

Magazyn Polskiej Akademii Nauk
nr 4 (44) 2015
kwartalnik
ISSN 1733-8662
nakład: 2100 egz.

Wydawca:

© Polska Akademia Nauk
Biuro Upowszechniania
i Promocji Nauki
pl. Defilad 1, 00-901 Warszawa
e-mail: academia@pan.pl
academia.prenumerata@pan.pl
www.naukaonline.pl
www.academia.pan.pl

zespół redakcyjny:

Jan Strelau
honorowy redaktor naczelny

Anna Zawadzka
redaktor naczelna,
nauki humanistyczne

Katarzyna Czarniecka
zastępca redaktor naczelnej,
sekretarz redakcji

Agnieszka Kłoch
nauki biomedyczne

Agnieszka Pollo
nauki ścisłe i techniczne

Jolanta Iwańczuk
nauki o Ziemi

Paweł Adamów
dyrektor artystyczny

Renata Modzelewska
redakcja językowa

Rada Naukowa:
Jerzy Duszyński
przewodniczący
Edward Nęcka
Grażyna Borkowska
Leszek Kaczmarek
Roman Micnas
Lucjan Pawłowski
Witold Rużyłto
Henryk Szymczak

DTP: Studio J.P.J.
Druk: Edit Sp. z o.o.

Od redakcji

Reguły gry

Gry wielu z nas kojarzą się z dzieciństwem. Klasyczne planszowe, takie jak Chińczyk, czy komputerowe, od „Księcia Persji” po najnowsze wydanie „Wiedźmina” – chyba każde dziecko gra w jakąś grę. Każdej towarzyszą emocje. Rzucając kostką, przesuwając pionki, wykonując ruch myszką czy kursorem na klawiaturze, mamy nadzieję: przejdę na następny poziom, przesunę się o parę pól, nie dam się pożreć potworowi, ominę przeszkodę. Jesteśmy przejęci i bardzo chcemy wygrać.

Tradycyjne gry planszowe i komputerowe uczą nas generalnych reguł, jak się zachowywać w czasie gry i po niej. Tego, że trzeba umieć nie tylko przegrywać, lecz także wygrywać. Nauki starszych mówiły, żeby po wygranej nie okazywać demonstracyjnie radości, a po przegranej nie rozsypywać ze złością kart, nie rzucać kubkiem kawy w monitor komputera czy rakieta w kort tenisowy. Te rady okazywały się pożyteczne.

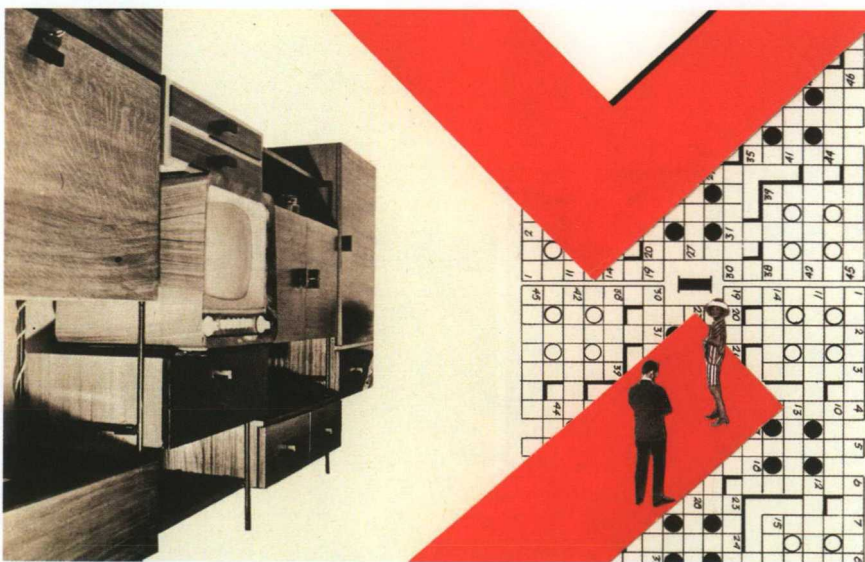
Gdy się przegrywa, powraca myśl: „nie ma w grze przegranych ani wygranych”. Można uznać, że to marna pociecha wszystkich nieudaczników. Zawsze jest jakiś wygrany: czy to przeciwnik na macie, drużyna po drugiej stronie pola, czy zespół badaczy zajmujący się podobnym tematem, ale lepiej interpretujący wyniki i szybciej publikujący. Przekonujący jest przykład, którego użył niedawno w wywiadzie polski zapaśnik: trener zawsze mu mówił, że wygrana nie ma znaczenia – dopiero przegrana czegoś uczy: zmusza do zastanowienia, co zrobiło się źle, który ruch był błędny, nie dość nieprzemysłany, spóźniony.

Na wyższy stopień przenoszą nas gry zespołowe. Na przykład po rozgrywce siatkarskiej zawodnicy obu drużyn muszą podejść do siebie i uścisnąć sobie dłonie. Nie ma znaczenia, czy to gratulacje dla zwycięzców, czy podziękowanie za grę.

To drugie bywa szczere. Oznacza obietnicę: nie będziemy szukać innego rewanżu niż ten, który nastąpi w następnym meczu.

Trzymanie się reguł bywa zbawienne.

Redakcja ACADEMII



Tomasz Szerszeń

Tomasz Szerszeń – kolaż z serii „Ty. Ja. Rzeczy” (2012) Projekt to rodzaj wizualnej archeologii lat 60., próba krytycznej rekonstrukcji świata rodzącego się konsumpcjonizmu à la PRL. „Ty” to młoda kobieta albo młody mężczyzna. „Ja” to młody mężczyzna albo młoda kobieta. „Rzeczy” to świat, który ich otacza, o którym marzyli. Rzeczy ich opisują i definiują. Uszczęśliwiają i osaczają. Pozwalają marzyć, ale również te marzenia odbierają. Więcej: www.tomaszszerszen.com