

**FILIP KOBIELA**

(Kraków)

## Z ONTOLOGII GRY W SZACHY.

### Uwagi na kanwie rozważań Romana Ingardena

*Pamięci Jerzego Pietrkiewicza,  
mojego mistrza szachowego*

#### GRA W SZACHY W FILOZOFII

Gra w szachy od wieków przykuwała uwagę filozofów, w związku z tym liczba różnorodnych odwołań do szachów, zawartych w tekstach filozoficznych, jest ogromna. Zazwyczaj szachy nie stanowią przedmiotu osobnych badań (choć i takie teksty się pojawiają), lecz są przywoływane jako dogodny materiał ilustracyjny dla różnych zagadnień filozoficznych.

W myśli średniowiecznej szachy służyły zazwyczaj przedstawianiu zagadnień związanych z filozofią praktyczną – feudalnym porządkiem społecznym, ładem moralnym, a także kwestiom teologicznym. Szczególnym gatunkiem były moralitety szachowe – utwory o charakterze dydaktyczno-alegorycznym, biorące grę w szachy za punkt wyjścia do rozważań i pouczeń o moralności, polityce i religii. Teresa od Jezusa (św. Teresa z Ávili) 16. rozdział *Drogi doskonałości*, zawierający metafory szachowe, zaczyna w te słowa:

Nie sądzicie, by wszystko, co dotąd powiedziałam, było zbyteczne. Wszystko to wstęp i przygotowanie do tego, o czym dalej mam mówić; ustawiam dopiero, że tak powiem, figury na szachownicy, nim rozpocznę grę. [...] Nie masz królowej, której by tak łatwo i ochotnie się poddał nasz Król, jak pokora<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Teresa od Jezusa, *Droga doskonałości*, przeł. H. P. Kossowski, Wydawnictwo Karmelitów Bosych, Kraków 2006, s. 87–88. Ze względu na zawarte w tym dziele metafory szachowe, św. Teresa z Ávili w 1944 roku została uznana patronką hiszpańskich szachistów. Pierwsze cztery numery rozdziału 16. zostały przez autorkę skreślone

Warunkiem umożliwiającym funkcjonowanie tego rodzaju metafor była nie tylko popularność samej gry oraz jej wysoka ranga w kulturze, ale też swoista poręczność pojęć szachowych, ich przydatność do analizy sytuacji spoza świata gry. Tę użyteczność pojęć szachowych do modelowania różnych dziedzin świata realnego – moralności, polityki itd., można chyba nazwać *mądrością gry* w szachy, dawniej szerzej znaną i wykorzystywaną. Tak np. prosty ruch wieży w wyobraźni średniowiecznej budził skojarzenia z uczciwością i był przeciwstawiany zygzakowatym ruchom gońca i królowej, kojarzonym z nieuczciwością i chciwością – cechami przypisywanymi kobietom<sup>2</sup>.

W filozofii nowożytnej i współczesnej szachy są przywoływane zwykle w różnorodnych kontekstach filozofii teoretycznej, w szczególności służąc jako przykład funkcjonowania systemu reguł. Filozofów zaczynają zatem w większym stopniu zajmować bardziej abstrakcyjne i formalne własności tej gry. W artykule *Who play games in philosophy* A-V. Pietarinen, w kontekście porównania funkcjonowania języka i szachów jako struktur rządzonych przez reguły, analizuje poglądy C. S. Peirce’a, E. Husserla, F. de Saussure’a, L. Wittgensteina, P. Grice’a, L. Brouwera i J. Habermasa<sup>3</sup>. Do listy tej można dodać (poszerzając zarazem zakres tematyczny odwołań szachowych) D. Hilberta, H. G. Gadamera, J. Searle’a, D. Denneta, J. Derridę i F. Guatariego, B. Suitsa, i wielu innych. U myślicieli o orientacji fenomenologicznej przykłady szachowe występują – jak zobaczymy poniżej – w kontekście zagadnień percepcji i konstytucji sensu<sup>4</sup>. Komputery (programy) szachowe traktowano jako model sztucznej inteligencji, a pojedynek mistrza świata G. Kasparowa z komputerem Deep Blue był wydarzeniem żywo dyskutowanym także przez filozofów.

Jak widać, filozofia – królowa nauk, od wieków interesowała się szachami – królową gier<sup>5</sup>. Jeśli, jak nieraz się twierdzi, szachy to naj-

---

w drugim opracowaniu, być może dlatego – jak przypuszcza Kossowski – iż zestawienie życia duchowego z grą w szachy uznała za zbyt światowe. Por. Teresa od Jezusa, *Droga doskonałości*, s. 87 (przypis 69).

<sup>2</sup> Najbardziej znanym eksponentem tego poglądu był Jan z Walii; por. M. Ya l o m, *Birth of Chess Queen*, Harper Collins, Ney York 2004, s. 93.

<sup>3</sup> A-V. Pietarinen, *Who Play Games in Philosophy* [w:] *Philosophy Looks at Chess*, ed. B. Hales, Open Court, Chicago and La Salle, Illinois 2008, s. 119–136.

<sup>4</sup> Inną często przywoływaną przez fenomenologów grą jest bilard – omawiany w kontekście problematyki percepcji kształtów, kolorów oraz związku przyczynowo-skutkowego.

<sup>5</sup> Nawet jeśli szachy i filozofia zostały zdetronizowane przez, odpowiednio, grę go oraz matematykę.

mądrzejsza z gier, to zainteresowanie to nie powinno budzić zdziwienia. Można postawić tezę, że ze względu na tak liczne i różnorodne odwołania do gry w szachy jej podstawowa znajomość jest istotnym warunkiem pełnego zrozumienia wielu dzieł filozoficznych<sup>6</sup>. Zarazem jednak można odnieść wrażenie, że filozofowie, wiele zawdzięczający grze w szachy, nie odwzajemnili się jej, poświęcając opracowaniu jej filozoficznej teorii niewiele uwagi<sup>7</sup>. W każdym razie tego rodzaju rozważania są bez porównania rzadsze niż te dotyczące np. filozoficznej teorii literatury, a przecież chciałoby się powiedzieć, parafrazując znane *dictum* Arystotelesa, że *szachy są bardziej filozoficzne niż literatura*.

U filozofów polskich rozważania o grze w szachy znajdują się, między innymi, w pracach Kazimierza Ajdukiewicza (w rozprawie *Z metodologii nauk dedukcyjnych*)<sup>8</sup> i Jana Łukasiewicza (w artykule *W obronie logistyki*)<sup>9</sup> – u obydwu w kontekście problemu znaczenia symboli nauk dedukcyjnych; u Tadeusza Kotarbińskiego (w *Traktacie o dobrej robocie* w kontekście prakseologicznych rozważań nad jakościami działania)<sup>10</sup>, czy Stanisława Lema (w *Filozofii przypadku* w kontekście semiotycznych rozważań nad kulturą).

W roku 1954 w Krakowskim Oddziale Polskiego Towarzystwa Filozoficznego odbył się odczyt Jerzego Pogonowskiego zatytułowany

<sup>6</sup> Tym bardziej, że odwołania szachowe zawarte w dziełach filozoficznych nie zawsze są, z punktu widzenia teorii gry szachowej, poprawne. Por. np. krytykę pewnej wypowiedzi Gadamera dokonaną przez w artykule B. Martina *The Difficult Ways of God and Caïssa: Chess, Theodicy and Determinism in Gadamer* [w:] *Philosophy Looks at Chess*, s. 89–117.

<sup>7</sup> Lukę tę częściowo wypełnia wydana w 2008 roku interesująca praca zbiorowa *Philosophy Looks at Chess* pod redakcją B. Hale'a. Być może tematyka ta wydaje się niektórym filozofom zbyt blaha, by ją podejmować; por. przestrożę D. Denetta zawartą w pracy *Higher-order truths about chess*, Topoi (2006), s. 39–41.

<sup>8</sup> K. Ajdukiewicz, *Pojęcie dowodu w znaczeniu logicznym* [w:] tenże, *Język i poznanie*, t. I, Warszawa 2006, s. 2–3.

<sup>9</sup> J. Łukasiewicz, *W obronie logistyki* [w:] tenże, *Z zagadnień logiki i filozofii*, Warszawa 1961, s. 213.

<sup>10</sup> Por. T. Kotarbiński, *Traktat o dobrej robocie*, Wydawnictwo PAN, 1965, s. 138. Kotarbiński podaje przykład (zaczepnięty z „Życia Warszawy”) kombinacji z ofiarą materiału – w pozycji: białe: Kg1, Hb3, Wb1, Wd1, Gd4, Sf3, a4, b2, f2, g2, h2; czarne: Kh7, Hg6, Wc8, Wf8, Gb7, Ge7, a6, b4, f7, g7; mamy 24... Wc8-c3 25. b2:c3 Gb7:f3 26. g2-g3 Wf8-h8 27. Wd1-c1 Hg6-h5 28. Hb3-c2 Kh7-g8 29. h2-h4 Hh5:h4 30.g:h4 W:h4 co jest przykładem działania śmiałego (niecofającego się przed środkami grozącymi przeciwcelowością).

*O filozofii szachów*<sup>11</sup>. Odczyt ten przedstawiał informacje o filozoficznych rozważaniach nad szachami (m.in. E. Lasker,) a także badaniach z zakresu matematycznej teorii gier (m.in. H. Steinhaus). Jak wynika z relacji zamieszczonej w miesięczniku „Szachy”, obecny na tym odczycie Roman Ingarden na podstawie wygłoszonej prelekcji i dyskusji wyraził zamiar opracowania „nowej matematycznej filozofii szachów”<sup>12</sup>. Za częściową realizację tego zamiaru można uznać fragment drugiego wydania *Sporu o istnienie świata*, w którym, w kontekście rozważań nad heteronomicznymi dziedzinami przedmiotowymi, Ingarden przedstawia uwagi dotyczące niektórych filozoficznych aspektów gry w szachy.

W niniejszym artykule, wychodząc od pewnego problemu szachowego, dochodzę do analizy pewnego ogólniejszego zagadnienia filozoficznego, w którym, by tak rzec, gra w szachy spotyka się z ontologią i fenomenologią. Najpełniejsze opracowanie zarówno tego problemu, jak i innych zagadnień, które można określić mianem podstaw filozoficznej teorii gry w szachy, przedstawił Roman Ingarden we wspomnianym fragmencie *Sporu o istnienie świata*<sup>13</sup>. Prezentację jego stanowiska będąc uzupełniał komentarzem, korzystając często także z dokonań innych myślicieli. Istotne jest przy tym, że owe filozoficzne rozważania dotyczące gier mają odmienny przedmiot od matematycznej teorii gier. W tej ostatniej, będącej w istocie teorią zachowań (strategii) w sytuacjach konfliktowych, bada się inne aspekty gier, co nie zmienia faktu, że badania filozoficzne i matematyczne mogą się tutaj przeplatać.

---

<sup>11</sup> Relacja z tego odczytu i dyskusji (zatytułowana *Ciekawa prelekcja*) została opublikowana przez miesięcznik „Szachy”, 8/1955, s. 182–183. Pełny tekst odczytu Pogonowskiego prawdopodobnie nigdy nie został opublikowany ani zarchiwizowany. Za życzliwą pomoc w jego poszukiwaniach chciałbym podziękować Panu mgr. Krzysztofowi Roguckiemu, który naprowadził mnie na trop archiwaliów Jerzego Giżyckiego (1919–2009) poświęconych filozofii szachów. Za udostępnienie tych materiałów bardzo serdecznie dziękuję Panu Tomaszowi Lissowskiemu.

<sup>12</sup> *Ciekawa prelekcja*, s. 183. Informacja ta (w identycznym brzmieniu) znalazła się także w haśle „Filozofia szachów”; zob. J. Giżycki, W. Litmanowicz, *Szachy od A do Z*, t. I, Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa 1986, s. 258. Natomiast w opracowaniu J. Giżyckiego, *Z szachami przez wieki i kraje* znalazła się następująca uwaga: „Filozofią szachów obiecywał także zająć się [...] Roman Ingarden”. Zob. s. 105.

<sup>13</sup> Odnośne rozważania Ingardena nie stały się, jak dotąd, przedmiotem bardziej rozbudowanych analiz. Zwięzłą prezentację głównych wątków tych rozważań przedstawia K. Rogucki, *Szachy i filozofia*, „Akant”, nr 8, 2010, s. 14–15.

## ZAGADKA TOŻSAMOŚCI CZARNEJ WIEŻY

Aby wejść *in medias res* naszej właściwej tematyki, rozważmy pewien niezwykle problem szachowy, przedstawiony przez Raymonda Smullyana<sup>14</sup> w zbiorze *Zagadki szachowe Sherlocka Holmesa*. Problem ten, w odróżnieniu od pozostałych zagadek omawianych w książce, z uwagi na swoją interdyscyplinarność, być może nie ma rozwiązania<sup>15</sup>. Holmes przedstawia go następująco: dawne reguły gry w szachy, w swojej części dotyczącej promocji piona, stwierdzały jedynie, że może się on przemienić w dowolną figurę z wyjątkiem piona i króla, nie precyzując przy tym koloru, dopuszczały więc możliwość promocji piona w figurę przeciwnika. W związku z tym możliwa była np. sytuacja, w której biały pion znajdujący się na siódmej linii zbijał czarną wieżę, po czym zamieniał się... ponownie w czarną wieżę. W tej sytuacji powstaje pytanie: czy wieża ta wykonała ruch? Rozstrzygnięcie to może mieć istotne znaczenie w grze: otóż jednym z warunków możliwości wykonania roszady jest to, że wieża nie zrobiła dotąd żadnego posunięcia.

Według dra Watsona wieża ta wykonała pewien ruch – mianowicie ruch poza szachownicę, (wtedy, gdy została zbita) i z powrotem na szachownicę (w momencie promocji piona); roszada jest więc niemożliwa. Natomiast Holmes pyta, czy jest to ta sama wieża, twierdząc, że roszada jest możliwa, ponieważ *czarna wieża nie miała jeszcze czasu, aby zrobić ruch*.

Smullyan powraca do tego sporu w rozdziale *O czym myśli logik* – autorytetem, który ma go rozstrzygnąć, jest logik Fergusson. Oto odnośny fragment w relacji dra Watsona:

– Prawdę mówiąc – powiedział Fergusson – problem okazuje się dużo bardziej głęboki, niż wydaje się to na pierwszy rzut oka. Polega on, jak sądzę, na trudności

---

<sup>14</sup> R. Smullyan jest logikiem i filozofem, a zarazem twórcą zagadek, m.in. z logiki i teorii mnogości. O filozoficznym wymiarze jego zagadek szachowych związanych z tzw. retroanalizą pisze B. Graefrath, *To Know the Past One Must First Know the Future: Raymond Smullyan and the Mysteries of Retrograde Analysis* [w:] *Philosophy Looks at Chess*, s. 1–12.

<sup>15</sup> „Nie jestem pewien, czy istnieje coś takiego, jak ściśle rozwiązanie tego problemu. Znajduje się ono gdzieś na granicy między szachami, logiką, filozofią, lingwistyką, semiotyką i prawem”. Por. R. Smullyan, *Zagadki szachowe Sherlocka Holmesa*, przeł. A. Wójtowicz, Warszawa 1999, s. 82.

w podaniu dokładnej definicji pojęcia bierki<sup>16</sup>. Według pana, doktorze, bierka jest tożsama z pewnym obiektem fizycznym, nieprawdaż?

– Oczywiście – odpowiedziałem – czym bowiem jest bierka szachowa, jeśli nie obiektem fizycznym?

– Na tym polega cała różnica między pana punktem widzenia a punktem widzenia pana Holmesa! Pan Holmes jest, jak sądzę, chociaż nie zdaje sobie z tego sprawy, platonikiem, podobnie, jak ja; pan skłania się raczej do nominalizmu. Według platoników bierki jako takie nie są obiektami fizycznymi; obiekt fizyczny, który bierze pan do ręki, jest tylko symbolem bierki. Sama bierka jest idealnym bytem matematycznym.

– Przykro mi, ale to mnie *przerasta* – przyznałem. – Nigdy nie byłem dobry z filozofii.

– Ale sama kwestia jest bardzo ważna – odpowiedział Fergusson ze wzrastającym entuzjazmem. – Pana nominalistyczna identyfikacja bierki z jej materialną reprezentacją może prowadzić do poważnych problemów! Załóżmy na przykład, że w czasie szachowej partii ktoś zastąpi białego piona stojącego na swoim miejscu jakimś innym białym pionem z szachowego kompletu. Czy powie pan wtedy, że pion *wykonał* ruch?

– No tak – przyznałem. W takiej sytuacji bym tego nie powiedział. Ale [...] jest to sytuacja istotnie różna od poprzedniej. W problemie przedstawionym przez Holmesa czarna wieża była wcześniej zbita i znajdowała się przez jakiś czas poza szachownicą, a następnie pojawiła się znowu dzięki promocji. W takim wypadku powiedziałbym, że wieża *wykonała* ruch.

– Skąd pan wie, że wieża była poza szachownicą przez *jakiś czas*?<sup>17</sup>

Problem tożsamości czarnej wieży prowadzi zatem do problemu definicji pojęcia bierki szachowej i jej tożsamości. Jest to problem filozoficzny, a w każdym razie wykraczający poza sformułowania *explicite* zawarte w przepisach gry w szachy. Zarysowują się tutaj dwa rozwiązania, nazwane „nominalizmem” (stanowisko dra Watsona) i „platonizmem” (stanowisko Holmesa i Fergussona, najwyraźniej protagonisty samego Smullyana). Wedle „nominalizmu” bierka to „obiekt fizyczny”; natomiast wedle „platonizmu” bierka to „idealny byt matematyczny”, podczas gdy obiekt fizyczny (konkretna bierka, np. drewniana, szklana, etc.) jest tylko „symbolem bierki” (w owym właściwym, „idealnym znaczeniu”). Wedle „nominalizmu” wieża *wykonała* ruch (w przestrzeni fizycznej), a zatem roszada jest niemożliwa; natomiast wedle „platonizmu” nowo wypromowana wieża „nie miała jeszcze czasu na wykonanie ruchu”, a zatem roszada jest możliwa. Mamy tutaj połącze-

<sup>16</sup> W terminologii szachowej *bierka szachowa* to wspólne określenie pionów i figur występujących w grze. W języku potocznym nazwa „figura” jest dwuznaczna, gdyż raz odnosi się do tak rozumianych bierek, a raz tylko do figur w węższym sensie (Król, Hetman, Wieża, Skoczek, Goniec), przeciwstawionych pionom. W swoich rozważaniach Ingarden pisząc o figurach ma na myśli ich szerokie rozumienie (równozakresowe z *bierkami*).

<sup>17</sup> R. Smullyan, *Zagadki szachowe...*, s. 106.

nie dwóch, częściowo powiązanych ze sobą problemów: 1) tożsamość wieży (fizyczna *resp.* symboliczna); 2) istota figury szachowej (fizyczna *resp.* idealna). Z filozoficznego punktu widzenia zasadniczy jest problem 2., jego rozwiązanie może mieć pewne konsekwencje dla rozwiązania problemu 1. W odniesieniu do problemu statusu ontologicznego figury szachowej Smullyan wymienia niektóre klasyczne stanowiska w sporze o uniwersalia, nie przedstawia jednak wyczerpującej analizy tego problemu.

Przyjrzyjmy się teraz, jak zagadnienie to atakuje w swoich analizach ontologicznych Roman Ingarden.

### KLASY I DZIEDZINY PRZEDMIOTOWE

Ponieważ tytułowy problem *Sporu...* dotyczy świata, a więc pewnego zbioru przedmiotów, koniecznym rozwinięciem ontologicznych analiz przedmiotów indywidualnych jest analiza struktur złożonych z wielości przedmiotów. Kluczowym pojęciem, które Ingarden wykorzystuje w tych analizach, jest pojęcie *dziedziny przedmiotowej*, czyli zbioru samodzielnych przedmiotów, posiadających pewną wewnętrzną jednolitość oraz odrębność w stosunku do innych dziedzin przedmiotowych lub przedmiotów indywidualnych<sup>18</sup>. Przykładami dziedzin przedmiotowych są: ogół wszystkich istot żywych, świat realny czy świat idei platońskich. Poszukując bliższego określenia jednolitości dziedziny przedmiotowej, Ingarden wskazuje na trzy kryteria: (1) pokrewieństwo gatunkowe wszystkich elementów dziedziny; (2) przynależność do jednego systemu związków bytowych (np. przyczynowych); (3) jednolity sposób istnienia. Tym, co ostatecznie decyduje o jednolitości dziedziny, miałyby być materialne (w sensie materii I) określenie jej elementów. Dziedzina przedmiotowa jest więc „zbiorem naturalnym”. Tak rozumianą dziedzinę przedmiotową Ingarden przeciwstawia „klasie”, czyli pozbawionej wewnętrznej jednolitości, dowolnej, konwencjonalnej wielości określonej czysto intencjonalnie. Te wstępne określenia służą Ingardenowi do postawienia szeregu dalszych, szczegółowych pytań oraz skonstruowania typologii różnych dziedzin przedmiotowych, w tym także światów, jako pewnych szczególnych rodzajów dziedzin przedmiotowych.

<sup>18</sup> Rozróżnienie na klasę i dziedzinę przedmiotową rozważa Ingarden w ramach ontologii formalnej. Por. R. Ingarden *Spór o istnienie świata*, t. II, cz. 2, Warszawa 1987, s. 54–91. Por. też K. Barska, *Klasa w ontologii Ingardena*, „Estetyka i Krytyka”, 1(2008), s. 49–64.

Ponieważ przedmiotem sporu jest przypisywana przez Ingardena Husserlowi teza o bytowej heteronomiczności świata realnego, istotne znaczenie ma analiza heteronomicznych dziedzin przedmiotowych. Przykładami mnogości przedmiotów, które, być może, tworzą dziedziny przedmiotowe bytowo heteronomiczne, są wedle Ingardena: (1) gra w szachy; (2) mnogość dzieł różnych sztuk; (3) twory językowe (z jednej strony języki, a drugiej strony teorie naukowe); 4) przedmioty społeczno-prawne (z jednej strony prawo pozytywne, a z drugiej strony różne instytucje społeczne – jednostki administracyjne, państwa); (5) mnogość wartości danego rodzaju<sup>19</sup>. Ingarden czyni jednak zastrzeżenie, że w wypadku wartości oraz przedmiotów społeczno-prawnych nie wiadomo, czy są one rzeczywiście przedmiotami heteronomicznymi bytowo. Natomiast gra w szachy stanowi bez wątpienia pewną dziedzinę przedmiotową heteronomiczną, czyli taką, której elementy, jako będące wytworami operacji świadomości, są heteronomiczne bytowo. Odnośne rozważania Ingardena można potraktować jako kontynuację rozważań dotyczących ontologii dzieła sztuki literackiej. Choć Ingarden nie stworzył pełnej ontologii gier na miarę ontologii dzieła literackiego, mógł być to zrobić, posługując się metodą analogii – pewne tezy dotyczące dzieła literackiego dają się w naturalny sposób przenieść w dziedzinę gry w szachy; w dalszej części rozważań powrócę jeszcze do tej analogii.

#### FUNDAMENT FIZYCZNY A FIGURY WE WŁAŚCIWYM SENSIE

Szachy rozumie Ingarden jako zbiór zawierający ogół figur wraz z szachownicą i wszystkimi możliwymi do rozegrania partiami. Ingarden podkreśla, że partie szachów – choć znacząco odmienne od szachownicy i figur – także muszą być uwzględnione, gdyż stanowią rację istnienia tych ostatnich.

Rozważania Ingardena dotyczą ontologii tak rozumianych szachów<sup>20</sup>, oraz „innych gier tego typu”, jednak bez doprecyzowania, na czym polega ów typ gier. Ingarden wymienia jedynie, oprócz szachów, „gry w karty”, należy się więc domyślać, że chodzi o typ gier „umysłowych” czy „konceptualnych”, wykorzystujących pewne rekwizyty, które w ich obrębie posiadają specjalne znaczenie. Mowa zatem

<sup>19</sup> R. Ingarden, *Spór...*, s. 92.

<sup>20</sup> Tamże, s. 92–100.

nie tylko o grze w szachy, ale o wielości gier, stanowiących pewną specyficzną część ludzkiej kultury; Ingarden traktuje szachy jako paradygmat gier tego typu.

Wstępem do dalszych rozważań jest rozróżnienie na obiekt fizyczny i symbolizowaną przez niego figurę we właściwym znaczeniu (por. cytowaną wyżej wypowiedź Fergusona). E. Husserl w *Badaniach logicznych* stwierdza, że figury szachowe nie są częścią gry w szachy jako przedmioty wykonane z kości słoniowej czy drewna, i mające taki a taki kształt i kolor. Ich zjawiskowa i fizyczna konstytucja jest całkiem nieistotna i może być dowolnie zmieniana. One stają się figurami w grze poprzez reguły, które nadają im ich ustalone znaczenie w obrębie gry<sup>21</sup>.

Idący tym tropem Ingarden wskazuje na dwuznaczność nazw „figura szachowa”<sup>22</sup> i „szachownica”. Z jednej strony oznaczają one materialne figury, które są

[...] fizycznymi fundamentami figur szachowych we właściwym sensie<sup>23</sup>, fundamentami, których może być bardzo wiele, a które także mogą ewentualnie całkiem odpaść. Tam jednak, gdzie się ich rzeczywiście używa, zostają one wprowadzone jedynie ze względu na wygodę, ponieważ za ich pomocą łatwiej jest grać efektywnie niż przy tzw. „ślepej grze”<sup>24</sup>. Natomiast figur szachowych we właściwym sensie istnieje tylko ściśle określona liczba – a mianowicie 32 [...] I tak samo istnieje dowolnie wiele materialnych szachownic, ale w „grze w szachy” jest tylko jedna jedyna „szachownica” we właściwym sensie: pole o 64 miejscach, które są w określony sposób uporządkowane. [...] Ta jedyna szachownica zaś jest znów tylko ogólnym typem pewnej szczególnej przestrzeni, która jest wyraźnie nieciągła [...] składa się z uporządkowanej nieciągłej mnogości kwantów powierzchniowych, które mogą być zajmowane kolejno przez różne figury. Pojedyncze typy figur różnią się jednak od siebie pod dwoma względami: po pierwsze, tak zwanym „kolorem” [...] co naturalnie jest tylko nazwą umowną i oznacza tylko przynależność

<sup>21</sup> Por. E. Husserl, *Badania logiczne*, przeł. J. Sidorek, Warszawa 2000, s. 86.

<sup>22</sup> Por. przypis 10.

<sup>23</sup> W jednym miejscu Ingarden pisze o „samyh figurach” i służących im za fundament bytowy „realnych figurkach” (R. Ingarden, *Spór...*, s. 99.) Zapewne dogodnym rozwiązaniem występującej tu dwuznaczności byłoby przyjęcie konwencji terminologicznej rozróżniającej *figurę* i *figurkę* (w powyższych znaczeniach).

<sup>24</sup> Por. też wypowiedź G.H. Hardy’ego: „It makes no difference to a chess problem whether the pieces are white and black, or red and green, or whether there are physical ‘pieces’ at all; it is the same problem which an expert carries easily in his head and which we have to reconstruct laboriously with the aid of the board. The board and the pieces are mere devices to stimulate our sluggish imaginations, and are no more essential to the problem than the blackboard and the chalk are to the theorems in a mathematical lecture”. Por. G. H. Hardy, *A Mathematician’s Apology*, Cambridge University Press, 1940, s. 26.

do odpowiedniej grupy figur, którymi rozporządza jeden gracz [...] Po drugie, zaś różnią się od siebie dokładnie zdefiniowanym zakresem funkcji, jakie poszczególne figury w poszczególnych „ciągach” może pełnić”<sup>25</sup>.

Mamy więc w grze w szachy do czynienia z istnościami dwóch rodzajów. Z jednej strony są to indywidualne przedmioty realne – figury i szachownice, stanowiące część kultury materialnej i będące obiektem zainteresowań archeologów, etnografów, historyków sztuki i rzemiosła artystycznego. Te niezliczone przedmioty indywidualne są fizycznymi fundamentami figur w drugim, właściwym sensie, czyli pewnych ogólnych typów, mających możliwość uczestniczenia w poszczególnych partiach szachowych. Szachista – podobnie jak geometra – w praktyce stosuje zatem (zwykle bezwiednie) elementy redukcji eidetycznej: od konkretnego podłoża przechodzi do uchwycenia pewnego typu<sup>26</sup>.

#### REGUŁY KONSTITUTYWNE I REGULATYWNE

W niektórych sytuacjach (Ingarden pisze o końcówkach szachowych) tylko wybór pewnego konkretnego zagrania prowadzi do zrealizowania celu gry w szachy, tj. mata. Takie zagranie nazywa Ingarden „poprawnym”:

[...] pojęcie poprawności gry (...) znaczy znacznie więcej niż „zgodnie z regułami gry” i nie zostało, o ile wiem, nigdy dokładnie zdefiniowane<sup>27</sup>.

Pisząc o poprawności ma więc Ingarden na myśli zagranie, które (1) jest zgodne z regułami gry; (2) prowadzi do zrealizowania celu gry, jest zagranie skutecznym czy dobrym. Ponieważ istnieją odkrywane przez kolejne pokolenia graczy pragmatyczne wskazówki dotyczące

<sup>25</sup> R. Ingarden, *Spór...*, s. 92–93.

<sup>26</sup> Por. M. Natanson, *Edmund Husserl. Philosopher of Infinite Tasks*, Northwestern University Press, Evanstone, Illinois 1973, s. 67–68. Por. też wypowiedź S. Rachelsa: „mistrz nie potrafi widzieć gońca na e3 jako kawałka martwego drewna, nie bardziej niż ty możesz patrzeć na twarz twojego najlepszego przyjaciela i widzieć nic nieznaczący układ kształtów i kolorów” (tłum. moje – F.K.); por. S. Rachels, *The Revisited Art* [w:] *Philosophy Looks at Chess*, s. 215.

<sup>27</sup> Por. R. Ingarden, *Spór...*, s. 100. Searle przez poprawne zagranie danego gracza rozumie zagranie spełniające trzy warunki: 1. warunek przygotowawczy (w kolejności zagrań jest to jego ruch), 2. warunek szczerości (gracz nie oszukuje, nie chce ‘umyślnie przegrać’ – jest to ogólny, nieswoisty, warunek dla gier opartych na rywalizacji) i 3. warunek istotny (zagranie to jest zgodne z regułami konstytutywnymi), por. J. Searle, *Czynności mowy: rozważania z filozofii języka*, przeł. B. Chwedeńczuk, Warszawa 1987, s. 85–86.

dobrej czy skutecznej gry, możemy także mówić o regułach takiej skutecznej gry. Widoczna jest tu potrzeba rozróżnienia dwóch rodzajów reguł, które występują w szachach: „kategorycznych” czy konstytuujących grę, oraz reguł gry skutecznej czy zręcznej, mających charakter imperatywów hipotetycznych, ważnych, o ile chce się wygrać. Pierwsze z nich – reguły konstytutywne – umożliwiają granie w ogóle, podczas gdy drugie – reguły regulatywne – umożliwiają granie dobrze, ich istnienie i specyfika jest przy tym pochodną reguł konstytutywnych<sup>28</sup>.

Klarowny opis tych dwóch rodzajów reguł przedstawia Searle. Reguły regulatywne regulują pewne istniejące uprzednio, niezależnie od tych reguł, formy zachowania. Klasycznym przykładem takich reguł są reguły ruchu drogowego, np. „jedź prawą stroną drogi”. W odróżnieniu od nich, reguły konstytutywne nie tylko regulują, ale także ustanawiają czy też czynią możliwymi formy działania, które regulują:

Klasycznym przykładem są reguły gry w szachy. Nie jest to przypadek tego rodzaju, że ludzie przestawiali kawałki drewna na desce i w końcu stwierdzili: „Żeby uchronić się przed zderzaniem ich ze sobą, musimy ustanowić jakieś reguły”. Reguły gry w szachy nie są takie, jak reguły ruchu drogowego. To raczej sama możliwość gry w szachy zależy od istnienia reguł gry w szachy, ponieważ gra w szachy polega na działaniu zgodnym z całkiem sporym podzbiorem reguł gry w szachy. Takie reguły nazywam regułami konstytutywnymi<sup>29</sup>.

Rzecz jasna, także reguły konstytutywne szachów są ludzkim tworem, w czym przejawia się, jak podkreśla Ingarden, zależność bytowa szachów od społeczności graczy. Swoistość reguł konstytutywnych jest odpowiedzialna za postulowane przez Ingardena „ostre” odgraniczenie dziedziny szachów od innych dziedzin. Stanowi ona zamkniętą w sobie dziedzinę twórców intencjonalnych szczególnego

<sup>28</sup> S. Lem pisze o „podwójności funkcjonalnej” czy dwóch zbiorach reguł, wyróżniając: 1. reguły elementarne; które definiują dozwolone ruchy, oraz 2. reguły zwierzchnie (zalecenia taktyczne i strategiczne), powiadamiające o tym, jak należy grać; „owe zwierzchnie reguły mogą się urzeczywistniać tylko dzięki temu, że tamte, elementarne, istnieją, tj. taktyka działa jako prawidłowość poprzez własności figur zdeterminowane”. Por. S. Lem, *Filozofia przypadku*, t. II, Kraków 1975, s. 155. Rozbudowaną dyskusję tego problemu przedstawia B. Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview, Peterborough, Ontario 2005, s. 56–60.

<sup>29</sup> J. Searle, *Mind, Language And Society: Philosophy In The Real World*, Basic Books, New York 1998, s. 123. Podany przekład jest zmodyfikowaną wersją przekładu polskiego odnośnego fragmentu tej książki, por. J. Searle, *Umysł, język, społeczeństwo: filozofia i rzeczywistość*, przeł. D. Cieśla, Warszawa 1999, s. 196.

rodzaju. Za najwyższy moment materialny, decydujący o niearbitralnym charakterze więzi jej elementów, można uznać ukonstytuowanie przez reguły konstytutywne gry w szachy. Tym samym oczywista staje się wzajemna przynależność szachownicy i figur szachowych. Jak pisze Ingarden „zachodzi istotna jedność (przynależność) pomiędzy figurami szachowymi a szachownicą, jedno z drugim stanowi jedną wewnętrźnie związaną całość, jedną dziedzinę”<sup>30</sup>. Szachownica jako system miejsc oraz figury posiadają sens tylko we wzajemnym odniesieniu, określonym przez reguły konstytutywne. Ukonstytuowanie przez reguły konstytutywne jest też racją włączenia do dziedziny „szachów” ogółu możliwych gier. Można więc zaklasyfikować grę w szachy jako dziedzinę o heteronomicznych składnikach, zależną bytowo od społeczności graczy, jednakże opartą na autentycznej czy „naturalnej”, w sensie niearbitralnej, więzi jej elementów. Choć więź ta jest pochodną intencjonalnie utworzonych reguł konstytutywnych, po ich zaistnieniu nie jest jednakże oparta na dowolnym rozstrzygnięciu, jak miałyby to miejsce w wypadku klasy. Porównując szachy z inną dziedziną heteronomiczną – „państwem dzieł sztuki” – Ingarden stwierdza, że szachy jako końcowy wynik historii powstawania gry w szachy stanowią pewną jednolitą całość czy system, podczas gdy ogół dzieł sztuki nie tworzy tego rodzaju całości. „Figury w szachach są członami całości, w której obrębie pełnić mają rozmaite funkcje. Dzieła sztuki nie stanowią takich członów”<sup>31</sup>, co utrudnia odgraniczenie obszaru dzieł sztuki.

Szachy są czysto intencjonalnym wytworem, powstałym poprzez dowolne, subiektywne rozstrzygnięcie „twórcy gry w szachy” (czyli społeczności, która opracowała reguły konstytutywne gry w szachy). Jednak pomimo tej dowolności, jak pisze Ingarden:

[...] nie jest to dziwaczny twór fantastyczny [...] poza nimi kryje się zwarta myśl, której realizacja wprawdzie służy rozrywce, ale zarazem w przedziwny sposób prowadzi do całego kompleksu interesujących zagadnień operacyjnych, które zawierają w sobie szczególnie moment konieczności<sup>32</sup>.

Zdziwienie Ingardena budzi występowanie związków koniecznościowych w obrębie całkowicie dowolnego, czysto intencjonalnego tworu, jakim są szachy. W związku z tym konstatuje, że samo występo-

<sup>30</sup> R. Ingarden, *Spór...*, s. 98.

<sup>31</sup> Tamże, s. 102.

<sup>32</sup> Tamże, s. 100.

wanie takich koniecznych związków w teoriach matematycznych nie może świadczyć o ich autonomii bytowej. Niestety, Ingarden nie rozwija tej interesującej z punktu widzenia filozofii matematyki myśli.

### NIECIĄGŁA „ZASOPRZESTRZEŃ” SZACHOWA

Wedle Ingardena charakterystycznym rysem szachownicy, jako pewnej powierzchni, jest nieciągłość. Ingarden zwraca uwagę, że w świecie realnym przestrzeń jest pojęta jako ciągła, co odróżnia przestrzeń realną od *quasi*-przestrzeni występującej w szachach<sup>33</sup>. Oprócz tego w szachach istnieje też inna zasada porządkująca:

W każdej partii mianowicie, rzeczywiście rozgrywanej albo tylko idealnie myślanej, istnieje pewien dokładnie określony porządek następowania po sobie poszczególnych ruchów. [...] Jeżeli realni partnerzy efektywnie rozgrywają pewną partię szachów, to ów porządek następowania po sobie przekształca się we właściwe następowanie po sobie w czasie. To efektywne uporządkowanie czasowe efektywnie wykonanych ruchów nie jest jednak konieczne, natomiast porządek polegający na „kolejności”, w której ruchy muszą następować, jest dla każdej partii istotny: jest tylko zewnętrznym przejawem tego porządku to, że się ruchy – zawsze parami – numeruje. [...] Ten porządek następowania po sobie, a tym samym także owo (skończone) medium – pewien *quasi*-czas, na jaki napotykamy także w zupełnie innych dziedzinach resp. przedmiotach np. w ciągach liczbowych w teorii mnogości albo następowaniu po sobie części (rozdziałów) w dziele literackim – należy z istoty do gry w szachy<sup>34</sup>.

Mamy więc tutaj do czynienia ze zjawiskami analogicznymi do tych występujących w dziele literackim, przy czym nieciągłość *quasi*-czasu w grach typu szachów, formalna struktura nieciągłej mnogości, jest tutaj szczególnie wyraźna. Jednak w odróżnieniu od dzieła literackiego, w którym występują miejsca niedookreślenia, schematyczność w szachach nie wiąże się z tego typu niedookreśleniem, gdyż twory szachowe nie są domniemywane jako reprezentanty realnych, a więc w pełni dookreślonych, przedmiotów<sup>35</sup>.

W analogii do procesów (np. rozgrywania partii szachów przez graczy jako pewnej czynności trwającej w pewnym określonym okresie czasu) w wypadku samej partii jako następstwa posunięć można mówić

<sup>33</sup> Jednak w związku z pewnymi zjawiskami kwantowymi, nieciągła *quasi*-przestrzeń szachowa może okazać się dobrym modelem przestrzeni fizycznej.

<sup>34</sup> R. Ingarden, *Spór...*, s. 98–99.

<sup>35</sup> Problem *quasi*-czasu u Ingardena (także w kontekście gry w szachy) omawiałem w pracy *Filozofia czasu Romana Ingardena wobec sporów o zmienność świata*, Kraków 2011.

o sekwencjach. Podobnie jak procesy, sekwencje te posiadają pewne „fazy” (debiut, gra środkowa, końcówka), przy czym nie występuje tu ciągłość, ale ostre odgraniczenie dyskretnych elementów.

### AKTYWNA ROLA GRACZY

Wspomniana wyżej zależność bytowa szachów od społeczności graczy przejawia się nie tylko w charakterze reguł konstytutywnych, ale też w sposobie rozgrywania poszczególnych partii szachowych. Jak pisze Ingarden:

Jeżeli więc do szachów jako pewnej szczególnej dziedziny przedmiotowej zaliczamy nie tylko zespół figur i szachownicę, ale także ogół możliwych gier, [...] to ingerencja graczy w przeprowadzeniu poszczególnych partii jest niezbędna. W ten sposób okazuje się szczególna relatywność bytowa partii szachów wobec podmiotów świadomości<sup>36</sup>.

Gracze zostają wprowadzeni do rozważań Ingardena jako źródła koniecznych ingerencji, które nie przynależą do dziedziny szachów (nie są jej elementami), ale są pomyślane jako swoiste centra dyspozycyjne, aktualizujące w danej sytuacji pewne możliwe zagranie. Przemieniają oni niewystarczający warunek danego zagrania w warunek wystarczający. Ta teza wiąże się z teorią przyczynowości Ingardena, w której przez przyczynę rozumie się dopełniający warunek zaistnienia pewnego stanu rzeczy. Granie w szachy jest więc aktualizowaniem pewnych możliwych zagrań, przejściem od partii możliwych czysto kombinatorycznie do partii efektywnie rozegranych.

Z zagadnieniem tym wiąże się interesujący zarzut, postawiony Ingardenowi przez D. Gierulanę. Otóż jeśli uwzględni się ogół wszystkich partii kombinatorycznie możliwych (to jest zgodnych z regułami konstytutywnymi), wówczas „poszczególne partie z konieczności same w sobie są wyznaczone i żadna ingerencja gracza nie jest niezbędna”<sup>37</sup>. Odpowiedź Ingardena polega na wskazaniu, po pierwsze, że w każdej sytuacji istnieje zbiór możliwych ruchów (tu konieczne jest dodanie zastrzeżenia, wskazującego na istnienie wyjątków, jak choćby sytuacji typu zug-zwang), z których jeden musi zostać wybrany przez gracza – czynnik ingerujący spoza zbioru możliwych partii. Po drugie, zadaniem gracza jest wybór dobrego i odrzucenie złego zagrania, a więc wybór planowych, zorganizowanych partii i odrzucenia partii chaotycznych

<sup>36</sup> R. Ingarden, *Spór...*, s. 95–96.

<sup>37</sup> Tamże, s. 96 (przypis 86).

czy bezplanowych (istnieje tu analogia z dictum Michała Anioła o odrzucaniu tego, co zbędne). Skoro do istoty gry w szachy należy pewna organizacja partii, ingerencja graczy okazuje się konieczna do wykluczenia z ogółu możliwych partii tych, które są bezplanowe czy bezsensowne, przy czym do czasu sprecyzowania kryteriów „dobrego” zagrania określenie zbioru sensownych partii pozostaje nieostre.

## PARTIA SZACHÓW JAKO TWÓR WIELOWARSTWOWY

Rozważania Ingardena dotyczące gry w szachy przywodzą na myśl jego wcześniejsze badania z zakresu estetyki, w których występuje pojęcie fizycznego fundamentu dzieła sztuki przeciwstawione samemu, czysto intencjonalnemu dziełu sztuki (przykładowo, w dziedzinie malarstwa będzie to, odpowiednio, malowidło i obraz). Zarazem narzuca się analogia pomiędzy dziełem literackim a partią szachów. Ta ostatnia także jest bytem wielowarstwowym, w którym należy rozróżnić przynajmniej trzy warstwy:

1. Warstwę fundamentu fizycznego resp. notacji szachowej, występującego w formie pisanej bądź ustnej. Wymiennosc notacji i zestawu figur i szachownicy przypomina, by posłużyć się pewną analogią matematyczną, wymiennosc liczydła i notacji arytmetycznej.

2. Warstwę wyobraźniową, czyli wyglądków figur i szachownicy, w toku rozgrywania danej partii do niej przypisanych. Ponieważ gra w szachy opiera się na nieustannej analizie przyszłych wariantów, wymagającej dokonywania manipulacji wyobrażonymi figurami na wyobrażonej szachownicy, warstwa ta występuje nie tylko przy grze na ślepo, ale także w wypadku korzystania z materialnego zestawu figur i szachownicy.

3. Warstwę figur i szachownicy we właściwym sensie, czyli pewnych typów zdefiniowanych przez reguły konstytutywne, które w toku partii nie są dane naocznie.

Wedle Ingardena, w toku rozgrywania partii każda figura, będąca pewnym typem zdefiniowanym przez reguły, w toku danej partii konkretyzuje się w pewnej mierze jako nosicielka pewnych ruchów. Dzięki temu osiąga ona swoją pełną indywidualność, co Ingarden uważa za osobliwą ontologicznie przemianę charakteru bytowego<sup>38</sup>. Można to interpretować albo tak, że istotnie mamy tu do czynienia z indywidualizacją przedmiotów należących do trzeciej warstwy, albo

<sup>38</sup> Tamże, s. 94.

też wskazać na przypisanie figur do danej partii-sekwencji (*quasi*-procesu), indywidualizującej się w swym toku. Wówczas na samym początku danej partii dana figura miałaby jedynie swoją ogólną charakterystykę jako pewien typ oraz przyporządkowanie do tej partii. Jednak uczestnicząc w historii owej partii, nabywałyby szeregu własności jako nosicielka pewnych posunięć.

Zjawisko indywidualizowania się figur w toku rozgrywania partii jest możliwe tylko dzięki operacjom świadomościowym graczy. Jest ono trzecim powodem (obok omawianych wyżej: pochodności reguł konstytutywnych od twórczych aktów graczy oraz aktualizowaniu przez graczy możliwych zagrań) dla którego konieczne jest uwzględnienie ingerencji społeczności graczy w dziedzinę gry w szachy<sup>39</sup>.

### ZAKOŃCZENIE

Możemy teraz powrócić do problemu postawionego przez Smullyana. W świetle ontologii Ingardena obydwie zaproponowane rozwiązania dotyczące statusu figury szachowej są niezadowolające. Przedstawiony przez Fergusona argument dotyczący zamiany figury jest wystarczający do odrzucenia „nominalistycznego” utożsamienia figury z jej fizycznym fundamentem. Natomiast „platońskie” utożsamienie figury (we właściwym sensie) z „idealnym bytem matematycznym”, choć bardziej wyrafinowane, przynajmniej przy dosłownej interpretacji owego „platonizmu” także jest niezadowolające. W szachach mamy bowiem do czynienia z dowolnym wytworem powstałym w pewnym momencie historycznym, co jest niezgodne z platońską tradycją filozofii matematyki i bytów idealnych, wedle której byty te istnieją odwiecznie.

Analogiczny do powyższego problem Ingarden rozpatrywał w kontekście badań nad sposobem istnienia dzieła literackiego, polemizując z W. Conradem, który uważał dzieło literackie za przedmiot idealny. Wedle Ingardena dzieło literackie (będące analogonem partii szachowej) zasadniczo różni się od przedmiotów idealnych (jak figury geometryczne czy liczby), o których „nie ma sensu twierdzić, że kiedyś powstały”<sup>40</sup>.

W tej sytuacji trafnym rozwiązaniem jest Ingardenowskie ujęcie statusu „przedmiotów szachowych” jako obiektów czysto intencjonalnych. Stanowisko to można nazwać „konceptualizmem” – rozwiąza-

<sup>39</sup> Tamże, s. 94–95.

<sup>40</sup> R. Ingarden, *O dziele literackim*, przeł. M. Turowicz, Warszawa 1988, s. 32.

niem pośrednim między „nominalizmem” Watsona a „platonizmem” Fergusona. Czy rozwiązanie to ma konsekwencje dla wyjściowego, bardziej szczegółowego problemu tożsamości czarnej wieży? Wieża, jako przynależąca do gry we właściwym sensie figura, jest przedmiotem czysto intencjonalnym, ukonstytuowanym przez operacje świadomości graczy. Owe akty konstytucji sensu owej figury są możliwe dzięki, znanym graczom, regułom konstytutywnym gry w szachy. Czy czarna wieża przed i po ruchu białego piona powinna być, w świetle tych reguł, ukonstytuowana jako ta sama wieża (która nie wykonała żadnego „ruchu”)? Wprawdzie problem ten dotyczy tożsamości pewnego przedmiotu czysto intencjonalnego, jego rozwiązanie nie zależy jednak od tezy o czysto intencjonalnym statusie problematycznej figury. Ontologiczna teoria Ingardena pozostawia więc rozstrzygnięcie tego problemu w dziedzinie, by tak rzec, *hermeneutyki szachowej*, a więc szczegółowej interpretacji reguł konstytutywnych tej gry. Zagadkowość tego problemu wiąże się z istnieniem pewnych luk u podstaw reguł gry w szachy (pojęcia ruchu, tożsamości figury), stąd jego „filozoficzne” konotacje. Ontologia nie może odpowiedzieć na tego typu pytania, dostarczając wszakże odpowiedzi na inne, pokrewne, choć bardziej ogólne zagadnienia.

## LITERATURA

- Ajdukiewicz K., *Pojęcie dowodu w znaczeniu logicznym* [w:] tenże, *Język i poznanie*, t. I., PWN, Warszawa 2006, s. 1–10.
- Barska K., *Klasa w ontologii Ingardena*, „Estetyka i Krytyka”, (1) 2008, s. 49–64.
- Ciekawa prelekcja, „Szachy”, 8/1955, s. 182–183.
- Dennett D., *Higher-order truths about chess*, „Topoi” 2006, s. 39–41.
- Giżycki J., *Z szachami przez wieki i kraje*, Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa 1984.
- Giżycki J., Litmanowicz W., *Filozofia szachów* [w:] tychże, *Szachy od A do Z*, t. I, Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa 1986, s. 256–258.
- Graefrath, B., *To Know the Past One Must First Know the Future: Raymond Smullyan and the Mysteries of Retrograde Analysis* [w:] Hales B., (ed.), *Philosophy Looks at Chess*, Open Court, Chicago and La Salle, Illinois 2008, s. 1–12.
- Grobler A., *Szachy moja miłość*, „Tygodnik Powszechny”, 39, 1992, s. 6–7.
- Hardy G. H., *A Mathematician's Apology*, Cambridge University Press, London 1940.
- Huemer W., *Husserl and Haugeland on Constitution*, „Synthese” 137, 2003, s. 345–368.
- Husserl E., *Badania logiczne*, t. II/I, przeł. J. Sidorek, PWN, Warszawa 2000.
- Ingarden R., *O dziele literackim*, przeł. M. Turowicz, PWN, Warszawa 1988.
- Ingarden R., *Spór o istnienie świata*, t. II, cz. 2, oprac. D. Gierulanka, PWN, Warszawa 1987.

- Kobiela F., *Filozofia czasu Romana Ingardena wobec sporów o zmienność świata*, Universitas, Kraków 2011.
- Kotarbiński T., *Traktat o dobrej robocie*, Wydawnictwo PAN, Warszawa 1965.
- Lem S., *Filozofia przypadku*, t. II, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.
- Łukasiewicz J., *W obronie logistyki* [w:] tenże, *Z zagadnień logiki i filozofii*, PWN, Warszawa 1961, s. 210–219.
- Martin B., *The Difficult Ways of God and Caïssa: Chess, Theodicy and Determinism in Gadamer* [w:] Hales (ed.) *Philosophy Looks at Chess*, Open Court, Chicago and La Salle, Illinois 2008, s. 89–117.
- Natanson M., *Edmund Husserl. Philosopher of Infinite Tasks*, Northwestern University Press, Evanstone, Illinois 1973.
- A-V. Pietarinen, *Who Play Games in Philosophy* [w:] B. Hales (ed.), *Philosophy Looks at Chess*, Open Court, Chicago and La Salle, Illinois 2008, s. 119–136.
- Rachels S., *The Reviled Art* [w:] Hales D., (ed.), *Philosophy Looks at Chess*, Open Court, Chicago and la Salle, Illinois 2008, s. 209–225.
- Rogucki K., *Szachy i filozofia*, „Akant”, nr 8, 2010, s. 14–15.
- Searle J., *Czynności mowy: rozważania z filozofii języka*, przeł. B Chwedeńczuk, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1987.
- Searle J., *Mind, Language And Society: Philosophy In The Real World*, Basic Books, New York 1998; *Umysł, język, społeczeństwo: filozofia i rzeczywistość*, przeł. D. Cieśla, Wydawnictwo CiS; Wydawnictwo WAB, Warszawa 1999.
- Suits B., *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview, Peterborough, Ontario 2005.
- Smullyan R., *Zagadki szachowe Sherlocka Holmesa*, przeł. Anna Wójtowicz, KiW, Warszawa 1999.
- Teresa od Jezusa, *Droga doskonałości*, przeł. H. P. Kossowski, Wydawnictwo Karmelitów Bosych, Kraków 2006.
- Yalom M., *Birth of Chess Queen*, Harper Collins, New York 2004.

THE FOUNDATIONS OF THE ONTOLOGY OF CHESS.  
REMARKS INSPIRED BY THE THOUGHT OF ROMAN INGARDEN

Summary

On the basis of a peculiar chess puzzle, the paper presents an analysis of a more general philosophical problem, which links chess with ontology and phenomenology, namely the problem of the ontological status of a chess piece. In *The Controversy over the Existence of the World*, Roman Ingarden presents the most complete study of this problem, as well as several other problems related to it which might be generally characterized as the fundamentals of the philosophy of chess. The presentation of Ingarden's considerations is supplemented by comments taken from works of other thinkers such as Husserl, Searle or Smullyan.

Filip Kobiela