

# KARTA GRY *OBLIGATIO*

## Pochodzenie i ogólny opis gry

W grę *obligatio* grano w średniowiecznych szkołach i uniwersytetach. Służyła ona przede wszystkim rozwijaniu u uczniów i studentów umiejętności myślenia logicznego, pod którym to względem średniowieczna edukacja stała na bardzo wysokim poziomie. Metodę tą wywodzą niektórzy badacze z *Topik* Arystotelesa, a nawet z rozmów *elenktycznych* (zbijających) Sokratesa.

W grze biorą udział dwie osoby (lub grupy), jedna formułuje tezy (*Oponent*), a druga (*Respondent*) ma je zatwierdzić, odrzucić lub poddać w wątpliwość. Rozmowa ta jest prowadzona w taki sposób, że *Oponent*, czyli osoba pytająca, ma doprowadzić respondenta do sprzeczności logicznej. W średniowieczu stosowane różne zestawy reguł prowadzenia takiej rozmowy.

Poniżej przedstawiamy jej współczesną wersję opracowaną przez Tomasza Mazura.

## Reguły gry

### 1. *Positio*

Gra zaczyna się od *Positio*, czyli wyjściowej tezy. *Positio* formułuje *Oponent*. *Positio* jest zdaniem fałszywym. Przykład: „Masz brodę” (w znaczeniu zarostu) – powiedziane w okoliczności, w której *Respondent* brody nie ma. *Positio* może być zupełnie absurdalna.

### 2. Akceptacja *Positio*.

Pierwszym zadaniem *Respondenta* jest potwierdzenie *Positio*. Musi je przyjąć. Przyjmuje je mówiąc *Concedo* (przyjmuje).

### 3. Reguły rozmowy.

Po przyjęciu *Positio* toczona jest rozmowa, w której *Oponent* przedstawia kolejne tezy (zdania), podczas gdy *Respondent* odpowiada za pomocą określeń: *Concedo* (przyjmuje), *Nego* (neguje), *Dubito* (wątpię). Szczegółowe zasady tej rozmowy są następujące.

#### 3.1. Należy negować każde zdanie, które jest sprzeczne logicznie z wyjściową tezą.

Jeżeli weźmiemy podany tu już przykład *Positio* i przyjąwszy, że *Respondentem* jest kobieta to zdanie: „Kobiety nie mają brody” należy odrzucić jako sprzeczne z *Positio*. Podobnie zdanie: „Żadna kobieta w tym pokoju nie ma brody” należy odrzucić, nawet jeśli jest to jawnie sprzeczne z rzeczywistością.

3.2. Należy potwierdzać każde zdanie, które jest prawdziwe, jeżeli jednocześnie nie jest sprzeczne z *Positio*.

3.3. Należy negować każde zdanie, które jest sprzeczne z koniunkcją wszystkich potwierdzonych wcześniej zdań.

Jeśli zanegowałeś jakieś prawdziwe zdanie, bo wchodziło ono w konflikt z *Positio* to w dalsze kolejności nie możesz uznać żadnego zdania, które byłoby z nim logicznie sprzeczne.

3.4. *Dubito* można stosować tylko wtedy, gdy w uznaniu jakiegoś zdania przeszkadza nam brak fachowej wiedzy.

Na przykład: „Za porost brody u kobiet odpowiada taki a taki hormon.” Jeżeli nie masz wiedzy, żeby to potwierdzić, mów *Dubito*. Nie stosuj jednak *Dubito* jako uniku lub w celu dzielenia włosa na czworo. Jak człowiek się uprze wszystko może poddać w wątpliwość (co wykazali już antyczni sceptycy), dowodząc na przykład, że nie sposób ustalić ile włosów trzeba (i jakiej długości), żeby coś nazwać brodą.

3.5. *Respondent* nie może używać więcej niż dwu funktorów zdaniowych w jednym zdaniu.

Przez funktor zdaniowy rozumiemy tu sposoby łączenia i modyfikacji zdania, a więc: implikację (*jeżeli... to*), alternatywę rozłączną (*albo... albo*), alternatywę łączną (*lub*), koniunkcję (*i*), negację (*nieprawda, że*).

Zasada ta ma zapobiec nadmiernemu skomplikowaniu tez, w efekcie czego *Respondentowi* bardzo trudno udzielić odpowiedzi w krótkim czasie. Na przykład zdanie: „Jeżeli Karolina i

