

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia Politologica 22 (2019)

ISSN 2081-3333

DOI 10.24917/20813333.22.2

Piotr Łukomski

Uniwersytet Zielonogórski

ORCID: 0000-0002-5307-616X

**Polityczne gry w patos
jako sposób zawłaszczania społecznej wyobraźni**

*Coś takiego zrobię, że... Jeszcze nie wiem, co,
lecz wiem, że ziemia zadrży ze zgrozy.*

William Shakespeare, *Król Lear*

Analiza przedstawiona w tym artykule odwołuje się *explicite* do modelu świata politycznego, w którym zachowania aktorów stanowią pochodną heterogenicznych składowych przestrzeni społecznej, w ramach której istotną rolę odgrywa również społeczne imaginarium. Pozawala nam to na opis i ocenę zjawisk politycznych również z perspektywy doświadczeń i wartości estetycznych, w którym wykorzystujemy dodatkowo narzędzie w postaci gier jakościowych (Howard 2003: 3–10)¹. Jest to zatem model rozszerzony w stosunku do realistycznych i racjonalnych ujęć świata polityki, jako rzeczywistości, w której ludzie rozgrywają przede wszystkim swoje racjonalnie pojmowane interesy. Ten dodatkowy element fikcji nie wyklucza oczywiście odwoływania się do kategorii interesu w jego podstawowym sensie, odnoszącym się do jakiegoś pożądanego stanu, rozpatrywanego z punktu widzenia danej jednostki czy grupy (Kroon 1994: 207–214). Ten pożądaný stan może mieć charakter fikcji i wtedy mamy do czynienia z sytuacją, kiedy kogoś zawodzi zdolność rozstrzygania o tym, co jest realne, zarówno w odniesieniu do stanu obecnego, przyszłego jak i przeszłego. Ale fikcja może być i z pewnością częściej bywa, środkiem do realizacji jak najbardziej rzeczywistych celów politycznych, ponieważ poprzez tworzenie lub odwoływanie się do wymaginowanego świata, politycy budują obraz siebie oraz całego świata polityki, dzięki któremu zdobywają poparcie społeczne. Fikcja może skrywać rzeczywiste interesy, co oczywiście prowadzi do paradoksu, jeśli nie uwzględnimy faktu, że każdy z aktorów politycznych (do pewnego stopnia jest bez znaczenia czy mówimy tu o jednostkach czy grupach) funkcjonuje w obrębie własnej, określonej przez różne czynniki, perspektywie poznawczej. W jej ramach mamy do czynienia z błędami w postrzeganiu świata społecznego czy też

¹ Kryterium *satysfakcji* wprowadzone przez H. Simona możemy stosować nawet w przypadku przedstawienia nam rozwiązania ilościowego gry. Zwłaszcza w przypadkach, gdy stosowana przez kogoś miara ilościowa zjawiska wydaje się być arbitralna. Trudno rozstrzygnąć czy satysfakcja z oglądania *Słoneczników* we własnym salonie wynika z obcowania z dziełem sztuki, czy też z poczucia dobrej inwestycji (Pietras 2018: 197–206).

odwoływaniem się do błędnych (fantastycznych) jego reprezentacji. Powinniśmy tu poczynić zastrzeżenie, że błąd w obu tych przypadkach nie jest czymś tak oczywistym, jak w przypadku przekonań odnoszących się do świata fizycznego. Relacje społeczne są wpisane (czy może nawet (współ)konstituowane) w ramy komunikacji społecznej, której złożoność stwarza możliwość popełnienia nieskończonej (w sensie literalnym) liczby błędów.

Odwołanie się do perspektyw poznawczych pozwala nam przyjąć użyteczną idealizację, która reprezentuje podstawowe uwarunkowanie sytuacji każdego z aktorów, to znaczy wyłączenie na bezpośredni dostęp do własnych motywacji i uzasadnień zachowań oraz konieczność interpretacji, w oparciu o obserwowalne cechy (włącznie z wypowiedziami innych aktorów), motywacji i uzasadnień innych graczy². W kontekście tego podziału analiza teoriopolityczna jest bezstronna tylko w tym sensie, że wyniki jakie jest w stanie przedstawić, nie służą (choć zapewne mogą) do osiągnięcia jakiejś szczególnej pozycji na scenie publicznej. Natomiast na poziomie ogólnym jest ona tylko propozycją interpretacji tego, co aktorzy poprzez swoje zachowania próbują osiągnąć, nawet jeśli sięga po modele eksplanacyjne zachowań do innych nauk. Dla potrzeb tego artykułu ograniczmy się głównie do analogii z teatrem, która reprezentuje tę właśnie prawidłowość, czyli jeśli scena publiczna jest rodzajem teatru, to jej analiza jest recenzją krytyka teatralnego, obserwującego kolejną inscenizację dramatu Shakespeare'a. Przywołanie tego ostatniego autora, nawiązuje raczej do aspiracji aktorów politycznych niż faktycznego poziomu ich rozgrywek, ale potrzebujemy jakiegoś wzoru kulturowego do nawiązań, które byłyby bliższe poziomowi *przeżywania* polityki, a nie tylko ograniczały się do czysto racjonalnych wyników gier politycznych. Ponadto dramat (jako forma sztuki i życia) posiada swój wymiar sytuacyjny, który jest niezależny od intencji poszczególnych aktorów, a który odzwierciedla rzeczywiste konsekwencje zachowań politycznych, będące poza czyjąkolwiek kontrolą. Węzeł gordyjski, który powstaje na przecięciu związków pomiędzy sytuacją, podejmowanymi przez aktorów działaniami a charakterem tychże aktorów tworzy rzeczywistość, którą skalpel analityka może rozciąć, ale tylko po to, żeby na powrót mógł on ją złożyć w obraz, który zachowuje zrozumiały sens historyczny. Trzymanie się tej splątanej powierzchni zdarzeń może wydawać się sprzeczne (po części jest) z redukcynnie nastawioną nauką, ale w zakresie opisu samych fenomenów politycznych jest to w pełni uzasadnione. Zwłaszcza w kontekście interesujących nas tu paraleli pomiędzy polityką a estetyką. W pewnym istotnym sensie jest to związane z opowiedzeniem się za takim rozumieniem *znaczenia*, które, stojąc u podstawy ludzkiego doświadczania świata, jest kluczem nie tylko do wyjaśnienia samego *znaczenia*, ale również naszych zachowań, które są pochodną tego jaki sens nadajemy światu (Johnson 2015: 19–34; Haidt 2014: 46–54). Jest to perspektywa teoretyczna, w której *znaczenie* jest traktowane jako fenomen przedjęzykowy na płaszczyźnie genetycznej i posiadający szerszy sens w ujęciu aktualnym, jako korelat przeżycia czy doświadczania świata. Stąd jest źródłem naszej zdolności do oceny i wartościowania, a w konsekwencji samych wartości, które

² Ten podział nawiązuje do znanych z epistemologii rozróżnień na perspektywę pierwszo- i trzecioosobową. W teorii polityki ten podział najgłębiej eksplorowała Hannah Arendt, czyniąc z niego podstawę do podziału na sferę prywatną i publiczną (Arendt 2000).

analizujemy na poziomie kultury. Konwencjonalne podziały wartości odnoszące się do wydzielonych sfer życia społecznego, takie jak moralność, sztuka, polityka czy nawet ekonomia są wtórne wobec tej naszej fundamentalnej zdolności do wartościowania. W tym wypadku mówimy tu o wartościowaniu w sensie jakościowym.

Tak zarysowany paradygmat pozwala nam na analizę polityki jako fenomenu kulturowego, bez wysuwania roszczeń do kompletności takiego ujęcia, który to problem daleko przekracza ramy niniejszego szkicu. W szczególności pozwala on nam na wyjście poza konwencjonalne podziały dotyczące świata wartości na estetyczne, etyczne i polityczne, ale też bez potrzeby rezygnacji z takich podziałów. Przyjmujemy tutaj punkt widzenia, który jest ulokowany u podstawy ludzkiej zdolności do ewaluacji zjawisk, w tym sposobów i efektów własnego działania. Kontekst kulturowy pozwala natomiast na umiejscowienie własnych działań i ich wiązanie ze zbiorem znaczeń, które mogą nie posiadać żadnych istotnych związków z nimi, ale nawet stanowić rodzaj fałszywego decorum, które skrywa to, co jest istotne w odniesieniu do konkretnego działania. Teatralność polityki jako zjawiska jest jej cechą konstytutywną i zakorzenioną w cechach sytuacji wcześniej już wspomnianych, wynikających z podziału na perspektywę prywatną i publiczną. Ten podział, odwołujący się do charakteru ludzkiej umysłowości, pozwala ludziom prowadzić gry, w których stawką jest nie tylko przetrwanie czy maksymalizacja zysku, ale tożsamość lub też dokładniej, tożsamości, które jesteśmy w stanie przybierać w sferze publicznej. Tak rozumiane gry polityczne, mające w historii swoich wybitnych teoretyków (Hudzik 2013), stanowią rozległe pole do eksploracji, które w ramach tej analizy ograniczymy do zagadnienia, które nazwaliśmy *grą w patos*. Jak w każdej grze politycznej podstawowym jej celem jest uzyskanie wpływu na zachowania innych, którą to relację zwykle określamy mianem władzy. Nie należy jej w tym wypadku, a być może w ogóle, utożsamiać z prerogatywą do sprawowania rządów w ramach porządków instytucjonalnych. Takie zastrzeżenie powinno nam tu wystarczyć, aby móc dokonać kolejnego kroku i stwierdzić, że *gra w patos* rozgrywana jest w ramach społecznych wyobrażeń, które każdy redukcjonistycznie nastawiony badacz byłby skłonny uznać za rodzaj fikcji. Samo w sobie takie twierdzenie nam nie przeszkadza, o ile jednocześnie ten ktoś uznaje, że rodzajem fikcji jest również ludzka intencjonalność, znaczenia zawarte w artefaktach kultury, a w szczególności dziełach sztuki. Szczególną rolę w reprezentowaniu świata spełnia oczywiście język, który również występuje w roli nośnika treści kulturowych bez względu na stopień adekwatności czy realizmu w stosunku do faktycznych stanów rzeczy. W stosunku do aktorów politycznych język jest przede wszystkim narzędziem, który to fakt łatwo umyka naszej uwadze, zwłaszcza w kontekście debat wokół prawdy w polityce i sferze społecznej (Strauss 1998; Voegelin 1992: 57–6; Goldman 1999: 41–50). Kłamstwo jest tylko najprostszym z przykładów możliwej manipulacji informacją, pośród szerokiej palety strategii wprowadzania innych graczy w błąd, ze względu na cele, które samemu chce się osiągnąć (Mahon 2015). Kiedy jednak wprowadzamy pojęcie zachowań strategicznych (nastawionych na cele), a wraz z nim gry, to w konsekwencji kwestia prawdy, rozumianej jako cecha relacji pomiędzy językiem a światem, staje się drugorzędna. Co najwyżej moglibyśmy dodać, gdyż politycy chętnie walczą o *prawdę*, analogicznie do tego, jak walczy się o sztandar. Dla

porządku wspomnijmy, że istnieje typ gry społecznej, uprawiany w ramach nauki, który nazywamy grą z naturą. W tychże grach rozminięcie się z prawdą (nie mamy tu oczywiście miejsca by samą prawdę problematyzować) jest podstawowym błędem, który możemy popełnić. W grach społecznych i politycznych liczy się kryterium skuteczności, ale nawet ono nie posiada jednego, oczywistego dla wszystkich wymiaru, który sloganowi, prawda zawsze zwycięża, nadawałby uzasadniony sens.

Gra jako struktura politycznej *praxis*

Wprowadzone pojęcie gry traktujemy tutaj jako użyteczną strukturę, spełniającą rolę syntaktyki w stosunku do zjawiska, które w klasycznej teorii politycznej określa się za pomocą praktyki (*praxis*). Takie wewnętrzne zróżnicowanie zachowań politycznych, za pomocą *implicite* przyjmowanej struktury formalnej, pozwala w sposób swobodny analizować zachowania aktorów w różnych ich wymiarach i w różnych możliwych kombinacjach. Aktorzy posiadają w takiej strukturze nie tylko własne cele, ale muszą je realizować w zróżnicowanym środowisku społecznym, które w przeciwieństwie do każdego innego również posiada intencjonalną strukturę. Najważniejszymi jej cechami są reprezentacje świata, zdolność do rozumienia i interpretacji oraz podejmowanie działań z nich wynikających. Interpretacja zachowań w kategoriach gier posiada bogatą tradycję, z odmiennym rozumieniem samego pojęcia gry (Saint-Sernin 2001; Spariosu 1991). W kontekście naszej analizy, która próbuje przede wszystkim pokazać znaczenie kategorii estetycznych dla ocen politycznych, najistotniejsza jest teza, podtrzymywana przez Hannah Arendt, że teatr jako zjawisko kulturowe jest konsekwencją odkrycia ludzkiej zdolności do działania (Arendt 2000: 206). Innymi słowy, teatr nie jest metaforą polityki, teatr jest konwencjonalną formą przedstawiania działań politycznych (aktów), która pozwala nam w dogodnych warunkach obserwować działanie i jego konsekwencje. Nie mamy wątpliwości, że teatr jest formą sztuki i podlega ocenom estetycznym, jak również nie mamy wątpliwości, że sztuki teatralne są o *czymś*, czyli posiadają charakter intencjonalny, a znaczenie sztuki nie wyczerpuje się w jawnych lub ukrytych intencjach aktorów (Dennett 1989; Searle 2000). Znaczenie gry prowadzonej przez każdego z nich jest funkcją całości przedstawionej historii i zawsze pozostaje otwarte na interpretacje. W takich ramach należy też umieszczać pojęcie *celu w grze*, którego użyliśmy wcześniej. Nie jest to jakiś stan, do którego aktorzy zmierzają zgodnie z oczywistą regułą determinującą wynik działania, czy tym bardziej zgodnie z własnym, pierwotnie przyjętym zamiarem. Jeśli kryje się pod tym pojęciem jakiś niezmienny sens, to sprowadza się on do wskazania na dyspozycję do przekraczania *status quo*, której najbardziej oczywistym przykładem jest dążenie do *nowości*. Z tym zastrzeżeniem, że posiada on charakter relatywny wynikający z perspektywy konkretnego aktora.

Wielość graczy, która jest podstawą każdej gry, oraz dążenie do wygranej to minimalne założenia, które tu przyjmujemy. Zakładamy również, że polityka jako gra publiczna zakłada istnienie widowni. Analogicznie, jak w przypadku teatru, polityka jest bez niej niemożliwa, które to twierdzenie również przyjmujemy za oczy-

efektywności w postaci pieniądza, to w polityce rzecz jest dużo bardziej dyskusyjna (Simmel 1997: 29–35). Stalin był niezwykle skutecznym politykiem, jeśli o skuteczności miałyby decydować zakres władzy i utrzymywanie się przy niej. Nas będzie tu jednak interesowało kryterium oceny zachowań, które wychodzi poza tak wąsko rozumiane kryteria oceny. Jeśli przyjmujemy perspektywę estetyczną, to wraz z nią kryterium *dobrego smaku*, które nie pozostaje jednak zupełnie bez związku z innymi kryteriami oceny. Podobnie jak w przypadku racjonalności, istnieje również spór o to, czy *dobry smak* posiada charakter uniwersalny, czy też jest on kształtowany kulturowo i środowiskowo (Kanazawa 2009). Z oczywistych względów przyjmujemy, że pomimo tych trudności terminologicznych istnieje w naturze ludzkiej taka zdolność (kompetencja), która jest najprawdopodobniej zakorzeniona w biologii człowieka (i nie tylko człowieka) (Ramachandran 2012: 211–220). Kwestionowanie jej jest bezzasadne, ponieważ posługujemy się nią w całym spektrum doświadczeń jakościowych, od poziomu emocjonalnego po intelektualny. Nawet jeśli treść sądów estetycznych bywa różna i trudna do uzgodnienia. Poznawanie i uczenie się mają charakter procesualny i jak zauważył już David Hume, zmysł smaku należy w sobie kształtować, a nie poprzestawać na krytyce jego stanu w danym momencie (Hume 1985). Bliższe zjawisku polityki rozumienie zmysłu smaku, a w konsekwencji osądu estetycznego, możemy znaleźć w teorii polityki Hannah Arendt. Dostrzegła ona w Kantowskiej analizie *Władzy sądu* składnik twórczy, który łączy dziedzinę sztuki i polityki, podkreślając improwizacyjny charakter tej ostatniej.

Gracze polityczni wykorzystują kulturowe instrumentarium, kierując się własnym smakiem lub też smakiem potencjalnych zwolenników. Pomiędzy tymi skrajnymi możliwościami zawiera się spektrum pośrednich rozwiązań, w których tożsamość polityczna jest mieszaniną własnych przekonań i przekonań przypisywanych publiczności. Zakładamy, że tożsamość polityczna graczy stanowi wynik interakcji pomiędzy trzema (to minimum wynikające z podziału na *my*, *oni* i *widownia*), wyróżnionymi tu stronami, a pożądanym wynikiem gry, to stworzenie tożsamości, która z punktu widzenia publiczności jest najbardziej atrakcyjna w danym czasie.

Typy kontekstów stosowanych w grze w patos

Celem gry w patos, w rozumieniu pożądanego wyniku, jak w każdej grze politycznej jest zdobycie *prestżu*, rozumianego tutaj bardzo szeroko, gdyż ostatecznie sprowadza się on do wymiernego wyniku w postaci skali poparcia jaką gracze uzyskują. Zatem pozostawiany na boku kwestie charakteru uznania politycznego, charyzmy, autorytetu, cech przywódczych, żeby wymienić tylko kilka pojęć należącej do tej rodziny znaczeń. Ostatecznie gra, o której tu mówimy, zawsze ma charakter *przedstawienia*, a to znaczy, że istotniejsze jest to, w jakiej roli i za pomocą jakich środków dany polityk reprezentuje siebie w sferze publicznej, niż to kim ostatecznie jest jako indywiduum. Powinniśmy jednak zaznaczyć, że krytyka, również ta o charakterze analizy estetycznej, powinna zdawać relację z możliwego dysonansu pomiędzy prezentowaną rolą (cechami roli), a możliwymi do zaobserwowania innymi cechami polityka. W innej perspektywie rzecz jeszcze ujmując, przyjmowanie ról przez polityków, od poziomu instytucji począwszy, a na mitycznych czy

fantastycznych rolach kończąc, ma na celu wywarcie wpływu, analogicznego do *efektu aureoli*, znanego z psychologii społecznej. Nawet na poziomie czysto funkcjonalnym (racjonalnym, o ile wszystko, co funkcjonalne, jest racjonalne) następuje przesunięcie poznawcze w postaci przekonania, że ktoś, kto sprawuje funkcję prezydenta nie może być przeciętnym człowiekiem (a może nawet nie jest człowiekiem), ponieważ jest *głową* państwa. Kontekst instytucjonalny wydaje się mieć niemal magiczny urok (sprawczość), na naszą percepcję ludzi, porównywalną z przekonaniem o związku przyczynowym zachodzącym pomiędzy urodą, a kwalifikacjami moralnymi, czy też okularami na nosie, a poziomem inteligencji. Krytyczna refleksja, która wskazuje na tego typu pozorne związki, to jedyny sposób, żeby zachować ważny skądinąd w polityce realizm.

Gra w patos jest możliwa, dzięki odwoływaniu się do całego zakresu doświadczeń, które w estetyce są związane z kategorią *wzniosłości*. Jest ona jedną z podstawowych wartości w estetyce, ale dla nas przede wszystkim ma znaczenie jako termin odnoszący się do przeżyć, które wartościujemy w ten sposób. Przeżycie rozumiemy tu jako pewien kompleks doświadczeń, dla podkreślenia jego złożoności, w którym składnik emocjonalny jest silnie związany ze znaczeniem jakie nadajemy sytuacji. Innymi słowy, za interpretację sytuacji, o które nam tutaj chodzi, odpowiadają emocje, które dominują w jej rozumieniu. Dla prostego przykładu, spotkanie z *głową państwa*, która na poziomie kulturowym jest domyślnie traktowana jako *ojciec narodu*, wywołuje przeżycia, które powodują u ludzi potrzebę klękania i całowania po rękach, ponieważ reprezentuje on *wyższy* porządek świata. Z punktu widzenia racjonalnej kultury demokratycznej, okazywanie tego typu podległości osobie sprawującej funkcję dzięki wyborowi, może być potraktowane jako rodzaj aberracji. Istotnie w tym przykładzie jest nakładanie się znaczeń (sensów), które prowadzi do odmiennych zachowań. Nurtem w kulturze, zwłaszcza w kulturze polskiej, który odpowiada programowo za tę dominację składnika emocjonalnego w życiu publicznym jest niewątpliwie romantyzm⁵. Kultura romantyczna, przesyciona również pewnego rodzaju sentymentalizmem, czyni tego typu zachowania sensownymi, a może nawet racjonalnymi w ramach tejże kultury. Gra w patos posiada analogicznie jedynie sens w ramach kultury, w której jest on wartościowany pozytywnie, jako przejaw uczestnictwa w rzeczach odległych (wzniosłych) i wielkich, które wyrywają przeciętnego człowieka z jego codzienności.

Polem tak rozumianych gier jest świat społecznych wyobrażeń, którego istotnym elementem jest również pamięć społeczna, w tym pamięć historyczna. Nie w rozumieniu wiedzy o przeszłości, ale obrazów o początkach (mity założycielskie), wielkich czynach, przełomach i bohaterach wspólnoty (Anderson 1997). Rozróżnienie na przeszłość i przyszłość nie posiada tutaj tak istotnego znaczenia, jak poczucie uczestnictwa w czymś wielkim z bezpiecznego dystansu. To są właśnie komfortowe warunki przeżywania i doświadczania wzniosłości, podobnie jak u widza na przedstawieniu *Makbeta*. W sferze publicznej przywoływanie obrazów z przeszłości lub też kreślenie wizji przyszłości odbywa się przede wszystkim za pomocą języka,

⁵ Na temat ciągłości tradycji romantycznej w Polsce zob. rozmowę z Marią Janion: *Mickiewicz – nowożytny myśliciel religijny* (Janion 2000)

który, przy wszystkich zmianach technologicznych, nadal jest podstawowym narzędziem w tego typu grach wyobraźni. Za pomocą języka przywołujemy symbole, wartości (na tym poziomie ogólności mają one raczej status muzealnych artefaktów), obrazy z przeszłości oraz wizje (z założenia mgliste i niewyraźne) przyszłości. Język jest przy tym medium, które nie tylko uruchamia ludzką pamięć i wyobrażenia, ale też wnosi ze sobą swoje wymiary czasu i sprawczości, których adekwatność w stosunku do rzeczywistości jest przynajmniej wątpliwa (Lewandowski 2015).

Wskażemy na trzy typowe konteksty, poprzez przywoływanie (konstruowanie) których, tego typu zabieg jest możliwy i czyni takie wnioski o świecie polityki z różnych względów prawdopodobnymi. Wcześniej może przypomnijmy, że kontekst jest kategorią, która przy całym swoim rozmyciu, odnosi się do sytuacji, językowej lub faktycznej, w której dane pojęcie, czynność czy zachowanie zyskuje swój sens (Gadamer 1993). Generalnie pokazuje on zależności jakie kryją się w relacjach pomiędzy wyróżnioną całością a jej elementami. Na poziomie kulturowym kontekst jest całością, której granice nie są w żaden sposób precyzyjnie sformułowane, ponieważ posiada on charakter historyczny, co między innymi znaczy, że zawiera w sobie elementy kontyngentne. Z tego względu ważne są klucze interpretacyjne, których używają ludzie dla wyodrębnienia i zrozumienia takich całości. W rozważanym przez nas przypadku, patosu i wzniosłości, takim kluczem jest określony typ przeżyć i stanów emocjonalnych. Podobnie jak w innym znanym i często analizowanym w psychologii politycznej przypadku paranoi politycznej, indukowanej przez stany lękowe ⁶. Spójne pod względem logicznym wizje rzeczywistości politycznej rozpatrywane w jej ramach, nie są konsekwencją zamiłowania do poprawności formalnej, ale określonych emocji.

Pierwszy z wyróżnionych typów kontekstów nazwiemy *kontekstami archaicznymi*. Odwołują się one do pierwszych, znanych z historii, porządków politycznych i uzasadnień im towarzyszących, ale ich trwałość nie wynika wyłącznie z pierwszeństwa historycznego, ale też z atrakcyjności wizji świata i polityki, której doświadczają ludzie również współcześnie (Łukomski 2001). Kontekst archaiczny nakłada specyficzną sieć znaczeń zarówno na politykę, reguły, które w niej obowiązują, jak i na naturę (w rozumieniu tożsamości) uczestników gry politycznej. Świat społeczny i polityczny, w ramach rozumienia narzuconych przez powyższy kontekst, nie posiada charakteru naturalnego (na znaczenie tego pojęcia należy zwracać szczególną uwagę), ale transcendentálny⁷. Wspomniana transcendentalność może mieć charakter wprost nawiązujący do doktryn religijnych lub też odwoływać się do teorii filozoficznych. W obu przypadkach mamy do czynienia z założeniami metafizycznymi w odniesieniu do polityki. Element patosu i wzniosłości w tymże kontekście pojawia się wraz z przekonaniem o istnieniu hierarchii w porządkach politycznych, mających czasami wprost charakter różnic ontologicznych pomiędzy *rządzonymi* a *rządzącymi*. Druga z wymienionych grup rządzi z namszczenia sił wyższych lub też dzięki nadnaturalnym cechom, o których również decydują odległe i tajemnicze

⁶ Pojęcie paranoi nabrało raczej znaczenia w analizach politycznych, ponieważ współczesna psychologia czy psychiatria raczej je zarzucała.

⁷ Na temat naturalizmu w filozofii i nauce (Woleński 2016).

siły wyższe. Pomiędzy grupami istnieje nieprzekraczalny dystans, bez którego żadna władza nie mogłaby budzić wzniosłych przeżyć. Na poziomie praktyki o dystansie decydują rygorystycznie przestrzegane rytuały, dzięki którym rządzący mogą odgrywać swój półboski status. Patos tak rozumianej władzy, wprost nawiązuje do etymologicznego sensu tej kategorii, ponieważ w tak rozumianym porządku politycznym władza jest *ciężarem*. Dźwiganym dla dobra wspólnego. W skrajnych wersjach *władza* cierpi w zastępstwie rządzonych, co dodaje jej kolejnego aspektu wzniosłości. We współczesnym świecie (postoświeceniowym) pewnym ekstremum jest władza, która przedstawia samą siebie jako cierpiącą za miliony, w imieniu których walczy z metafizycznie rozumianym złem. Archetypem jest w tym wypadku romantyczny bohater, który dzięki pośrednictwu poezji, staje się postacią nadal aktualną. W tym obrazie (podkreślmy, że chodzi tu o pewien obraz kulturowy) cierpiącej władzy istnieje silnie nacechowany emocjonalnie element zniewalający. Otóż, w stosunku do władzy, która dźwiga ciężary i cierpi dla dobra wszystkich (włącznie z tymi, którzy błędnie nie zdają sobie z tego sprawy) bunt i sprzeciw wydają się być czymś niewłaściwym, a nawet godnym moralnego potępienia. Bunt wobec bezpośrednich reprezentantów dobra jest czystym złem. Wiele cech racjonalnego porządku demokratycznego, włącznie z podziałem instytucjonalnym władzy i istnieniem opozycji jest buntem wobec władzy sprzymierzonej z dobrem. W takiej interpretacji świata, ci którzy walczą z władzą polityczną wpadają w kategorialną pułapkę, czyli opowiadają się po stronie *zła*.

W mniej ekstremalnych wersjach władza polityczna nadal może być postrzegana jako swoista, istniejąca w świecie siła, która znajduje nawet swój odpowiednik w literaturze politologicznej w postaci *substancjalnego* rozumienia władzy. Również w ramach tej interpretacji politykę od reszty świata oddziela swoista bariera, której przekroczenie, nawet jeśli jest możliwe, oznacza dostęp do niezwykłych mocy sprawczych. Wiele kampanii marketingowych w okresie wyborów podtrzymuje ten mit samotnego bohatera, który sprowadzi świat na właściwą (tak jakbyśmy widzieli, która to z nich) drogę. Jeśli przyjąć za prawdopodobną hipotezę, że metafizyczne (mity bohaterskie są ich częścią) interpretacje rzeczywistości mają swoje źródło w lęku egzystencjalnym, to w tym wypadku odnosi się on do możliwego faktu, że władza nie ma swojej *twary*, a stąd już blisko do konkluzji, że nikt nie rządzi. Abstrakcyjne mechanizmy i organizacja władzy są czymś, co z wielu względów jest trudne do przedstawienia w postaci obrazu przykuwającego społeczne emocje.

Dwa kolejne typy kontekstów również wiążą się z kategorią *reprezentowania czegoś* i wynikających z tego ról, które możliwe są do odegrania w ramach teatru politycznego. Pierwszy typ to *kontekst rewolucyjny*, charakterystyczny przede wszystkim dla nowożytnego rozumienia procesów politycznych. W ramach tego typu możemy wyodrębnić kilka odgałęzień, które czerpią inspiracje dla siebie z różnych źródeł, choć częścią wspólną dla nich jest zjawisko rewolucji, utożsamiane na poziomie symbolicznym z motywem totalnej zmiany w rzeczywistości politycznej. O ile w odniesieniu do kontekstu archaicznego mogliśmy mówić o eternalistycznej interpretacji świata polityki, o tyle tu, absolutem staje się sama zmiana, choć jej charakter jest już różnie rozumiany.

Klasycznym przypadkiem jest Heglizm i jego interpretacje zmiany historycznej jako przejawu ontologicznej ewolucji rzeczywistości, ukrytej przed *kemerdynerską* codziennością (perspektywa poznawcza maluczkich tego świata), a objawiającą się w bohaterach wybranych przez *ducha dziejów*. W naszej analizie chodzi nam tylko o motyw kulturowy i polityczny, człowieka, który reprezentuje właściwy kierunek zmiany i w związku z tym przedstawia siebie jako kogoś, kto partycypuje w porządku świata niedostępnym dla innych. Podobnie jak w przypadku mitów bohaterskich w ujęciu archaicznym, znów mamy do czynienia z kimś, kto składa siebie w ofierze, skądinąd w duchu inaczej rozumianej konieczności związanej z kierunkiem czasu. Patos przemiany dziejowej, w której jedni *poświęcają się* rozumiejąc jej sens, a inni *są poświęceni*, ponieważ taka jest konieczność historyczna, zabezpiecza ten obraz przed uznaniem go za perfidną racjonalizację zachowań, która pozbawiona wzniosłości i patosu jest oczywista. Przekłada się to również na sposób przedstawiania samej narracji historycznej, charakterystycznej dla tych kontekstów. Katastrofy historyczne zyskują przede wszystkim interpretację w duchu i nastroju tragedii, a nie jako skutek głupoty, braku kompetencji czy zbrodniczych zamiarów. Historia jest tragedią, ale nie farsą, groteską, komedią pomyłek czy inną formą przedstawienia łamiącą zasadę publicznego przeżywania patosu. Emocjonalna stosowność zawarta w takich narracjach, prowadzi do uznania za bohaterów wszystkich, którzy doświadczyli cierpienia na drodze do celu wyznaczonego przez *siły wyższe*. Historia ludzka (choć chodzi tu raczej o nurt w historiozofii europejskiej) bez wyniesienia na taki poziom kosmicznego misterium, mogłaby w przeciwnym razie przypominać krwawe awantury w piaskownicy, niezrozumiałe dla bezstronnego obserwatora.

Schemat zawarty w tym obrazie historycznego procesu może występować również bez towarzystwa metafizycznych dekoracji, ponieważ jest tylko jedną z możliwych odpowiedzi na pytanie, czy historia człowieka na Ziemi posiada jakiś *cel*. Jeśli przyjmujemy, że społeczeństwa ewoluują w kierunku określonego *telos*, to nawet jeśli jest on ograniczony do czysto naturalistycznej (przyrodniczej, ekonomicznej czy socjologicznej) interpretacji, to na poziomie praktyki politycznej umożliwia to podział na dwie grupy. Na tych, którzy znają ten cel i działają na rzecz jego osiągnięcia oraz na tych, którzy nie znają (nie uznają) tegoż celu i wtedy stają się przedmiotem politycznych działań pierwszej grupy. Nie jest to przedmiotem naszej analizy, więc tylko zaznaczymy, że ten spór mogłaby rozstrzygnąć nauka, gdyby potrafiła przewidywać zachowanie systemów społecznych podlegających ewolucji. Na tym poziomie abstrakcji problem wydaje się być mało atrakcyjny dla szerszej widowni. Natomiast związany z nim podział na przedstawicieli *sił postępu* oraz *sił reakcji* stanowi nadal jedną z osi podziałów politycznych we współczesnym społeczeństwie. Gra pomiędzy nimi podlega głównie ocenie ze względu na styl, wobec braków kryteriów (lub też ich złożoności) mogących spełniać wymogi związane z racjonalnie pojmowaną wiedzą.

Spójrzmy na ten problem na przykładzie koncepcji jednego z ostatnich heroldów historycznego spełnienia, czyli *końca historii* Francisa Fukuyamy. Pominiemy tu metafizyczne założenia związane z filozofią dziejów Hegla i boskim punktem widzenia na historię, ponieważ chodzi nam jedynie o estetyczny wymiar tej teorii, który czyni ją emocjonalnie atrakcyjną. Patos ostatecznego końca (również gier

politycznych) czyni dany moment historyczny wyjątkowym na skalę kosmiczną. Czy może być coś bardziej wzniosłego? Idea końca historii przecina też wszystkie wątpliwości praktyczne, ponieważ okazuje się, że wiemy, dokąd zmierzamy i nawet kosmos jest po *naszej* stronie. Opozycja wobec siły samej historii jest nieracjonalna i żałosna, wobec czego ostatecznie musi ponieść porażkę. Bycie po właściwej stronie historii, jakkolwiek nie byłoby iluzoryczne, stanowi łatwy do wykrycia motyw podziałów politycznych. Takie są konsekwencje wiązania sensu polityki z celami, w gruncie rzeczy, metafizycznymi. Oczywista naiwność tego obrazu nie powinna nam przesłonić faktu, że odpowiada on ludzkim potrzebom emocjonalnym związanym z porządkiem świata.

Jeśli za przywiązanie do sensownego ładu odpowiadają emocje nacechowane pozytywnie, które dla jasności (oraz w pewnym uproszczeniu) moglibyśmy powiązać z *postawą biofilską*, to trzeci i ostatni nasz typ kontekstu należałby powiązać, zgodnie z tradycją psychoanalityczną, z *postawą nekrofilską* (Fromm 1999: 371–391). Istnieje pomiędzy nimi dość paradoksalny związek, którego nie zdołamy tu rozwinąć, ale zwróćmy uwagę na jego analogię estetyczną, czyli związek piękna i brzydoty. Przeżywanie obu tych zjawisk jest skorelowane z silnymi emocjami, których bliższa charakterystyka posiada raczej charakter kulturowy (językowo-poznawczy) niż psycho-fizjologiczny. Brzydota jest związana z rozkładem, niszczeniem doskonałej formy, dlatego jest przedmiotem emocjonalnej fascynacji, która może być źródłem również politycznej popularności. Bohaterowie polityczni totalnych rewolucji lub tylko umiarkowanego postępu, odwołują się do idei nowego ładu, który jest osiągalny dzięki wspólnemu wysiłkowi i koniecznym ofiarom. Z kolei bohaterowie związani z tym kontekstem rozumienia polityki, wskazują na lub głoszą upadek, zmierzch lub rozpad ładu, stąd nazwiemy ich *nowoczesnymi eschatologami*. Głoszony przez nich *koniec* posiada w tym wypadku charakter upadku, któremu czasami jeszcze można przeciwdziałać. Koniec człowieka, cywilizacji, kultury, koniec Europy czy też koniec wolnego rynku. Przypomina to konkurs na najbardziej popularną Kasandrę. Gra polega na tym, żeby stać się reprezentantem (znakiem) upadku wyróżnionego aspektu życia wspólnoty, z jednoczesną sugestią możliwego powstrzymania katastrofy. Kasandra, która prorokuje upadek, jednocześnie *puszcza oko* do widowni, że zna remedium na nieuniknione zniszczenie. Jednym z najbardziej zaskakujących rysów tego sposobu myślenia jest obietnica powrotu do epoki przed upadkiem. Zaskakującym, ponieważ w sposób oczywisty zrywającym z myśleniem przyczynowym w rozumieniu następstwa zdarzeń. Przeszłość jest wtedy przedstawiana jako mityczna złota epoka: kultury, moralności, konkurencji ekonomicznej, rozwoju społecznego. Ten typ myślenia stał się podstawą dla rewolucyjnego konserwatyzmu, który w przeciwieństwie do klasycznych rewolucji nie proponuje budowy nowego porządku, ale powrót do wyidealizowanej przeszłości. Po mistrzowsku sprowadzony kiedyś do absurdu przez Douglasa Adamsa w opowiadstwie o stronnictwie, które twierdziło, że człowiek nigdy nie powinien był schodzić z drzewa, który to styl życia był przecież doskonały. Skutkiem wykonania tego pochopnego *kroku z drzewa* było nastanie epoki zepsucia i braku sensu.

Powyższe trzy typy kontekstów nie są oczywiście rozłączne, ale posiadają cechy i motywy wspólne, ostatecznie nie są niczym więcej jak przywoływanym obrazem

świata, w którym fikcja splata się z rzeczywistością. Podstawowym wymiarem świata, do którego się odnoszą jest czas, który nie jest tu traktowany jako cecha świata fizycznego (obiektywna), ale jako ciąg lub cykl przemian, w którym ludzkie działania znajdują lub tworzą swój sens⁸. Dowolność w traktowaniu czasu jest związana z bohaterami (graczami) życia publicznego, których sprawstwo (bezpośrednie i jego konsekwencje) jest wyolbrzymiane nie tylko przez samych zainteresowanych, ale nawet często przez racjonalnych komentatorów i badaczy historii. Figura bohatera jest najwyraźniej koniecznym elementem narracji historycznej, która z kolei jest podstawowym kontekstem odniesienia dla ludzi, nie tylko w bezosobowym kosmosie, ale również w beziemnym świecie społecznym (Pierzchalski 2013: 200–210).

Komizm i ryzyko przyjmowania odmiennej perspektywy

Komizm podobnie jak patos jest cechą relacyjną, która pojawia się na skrzyżowaniu perspektywy obserwatora (aktora) i sytuacji, w której jest on postawiony. Patos, jak to podkreślaliśmy, jest blisko spokrewniony, na poziomie znaczenia i przeżycia, z wzniosłością dzięki czemu możemy obserwować ich współgranie na każdym z tych poziomów. Komizm natomiast zajmuje wobec nich pozycję antagonistyczną. W jakimś swoim podstawowym wymiarze jest przeżyciem bardziej intelektualnym niż emocjonalnym, choć trudno tu mówić o rozłączności. Jest bowiem jednym z aspektów fenomenu zwanego *poczuciem humoru*, które może objawiać się w sposób bardzo żywiołowy (Hurley, Dennett, Adams 2016: 35–50). Już Platon przestrzegał przed mocą przeobrażania człowieka, tkwiącą w śmiechu, doceniając jego siłę unicestwiającą (Platon 1991: 130–131). Pewnym tropem wyjaśniającym co komizm, a w konsekwencji napad śmiechu może unicestwić, możemy znaleźć w greckim micie o Momosie, którego bogowie wygnali z Olimpu. Był on personifikacją sarkazmu, drwiny i szyderstwa, której brak było *właściwego szacunku* dla doskonałości stworzenia oraz boskiej władzy. Jego postać przewija się później przez literaturę rzymską, renesansową i nowożytną jako uosobienie krytyki i drwiny z tyrańskiej władzy. To oczywiście tylko pewien trop kulturowy, ale pozwala on nam spojrzeć na zjawisko patosu i wzniosłości, które towarzyszą grom politycznym, w jeszcze innej perspektywie. Możemy na jego podstawie wnioskować, że pomiędzy władzą i patosem istnieje współzależność, którą można złamać odwołując się do poczucia humoru.

W schemacie gry w patos, którą przedstawiliśmy wcześniej, przedstawianie siebie i swoich działań we wzniosłych kontekstach służy budowaniu poparcia społecznego. Wspólną płaszczyzną jest tu nastrój, na podłożu którego pojawia się uznanie, które uwiarygadnia taką kontekstualizację i tworzy z niej element społecznej rzeczywistości. Podobnie jak na scenie teatralnej, wyłaniają się tożsamości, których w ramach konwencji nikt nie kwestionuje: królowie, wodzowie, ojcowie i zbawcy narodu, prorocy i rewolucjoniści. Lista możliwych, kulturowych figur władzy może zostać zawsze rozszerzona, ale pośród nich nigdy nie znajdziemy postaci błazna. Błazen jest figurą niejednoznaczną, ponieważ to, co reprezentuje, czyli poczucie humoru, wynika ze zdolności przyjmowania różnych perspektyw poznawczych

⁸ Historia jako nauka też nie uporała się z problemem czasu (Topolski 1998).

w stosunku do ludzi i ich działań. Co więcej, ta zdolność nie wynika ze stosowania jakiś ogólnie znanych reguł oglądu świata, ale często objawia się w zaskakujących przeskokach i olśnieniach, nie zawsze zrozumiałych dla innych (Hurley, Dennett, Adams 2016: 365–370). Nawet ta szkicowa charakterystyka pozwala nam dostrzec dwie konsekwencje, które są istotne z punktu widzenia gry w patos: błązen psuje wzniosły nastrój, który służy jednomyślności, a złamanie jednomyślności podważa władzę, ponieważ racje, które skłaniają ludzi do posłuszeństwa stają się wątpliwe. Kończąc ten wątek na poziomie samej figury błązna, dochodzimy do zasadnego podejrzenia, że błązen jest indywidualistą i to z mocnym rysem anarchistycznym.

Oczywiście komizm jako taki jest cechą, która może objawić się każdemu, w zależności od tego, jak uważnie będzie się przyglądał politycznemu przedstawieniu. Same cechy gry i poziom mistrzostwa aktorów lub jego brak, taką obserwację ułatwia lub utrudnia. W tym drugim przypadku ulegamy nastrojowi i podążamy za perspektywą aktorów, tracąc swoją własną. Tu powracają nasze wcześniejsze uwagi na temat smaku, gustu i indywidualnych predyspozycji do bycia uwiedzionym przez *dzieło* lub *kicz*, który to wybór do pewnego stopnia posiada charakter indywidualny. Możemy jednak wyodrębnić takie kryteria oceny gry, które stanowią co najmniej podpowiedź w krytycznym spojrzeniu na aktorów politycznych. Powinniśmy poszukiwać takich oto cech sytuacji: sprzeczności, niespójności, braku stosownych proporcji i autentyczności. Wszystkie te cechy są ze sobą powiązane w tym sensie, że mogą stanowić punkt wyjścia do analizy i naświetlenia innej cechy. Możemy podać przykład braku proporcji w zachowaniu (przedstawianiu siebie) jako objaw braku autentyczności, gdy sołtys wsi Dolina Zapomniana przedstawia się (zachowuje), na wzór cesarza Napoleona. Niespójność zaś możemy wytropić porównując jego kompetencje strategiczne z deklarowanymi. To tylko najbardziej oczywiste tropy do analizy. Na płaszczyźnie efektu komicznego rzecz rozgrywa się natomiast niemal natychmiastowo, czyli określone postawy powinny być nagradzane śmiechem publiczności. Przegrana w *grze w patos* powinna kończyć się żałośnie dla tych, którzy łamią reguły wynikające z powyższych kryteriów. W realnej grze politycznej wynik tej modelowej idealizacji jest jednak znacząco modyfikowany przez inne czynniki. Oczywistym przykładem jest siła i groźba jej stosowania, więc poprzestaniemy tylko na jej przywołaniu. Bardziej interesującym aspektem jest wielopoziomowość gier politycznych wpisanych w społeczny kontekst. Gracze polityczni czerpią swoją siłę i znaczenie z poparcia różnych grup. W tej perspektywie widowia polityczna tylko częściowo jest bezstronna, o ile w ogóle można tak ją traktować. Poparcie jednej ze stron oznacza również publiczną identyfikację z nią na poziomie własnych przekonań, która jest konsekwencją zaangażowania w określone stronnictwo. Jeśli główni gracze, z powodów nieprzewidzianych efektów komicznych, wydają się być żałośni, to podzielana publicznie z nimi tożsamość nie pozwala na łatwe ich porzucenie. Abstrahujemy w tym wypadku od wspólnoty interesów, wyobrażonej lub rzeczywistej. Możemy uznać, że w wyniku działania mechanizmów redukujących dysonans poznawczy, żałośni bohaterowie w oczach swoich zwolenników nadal są wielcy i godni uznania. Jest to tylko przykład na to, że stany emocjonalne wpływają na oceny i estetyczną percepcję rzeczywistości politycznej. Wewnętrzna gra z samym sobą, o to, co mam uznać za wielkie dzieło lub autentyczną wielkość, może

zostać zdominowana przez nacisk społeczny, w wyniku czego pojawiają się i cieszą uznaniem personifikacje cnót obywatelskich w sposób ewidentny z wymogami etycznymi się rozchodzące (Bourdieu 2005: 511–515). Komizm jest korelatem zrozumienia tego, czym coś jest, przy równoczesnym zrozumieniu tego, czym dane zjawisko (przedmiot, akt itd.) nie jest. Stąd w różnych interpretacjach poczucie humoru jest związane z ludzką zdolnością do adaptacji i rozwoju (Hurley, Dennett, Adams 2016: 100–120 i 431–440). Brak tej elastyczności prowadzi do dominacji postaw dogmatycznych. W sferze publicznej dogmatyzm jest przejawem nie tylko braku poczucia humoru, ale autorytarnych tendencji w kształtowaniu społeczeństwa, którego właściwym dominującym nastrojem wydaje się być patos. Nawet jeśli w różnych swoich historycznych hipostazach jest tylko dalekim cieniem lub karykaturą twórczości mistrza patosu Wagnera.

Podsumowanie

Interpretacja każdego *obrazu* zaczyna się od przypisania mu jakiegoś sensu (znaczenia), który mówi nam, o czym on jest, czyli określa świat jego odniesień. Na tym polega przyjmowanie nastawienia intencjonalnego w wyjaśnianiu tych aspektów rzeczywistości, które same w założeniu są nośnikami znaczeń w oparciu, o które działają. W takich ramach rozumienia przedstawiliśmy tu obraz politycznej gry w *patos*. Gra w stosunku do swojego obrazu posiada oczywiście charakter bardziej dynamiczny, a przez to jest bardziej zniuansowana i wymagająca skupienia uwagi. Przedstawiając siebie za pomocą kontekstualizacji, gracze polityczni przyciągają naszą uwagę do wybranych przez siebie elementów świata, a jednocześnie odciągają ją od innych, często bardziej istotnych elementów swoich zachowań, które mają konsekwencje w czasie rzeczywistym. Sama zatem obserwacja sceny publicznej wymaga uwagi poznawczej, której warunkiem jest również emocjonalny dystans i znajomość zasad gry. W przeciwieństwie do gier o charakterze konwencjonalnym, gry polityczne rozgrywane są w konwencji realistycznej, zgodnie z którą żaden z graczy nie może przyznać lub ujawnić (ze względu na kiepskie aktorstwo), że jego działania mają charakter gry. Wiąże się to z kulturowymi konotacjami pojęcia gry jako synonimu braku autentyczności, realizmu lub oszustwa. Zwłaszcza politycy reprezentujący *prawdę, piękno i dobro* nie mogą pozwolić sobie na złamanie tejże konwencji, ponieważ są *znakami* porządku wiecznego. Ale jeśli mimo to przydarzy im się takie nieszczęście, to w konwencji patetycznej muszą to zdarzenie przedstawić jako konsekwencję *trudnej* decyzji, którą musieli podjąć w imię wyższego dobra i okupili osobistym cierpieniem (znów *patos*). Celem takiego zabiegu jest przywrócenie właściwego nastroju wśród publiczności, gdyż to jego trwanie ma kluczowe znaczenie dla poparcia politycznego. Takie są konsekwencje przyjmowania emocji jako kryterium wiarygodności politycznej. Nie rozstrzyga o niej, w tym wypadku, żadne z racjonalnych kryteriów oceny decyzji czy strategii politycznej, ale poczucie współuczestnictwa w wielkich i wzniosłych przedsięwzięciach, z którego ktoś czerpie przekonanie o własnym, indywidualnym znaczeniu.

Pomiędzy tożsamością na poziomie osobowości a tożsamością na poziomie kulturowym zachodzi wiele współzależności. Role i tożsamości w grach na poziomie

znaczeń kulturowych nie są z punktu widzenia cech osobowości zupełnie dowolne. Analogicznie do emocji, które zyskują swoje znaczenie (bogaty system rozróżnień) na poziomie języka i kultury, tak cechy osobowości (w rozumieniu charakterystyki psychologicznej) zyskują nowe znaczenia w kontekście kulturowym. To w ramach tej problematyki moglibyśmy rozwijać analizę gier społecznych rozumianych jako gry w zdobywanie publicznej tożsamości. Prezentowana tu *gra w patos* jest jednym z przypadków możliwego spektrum takich gier. Z punktu widzenia analizy politycznej są one warte uwagi ze względu na prawidłowość zachodząca zarówno w świecie społecznym, jak i politycznym. Tożsamość graczy (aktualnych i potencjalnych) jest podstawą do budowania wiarygodności politycznej, ponieważ na jej podstawie dokonujemy predykcji na poziomie behawioralnym. Tworzymy cały świat przewidywanych scenariuszy w oparciu o przekonanie na temat tego, *kim ktoś jest*, a w związku z tym, co robi, może zrobić i czego z pewnością nie robi. Takie czysto jakościowe podejście, może wydawać się naiwne z punktu widzenia nauki, ale nie zmienia to faktu, że sama prawidłowość zachodzi w świecie fenomenów politycznych, które, podobnie jak fenomeny estetyczne, odgrywają swoją rolę na poziomie zachowań jako ich istotne modyfikatory. *Dobry smak* może z wyobrazonego, obiektywnego punktu widzenia wprowadzać ludzi w błąd, ale to jest już tylko konsekwencja mocy sprawczej z niego wynikającej.

Bibliografia

- Anderson Benedict. 1997. *Wspólnoty wyobrażone*, Stefan Amsterdamski (przeł.). Kraków: Znak.
- Arendt Hannah. 1992. *Lectures on Kant's Political Philosophy*, R. Beiner (ed.). Chicago: The University of Chicago Press.
- Arendt Hannah. 2000. *Kondycja ludzka*, Anna Łagodźka (przeł.). Warszawa: Fundacja Aletheia.
- Arendt, Hannah. 2003. *Odpowiedzialność i władza sądzienia*, W. Madej, M. Godyń (przeł.). Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Arnheim Rudolf. 2011. *Myślenie wzrokowe*, M. Chojnacki (przeł.). Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Barthes Roland. 2008. *Gramatyka afrykańska*, w: tenże, *Mitologie*, Warszawa: Wyd. Aletheia.
- Bergen Benjamin K. 2017. *Latające świny. Jak umysł tworzy znaczenie*, Z. Lamża (przeł.). Kraków: Copernicus Center Press.
- Bodio Tadeusz. 2001. *Polityka jako metafora romantyczna*, w: Bohdan Kaczmarek (red), *Metafory polityki*. Warszawa: Elipsa.
- Bourdieu Pierre. 2005. *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzienia*, P. Biłos (przeł.). Warszawa: Scholar.
- Cialdini Robert. 1993. *Wywieranie wpływu na ludzi*, B. Wojciszke (przeł.). Gdańsk: GWP.
- Dennett Daniel C. 1989. *The Intentional Stance*, MIT Press.
- Dunn John. 2000. *The Cunning of Unreason. Making Sense of Politics*. New York: Basic Books.

- Dziemidok Bohdan. 1961. „O głównych formach komizmu”. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska*. Sectio F, Nauki Filozoficzne i Humanistyczne 16: 57–91.
- Festinger Leon. 2007. *Teoria dysonansu poznawczego*, J. Rydlewska (przeł.), Warszawa: PWN.
- Fromm Erich. 1999. *Anatomia ludzkiej destrukcyjności*, J. Karłowski (przeł.). Poznań: D.W. Rebis.
- Gadamer Hans G. 1993. *Koło jako struktura rozumienia*, G. Sowinski (przeł.). W *Wokół rozumienia. Studia i szkice z hermeneutyki*. Kraków: W.N. PAT.
- Goffman Erving. 2010. *Analiza ramowa*, S. Burdziej (przeł.). Kraków: Z.W. Nomos.
- Goldman Albin I. 1999. *Knowledge in a Social World*, Oxford University Press.
- Gołębski Franciszek. 2001. *Polityka jako eschaton*, w: Bohdan Kaczmarek (red.), *Metafora polityki*. Warszawa: Elipsa.
- Haid Jonathan. 2012. *Prawy umysł. Dlaczego dobrych ludzi dzieli religia i polityka?*, A. Nowak-Młynikowska (przeł.). Sopot: smak słowa.
- Halman Loek. 2010. *Wartości polityczne*, w: *Zachowania polityczne*, R.J. Dalton, H.D. Klingemann (red.). Warszawa: PWN.
- Howard Nigel. 2003. *Paradoxes of Rationality. Theory of Metagames and Political Behavior*, MIT Press.
- Hudzik Jan P. 2013. *Czy polityka ma coś wspólnego z estetyką?* w: *Filozofia polityki współcześnie*, J. Zdybel, L. Zdybel (red.). Kraków: Universitas.
- Hume David. 1985. *Of the Delicacy of Taste and Passion*, w: tenże, *Essays. Moral, Political, and Literary*. Indianapolis: Liberty Fund.
- Hurley Matthew M., Daniel C. Dennett, Reginald B. Adams Jr. 2016. *Filozofia dowcipu. Humor jako siła napędowa umysłu*, R. Śmietana (przeł.). Kraków: Copernicus Center Press.
- Janion Maria. 2000. *Do Europy. Tak, ale z naszymi umarłymi*, Warszawa: Wyd. Sic!
- Johnson Mark. 2015. *Znaczenie ciała. Estetyka rozumienia ludzkiego*, J. Płuciennik (przeł.). Łódź: WUŁ.
- Kaczmarek Bohdan. 2001. *Polityka jako artykulacja interesów*, w: Bohdan Kaczmarek (red.), *Metafora polityki*. Warszawa: Elipsa.
- Kanazawa Satoshi. 2009. *De gustibus est disputandum*, czyli o gustach się dyskutuje, w: *Nowe perspektywy teorii socjologicznej*, A. Manterys, J. Mucha (red.). Kraków: Z.W. Nomos.
- Karwat Mirosław. 1993. *Miernoci i figuranci*. Toruń: Wyd. Adam Marszałek.
- Karwat Mirosław. 2003. *Polityka jako festiwal hipokryzji*, w: Bohdan Kaczmarek (red.), *Metafora polityki*, t. 2. Warszawa: Elipsa.
- Karwat Mirosław. 2003. *Polityka jako maskarada interesowności*, w: Bohdan Kaczmarek (red.), *Metafora polityki*, t. 2. Warszawa: Elipsa.
- Kościesza Iwona. 2012. „Sublime (w) historii. Wzniosłość jako narzędzie i przedmiot badań”, *Pamięć i Sprawiedliwość* 11/2 (20): 115–137.
- Kroon Frederick. 1994. “Make-Believe and Fictional Reference”, w: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 52, No. 2 (Spring, 1994): 207–214.
- Lewandowski Piotr. 2015. *Mit i czas polityczny. Czas polityczny w przestrzeni narodowych narracji mitycznych*. Wyd. e-bookowo.

- Liotard Jean-François. 1996. „Wzniosłość i awangarda”, *Teksty Drugie : teoria literatury, krytyka, interpretacja* nr 2/3 (38/39): 173–189.
- Liotard Jean-François. 1998. „Po wzniosłości : stanowisko estetyki”, *Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja* nr 4 (52): 131–139.
- Łukomski Piotr. 2001. *Polityka jako religia i świątynia władzy*, w: Bohdan Kaczmarek (red.), *Metafory polityki*. Warszawa: Elipsa.
- Łukomski Piotr. 2003. *Polityka jako teatr*, w: Bohdan Kaczmarek (red.), *Metafory polityki*, t. 2. Warszawa: Elipsa.
- Mahon James E. 2015. “The Definition of Lying and Deception” [w:] Stanford Encyclopedia of Philosophy [online], CSLI, Stanford University, 25 grudnia 2015, ISSN 1095-5054 [dostęp 2019.11.05].
- Marciniak Ewa M. 2003. *Polityka jako sztuka kreowania wizerunku. Między Twarzą a Maską*, w: Bohdan Kaczmarek (red.), *Metafory polityki*, t. 2. Warszawa: Elipsa.
- Mikołajczyk Magdalena. 2018. *Wyobrażone, przedstawione, postrzegane. Polityczny kicz i jego polskie przykłady*, w: *Studia Politologiczne*, vol. 50, *Sztuka w polityce – polityka w sztuce*, D. Przastek, K. Minkner (red.). Warszawa: Elipsa.
- Minkner Kamil. 2018. *Rozważania o ideologicznym charakterze sztuk narracyjnych*, w: *Studia Politologiczne*, vol. 50, *Sztuka w polityce – polityka w sztuce*, D. Przastek, K. Minkner (red.). Warszawa: Elipsa.
- Mokrzycki Edmund (red.). 1992. *Racjonalność i styl myślenia*. Warszawa: Wyd. IFiS PAN.
- Palonen Kari. 2006. *The Struggle with Time. A Conceptual History of „Politics” as an Activity*, Hamburg: LIT.
- Pastuszek Artur. 2013. *Fantasmagoria polityki*, w: *Kultura jako problem filozofii. Księga jubileuszowa dedykowana Profesorowi Janowi Kurowickiemu*, T. Borys, A. Płachciak (red.). Wrocław: Wyd. U.E.
- Pastuszek Artur, Paweł Ścigaj. 2018. *Manifestacje sztuki – uwagi na temat polityczności sensorium narodowego*, w: *Studia Politologiczne*, vol. 50, *Sztuka w polityce – polityka w sztuce*, Daniel Przastek, Kamil Minkner (red.), Warszawa: Elipsa.
- Pierzchalski Filip. 2013. *Morfogeneza przywództwa politycznego. Pomiedzy strukturą a podmiotowością sprawczą*. Bydgoszcz: Wyd. UKW.
- Platon. 1991. *Państwo*, W. Witwicki (przeł.). Warszawa: Akme.
- Plessner Helmuth. 1994. *Władza a natura ludzka*, E. Paczkowska-Łagowska (przeł.), Warszawa: PWN.
- Ramachandran Vilayanur S. 2012. *Neuronauka o podstawach człowieczeństwa. O czym mówi mózg?*, Warszawa: WUW.
- Robins Robert S., Jerrold M. Post. 1999. *Paranoja polityczna. Psychopatologia nienawiści*, H. Jankowska (przeł.). Warszawa: Książka i Wiedza.
- Searle John R. 2010. *Umysł. Krótkie wprowadzenie*, J. Karłowski (przeł.). Poznań: D.W. Rebis.
- Simmel Georg. 1997. *Filozofia pieniądza*, A. Przyłębski (przeł.). Poznań: Wyd. Fundacji Humaniora.
- Spairos Mihai I. 1991. *God of many names. Play, Poetry, and Power in Hellenic Thought from Homer*. London: Duke University Press.
- Steinberger Peter J. 1993. *The Concept of Political Judgment*. Chicago&London: The University of Chicago Press.

Stróżewski Władysław. 2007. *Dialektyka twórczości*. Kraków: Znak.

Topolski Jerzy. 1998. *Jak się pisze i rozumie historię*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Rytm.

Woleński Jan. 2016. *Wykłady o naturalizmie*. Toruń: Wyd. UMK.

Political *games* of *pathos* as means of overtaking social imagination

Abstract

The paper presents a model of the analysis of politics from the perspective of aesthetic values based on the basic assumptions of game theory. The model includes three values: pathos, sublime and comism. The analyzed values are considered as features of cultural images of political games appearing in different contexts of political actions. Three types of contexts referred to by politicians have been distinguished: archaic, revolutionary and modern eschatological contexts.

Keywords: aesthetics, political values, pathos, actions, political games