwstać Ozyrys?

Bogini Artemida przedstawiana jest z pochodnią w ręku, a przeto jest ona boginią niosącą światło. Nimfy, które stanowią orszak Artemidy, grają na lirze, a więc harmonizują, a zarazem są odpowiedzialne za nowe życie, Artemida jest bowiem patronką położnic. Z drugiej jednak strony nimfy mają też łuki, a te przynoszą śmierć. Artemida symbolizuje łączność (zbieżność) tego, co przeciwstawne: życia i śmierci. Miała dar zsyłania chorób i nagłej śmierci, ale też dar leczenia. Życie i śmierć: jedno z drugim jest ściśle związane, odgrywając w ten sposób grę świata, natury, grę *physis* jako tego, co wschodzi, powstaje samo z siebie.

Najbardziej znaczącym fragmentem w interesującej nas kwestii jest ten oznaczony numerem B 52. Czytamy: „*Aion* jest dzieckiem bawiącym się, grającym: królestwo dziecka”<sup>4</sup>. Heraklit przyrównuje tu *aion*, czas świata lub czas życia, do dziecka grającego przypuszczalnie w warcaby (choć słowo

<sup>3</sup> Diogenes Laertios, *Żywoty i poglądy słynnych filozofów*, tłum. I. Krońska, K. Leśniak, W. Olszewski, B. Kupis, Warszawa 1968, s. 518.

<sup>4</sup> K. Mrówka, *Heraklit. Fragmenty: nowy przekład i komentarz*, Warszawa 2004, s. 165. W języku polskim istnieje kilka propozycji przekładu fragmentów Heraklita. Wybięram ten nie dlatego, że jest „nowy”, lecz dlatego, że wydaje mi się najbardziej zgodny z literą oryginału. Powodowany jednak ostrożnością, zostawiam słowo *aion* w brzmieniu oryginalnym. W tłumaczeniu Kazimierza Mrówki czytamy: „czas życia”.

użyte przez Heraklita leksykalnie może także oznaczać grę w kości<sup>5</sup> lub jakąś inną, dzisiaj już zapomnianą, grę pionkami). Nie można jednak przejść obojętnie obok pokusy rozumienia słowa *aion* jako wieczności<sup>6</sup>. Argumenty podnoszące, że w takim znaczeniu użył tego słowa dopiero Platon w swoim *Timajosie* oraz że późniejsze, gnostyckie słowo *eon* odwołuje się do tego ostatniego znaczenia, choć mają swoją siłę przekonywania, to jednak nie zniewalają do ich przyjęcia. Gdyby Heraklit chciał mówić tylko o czasie, zapewne użyłby dobrze sobie znanego słowa *chronos*. *Aion*, jak się wydaje, przekracza sobą *chronos*, obejmując go. Jest wszystkim tym, co było, co jest i co będzie. I w takim sensie jest wiecznością. Zarazem jest jednym z licznych nazwań Heraklitejskiego Boga – *Logosu*. Można zatem powiedzieć, że *aion* to u Heraklita czas wiecznego i odwiecznego powstawania i przemijania, zarówno życia ludzkiego, jak i świata. Jest wiecznym sporem, *polemos*, między życiem a śmiercią lub – szerzej – sporem wszystkiego tego, co przeciwstawne, tego, co przeciwne.

<sup>5</sup> Taką lekcję proponuje na przykład Adam Czerniawski w swoim, niezbyt skądinąd precyzyjnym, przekładzie: „Życie jest dzieckiem rzucającym kości. Królestwo jest w ręku dziecka” (Heraklit z Efezu, *Zdania*, tłum. A. Czerniawski, Gdańsk 2005, s. 22). Podobnie Marian Wesoły: „Wiek życia jest dzieckiem bawiącym się rozrzucaniem kostek: dziecięce to królestwo” (zob.: M. Wesoły, *Heraklit w świetle najnowszych badań*, „Studia Filozoficzne” 1989, nr 7–8, s. 47). O warcabach mówi natomiast w swoim przekładzie Kazimierz Leśniak: „Czas jest dzieckiem grającym w warcaby (manewrującym pionkami): jest królestwem dziecka” (zob.: K. Leśniak, *Materialiści greccy w epoce przed-sokratejskiej*, Warszawa 1972, s. 185). Kwestia to o tyle niebagatelna, że grą w kości kieruje przypadek (nasz jest tylko rzut, czysto mechaniczna aktywność), a gra w warcaby wymaga znajomości reguł i istotnego udziału myślenia. Gdyby w tamtym czasie do Grecji dotarła starochińska gra *go*, z pewnością to ona właśnie stałaby się przedmiotem głębokiego namysłu Heraklita. Zob.: Y. Kawabata, *Meijin – mistrz go*, tłum. H. Lipszyc, Warszawa–Bielsko-Biała 2004.

<sup>6</sup> Oto wersja literalna fragmentu B 52 w przekładzie Roberta Zaborowskiego: „wieczność dzieckiem jest bawiącym-się, grającym-w-warcaby; dziecka królowanie”. Wersja literacka w tłumaczeniu Ewy Lif-Perkowskiej brzmi już inaczej: „Wiek życia – to dziecko bawiące się szachownicą – królowanie dziecinne” (Heraklit z Efezu, *147 fragmentów*, tłum. R. Zaborowski, E. Lif-Perkowska, wstęp T. Kobierzycki, Warszawa 1996, na podstawie wydania: G. Colli, *La sapienza greca, III. Eraclito*, Milano 1988). Rozumienia *aion* jako wieczności przekonująco broni Wojciech Wrotkowski w swojej książce *Jeden wieloimienny. Bóg Heraklita z Efezu*, Nowa Wieś–Warszawa 2008, s. 229–235. Autor, posługując się metodą i analizą synoptyczną, skutecznie obala większość obiegowych, powtarzanych przez kolejne podręczniki historii filozofii, dezinterpretacji myśli syna Blossona. Zob. też interpretację fragmentu B 52 (tamże, s. 323–342), który w przekładzie Wrotkowskiego brzmi: „Aion jest bawiącym się, igrającym pionkami Dzieckiem; do Dziecka należy królestwo”.

Przestrzeń wyznaczoną napięciem między ciągłym powstawaniem a przemijaniem, między życiem a śmiercią, przestrzeń świata jako całości przyrównuje Heraklit do dziecięcego królestwa. Dlaczego dziecięcego? Dziecko bowiem znajduje upodobanie nie tylko w bezpretensjonalnej i spontanicznej zabawie, lecz również w grze, a więc w czymś, co wymaga stosowania określonych reguł i przestrzegania ich. Taka gra domaga się dziecięcej kreatywności, nieskrępowanej żadnymi uprzedzeniami ani założeniami. Nie jest ona jednak zwykłą swawolną igraszką (jak tego chciał, interpretując rzeczony fragment, Nietzsche). Gra świata nie zanika, utrzymuje ją wszak przy życiu nie tylko wspomniane napięcie, ale i rozumne, Boskie prawo, zwane przez Heraklita *Logosem*. Winniśmy zatem – takie przynajmniej przesłanie może płynąć z dzieła Heraklita, a my je możemy próbować „wysłyszeć” również, a nawet przede wszystkim, z mowy<sup>7</sup> samego *Logosu* – grać w tę grę życia rozumnie, a to znaczy: zgodnie z własnym *logosem*, który, w trakcie gry, powinien harmonijnie zgrywać się z jednym, jedynym mądrym<sup>8</sup>, Boskim *Logosem* świata. *Logos* bowiem jest w swojej najgłębszej istocie *skupianiem*. Dziecięca gra wiecznie skupiającego Boga-*Logosu* skupia sobą i w sobie wszelkie nieustająco przekształcające się w siebie nawzajem i do siebie współprzynależące przeciwieństwa w harmonijny, ruchomy zestrój.

Byliśmy w V wieku przed Chrystusem. Mijają stulecia. W XV wieku żył i działał urodzony w 1401 roku Mikołaj z Kuzy, autor słynnej *Uczonej niewiedzy* (*De docta ignorantia*) lub – jeśli przyjąć dobrze merytorycznie ugruntowaną lekcję translatorską przekładu tego dzieła na język polski – *Oświeconej niewiedzy*<sup>9</sup>. Nie tym jednak tekstem będziemy się tutaj zajmować. *Oświecona niewiedza* powstała w 1440 roku i należy do środkowego okresu twórczości Mikołaja. W późnym okresie, na rok przed śmiercią autora, powstał dialog *O grze kulą* (*De ludo globi*), przedostatnie dzieło Kuzańczyka. W roku śmierci (1464) opublikowano jeszcze rozprawę *O szczycie kontemplacji* (*De apice theoriae*).

Dialog *O grze kulą*<sup>10</sup> jest rozmową między kardynałem św. Piotra w Okowach a księciem Janem, synem Ottona I z Mosbach. Do rozmo-

<sup>7</sup> Posłuchajmy: „Tej zaś Mowy, tej, która istnieje zawsze, ludzie stają się niezdolni pojąć (...)” (B 1). Por.: W. Wrotkowski, *Jeden wieloimienny*, dz. cyt., s. 42.

<sup>8</sup> Powiada Heraklit: „Jedno, Jedyne Mądre nie chce i chce być zwane imieniem Zeusa” (B 32). Por.: tamże, s. 48.

<sup>9</sup> Mikołaj z Kuzy, *O oświeconej niewiedzy*, tłum. I. Kania, Kraków 1997.

<sup>10</sup> Tenże, *O grze kulą. Dialog w dwóch księgach*, tłum. i oprac. A. Kijewska, Warszawa 2006.

wy dołącza później jego krewny, książę Bawarii, Albert. Obaj są młodzi i żądni wiedzy. Kardynał, posługując się metodą sokratyczną, prowadzi ich w sposób elenktyczny-majeutyczny, odwołując się często do codziennego, potocznego doświadczenia. Dialog zaczyna się od tytułowej gry kulą. Rozmówcy, utrudzeni grą, odprężają się rozmową na temat tej nowo wynalezionej i fascynującej ich zabawy. Gra jest czynnością ludzką, czynnością sensowną i jest – jak powiada kardynał – pełna znaczeń moralnych. Niektóre gry, choćby szachy, wiążą się z określonymi naukami i mogą tym samym prowadzić do głębszej refleksji, a nawet do filozofii. Za sprawą gry możemy dotrzeć do budowy wszechświata i odkryć prawa natury. Możemy także pogłębiać wiedzę o nas samych. Rywalizując z przeciwnikiem – aczkolwiek sama rywalizacja, właściwa umysłom raczej animalnie zorganizowanym, nie wydaje się czymś godnym naśladowania – rozpoznaję przecież swoje własne możliwości. I wreszcie, a dopiero to jest naprawdę najważniejsze, metafora gry prowadzi nas do obrazu wędrówki duszy ku jej centrum, to zaś znaczy: ku Bogu.

Używany w grze drewniany przedmiot miał dość specyficzny kształt. Był lekko półkolisty, elipsoidalny, aby po rzuceniu mógł poruszać się ruchem spiralnym. Każdy z nich był nieco inny, a nawet ten sam każdorazowo poruszał się inaczej. Obserwacja jego kształtu i ruchu prowadzi rozmówców do rozważań nad istotą i kształtem wszechświata. Mikołaj powtarza tu ustalenia znane z *Oświeconej niewiedzy*.

Wszechświat jest czymś zarazem nieskończenie wielkim i nieskończenie małym, jest czymś, mówiąc słowami Anzelma z Aosty, ponad co nic większego nie da się pomyśleć, a zarazem czymś, ponad co nic mniejszego nie może być pomyślane. Jest jedną prostą całością, na którą składa się absolutne *maximum* i absolutne *minimum*. Oddajmy głos Mikołajowi: „To, co znajduje się we wszystkim i w czym wszystko się znajduje, nie może być niczym większym ani mniejszym. Dlatego jest wzorem (*exemplar*) wszystkich rzeczy”<sup>11</sup>. Bóg i jego odbicie (a to znaczy: wszechświat) jawią nam się jako kula, której środek jest wszędzie, a obwód nigdzie. W tym miejscu może nasunąć się pytanie, czy aby koncepcja Mikołaja nie jest panteizmem. Samo pojęcie panteizmu w swoim najbardziej znanym sformułowaniu pojawiło się później, za sprawą słów Spinozy „Deus sive natura”. Panteizm oznaczał wtedy identyczność Boga i wszystkiego, co istnieje. Bogu nie można w tej sytuacji przypisać żadnych innych orzeczników niż światu. Bóg rozplywa się

<sup>11</sup> Tamże, s. 68–69.

w świecie, co natychmiast prowadzi do wniosku, że Bóg w ogóle nie istnieje. Świat jest anihilacją Boga. Dobrze będzie przywołać w tym miejscu Leszka Kołakowskiego<sup>12</sup>. Zwraca on uwagę, że dopiero odróżnienie Boga od świata pozwala nam określić, czym jest panteizm. Otóż panteizm polega na uznaniu obustronnej koniecznej zależności Boga i świata. Jedno bez drugiego istnieć nie może, ale nie są one z sobą tożsame. Dopiero przy takim określeniu panteizmu koncepcja Mikołaja może być ewentualnie uznana za panteistyczną.

Pójdźmy dalej. Wedle Mikołaja z Kuzy krągłość (kulistość) wszechświata jest obrazem wieczności. Nie znaczy to jednak, że świat jest wieczny jako pozbawiony początku, lecz że jego istnienie wypływa z wieczności, jest z nią w sposób konieczny związane. Mikołaj wypracowuje nową koncepcję wieczności, zgodnie z którą wieczność nie jest rozumiana jako trwanie, choćby nieskończone, trwanie bowiem zawsze implikuje jakieś następstwo i zawsze jest czymś czasowym. Określanie wieczności jako *nunc stans*, wiecznego Teraz, spogląda na nią od strony jednego z modułów czasowości, od strony terażniejszości; wieczność przestaje tu być bezczasowością, stając się rozciągniętą w nieskończoność współczesnością. Kuzańczyk nazywa Boga Stwórczą Wiecznością (*aeternitas creatrix*) świata. Bóg jest przyczyną sprawczą, formalną i celową świata i wszystkiego, co stworzone, materia zaś nie jest czymś, lecz możliwością stania się czymś. Jest ona warunkiem powstania rzeczy, lecz nie istnieje przed nimi, przed ich powstaniem.

Wróćmy jednak do gry kulą. Kula i jej ruch mogą być również obrazem duszy ludzkiej i jej działania. Człowiek porusza się dzięki duszy, która jest siłą poruszającą samą siebie. Człowiek jest mikroświatem, monadą (Mikołaj używał tego pojęcia przed Leibnizem), która wykazuje podobieństwo do makroświata, czyli do Boga. To dlatego kula i jej ruch stanowią metaforę nie tylko ludzkiej duszy, lecz także Boga i świata. Zaś celem gry jest dotarcie do Boga poprzez poznanie świata. Jest nim, mówiąc innymi słowy, osiągnięcie stanu spoczynku i wiecznego szczęścia. Jest to gra, bowiem wszystko zależy tutaj od naszej kreatywności i wolności od wszelkiego przymusu. Ważne przy tym są reguły, które w tej grze obowiązują. Jest wyznaczone miejsce, z którego zostaje wyrzucona kula, jest narysowany okrąg, w którego centrum znajduje się tron króla. Wnętrze okręgu symbolizuje królestwo życia, w nim zaś zawiera się dziewięć innych, ponumerowanych okręgów. Kula ma się

<sup>12</sup> Zob.: L. Kołakowski, *Jeśli Boga nie ma... O Bogu, Diabie, Grzechu i innych zmartwieniach tak zwanej filozofii religii*, tłum. T. Baszniak, M. Panufnik, Kraków 1988, s. 117–119.

zatrzymać wewnątrz okręgu, a największą liczbę punktów uzyskuje ten, czyja kula znajdzie się najbliżej centrum. Zwycięża ten, kto pierwszy zdobędzie 34 punkty (chodzi o liczbę lat Chrystusa). To Chrystus jest Pierwszym i Najwyższym Graczem, który ustanowił reguły gry. Nie jest jednak łatwo podążać drogą Chrystusa. Do centrum możemy się przybliżyć, rzadko natomiast je osiągamy.

Chrystus jest nie tylko celem i wzorem, ale także samą drogą. Są trzy typy graczy. Jedni, pochłonięci życiem doczesnym, są najbardziej oddaleni od centrum, inni, pochłonięci sobą, sami ustalają sobie reguły, zgodnie z którymi postępują, i ich kule mogą bardziej zbliżyć się do centrum, samego celu jednak nie osiągną. Osiągnąć go zaś mogą tylko ci ostatni, którzy korzystają z pośrednictwa Chrystusa. Przypomina się tutaj, dwa stulecia później, Pascal i jego *Mysli*. Krytykując filozofów, francuski uczony powiada, że wskazują oni dwie drogi, którymi człowiek szukający prawdy i szczęścia może podążać. Jedni mówią: szukajcie poza sobą, w świecie zewnętrznym, tam znajdziecie wszelkie bogactwo. Inni zaś powiadają: zrezygnujcie z tego, co na zewnątrz nas, zagłębiajcie się w siebie, tam znajdziecie prawdę i szczęście. Pascal zaś poucza: ani jedni, ani drudzy nie mają racji. Prawda bowiem tkwi i na zewnątrz, i we wnętrzu, a to dla Pascala znaczy: w Bogu. W nim szukajcie prawdziwego szczęścia<sup>13</sup>.

Wróćmy jednak do Kuzańczyka. Mówi on o mistycznej mocy gry. Sprawia ona, że pomimo nieregularnego kształtu „kuli” jej ruch może się zakończyć w samym centrum. Ważne jest tu ćwiczenie się w cnotach. Mikołaj poddaje krytyce koncepcje przypadku, czegoś, co jakoby rozgrywa się poza intencją działającego. Człowiek jest wolny i niezależny, nie podlega żadnemu determinizmowi, niezależnie od tego, czy miałoby to być przeznaczenie, los czy układ gwiazd. Niektóre ludzkie działania mogą wprawdzie wymknąć się nam spod pełnej kontroli, zawsze jednak powinniśmy próbować pamiętać o ewentualnych konsekwencjach, do jakich mogą prowadzić dokonywane przez nas samych wybory.

Pod koniec drugiego dialogu o grze kulą Mikołaj przedstawia opowieść o Mincerzu i Bankierze. Bóg jest wszechmocnym Mincerzem, który może wytworzyć każdą monetę, jaką tylko zechce, Bankier zaś, czyli po prostu człowiek, może te liczne monety tylko poznawać: rozróżniać, zliczać, szacować ich wartość. Może jednak w ten sposób otworzyć sobie drogę do

<sup>13</sup> B. Pascal, *Mysli*, tłum. T. Żeleński-Boy, oprac. M. Tazbir, Warszawa 1972, s. 164 (391/481).

mistycznego poznania Boga i dotrzeć do intuicyjnego wglądu intelektualnego (*visio intellectualis*), który jest wedle Mikołaja czymś nieporównanie wyższym niż samo tylko poznanie dyskursywne. W bezpośrednim zespoleniu z Bogiem znikają wszelkie przeciwieństwa, łącząc się w jedność. W postaci idealnej bowiem świat w pełni bogactwa i przeciwieństw zawiera się w Bogu. Jest to stan zwinięcia (*complicatio*) świata, któremu przeciwstawia się stan rozwinięcia (*explicatio*) – przejście ze stanu idealnego w realny stan istnienia. Nie oznacza to uniezależnienia się Boga od świata, gdyż Bóg jest zwinięciem i rozwinięciem wszystkich rzeczy. Bóg pozostaje sobą w swej nieziennej Jedności, pozostaje, jak mówi Mikołaj, „wszystkim we wszystkim”. Wszechświat zaś jest harmonijną i skomplikowaną jednością, która stanowi doskonale odbicie Absolutu, rozumianego przez Mikołaja z Kuzy jako *coincidentia oppositorum*, jako zbieżność przeciwieństw. Symbolem dobrze unaoczniającym ową zbieżność jest według niego beryl (*De beryllo*, 1458), w którym zbiegają się wklęsłość i wypukłość i który, dzięki swojej przezroczystości, pozwala wyjść poza same tylko przeciwieństwa i sięgnąć okiem intelektualnej intuicji bezpośrednio do Boga jako jedności skupiającej owe wszelkie przeciwieństwa<sup>14</sup>. Warto może przypomnieć, że dzisiaj beryl jest wykorzystywany do budowy zwierciadeł teleskopowych. Wystrzelony w przestrzeń kosmiczną, służący do obserwacji odległych galaktyk, teleskop kosmiczny Lymana Spitzera posiada zwierciadło wykonane z berylu, podobnie jak znacznie większy kosmiczny teleskop Jamesa Webba, którego produkcja została jednak w lipcu 2011 roku, ze względów finansowych, wstrzymana, a cały projekt zawieszono. Wprawdzie Mikołaj mówi o minerale, a nie o metalu, niemniej jednak w obu przypadkach najważniejsza jest cecha przezroczystości, bo to ona umożliwia „widzenie”.

Znów mijają stulecia. W wieku XX metaforą gry posłużył się między innymi Martin Heidegger, filozof, który – podobnie jak Heraklit – bywa określany mianem „ciemnego”, podobnie zaś jak Mikołaj z Kuzy jest nie tylko otwarty na pytanie o Boga, lecz wręcz ku temu, co boskie, zmierza całe jego późne myślenie<sup>15</sup>. A jednak – rzecz ciekawa – Heidegger, który w latach 1943–1944 poświęcił myślicielowi z Efezu dwa cykle wykładów<sup>16</sup> (ponad 400 stron druku), a w latach 1966–1967 poprowadził wspólnie z Eugenem

<sup>14</sup> Zob. A. Kijewska, *Wstęp*, [do:] Mikołaj z Kuzy, *O grze kulą...*, s. XXI.

<sup>15</sup> Próbowałem to, bardziej lub mniej udanie, pokazać w swojej książce: *W stronę filozofii niemetafizycznej. Martina Heideggera droga do innego myślenia*, Kraków 2006.

<sup>16</sup> M. Heidegger, *Heraklit. 1. Der Anfang des abendländischen Denkens. 2. Logik. Heraklits Lehre vom Logos*, Frankfurt am Main 1979 (wyd. II).



Finkiem seminarium poświęcone myśli Heraklita<sup>17</sup>, wcale nie wspomina fragmentu B 52. Pojawia się on tylko raz, w pochodzącej z 1957 roku rozprawie *Zasada racji*<sup>18</sup>. Nie ma natomiast w jego obszernym dziele – przynajmniej na tyle, na ile je znam – żadnych wzmianek na temat Mikołaja z Kuzy. Fakt ten musi dziwić, jak bowiem zobaczymy, niektóre jego późne koncepcje wydają się inspirowane myślą obu tych filozofów.

W swoich późnych tekstach Heidegger zaczyna używać języka, który nie pozwala na uprzedmiotawianie bycia. Mówi o zamieszkiwaniu jako sposobie bycia istot śmiertelnych na ziemi. Na ziemi to znaczy: pośród rzeczy. „Istoty śmiertelne” i „ziemia” – to dwa słowa, które wyznaczają kierunek jego myślenia oraz określają ostateczny sens zamieszkiwania jako przebywania w pobliżu bycia. Oba słowa wskazują na coś jeszcze, na coś poza nimi. Ziemia znaczy: pod niebem. Ziemia wskazuje na niebo. Jeśli chcemy uchwycić całość, musimy mówić o ziemi wraz z niebem, sama ziemia jest bowiem czymś „niesamodzielnym”. Można tu dostrzec ukrytą polemikę z antyplatonizmem Nietzschego, według którego ziemia jest wszystkim, co ludzkie, jest to miejsce, gdzie człowiek pozostał sam z sobą. U Heideggera tak jak ziemia odsyła do śmiertelnych, tak niebo przywołuje nieśmiertelnych, zwanych też istotami boskimi lub Bogami. Żaden z tych czterech elementów nie jest samodzielny. Ziemia wskazuje na niebo, a ludzie, zwani tutaj śmiertelnymi, wskazują na nieśmiertelnych, to znaczy na Bogów. Warto może zwrócić uwagę na obrazowanie, jakim posłużył się Heidegger, opisując te cztery elementy. Spójrzmy: „Ziemia jest czymś, co służąc, dźwiga, kwitnąc, owocuje, rozpościera się skałami i wodami, wschodząc roślinnością i zwierzyną. (...) Niebo jest drogą słońca po sklepieniu, zmieniającym postać w swoim biegu księżycem, wędrującym blaskiem gwiazd, porami roku i ich zmianą, światłem i zmierzchem dnia, mrokiem i jasnością nocy, sprzyjaniem i niesprzyjaniem natury, wędrownką chmur i błękitną głębią eteru. (...) Istoty boskie są dającymi znaki posłańcami boskości. Z jej świętego władania Bóg wyłania się w swoją obecność lub usuwa w swoje zasłonięcie. (...) Śmiertelni to ludzie. Zwą się śmiertelnymi, ponieważ mogą umierać. Umierać znaczy: sprostać śmierci *jako* śmierci. Tylko człowiek umiera, i to nieustannie, dopóki pozostaje na ziemi pod niebem wobec boskich”<sup>19</sup>.

<sup>17</sup> M. Heidegger, E. Fink, *Heraklit. Seminar Wintersemester 1966/1967*, Frankfurt am Main 1970.

<sup>18</sup> M. Heidegger, *Zasada racji*, tłum. J. Mizera, Kraków 2001, s. 153.

<sup>19</sup> Tenże, *Budować, mieszkać, myśleć*, tłum. J. Mizera, [w:] tenże, *Odczyty i rozprawy*, Kraków 2007, s. 144–145.

Dochodzimy do Heideggerowskiej czwórni rozumianej jako prosta jedność czterech elementów nazywanych przez filozofa stronami. Mówiąc o czwórni, chce on uchwycić całość i jedność różnych sposobów istnienia składających się na bycie. Uchwycić jednak nie tak, jak chciałaby to uczynić nauka. Posłuchajmy i zważmy: „Zgodne cztery zostają zduszone w swojej istocie, gdy przedstawia się je tylko jako odosobnione fragmenty rzeczywistości do uzasadnienia i wyjaśnienia przez siebie nawzajem”<sup>20</sup>. Osobliwa przy pierwszym zetknięciu koncepcja czwórni nie jest jednak kolejnym, mógłby ktoś powiedzieć, Heideggerowskim dziwactwem, także werbalnym. Nawiązuje on tu bowiem do Platona, choć nigdzie w tym kontekście nie przywołuje go z imienia. Można nawet powiedzieć więcej: nie tylko nawiązuje, lecz wręcz zapożycza od Platona tę figurę myślową. Warto przyjrzeć się bliżej fragmentowi z Platońskiego *Gorgiasza*: „Mędrcy powiadają, Kalliklesie, że niebo i ziemia, bogowie i ludzie połączeni są wspólnotą i przyjaźnią, szacunkiem dla porządku, roztropnością, sprawiedliwością, i dlatego świat nazywają porządkiem (*kosmos*), przyjacielu, nie zaś nieporządkiem lub bezładem”<sup>21</sup>.

Zamieszkiwanie w świecie zakłada bliskość wobec wszystkiego, co ziemskie i niebiańskie, jest więc przebywaniem w pobliżu bycia. Zarazem, poprzez zamieszkiwanie, człowiek stoi w prawdzie bycia. Znajdowanie się w jakimś pomieszczeniu, umieszczenie się w jakiejś przestrzeni nie jest jeszcze zamieszkiwaniem. Zamieszkiwanie jest innym sposobem bycia niż sposób bycia rzeczy. Dokonuje się ono wtedy, gdy człowiek, stojąc w prawdzie bycia, myśli ją i wypowiada tak, jak mu ona prześwituje, odsłaniając tym samym tę prawdę, czyli nieskrytość (*aletheia*) bycia. Zamieszkiwanie jest zatem przestającym z byciem, rozumiejącym i myślącym sposobem bycia. W swojej późnej filozofii bycia Heidegger nie neguje więc konieczności myślenia i rozumienia, lecz ujmuje je inaczej niż tradycja filozoficzna: nie subiektywistycznie, nie od strony podmiotu czy aktów świadomości, lecz z punktu widzenia treści, tego, co się w myśleniu i rozumieniu ujawnia i wyraża.

Heidegger wyróżnia dwie postaci myślenia: myślenie rachujące, kalkulujące, i myślenie oparte na namyśle, myślenie kontemplatywne. To pierwsze jest charakterystyczne dla tradycji metafizycznej i zakłada w punkcie wyjścia relację podmiot–przedmiot. Podmiot stawia przed sobą przedmiot, przedstawia go sobie. Myślenie jest tutaj przedstawianiem bytu w postaci przedmiotu. W tym drugim natomiast chodzi o namysł (*Besinnung*). W słowie tym słyhać

<sup>20</sup> Tenże, *Rzecz*, tłum. J. Mizera, s. 174.

<sup>21</sup> Platon, *Gorgias. Menon*, tłum. P. Siwek, Warszawa 1991, s. 103 (507E–508A).

*Sinn*, sens. Zadaniem tego rodzaju myślenia jest wniknięcie w sens poprzez swego rodzaju wgląd fenomenologiczny, który jednak, inaczej niż u Husserla, ma raczej charakter przeczucia bądź intuicji. Heidegger przywołuje greckie słowo *theoria* i jego przekład łaciński – *contemplatio*. Nie ocenia negatywnie myślenia rachującego, a pozytywnie kontemplatywnego. Obie formy myślenia mogą występować obok siebie, nie zakłócając się nawzajem. W myśleniu kontemplatywnym ujawnia się i wyraża nie tyle człowiek, ile świat i prawda jego bycia. Świat zaś, trzeba to teraz wyraźnie, z dobitnym akcentem, powiedzieć, Heidegger nazywa właśnie czwórnią. Czytamy: „Dopiero wtedy, gdy – zapewne nagle – zaświatuje świat jako świat, rozbłyśnie też krąg, z którego okrąg ziemi i nieba, boskich i śmiertelnych wyłoni się w uległość swojej jedni”<sup>22</sup>.

Dochodzimy tutaj do Heideggerowskiej metafory gry, o której mówi on wprawdzie bardzo niewiele, są to jednak fragmenty niezwykle istotne. Otóż świat jako czwórnia, precyzyjniej rzecz samą ujmując, jest kolistą, zwierciadlaną grą jedności czterech stron: ziemi, nieba, Bogów i śmiertelnych. Każda z czterech stron odzwierciedla na swój sposób istotę pozostałych. Można powiedzieć, że przyswajają się one nawzajem. Ich bycie jest byciem ku sobie nawzajem. Grają z sobą w taki sposób, że każda ze stron wyzbywa się czegoś własnego na rzecz innych, przyswajając sobie zarazem to, co przynależne tamtym. W tej grze niczego nie tracą, lecz przeciwnie: wzajemnie się wzbogacają. Nie ma w tej całościowej strukturze żadnego wyróżnionego elementu. Wszystkie cztery są równorzędne i nawzajem do siebie należą. A całość i jedność czwórni świata nie opiera się już na żadnej podstawie, nie spoczywa na żadnym gruncie. Gra toczy się w bezgruncie i gdybyśmy zapytali (ale kogo właściwie?), dlaczego gra świata się toczy, dlaczego Heraklitejskie wieczne dziecko odwiecznej gry świata w ogóle gra, to – utrzymując się w konwencji heideggerowskiego sposobu myślenia i mówienia – moglibyśmy odpowiedzieć: gra, bo gra. Ta gra, niczym róża Angelusa Silesiusa<sup>23</sup>, jest „bez dlaczego”, jest bez racji, nie ma żadnego gruntu ani podstawy. A jednak my, śmiertelni, musimy sami siebie w tę grę włączyć, skoro już zostaliśmy w nią wprowadzeni, i próbować słuchać jej reguł, słuchając w ten sposób płynącego z niej

<sup>22</sup> M. Heidegger, *Rzecz*, dz. cyt., s. 176.

<sup>23</sup> Oto dystych Angelusa Silesiusa pochodzący ze zbioru *Cherubowy wędrowiec. Rzeczywisty opis czterech rzeczy ostatecznych*: „Róża jest bez dlaczego; rozkwita, bo rozkwita, / Na siebie nie zważa i czy ją widzą, nie pyta”. Dwuwiersz ten przytacza Heidegger w swojej *Zasadzie racji*, przywołując również, pozostającą w podobnym duchu, jedną z sentencji Goethego: „Jak? Gdzie? i Kiedy? – milczą Bogowie! / Porzuć Dlaczego, trzymaj się Bowiem”. Zob.: M. Heidegger, *Zasada racji*, s. 53, 170.

dla nas przesłania. Winniśmy zatem postępować podobnie jak gracze grający w grę kulą z dialogu Mikołaja z Kuzy, niekoniecznie jednak, jak tamci, chcąc ją jakoś konkretnie zakończyć. Bo i tak to ona zakończy nas.

Zatem, na koniec: „Zagraj to jeszcze raz, Sam”...

## Bibliografia

- Deleuze G., *Logika sensu*, tłum. G. Wilczyński, Warszawa 2011.
- Diogenes Laertios, *Żywoty i poglądy słynnych filozofów*, tłum. I. Krońska, K. Leśniak, W. Olszewski, B. Kupis, Warszawa 1968.
- Geier M., *Gra językowa filozofów. Od Parmenidesa do Wittgensteina*, tłum. J. Sidorek, Warszawa 2000.
- Gombrowicz W., *Dramaty*, Kraków 1988.
- Heidegger M., *Heraklit. 1. Der Anfang des abendländischen Denkens. 2. Logik. Heraklits Lehre vom Logos*, Frankfurt am Main 1979.
- Heidegger M., *Odczyty i rozprawy*, tłum. J. Mizera, Kraków 2007.
- Heidegger M., *Zasada racji*, tłum. J. Mizera, Kraków 2001.
- Heidegger M., Fink E., *Heraklit. Seminar Wintersemester 1966/1967*, Frankfurt am Main 1970.
- Heraklit z Efezu, *147 fragmentów*, tłum. R. Zaborowski, E. Lif-Perkowska, Warszawa 1996.
- Heraklit z Efezu, *Zdania*, tłum. A. Czerniawski, Gdańsk 2005.
- Kawabata Y., *Meijin – mistrz go*, tłum. H. Lipszyc, Warszawa–Bielsko-Biała 2004.
- Kołakowski L., *Jeśli Boga nie ma... O Bogu, Diable, Grzechu i innych zmartwieniach tak zwanej filozofii religii*, tłum. T. Baszniak, M. Panufnik, Kraków 1988.
- Leśniak K., *Materialiści greccy w epoce przedsokratejskiej*, Warszawa 1972.
- Mikołaj z Kuzy, *O grze kulą. Dialog w dwóch księgach*, tłum. A. Kijewska, Warszawa 2006.
- Mikołaj z Kuzy, *O oświeconej niewiedzy*, tłum. I. Kania, Kraków 1997.
- Mizera J., *W stronę filozofii niemetafizycznej. Martina Heideggera droga do innego myślenia*, Kraków 2006.
- Mrówka K., *Heraklit. Fragmenty: nowy przekład i komentarz*, Warszawa 2004.
- Pascal B., *Myśli*, tłum. T. Żeleński-Boy, oprac. M. Tazbir, Warszawa 1972.
- Platon, *Gorgias. Menon*, tłum. P. Siwek, Warszawa 1991.
- Wesoły M., *Heraklit w świetle najnowszych badań*, „Studia Filozoficzne” 1989, nr 7–8.
- Wrotkowski W., *Jeden wieloimienny. Bóg Heraklita z Efezu*, Nowa Wieś–Warszawa 2008.