

Iwona Krupecka

O Hermeneutycznej funkcji dystansu Paula Ricoeura w świetle pojęcia gry

W eseju pt. *Hermeneutyczna funkcja dystansu* Paul Ricoeur porusza problem podstawowy dla jego myśli – zagadnienie dyskursu i jego realizacji w dziele. Tekst ten prezentuje szereg rozstrzygnięć, jakich dokonał francuski filozof, rozrysowanych niejako wokół kategorii dystansu. Pojęcie to jednak, z racji funkcji, jaką pełni w rozważaniach Ricoeura, nasuwa na myśl inne pojęcie – gry. Z jednej strony jest to podyktowane sposobem ujęcia tematu przez samego Ricoeura – problem języka mówionego i pisanego oraz, co za tym idzie, dzieła, w tradycji filozoficznej XX w. był często eksplikowany za pomocą teorii gry¹. W samym eseju jedynie raz kategoria ta jest przez autora wzmiankowana, jednakże staje się ona dlatego ważna, iż Ricoeur nawiązuje do myśli innego wielkiego hermeneuty – Gadamera – dla którego gra stanowiła podstawową funkcję życia ludzkiego. Sądzę, iż z tej perspektywy interpretacja *Hermeneutycznej funkcji dystansu* poprzez pojęcie gry może stanowić interesujące dopełnienie namysłu nad myślą Paula Ricoeura.

Esej Ricoeura stanowi ciekawe „połączenie” hermeneutyki i strukturalizmu², co staje się widoczne już na poziomie warstwy językowej. Charakterystyczne jest

¹ Posługiwać się tu będę pojęciem gry, wypracowanym przez J. Jarzębskiego: „Gra jest [...] schematem takiej szczególnej interakcji, w której partnerzy realizują wytyczne pewnego systemu, podejmując rozliczne czynności w sztucznie wyodrębnionym środowisku, realizując założone w systemie cele. Reguły systemu tworzą swoisty „język” umożliwiający partnerom wzajemne zrozumienie i prawidłowe działanie. Rola „wypowiedzi” w owym języku nie polega jednak przede wszystkim na komunikowaniu jakichś treści, ale na prowokowaniu określonych reakcji partnera w grze, na organizacji współdziałania, przynoszącego rozrywkę, kształcenie praktycznych sprawności, a wreszcie – zrozumienie reguł rządzących wszystkimi zjawiskami, które dają się opisać w systemie uprawianej gry” (idem, *O zastosowaniu pojęcia „gra” w badaniach literackich*, w: *Problemy odbioru i odbiorcy*, pod red. J. Bujnickiego i J. Sławińskiego, Wrocław 1977, s. 31). Definicja ta jest stosunkowo najmniej problematyczna, albowiem nie zawęża pojęcia gry do zabawy, jak dzieje się to np. u Huizingi.

² Pisze o tym wyczerpująco K. Rosner, *Hermeneutyka jako krytyka kultury: Heidegger, Gadamer, Ricoeur*, Warszawa 1991.

przywoływanie konkretnych terminów, typowych dla danego nurtu bądź też rozstrzygnięć, dokonanych przez jego przedstawicieli – pojawiają się więc takie kategorie jak rozumienie, otwieranie świata, obcość czy samo zdarzenie, ujawniające tak ważką dla hermeneutyki dziejowość bytu ludzkiego. Z drugiej zaś strony nieustannie przywoływane jest pojęcie systemu czy struktury, zarówno na poziomie języka jako takiego, jak i dzieła. W powiązaniu zaś tych dwóch nurtów, do jakiego dochodzi w myśli Ricoeura, upatruję szansę wprowadzenia pojęcia gry, albowiem zakłada ono właśnie napięcie między pewną strukturą czy systemem reguł, a ich aktualizacją w konkretnym działaniu:

„Bardzo ogólna definicja gry określa ją jako formę działalności społecznej, kontrolowanej przez zbiór ściśle określonych reguł. Ciekawą właściwością gry pozostaje fakt, iż nie jest ona zbiorem reguł ani też łańcuchem (ciągami) poszczególnych ruchów, które nadają jej bieg – w swej istocie gra to kombinacja obu powyższych aspektów o potencjalnie nieskończonej ilości możliwych realizacji. Zatem najbardziej uderzającą cechą każdej gry jest inherentna dychotomia konieczności (reguły, przepisy, konwencje) i przypadkowości (każdorazowy ruch w grze)”³.

Ta podwójna natura gry sprawia, iż możemy za jej cechę uznać i element obiektywnej struktury, i inwencję gracza. Reguły zawsze pozostawiają pewne puste miejsca, w które gracz każdorazowo może się wpisać – stąd też różnorodny przebieg gier, wielość interpretacji, niepewność wygranej. Pytanie, czy gra to zbiór reguł, czy też dopiero ich aktualizacja⁴, zyskuje tym samym odpowiedź: mamy do czynienia z nieustannym procesem wpasowywania się gracza w reguły gry, aby zatem ta gra w ogóle zaistniała, musi mieć miejsce wprowadzenie jej w życie. Potwierdzają to rozważania Johana Huizingi, który rozpoczął namysł nad grą jako kategorią kluczową dla kultury. Stwierdził on, iż można wyróżnić wiele cech formalnych gry, m.in. swobodę działania gracza oraz powtarzalność samej gry, czyli istnienie pewnego systemu reguł:

„Każda zabawa i gra ma swoje własne reguły. Określają one to, co powinno obowiązywać w obrębie tymczasowego, wydzielonego przez nią świata. Zasady gry są bezwarunkowo obowiązujące i nie znoszą żadnych wątpliwości. [...] Z chwilą, gdy reguły te zostaną przekroczone, świat zabawy rozpada się, koniec wówczas z zabawą czy grą”⁵.

Po tych wstępnych uwagach pragnę przejść do pierwszej tezy Ricoeura:

„Dyskurs, nawet ustny, odznacza się pewnym absolutnie pierwotnym rysem dystansu, stanowiącym warunek pojawienia się wszystkich innych jego własności [...]. Ten rys pierwotny dystansu można rozważyć pod hasłem dialektyki zdarzenia i znaczenia”⁶.

³ E. Chrzanowska-Kluczevska, „*Gry językowe*” w *teoriach naukowych*, w: *Gry w języku, literaturze i kulturze*, pod red. E. Jędrzejko i U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997, s. 10.

⁴ Pytanie to stawia m.in. J. Jarzębski, op. cit.

⁵ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Krupecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985, s. 25.

⁶ P. Ricoeur, *Hermeneutyczna funkcja dystansu*, przeł. P. Graff, w: *Współczesna teoria badań literackich za granicą*, oprac. H. Markiewicz, t. 4, cz. 1, Kraków 1996, s. 153.

Najważniejsze staje się tu dla Ricoeura rozróżnienie, dokonane zresztą na gruncie strukturalizmu, języka jako systemu – zbioru elementów oraz reguł ich używania, oraz języka jako dyskursu – konkretnego zastosowania elementów i reguł tego systemu. W dyskursie dochodzi do swoistego zapośredniczenia znaczenia, właściwego systemowi, w zdarzeniu, a jednocześnie zdarzenie dochodzi niejako do znaczenia poprzez partycypację w samym systemie. Tym samym widoczna staje się podstawowa cecha gry-języka – swoboda gracza-użytkownika języka z jednej strony jest ograniczona regułami gry, z drugiej jednak umożliwia konkretne zaistnienie tej gry, a także nadaje każdorazowej rozgrywce cechy indywidualne. Podobnie więc, jak istota gry spełnia się jedynie poprzez granie, tak język dochodzi do swej pełni dzięki wypowiedaniu:

„Tak właśnie jak język jako system, gdy aktualizuje się w dyskursie, przekracza sam siebie i realizuje się jako zdarzenie, tak też dyskurs, gdy wchodzi w proces rozumienia, przekracza sam siebie jako zdarzenie, przeistaczając się w znaczenie”⁷.

Znamienne jest tu pojawienie się jeszcze jednego twierdzenia: „przybycie świata do języka za pośrednictwem dyskursu”⁸. Wedle Ricoeura wiąże się to ściśle ze zdarzeniem, które umożliwia systemowi językowemu, z istoty pozbawionemu odniesienia do jakiegokolwiek rzeczywistości spoza samej struktury językowej, uzyskanie owej referencji – siłą rzeczy właściwe jest to również dla gry, co widoczne było powyżej. Jednakże chciałabym odwołać się jeszcze do dwóch innych myślicieli, którzy wyrazili podobną, jeśli nie taką samą myśl, posługując się przy tym kategorią gry: Heideggera i Gadamera⁹.

Inspiracje myślą Heideggera są szczególnie widoczne w filozofii Paula Ricoeura, przy czym teza o „otwieraniu świata” poprzez język jest tu charakterystyczna. Heidegger stwierdza, iż władza języka nad człowiekiem ujawnia się w zwyczajnym językowym. To mowa posługuje się nami – to, że traktujemy język instrumentalnie, jest tylko naszym urojeniem. Język mówi tam „gdzie bycie jakiegoś bytu absorbuje nas”¹⁰, tam, gdzie doświadczamy bliskości rzeczy, gdy jakaś rzecz nas obchodzi. Istota języka leży bowiem w obszarze nieskrytości. Mowa została dana człowiekowi, aby dawał świadectwo swej przynależności do bytu w całości, stwarza człowiekowi możliwość bycia w dziejowy sposób¹¹. Język jednak gra z nami, z naszym mówieniem, albowiem pozwala mu się oddalać

⁷ Ibidem, s. 155.

⁸ Ibidem, s. 154.

⁹ Sądzę, iż dzięki powołaniu się na rozważania Gadamera na temat gry, możliwe staje się przekroczenie pierwotnej opozycji, w jakiej stanął Ricoeur względem niemieckiego filozofa. W grze bowiem dochodzi do przekroczenia sprzeczności dystansu i przyswojenia, postulowanego przez Ricoeura.

¹⁰ H. Mörchen, *Władza i panowanie u Heideggera i Adorna*, przeł. M. Herer, R. Marszałek, Warszawa 1999, s. 93.

¹¹ Zob. M. Heidegger, *Hölderlin i istota poezji, w: Teoria badań literackich za granicą*, pod red. S. Skwarczyńskiej, t. 2, cz. 2, Kraków 1981.

ku bardziej zewnętrznym znaczeniom słów. Czyni, że nasze mówienie staje się jedynie igraniem. To sam język sprawia, że – co widać w dziejach nowożytnej metafizyki – oddala się on od swej istoty, od swych źródeł. Człowiek nigdy nie zdoła odwrócić porządku panowania, choć jest głęboko przekonany, iż władza językiem – prawda jest taka, iż to język toczy z nami grę, której reguły sam wyznacza. Podobne tezy pojawiają się również w myśli Gadamera, z tym iż funkcja „przybywania świata do języka” jest u niego ściśle powiązana z istotą gry, jaką język stanowi. Sama gra jest dla niego procesem ruchu, nie mającego żadnego celu, na którym by się kończył, lecz odnawia się przez ciągłe powtarzanie. Ruch ten jest tak istotny dla gry, że na znaczeniu traci sam gracz – nie jest ważne, kto prowadzi grę, albowiem ruch odbywa się jakby samoistnie.

„Gra wydaje się takim właśnie ruchem samorzutnym, który nie ma na uwadze żadnych celów, lecz ruch jako ruch, jako fenomen nadmiaru, samoprezentacji żywotności. [...] Człowieczeństwo gry ludzkiej polega na tym, że w grze ruchowej człowiek sam dyscyplinuje i porządkuje ruchy należące do gry, tak jakby to były cele, np. kiedy dziecko liczy, ile razy piłka uderzy o ziemię, zanim mu się wymknie z rąk. [...] Ta niezależna od celowości rozumność w zabawie wskazuje na pewną cechę zjawiska, która będzie nam pomocna: oto ujawnia się mianowicie tutaj, zwłaszcza w zjawisku powtarzania jako takim, że chodzi o własną tożsamość. Celem, do którego się dochodzi, jest wprawdzie pozbawione celowości zachowanie, ale zachowanie to ma być właśnie zachowanie. I o to właśnie chodzi w grze”¹².

Gra stanowi pewien porządek, w którego obrębie ruch gry się pojawia. Reguły gry pozwalają graczowi zatracić się w sobie, uwalniają go od wysiłku inicjatywy, który określa życie codzienne. Jest to element niepowagi w grze – wiemy, że tylko gramy. Jednakże do gry przypisana jest jednocześnie głęboka powaga – powaga grania tu i teraz, zdania się na reguły, zawieszenia własnej odrębności. Gdy wkraczamy do gry, uznajemy jednocześnie element niepewności, który ona za sobą niesie. „Niebezpieczeństwo ryzyka i gotowość przyjęcia jego skutków jest oznaką poważnego traktowania gry oraz tym, co odróżnia grę prawdziwą od pozornej”¹³. Podstawowym założeniem Gadamera jest teza o prymacie gry nad świadomością grającego: „Podmiotem gry nie są grający; poprzez nich gra się jedynie prezentuje”¹⁴. Na tym właśnie polega wszelka atrakcyjność gry, że opanowuje ona gracza, zdejmując z niego odpowiedzialność za wybory, zamyka go w odgraniczonym obszarze. Sposobem bycia gry jest samoprezentacja.

Ta cecha gry najwyraźniej uwidacznia się w języku. Język jest tym, co nas obejmuje. Język jest uniwersalny – zawsze zawiera w sobie już określone rozumienie świata, nasze poznanie zawsze jest zapośredniczone językowo. „Język nie jest więc aktywnością podmiotu, lecz jest raczej procesem, w jakim same

¹² H.-G. Gadamer, *Aktualność piękna*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa 1993, ss. 30-31.

¹³ F. Chmielowski, *Sztuka, sens, hermeneutyka. Filozofia sztuki H.-G. Gadamera*, Kraków 1993, s. 45.

¹⁴ H.-G. Gadamer, *Prawda i metoda*, przeł. B. Baran, Kraków 1993, s. 122.

rzeczy wychodzą na jaw”¹⁵. Język jest medium wszelkiego doświadczenia – co-
kolwiek rozumiemy, rozumiemy na podstawie języka. Tym samym możliwe staje
się określenie mianem języka nie tylko jego samego, ale i sztuki oraz całości
bytu. Jeśli jakakolwiek rzecz staje się dla nas zrozumiała, znaczy to, iż wcho-
dzimy w grę, którą otwiera przed nami językowość. Do istoty języka przynależy to,
iż służy rozmowie – mówić to zawsze mówić do kogoś, w rozmowie rzeczywi-
stość ujawnia się, gra dochodzi do samoprezentacji. Mówiący nie są istotni, albow-
niem w rozmowie nie decyduje wola jednostki, lecz prawo rzeczy, o którą chodzi.
Mówienie zapomina o sobie: „W rzeczywistym procesie mówienia sam język
znika całkowicie za tym, co za każdym razem jest w nim powiedziane”¹⁶. Język
i gra oswiają świat, czynią go zrozumiałym, własnym. To, co znajduje się poza
grą, stanowi obcą przestrzeń, ujawnia się jako przymus, nieokreśloność, jako
nie-gra. Wstępując w grę języka, nazywamy świat, a więc zarazem go sobie udo-
stępniamy, czynimy bezpiecznym. Tym samym akceptujemy grę i świat przez nią
odsłonięty, albowiem tego wymaga sama gra. Granie umożliwia więc wszelkie
zadomowienie, rozumienie, staje się konieczną aktywnością ludzką.

W tym momencie pojęcie „świata tekstu”, jakim posługuje się Ricoeur,
może być dodatkowo ufundowane na podstawowych rozstrzygnięciach, doty-
czących dyskursu jako gry. Tekst, stanowiący „modelowy przypadek komunikacji
na dystans”¹⁷, również opiera się na dialektyce zdarzenia i znaczenia, tyle że na
wyższym poziomie. Reguły gry są tu bowiem wyznaczane przez konwencje ga-
tunkowe, stanowiące kody czy wzorce wytwarzania rozmaitych odmian dyskursu,
zaś tym, co wnosi gracz-autor, jest jego indywidualny styl, w czym objawia się
swoboda jego działania:

„pojęcie dzieła jawi się jako praktyczne zapośredniczenie między irracjonalno-
ścią zdarzenia a racjonalnością znaczenia. [...] Trud stylizacji przyjmuje osobliwą
formę dochodzenia do zgody między sytuacją zastaną, która nagle wydaje się nie-
zborna i otwarta, a postępowaniem lub strategią, która ma przetworzyć to, co pozos-
tawiła po sobie niegotowego dotychczasowa praca kształtująca”¹⁸.

Tym samym autor, nadając tekstowi niepowtarzalność w akcie stylizacji,
pojawia się jako korelat indywidualnego charakteru dzieła: „kategoria autora jest
jednocześnie kategorią interpretacji, współistnieje bowiem z sensem dzieła jako
całości”¹⁹. Co więcej Ricoeur stwierdza, iż samo przedstawienie świata w dziele

¹⁵ M. Potępa, *Rozumienie, podmiot, język w filozoficznej hermeneutyce*, w: *Studia z filozofii niemieckiej*,
pod red. S. Czerniaka, i J. Rolewskiego, t. 1, Toruń 1994, s. 146.

¹⁶ H.-G. Gadamer, *Człowiek i język*, w: idem, *Rozum, słowo, dzieje. Szkice wybrane*, oprac. K. Michalski,
Warszawa 1979, s. 50.

¹⁷ P. Ricoeur, op. cit., s. 152.

¹⁸ Ibidem, ss. 158-159.

¹⁹ P. Ricoeur, *Język, tekst, interpretacja*, przeł. K. Rosner, P. Graff, Warszawa 1989, s. 235.

to gra, jakiej oddaje się autor, każda zaś z modalności stosunku autora do narracji to jedna z reguł tej gry. Na tym też zasadza się stosunek nadawcy i odbiorcy tekstu: „Czytelnik jest fikcyjnym ‘mną’ stworzonym przez utwór i uczestniczącym w poetyckim wszechświecie”²⁰. Jest to o tyle istotne, iż wraz z uczynieniem autora-nadawcy komunikatu – od którego tekst, za sprawą natury pisma, uniezależnia się – uczestnikiem gry, istniejącym *implicite* w każdym dziele, podobny status zostaje przyznany czytelnikowi, a więc tym samym przewyciężona zostaje radykalna „nieobecność” nadawcy i odbiorcy w piśmie, postulowana choćby przez Derridę²¹. Jest tak, albowiem zarówno autor, jak i czytelnik grają w tę samą grę, jaką stanowi dzieło. Tym samym zostaje zachowana podstawowa dla hermeneutyki cecha dyskursu: „konstruuje go zbiór zdań, w których ktoś mówi coś do kogoś i o czymś”²². Istotna jest tu jednak jeszcze jedna rzecz – dzieło jako gra staje się czymś niezależnym od czytelników graczy, stąd więc z jednej strony może oderwać się od ograniczeń, jakim podlega autor, z drugiej zaś zaproponować czytelnikowi swój własny świat, a tym samym umożliwić interpretację w ogóle.

Ricoeur zauważa, iż wraz z pismem dochodzi do zniesienia podstawowej referencji dyskursu – „tu i teraz” wyznaczonego przez kontekst, jednocześnie jednak dochodzi do stworzenia nowego odniesienia, nadającego dziełu szczególnego znaczenia:

„wierzę tutaj, że obalenie odniesienia na pierwszym poziomie, jakiego dokonują fikcja literacka i poezja, jest warunkiem umożliwiającym wyzwolenie funkcji referencyjnej języka na drugim poziomie, na którym język dosięga w świecie nie tylko obiektów podlegających w nim manipulacji, lecz także tego, co Husserl określał jako *Lebenswelt*, a Heidegger nazywał »byciem-w-świecie«.[...]Albowiem to, co w tekście trzeba zinterpretować, to p r o p o z y c j a ś w i a t a, jakiegoś świata, który mógłbym zamieszkiwać, aby weń wcielić jedną z owych możliwości. To właśnie nazywam światem tekstu, światem właściwym dla tego oto niepowtarzalnego tekstu”²³.

Obcowanie z tekstem stanowi więc wejście w rolę gracza, dla którego tym, co nadrzędne, oczywiście na czas gry, jest sama gra i obszar, który ona otwiera. W tym miejscu ponownie pragnę przywołać rozważania Gadamera, dotyczące dzieła sztuki jako gry – tożsamość dzieła fundowana jest na hermeneutycznej tożsamości w grze, na tym, iż w dziele jest coś do zrozumienia. Gra stanowi sposób bycia samego dzieła, a nie tylko stan umysłu autora czy też odbiorcy.

„Właściwy byt dzieła sztuki polega raczej na tym, że staje się ono doświadczeniem, które przemienia doświadczonego. »Podmiotem« doświadczenia sztuki, czymś, co trwa i pozostaje, nie jest subiektywność tego, kto jej doświadcza, lecz

²⁰ Ibidem, s. 283.

²¹ Zob. J. Derrida, *Pismo i telekomunikacja*, „Teksty”, 1975, z. 3.

²² P. Ricoeur, *Hermeneutyczna funkcja dystansu*, s. 160.

²³ Ibidem, s. 164.

samo dzieło sztuki. [...] Gra bowiem ma własną istotę, niezależną od świadomości grających²⁴.

Przemiana w wytwór jest zwrotem, w którym ludzka gra znajduje swe spełnienie w postaci dzieła sztuki. Dzięki temu zwrotowi gra osiąga swą idealność, tak, iż można ją zamierzyć i zrozumieć właśnie jako grę. Nie ma już grających – istnieje tylko to, co odgrywane. W tej prezentacji gry ujawnia się to, co zwykle jest skryte, rzeczywistość w sztuce zostaje podniesiona do swej prawdy. Mamy tu do czynienia z dwoma momentami: gra jest wytworem, całością znaczeniową, którą można wiele razy prezentować, a jednocześnie wytwór jest grą – tylko w aktualnym odgrywaniu osiąga pełnię swego bytu. Dzięki temu można powiedzieć, iż w sztuce ujawnia się prawda, iż ona sama jest poznaniem. „W dziele sztuki tym, czego właśnie doświadczamy i na co się orientujemy jest raczej pytanie, na ile jest ono prawdziwe, tj. na ile poznajemy i rozpoznajemy w nim rzeczy i siebie samych²⁵. Dzieło sztuki pozwala odbiorcy zrozumieć jego własny świat, co jest ugruntowane w autoprezentacji gry. Gdy grający w coś gra, prezentuje samego siebie – poprzez różnicę świata przedstawionego i świata, w którym żyje, uświadamia sobie swój własny świat.

Teza Ricoeura, iż „rozumieć – to pojmować siebie w obliczu tekstu²⁶”, ufundowana jest na podstawowym tu postrzeganiu dzieła jako swoistej gry, w której czytelnik, pozwalając tekstowi samoprezentować się, zarazem umożliwia mu zdobycie prymatu nad świadomością gracza. Jak każda gra, tekst wytycza własny obszar, w którym obowiązują jedynie reguły przez tę grę dopuszczone, znosząc zaś związek z życiem codziennym, umożliwia graczowi uzyskanie dystansu względem samego siebie. Ricoeur pisze:

„jeśli fikcja jest fundamentalnym wymiarem odniesienia tekstu, to jest ona w nie mniejszym stopniu fundamentalnym wymiarem czytelnika. Jako czytelnik odnajduję siebie dopiero, gdy się zatracę. Lektura wprowadza mnie w wariacje wyobraźni właściwe dla *ego*. Reguły gry są takie, że przemiana świata jest zarazem ludyczną przemianą *ego*²⁷.

Przemiana *ego*, jaką postuluje Ricoeur, polega więc na swoistym przemieszczeniu czytelnika w horyzont dzieła, zawieszeniu, jak w każdej grze, wszystkiego, co znajduje się poza jej obszarem, a więc i ustanowieniu dystansu, podstawowego przecież dla francuskiego filozofa, między „mną realnym” a „mną-graczem”. W ten sposób kategoria gry staje się związana bezpośrednio z pojęciem dystansu – gra ten dystans z jednej strony umożliwia, a z drugiej zakłada jako warunek

²⁴ H.-G. Gadamer, *Prawda i metoda*, s. 122.

²⁵ Ibidem, s. 132.

²⁶ P. Ricoeur, *Hermeneutyczna funkcja dystansu*, s. 166.

²⁷ Ibidem, s. 167.

swego istnienia, bez którego niemożliwe byłoby konstytutywne dla niej współwystępowanie konieczności (system) oraz przypadku (konkretny ruch w grze).

Tym samym myśl Paula Ricoeura, akcentująca doniosłość dystansu we wszelkich formach dyskursu, może wskazywać również na wagę pojęcia gry dla opisu rzeczywistości ludzkiej. Zspolenie pewnych tez strukturalistycznych z hermeneutyką daje trzecią jakość, w której na plan pierwszy może się wysunąć ludyczny charakter kultury oraz gra jako element wzbogacający jednostkę i umożliwiający jej wyjątkowe odniesienie do siebie samej oraz do świata, w jakim żyje.

On Paul Ricoeur's essay *The Hermeneutic Function of Distance* with reference to the notion of "game"

Abstract

In his essay *The Hermeneutic Function of Distance* Paul Ricoeur describes the fundamental concepts of theory of language and text. He criticizes some thesis of Hans Georg Gadamer, but also refers to the notion of "game", which is essential to Gadamer's philosophical hermeneutics. That gives a chance to interpret Ricoeur's essay through category of "game" as a basis of human activity.

The Hermeneutic Function of Distance has two sources: hermeneutics and structuralism, which is already visible in the nivel of words used by Ricoeur (understanding, disclosure of world, but on the other hand: structure or system). There we can find a possibility of use the notion of "game" in interpreting Ricoeur's essay: the game is a combination of accident (every move in game) and necessity (rules, conventiones), of system and player's free will.

Ricoeur recognizes the distance, which is fundamental mark of the discourse, as the dialectics of event and meaning: the meaning actualizes itself in the event, and event becomes fill of meaning. In this way the language constitutes it's reference to the world. Using the notion of "game", as Gadamer did, one can say, that the world is disclosed through language in the area of self-presenting game. Moreover, being the medium of every experience and every understanding game makes possible to distinguish what is already known and what stays outside the game and needs to be understood.

According to Ricoeur the same process appears in the creation and perception of literary works. Both autor and lector are the players of this special game, which constitutes the basic relation, questioned by Derrida, between the sender and the receiver of text. At the same time, the literary work loses the reference of the first degree and profit by other reference – to *Lebenswelt*, the area of literary game. The game-text, through it's self-presenting activity, attains to predominate over the consciousness of lector and makes possible to experience a text. The basic condition of this process is the distance between the real-self and the player's-self, the fundamental distance of every communication.