

Marek PEREK

<https://orcid.org/0000-0002-1899-9911>

Uniwersytet Jana Długosza w Częstochowie

Atawistyczne korzenie zachowań ludycznych i ich ślady w semantyce „gry” w kontekście ich związków ze zjawiskiem poznania (cz. I)

Streszczenie

W tekście analizuję ustrukturuwanie semantyczne słowa „gra” w celu przebadania powiązań zjawiska ludyczności z różnymi formami poznania. Korzystam z wyników badań Johana Huizingi i Hansa-Georga Gadamera, którzy w swych sławnych pracach zrekonstruowali prymarną naturę uczestnictwa w grach, ich fundamentalną rolę z procesach kulturyzacji ludzkich społeczeństw (Huizinga) oraz udział w fenomenie wszelkiego rozumienia (hermeneutyka filozoficzna Gadamera). W drugim, komplementarnym tekście przedstawię filiacje między poznaniem i ludycznością w oparciu o model poznania rozumiany jako teoretyczne rozkładanie złożoności przedmiotu badań.

Słowa kluczowe: gra, złożoność, ludyczność, struktury semantyczne.

Głównym tematem artykułu jest analiza ustrukturuwania semantycznego słowa „gra”, z wykorzystaniem tego, co o aktywności ludycznej pisali Johan Huizinga i Hans-Georg Gadamer w kontekście prymarności tego fenomenu i jego ewolucyjnego pochodzenia. Tekst jest samodzielną całością, przy czym tak pomyślaną, że stanowi pierwszą część większego zadania badawczego, rozbitego ze względu na obszerność materiału. Jego celem jest przebadanie paralel i współzależności między uczestnictwem w grach i aktywnością poznawczą w ich różnych przejawach, od animalnych form ludycznych, po współczesne ucieleśnienia gier i zabaw, od percepcyjnego poziomu możliwości kognitywnych człowieka po filozofię i naukę. Wywód obu części spinają dwa pola problemowe. Pierwsze jest powszechnie znane jako główne przesłanie książki Huizingi *Homo ludens* (Huizinga 1985). Jej autor argumentuje, że filozofia i nauka – formy zespołowej aktywności poznawczej rozwijane w cywilizacji Zachodu – są w swych korzeniach

zinstytucjonalizowanymi grami obok innych form aktywności ludycznej w życiu współczesnych społeczeństw. Huizinga interpretuje w perspektywie ewolucyjnej działalność naukową jako produkt ewolucji kulturowej zrodzony z natywnego potencjału ludycznego, w jaki jest wyposażony *homo sapiens*, i nie tylko on. Podobną postawę przyjmuje Gadamer, rozpatrując gry jako zjawiska daleko wykraczające poza świat człowieka.

Drugie, pochodne *iunctim* aktywności poznawczej i zachowań ludycznych skrywa się w strukturze semantycznej „gry” – to zasadniczy przedmiot dalszych rozważań. W języku polskim głównymi wektorami wyznaczającymi pole znaczeniowe „gry” są dwa powiązane ze sobą przeciwieństwa: „zabawa – gra” oraz „zabawa – powaga”. W drugim komplementarnym tekście omówię paralele formalne zachodzące między ustrukturuowaniem semantycznym „gry” i słowa „złożony” („złożoność”). Pole znaczeniowe „złożonego” jest z kolei rozpięte między dwoma fundamentalnymi opozycjami, między *złożonym* w relacji do *prostego* oraz *złożonym* w stosunku do *rozłożonego*. Pierwsze przeciwieństwo, zarówno w dyskursie potocznym, jak i naukowym, tematyzuje wewnętrzne ustrukturuwanie przedmiotów badań. Drugie przeciwieństwo, wiązane z pierwszym w kontekstach kognitywnych, („złożony” zbliża się tu znaczeniowo do „skomplikowanego”), szacuje poziom trudności i potencjalne kierunki eksploracji poznawczej badanego. Epistemiczne i ontyczne konteksty „złożonego” z jego specyfiką semantyczną wykorzystuję w roli heurystycznego zaplecza w idealizacyjnie uproszczonym modelu poznania, rozumianym jako rozkładanie złożoności przedmiotu badań. Ów model będzie pomostem pozwalającym przebadać nakładające się na siebie terytoria zachowań ludycznych i aktywności poznawczej. Zacznę od uzasadnienia wartości poznawczej analiz semantycznej zawartości słów języków naturalnych, które są wiodącą techniką przeprowadzonych rozważań.

Pragmatyka dochodzenia do pojęć filozoficznych i naukowych drogą analizy potocznych sensów słów i jej filozoficzne uwiarygodnienie

Jednym z wyróżników dyskursu naukowego jest rzadko naruszany wymóg, by w wywodach posługiwać się pojęciami o możliwie ścisłym znaczeniu, powiązanymi z już istniejącym słownictwem. Przy wyznaczaniu pól znaczeniowych nowych terminów nieraz nawiązuje się do słów języków naturalnych, a nawet potoczne znaczenie przyjmuje się za bazę do dalszego doprecyzowania definicyjnego. Ów rdzeń semantyczny przeszczepiany do nowego pojęcia może mieć nawet taką wagę, że w jego nazwie zachowuje się brzmienie słowa potocznego. Jest to prastara metoda ustalania znaczeń terminów naukowych, sięgająca początków filozofii. Także Huizinga ucieka się do niej, próbując z analiz uzusu „gry” w językach naturalnych wydobyć uniwersalne pojęcia gry spełniające standardy nau-

kowości, czyli przez sformułowanie warunków koniecznych i wystarczających, jakie muszą spełniać jej desygnaty. Podobną drogą podąża Gadamer. Wprawdzie nie ulega metodologicznej presji zamknięcia tego fenomenu w jednolitym sformułowaniu definicyjnym, nie można jednak oprzeć się wrażeniu, że najważniejsze tezy z ontologicznej eksplikacji gier są w znacznym stopniu filozoficzną destylacją tego, co mówi o nich język (Gadamer 1993, 158–169).

Wiele czynników, formalnych i merytorycznych, komplikuje formułowanie definicji spełniających wymogi naukowej ścisłości. W wypadku „gry” głównym utrudnieniem okazuje się bardzo rozległy i wewnętrznie zróżnicowany zbiór użyć tego słowa uważanych za znaczenia przenośne. Przedstawię to w szerszym kontekście technik słowotwórczych, eksploatujących metaforyczny potencjał języka. Podeprę się emblematycznym historycznym przypadkiem, jakim jest Platońska „ucieczka w *logoi*”. Terminologia filozoficzna wyrosła z potocznej greczyzny. W pierwszym etapie – bez legitymizacji stosowanej praktyki, która wymagałoby metateoretycznej refleksji nad udziałem języka w wytwarzaniu poznania. Znajdziemy ją u Platona i – w kompleksowym opracowaniu – u Arystotelesa, w odpowiedziach na pytanie, jak słowa wiążą się z myśleniem i z rzeczywistością pozajęzykową. *Passus z Fedona*, nazywany „ucieczką w *logoi*”, jest metodologicznym przyczynkiem z tego kręgu problemowego. Autor zarysował w nim formálny wymóg, jaki musi spełniać wiedza naukowa (*episteme*). Jego pierwsze, „tytułowe” zdanie wzięte w izolacji pobrzmiwa jak truizm. „Więc wydawało mi się, że trzeba uciec się do słów (*logoi*) i w nich rozpatrywać prawdę tego, co istnieje” (*Fedon*, 99d). Dopiero dalej dowiadujemy się, że chodzi o odpowiedni zestrój słów i wypowiedzi, by zasługiwał na miano dyskursu naukowego. W szerszym kontekście teoretycznym założyciel Akademii proponuje przemyślaną teoriopoznawczo ucieczkę przed niepewnymi mniemaniami (*doxa*).

Więc tak: [...] w każdym wypadku zakładam jakieś słowo [...] i cokolwiek wyda mi się z nim zgodne, to przyjmuję za prawdę, czy to o przyczynę chodzi, czy o cokolwiek innego, a co się nie zgadza, to biorę za nieprawdę (*Fedon*, 100a).

Tych kilka zdań jest lapidarnym wyłożeniem istoty techniki operowania językiem, nazwanej później *metodą postulatową*, która zasadza się na artykulacji naukowego poznania w formie systemu powiązanych pojęć i sądów ustrukturuowanych hierarchicznie, z fundamentem utworzonym z przemyślanych wcześniej założeń-postulatów („które oceniam jako najmocniejsze”) utrzymujących logiczny ład całości. Inne występujące w nim pojęcia i sądy są logicznymi implikacjami postulatów, a jeśli są treściowo niezależne, to nie mogą być z nimi sprzeczne („cokolwiek wyda mi się z nim zgodne”). „Ucieczka w *logoi*” zwiększyła niepomniernie wydajność poznawczą po przejściu od „mitu” – przednaukowego „opowiadania historii” – do *logosu*, nowej formuły dochodzenia do poznania, które wymaga uprawomocnienia za pomocą racjonalnej argumentacji, w zawansowanych zastosowaniach wymagającej jeszcze formalizacji środków językowych, w której jest wyrażona.

Platon przybliżył ideę metody postulatowej, wspierając się techniką werbalizowania nowości pewnie tak starą, jak sam język. Wykorzystuje się w niej istniejące zasoby językowe do nazwania czegoś nowego starymi słowami lub ich prostymi derywatami na podstawie postulowanej bliskości z powodu rzeczywistych powiązań, a najczęściej ze względu na podobieństwa o charakterze przenośnym. Tą słowotwórczą ścieżką podążali jońscy filozofowie przyrody, jeszcze bez refleksji metodologicznej, przy tworzeniu pierwszych pojęć filozoficznych, rzucając intuicyjne pomosty znaczeniowe za pomocą naprowadzających metafor, uwiarygodnione użyciem słów potocznych w nowych filozoficznych kontekstach. Platon zdecydował się na wyjątkowo pojemne znaczeniowo słowo *logos*¹ jako nazwę przyszłego postulatu-założenia, gdyż – w jego odczuciu – było najbliższą językową etykietą wyrażającą sens jego metodologicznej intuicji. Warto podkreślić, że założyciel Akademii miał świadomość ułomności metafor w ich misji przenoszenia znaczenia na nowe pola zastosowań:

Być może, ta przenośnia nieco kuleje, bo ja wcale nie przyznam, żeby ten, który rzeczywistość w słowach rozpatruje, bardziej ją w obrazach oglądał niż ten, który ją w jej dziełach widział (*Fedon*, 100a)².

Jego uczeń, Arystoteles, opracował wpływową teorię wiedzy naukowej, w tym techniki definiowania, do zadań której należała m.in. eliminacja metaforycznych domieszek znaczenia.

Nacisk na definicyjne precyzowanie wiedzy naukowej utrzymał się, a nawet wzmocnił w nowożytnej refleksji metodologicznej, osiągając apogeum w logicyzmie i w neopozytywistycznych standardach naukowości. Zgodnie z nimi są im w stanie sprostać tylko zmatematyzowane nauki empiryczne dostarczające jedynej wiarygodnej wiedzy, ponieważ artykułujące ją terminy mają *ściśle określone znacznie empiryczne*, poddające się efektywnym testom eksperymentalnym.

¹ Zakres *logosu* obejmuje w języku polskim ‘słowo’, ‘rozum’, także ‘stosunek’ jako relację matematyczną. We współczesnej perspektywie epistemologicznej, nastawionej na precyzyjne rozkawałkowanie pojęciowe i dyscyplinarne rzeczywistości na różne jej części i aspekty, *logos* wydaje się być obarczony ułomnością rozmytej wieloznaczności. Trzeba jednak pamiętać, że jego trzy obszary znaczeniowe były inaczej postrzegane w synoptycznym myśleniu filozofów greckich. Szczególnie w Akademii widziano w trzech zespolonych *logosem* porządkach (mowy, myślenia, stosunków matematycznych) ład holistyczny wyższego rzędu. W tzw. naukach niepisanych *logos* jako formalny stosunek był uważany za strukturę formotwórczą wszystkich pięt rzeczywistości, od liczb idealnych i najwyższych rodzajów, po człowieka i jego myślenie w medium języka. Współcześnie współzależność języka, rozumowań i matematyki znajdziemy w komputerowych modelach sztucznej inteligencji, gdzie na bazie *języków* komputerowych symuluje się operacje *myślowe* na podobieństwo *relacji matematycznych*.

² Zauważmy, że oprócz *logosu* jako metonimii „wysłowionego sądu” Platon wyraził metaforycznie „moc” logiczną wyjściowych przesłanek, odwołując się do porównań z siłą fizyczną doświadczaną w codziennym życiu. Podobnym tropem przybliżył logiczną relację niesprzeczności z podstawowymi założeniami systemu potoczną „zgodą”, czyli czymś, co w interakcjach społecznych jest brakiem konfliktu („sprzeczek”).

W drugim półwieczu XX w. doszło jednakowoż do stopniowej rehabilitacji metafor jako uniwersalnego środka komunikowania znaczenia bez zacierania swoistych ograniczeń. Badania kognitywnych uwarunkowań języka jako medium wiedzy ujawniły owocność i wszechobecność przenośni we wszelkich typach dyskursów, nie wyłączając naukowych. Mary Hesse, Georg Lakoff, Mark Johnson i inni przebadali funkcjonowanie metafor w różnych obszarach, wskazując na ich swoistą niezbywalność w zadaniach poznawczych (Hesse 1988; Lakoff 2011). Razem z analogiami i modelami teoretycznym należy je uznać za uniwersalne instrumentarium wyrażania specjalistycznych treści naukowych, w których techniki definicyjne pełnią często rolę uściślających korektur znaczenia, jakie te niosą w sobie³.

Przekonaniom o wartości heurystycznej i wyrazowej metafor wywodzących się z języków naturalnych towarzyszą filozoficzne racje, że mogą być czymś więcej niż pomocniczą wskazówką. Opierają się one na cichym założeniu, że słowa, zwroty i idiomy są archiwum pamięci grupowej ludzkich społeczeństw, które rozkrzewiły się w odrębne wspólnoty kulturowe. Takie założenie leży u podstaw poglądu Wilhelma von Humboldta, że język wyraża ducha narodu, oraz hipotezy Sapira–Whorfa, że język nawet na poziomie struktur gramatycznych (jak wykazywały ich badania języków plemion indiańskich) determinuje sposób postrzegania rzeczywistości przez jego użytkowników. Przekonanie, że w słowach i utworzonych z nich wypowiedziach (idiomy, mity, porzekadła itp.) zostało skryształizowane wielopokoleniowe doświadczenie ludzkich wspólnot, jest niewypowiedzianym przedzałożeniem argumentacji Huizingi przy wykorzystywaniu analiz lingwistycznych i filologicznych do naukowego sformułowania pojęcia gry.

W tym obszarze problemowym szczególne miejsce zajmuje filozoficzna teoria języka Gadamera stanowiąca centralną część jego hermeneutyki. Niemiecki filozof skrytykował w niej dogmatycznie traktowany model języka jako uprzedmiotowionego narzędzia, który – w jego przekonaniu – umniejsza wagę zadomowienia ludzkiej egzystencji w języku. Gadamer nadał językowi w *Prawdzie i metodzie* nowe ugruntowanie ontologiczne, wykorzystujące wyniki filozofii Heide-

³ Warto w tym kontekście przywołać Jakoba Bronowskiego, który wykazywał, że językowy przekaz niesiony przez poetycką przenośnię i matematyczna forma prawa przyrody są dwiema aplikacjami tej samej figury artykułowania treści poznawczych (figury, którą oddaje zwrot „jak gdyby”), komunikującej, czym coś jest, przez ujawnienie wyselekcjonowanych filiacji z czymś wcześniej znanym lub rozumianym (Bronowski 1984, 50–69). O funkcji przenośni w praktykach badawczych w kontekście epistemologii poznania naukowego wypowiedział się też Thomas Kuhn, wpływowy historyk i filozof nauki. Uczony broni poglądu, że są one pierwotną ścieżką operowania poznania, ponieważ w aktach poznawczych punktem wyjścia są sieci podobieństw i różnic między obiektami, na których zbudowano taksonomię świata przyrodniczego. I to one razem z metaforami dają uczonym rozeznanie w świecie, a nie wtórne wobec nich ścisłe kryteria definicyjne. „Wszystkie terminy gatunkowe i metafory realizują swe funkcje tak, jak powinny, nie spełniając przy tym kryteriów, których spełnienie tradycyjny empirysta uznalby za warunek, by były sensowne” (Kuhn 2003, 185).

ggera, swego nauczyciela. Język jest w nim pojmowany jako nadrzędna sfera bytowa człowieka, ogarniająca naszą egzystencję w tak przemożny sposób, że tylko z jej wnętrza możemy mówić do siebie i rozumieć innych, w tym przekazy tradycji. Ze skomplikowanej problematyki związków między językiem i rozumieniem zajmę się tylko kwestią statusu pojęć filozoficznych wydobywanych z zasobów języków naturalnych, której Gadamer poświęca odrębny artykuł (Gadamer 1979), oraz rangą poznawczą znaczeń przenośnych.

Uczony odwołuje się w nim do filozofii języka z *Prawdy i metody*, z główną linią argumentacyjną opartą na aspektowo wyrażanej tezie o prymacie języka w stosunku do tych, którzy nim mówią, co nie jest sprzeczne z krytyczną postawą w filozoficznych badaniach opartych na eksploracji zasobów języka.

Już Bacon zadenuncjował *idola fori*, przesady związane ze zwyczajem językowym, jako przeszkody w badaniu i poznaniu bez założeń (Gadamer 1979, 92).

Fakt, że język może błędzić, nie podważa jego źródłowego statusu w dochodzeniu do pojęć filozoficznych. Przytoczmy najistotniejszy fragment wyводу:

Język to coś więcej. To wszechogarniająca, zawsze już obecna wykładnia świata i dlatego nie da się go niczym zastąpić. Świat jest dla nas zawsze światem już zinterpretowanym w języku – przed wszelką filozoficzną myślą krytyczną. Gdy uczymy się mówić, gdy wrastamy w nasz język ojczysty, artykułuje się nam świat. To raczej pierwsze otwarcie niż zbłądzenie. Proces tworzenia pojęć, rozpoczynający się w świecie językowo zinterpretowanym, nie jest więc nigdy zaczynaniem od początku. Nie da się porównać z wykuwaniem od początku. Nie da się porównać z wykuwaniem nowego narzędzia z jakiegoś odpowiedniego materiału. Tworzenie pojęć jest bowiem dalej myśleniem w języku, którym mówimy, i w zawartej w nim wykładni świata. Nie zaczyna się wówczas nigdy od zera (Gadamer 1979, 93).

Autor obnaża w nim iluzoryczność rzekomej suwerenności w czysto konstrukcyjnym tworzeniu pojęć filozoficznych, praktykowanym w naukach formalnych. Zgodnie z Gadamerowską wizją obecności języka w ludzkiej egzystencji, jesteśmy tak głęboko nim kognitywnie przeniknięci, że wydobywanie pojęć filozoficznych z wykorzystaniem jego zasobów jest nie tylko dopuszczalne, ale też źródłowo nieuniknione.

Na koniec uwag metodycznych przypomnę cenne spostrzeżenia Gadamera dotyczące wartości poznawczej treści skrywających się w przenośnych znaczeniach słów. Ważne także z tego powodu, że ten obszar uzusu „gry” i „złożoności” jest kluczowym materiałem w analizie struktury semantycznej tych słów. Uwaga pojawia się w formie usprawiedliwienia techniki zastosowanej w fenomenologicznie przeprowadzonej rekonstrukcji istotowych momentów uczestnictwa w grach opartej na metaforycznych sensach „gry”. Zdaniem uczonego, słowa brzemienne w znaczenia przenośne, odpowiednio przebadane, ukazują ruch języka, pozwalający dotrzeć do pierwotnych sensów słów, wolnych od presji wymagań formalnych filozofii i mód językowych. Relacja między znaczeniem pierwotnym i przenośnym odsłania prawdę słowa – to, co ma ono mówić, gdyż po to powstało.

Poucza o tym już samo użycie słowa, przede wszystkim jego rozmaite metaforyczne zastosowania. Gdy jakieś słowo przenosimy na obszar zastosowań, do którego ono pierwotnie nie należało, to wyodrębnia się pierwotne znaczenie. Język dokonał tu pewnego rodzaju abstrakcji, która sama w sobie jest zadaniem do analizy pojęciowej (Gadamer 1993, 123).

Specyfika semantyczna „gry” jako źródło owocnych aplikacji naukowych

Obszar językowych zastosowań „gry” zaskakuje wyjątkowym bogactwem użyć uważanych za przenośne. Z tego powodu zakres tej nazwy obejmuje wyjątkowo zróżnicowany zbiór desygnatów należących do odległych jednostek taksonomicznych. Tę cechę semantyki „gry” wykorzystał Ludwik Wittgenstein w *Dociekaniach filozoficznych* (2000), w prezentacji nowej koncepcji języka stojącej w radykalnej opozycji do tzw. modelu obrazkowego języka wyłożonego w *Traktacie* (Wittgenstein 1970); języka, który miał być logicznie przejrzystą alternatywą dla mętnego języka filozofii. W *Dociekaniach filozoficznych* „gra” posłużyła też do zilustrowania ograniczeń naukowych procedur definicyjnych, ocierających się o niebezpieczeństwo deformacji, kiedy wtłacza się za wszelką cenę złożoną sieć semantyki słowa w prokrustowe łożo ścisłej definicji naukowej. Można powiedzieć, że austriacki filozof niejako streścił w lakonicznej formie niezadowolający wynik usiłowań Huizingi (wróć do nich niżej) w zdefiniowaniu „gry” w sposób ogólny i jednocześnie ścisły przez podanie *kompletnej* listy warunków koniecznych i wystarczających przynależności do zakresu tego słowa. W ten sposób niedająca się okiełznać definicyjnie różnorodność użyc „gry” stała się paradygmatycznym wzorcem sieci r o d z i n n y c h p o k r e w i e ń s t w, które, zdaniem Wittgensteina, tworzą pierwotną, żywą tkankę semantyczną języków, niesprowadzalną do zestawu tradycyjnych definicji „pudełkowych”.

Rozciągająca się w rozmaitych kierunkach dziedzina użyc „gry” świadczy o ponadprzeciętnym potencjale słowotwórczym tego słowa, szczególnie widocznym w rozkrzewianiu się znaczeń przenośnych⁴. Dostrzeżono go i wykorzystano

⁴ Dziedzina aplikacji „gry” jest emblematycznym przypadkiem tego, co Gadamer w przytoczonym cytacie nazwał „pewnego rodzaju abstrakcją dokonaną przez język”. Słowo to ma wyjątkowo stary rodowód (wątek dalszego wywodu), dlatego dochodziło w nim do przesunięć granicy między metaforycznymi i dosłownymi użyciami. O ile dziś „grę na zwłokę” lub „granie na nerwach” uważa się za przenośnię, to „gry wojenne” czy „teatr wojny” mają status pojęć naukowych z zakresu strategii militarnych, choć wciąż wyczuwa się w nich metaforyczny komponent. W żywej tkance języków naturalnych pewne derywaty „gry” uważane za przenośne, z racji ich odległych filiacji z „prawdziwymi” gramami, w miarę upływu czasu stawały się znaczeniami dosłownymi, bo ugruntowała się ich trafność wyrazowa. Po jakimś czasie stawały się dla nowych generacji użytkowników języka zastaną bazą słowotwórczą do kolejnych metaforycznych nawiązań.

w filozofii i dyscyplinach szczegółowych jako bazę heurystyczną do specjalistycznych zastosowań. Wiele aktywności społecznych, także badania filozoficzne i naukowe, można ubrać w podstawowe cechy strukturalne gry w jej potocznym sensie – na podstawie podobieństw z zachowaniem uczestników „zwykłych” gier. Pozwalają na to zazwyczaj bardzo liberalnie interpretowane wyróżniki, by coś było grą. Ich zestaw staje się szkicem modelu teoretycznego przedmiotu badań w roli przewodnika badań szczegółowych w różnych dyscyplinach⁵. Zainteresowania poznawcze Huizingi i Gadamera fenomenem gier mają inny charakter. Są – w każdym razie wyjściowo – badaniem gier jako takich, dociekaniem istoty tego zjawiska. Tych wybitnych uczonych, reprezentujących odmienne specjalności naukowe, połączyło wnikliwe przepracowanie bogactwa znaczeniowego „gier” w celu sformułowania szeregu tez-regularności zasługujących na miano teorii zachowań ludycznych, która w drugim kroku stała się teoretyczną podstawą do szerszych przedsięwzięć badawczych.

U Huizingi analizy językowe „gry” posłużyły w szerszym kontekście badawczym – uwzględniającym wiedzę z zakresu psychologii, językoznawstwa i kulturoznawstwa – do ugruntowania oryginalnej teorii kultury osadzonej na przesłance, że większość aktywności społecznej obrosłej współcześnie w formy zinstytucjonalizowane ma korzenie w atawistycznych zachowaniach ludycznych. Gadamer wykorzystał przedstawione w *Prawdzie i metodzie* (1993, 121–143) wyniki fenomenologicznej analizy gier zinterpretowanych w kategoriach ontologicznych jako wyjściowy konstrukt teoretyczny (Gadamer 1993, 121–143), na którym został zbudowany gmach jego hermeneutyki – filozoficznej teorii *wszelkiego* rozumienia, w obrębie której dyskurs zmatematyzowanego przyrodoznawstwa jest jednym z technicznych ucieleśnień. Rzecz znamienita, że niemiecki filozof nadaje grom jeszcze większą rangę bytową niż Huizinga. Łamiąc Kartezyjskie dogmaty nauki, twierdzi, że mają one wymiar uniwersalny.

Nie jest oczywiście tak, że grają również zwierzęta i że w przenośnym sensie można rzec o wodzie i świetle, że grają. Powiemy raczej, na odwrót, o człowieku, że to właśnie on *także* gra. Także jego granie to pewien proces przyrody (Gadamer 1993, 124).

⁵ W filozofii najbardziej znanym spożytkowaniem intuicyjnego rozumienia gry do zadań eksplanacyjnych są „gry językowe” Wittgensteina. W *Dociekaniach filozoficznych*, które posłużyły do wyjaśnienia społecznego funkcjonowania języka, który – jego zdaniem – tworzy nierozzerwalną całość z zachowaniem i stanami mentalnymi jego użytkowników. Wyjątkowo oryginalną, choć słabo znaną aplikacją potocznego sensu „gry” jako przewodnika badań, jest analiza filozofii z jej zdolnością do autorefleksji przeprowadzona przez Andrzeja Zalewskiego w ramach autorskiego programu badawczego wywodzącego się z przepracowanych podstaw fenomenologii Edmunda Husserla (Zalewski 2016, 25–76). Jeśli chodzi o implementacje potocznej „gry” w specjalistyczny dyskurs naukowy, to jej sławnym przykładem jest matematyczna teoria gier Johna von Neumana, mająca ważne zastosowania w ekonomii teoretycznej. Wymienione przykłady heurystycznego wykorzystania potocznie rozumianej „grę” łączy to, że ich twórcy przyjęli, iż „się wie”, czym są (zwykle) gry na podstawie osobistych doświadczeń społecznych.

Specyfika lingwistyczna „gry” w języku polskim jako źródłowy materiał w odtworzeniu struktury semantycznej tego słowa

Poniższy tekst nie jest porównawczym zdaniem sprawy z całości analiz językowych Huizingi i Gadamera przeprowadzonych na fenomenie gier. Nawiązuję do ich postaw i rozstrzygnięć badawczych w roli naprowadzających przewodników w rekonstrukcji najogólniejszego ustruktutowania semantyki „gry”, nakierowanej na ukazanie filiacji z jej odpowiednikami w semantyce „złożonego” (docelowy przedmiot projektu badawczego opisany w komplementarnym artykule). Przeprowadzone niżej rozważania są jednakowoż względnie samodzielną całością. Mówią o tym, jak obecność gier w życiu *homo sapiens* odzwierciedliła się w językach.

Nie ma języka naturalnego, w którym brakowałoby słów odpowiadających „grom” i „zabawom”. W każdym języku jest zasób słowny nawiązujący do tych zjawisk, zwykle w dość zróżnicowanym kulturowo rozkładzie znaczeniowym. Jednym z przejawów tzw. zwrotu lingwistycznego w dwudziestowiecznej filozofii było epistemologiczne sproblematyzowanie faktu, że języki różnią się między sobą, m.in. w leksykalnej taksonomizacji świata jego użytkowników. Relacje między odpowiednikami „gry” w różnych językach są tego emblematycznym przykładem. Autor *Homo ludens* umiejętnie wykorzystał je do ukazania międzykulturowego zróżnicowania gier, które – jego zadaniem – wyrosły wszystkie ze wspólnego rdzenia ludycznego wpisanego w naturę ludzką. „Gra” jest często przytaczanym przykładem braku izomorfii między ustruktutowaniem semantycznym języków, co w praktykach translacyjnych generuje trudności w przekładach szczególnie typu „słowo za słowo”. Gadamer nazywa to w *Prawdzie i metodzie* męką przekładu. Dla filozofa nauki Thomasa Kuhna różnice w sieciach semantycznych języków naturalnych posłużyły do wyjaśnienia pojęcia niewspółmierności między terminami konkurujących paradygmatów⁶.

Tego rodzaju trudności nie ominęły polskich przekładów książek z grą w roli głównej, ze względu na różnice w językowym osadzeniu tego fenomenu w rodzi-

⁶ Techniczne trudności translacyjne znalazły się w centrum problematyki współczesnej filozofii języka, ponieważ uważa się je za konsekwencje cech strukturalnych języków i sposobu ich przyswajania. Kuhn tłumaczy w komentarzach, że ostatecznym źródłem niewspółmierności języków teorii naukowych są lokalne sploty holistyczne w związkach znaczeniowych, które w różnych językach mają odmienny porządek wewnętrzny. „Tak jak *esprit* i *doux/douce*, tak też «flogiston» i «pierwiastek» itd. należą do grup powiązanych terminów. Przynajmniej niektórych trzeba się uczyć łącznie. A gdy zostają przyswojone, nadają one fragmentom świata doświadczanego strukturę różną od tej, jaką znają współcześni użytkownicy angielskiego. Tego rodzaju słowa są świadectwem niewspółmierności języków naturalnych” (Kuhn 1983, 678). Zestawienie Gadamera z Kuhnem jest o tyle sensowne, o ile w swych poglądach na język zwracają uwagę swoim adwersarzom na konieczność filozoficznego rozpatrzenia różnicy między *p r z e - k ł a d e m* i *i n t e r p r e t a c j ą*. Właściwym polem, które zbliża tych uczonych, jest idea zastosowania w hermeneutyce i naukach empirycznych (zob. Perek 2012).

nie języków indoeuropejskich. Zakres holenderskiego słowa *spil*, niemieckiego *das Spiel*, francuskiego *jeu*, łacinskiego *ludus* rozkłada się w języku polskim na słowa „gra” i „zabawa”. Z kolei w angielskim do dokładnego pokrycia wszystkich kontekstów znaczeniowych holenderskiego *spil* potrzebne jest oprócz słowa *play* i *game* dodatkowo *fun*, które w odniesieniu do gier komunikuje „uciechę” powodowaną graniem⁷. Tłumacze książki Huizingi uznali „zabawę” za bardziej adekwatny odpowiednik *spil* ze względu na ważne koneksje tego słowa z łacińskim *ludus*. Tłumaczki książki *Gry i ludzie*, której autor proponuje czwóropodział świata gier, francuskie *jeu* zastępują w pierwszej kolejności „grą”, dodając miejscami „zabawę” dla jednoznaczności przekładu. Z kolei tłumacz *Prawdy i metody* i znawca filozofii Gadamera zastępuje *das Spiel* wszędzie słowem „gra”, ponieważ dla Gadamera – wiemy o tym z przytoczonego fragmentu – granie daleko wykracza poza zachowanie ludzi. Jak dało się zauważyć, przyjąłem „grę” za pierwszoplanowy odpowiednik obszerniejszych znaczeniowo *spil*, *das Spie*”, *jeu* i *ludus*, natomiast przekaz znaczeniowy „zabawy” (pokażę to niżej) uważam za istotowe dopełnienie tego, czym są gry „w głowach” graczy.

W polskim przekładzie holenderskiego *Homo ludens* zależność między „grą” i „zabawą” jest odwrócona, jak się zdaje, w celu uwyrażnienia priorytetów badawczych autora. W wywodzie holenderskiego uczonego wydobyć implicytnej zawartości kontekstów „zabawy” z wnętrza pola znaczeniowego *spil* jest jednym z najważniejszych argumentów za podniesieniem aktywności ludycznej do rangi istotowego składnika natury ludzkiej, który w interakcji ze zdolnościami społecznymi *homo sapiens* przyczynił się do powstania i rozwoju kultur. Tą drogą udało się uczonemu wyekstrahować coś, co można by nazwać l u d y c z n ą i s t o t ą g i e r. Ostatecznie ową ludyczną esencję gier, główne przesłanie naukowe *Homo ludens*, Huizinga wydobył w największym stopniu z analiz językowych dwóch uzupełniających się przeciwieństw konstytuujących strukturę semantyczną „gry”. Są nimi w języku polskim „zabawa – gra” oraz „zabawa – powaga”, główny przedmiot dalszych rozważań.

„Formalna” definicja „gry” Huizingi

W czasach wydania *Homo ludens* oczywistym standardem postępowania badawczego, jego wstępnym krokiem, było sformułowanie n a u k o w e g o p o j ę c i a przedmiotu badań, w tym wypadku „zabawy-gry”. Usiłowania sformułowa-

⁷ Wyniki analiz Huizingi potwierdzają spostrzeżenie von Humboldta, że języki jako nośniki światogłądów odzwierciedlają w subtelnościach leksykalnych duchową i mentalną swoistość narodu, który go wytworzył. Za szczególnie wymowny przypadek można uznać jeden z dwóch greckich odpowiedników polskiej „gry”, mianowicie *paidii*, który od słowa oznaczającego „dziecięcość” jedynie akcentem wyrazowym różni się od formy wyrazowej odpowiadającej w języku polskim dziecięcym igraszkom czy dziecięcej błazenadzie.

nia ścisłej definicji przyniosły skromny rezultat. Holenderski uczony przebadał ogromne zasoby lingwistycznych artykulacji zabaw i gier w różnych językach i kulturach, które wraz z pewnymi cechami psychospołecznymi doznawanymi przez ich uczestników posłużyły za materiał do ustalenia granic definicyjnych *spil*. By spełniać rygory naukowej precyzji, miała ona postać listy warunków przynależności do zakresu nazwy „zabawa-gra”, tj. takich, których znajomość pozwala e f e k t y w n i e oddzielić jej desygnaty od najbliższych sąsiadów taksonomicznych do gier już nienależących. Ze względu na wręcz osobliwą niejednorodność przejawów zachowań ludycznych definicja Huizingi uzyskana w procedurach abstrahowania zawiera jedynie kilka słabych warunków koniecznych, które autor określił jako formalne cechy zabaw i gier. Jej przydatność do dalszych celów badawczych, choćby porządkowych, jest znikoma, ponieważ nie-które kryteria ustalone czynią ją zbyt szeroką, inne – za wąską⁸.

Formalna definicja „zabawy-gry” Huizingi ma też drugą piętę Achillesową. Wybrane przez niego cechy odróżniające gry od innych rodzajów działalności ludzi zbyt słabo ujawniają *explicite* wyjątkowy rodzaj zaangażowania uczestników w aktywność ludyczną – ducha gier, jak go nazywa holenderski historyk i teoretyk kultury. Jego zdaniem, ów duch gier przenika większość form kulturowych życia społecznego ludzi. Najbardziej nowatorska część teorii Huizingi, która przyniosła mu rozgłos, opisuje kulturotwórczy potencjał gier, utożsamiany przez z niego ze swoistą eksterioryzacją ducha gier, wyjątkową dyspozycją psychospołeczną do włączania się w świat zabaw i gier. W argumentacji Huizingi uzasadniającej tezę jego teorii definicja *spill* odegrała marginalną rolę. Uczony skupił się na wyeksponowaniu, niedocenianego wcześniej, komponentu społecznej natury człowieka, którą nazwałem l u d y c z n o ś c i ą. Opis tego konceptu teoretycznego jest rozproszony w różnych fragmentach tekstu. Najważniejsze z nich dotyczą ducha gier (ducha ludycznego) i tytułowego *homo ludens*, którego forma językowa miała symbolicznie manifestować wagę komponentu ludycznego w naturze człowieka. Rzecz znamienita, że specyfikę psychicznego zaangażowania graczy w grę, uosabiającą „działanie” ducha ludycznego, Huizinga wy-dobył głównie z analiz lingwistycznych – najsubtelniejszej części swojej argu-

⁸ Przytaczam krótsze sformułowanie: „Zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywaną w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących, reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej uczucie napięcia i radości” (Huizinga 1985, 48). Caillois, który zaproponował własny porządek wśród zabaw i gier, poddaje krytyce także tę z bogatszą listą warunków: „Definicja ta, aczkolwiek każde słowo jest tu cenne i ważne, jest zarazem za wąska i za szeroka” (Caillois 1997, 16). Jest – jego zdaniem – za wąska, ponieważ wyklucza gry hazardowe, za szeroka, bo spełniają ją hobbistyczne kucharzenie i dobrowolne (przyjemnościowe) uczestnictwo w zorganizowanych strukturach kształceniowych. Francuski uczony podaje własną listę formalnych własności gier (dobrowolność, niepewność, bezproduktywność, ujęcie w normy, zamkniętość czasoprzestrzenna, fikcyjność w znaczeniu oderwania się od życia codziennego), mając świadomość, że jest to tylko pewien aspekt tego, co składa się na całokształt zachowań ludycznych.

mentacji. Szczególnie wnikliwie rozpatrzył relacje między słowami konstytuującymi pole znaczeniowe zabaw i gier, które w holenderskim i polskim posiadają formę przeciwstawień.

Zabawa versus powaga

Szczególnie w filozofii greckiej eksplorowano poznawczą wagę słów tworzących ze sobą najbardziej podstawowe przeciwieństwa⁹. W analizach Huizingi kluczową rolę w wykazaniu wyjątkowego statusu zachowań ludycznych odegrała analiza związku opozycyjnego między zabawą i powagą¹⁰. Jej wyniki należą do najważniejszych argumentów za radykalnym rozszerzeniem zakresu *spill* o desygnaty wcześniej niewiązane z potocznym rozumieniem tego słowa, przede wszystkim o zrytualizowane praktyki społeczne (kulty religijne, sądownictwo, wojsko), których większość okrzepła do postaci poważnych instytucji społeczno-politycznych. W głównej linii argumentacyjnej Huizinga zmierza do wykazania pojęciowej nadrzędności zabawy, która w języku jest przeciwstawiana powadze¹¹. W związku z tym uczony pokazuje najpierw, że wbrew potocznym mniemaniom związku semantyczno-logiczne między „powagą” i „zabawą” nie są tym typem przeciwieństwa, w którym bieguny mają równorzędny status (jak w przeciwieństwie „lewy – prawy”, w którym zanik jednego bieguna powoduje anihilację drugiego). Następnie analizuje hipotezę podległości pojęciowej *spill*, zgodnie z którą, jeśli wyjdzie się od szerszego i nadrzędnego pojęcia powagi, to można tą drogą wyznaczyć efektywnie pole semantyczne zabawy jako

⁹ Arystoteles dał w *Metafizyce* wyczerpującą i aktualną do dziś wykładnię czterech rodzajów przeciwstawień, do których należą zróżnicowane wewnętrznie przeciwieństwa w ścisłym sensie. Fundamentalne pary przeciwieństw, rozpoznane w szkole pitagorejskiej, stały się wraz z kategoriami Stagiryty podstawowym rymsztunkiem pojęciowym do formułowania ontologicznych modeli rzeczywistości. Dopiero w filozofii postkantowskiej Konrad Lorenz mógł sformułować hipotezę w ramach swej ewolucyjnej teorii poznania, że charakterystyczna binarność ludzkiego myślenia, której z jednym z owoców są przeciwieństwa, może nie mieć bezpośredniego zakotwiczenia w bycie, lecz być docelowym etapem meandrycznych ścieżek ewolucyjnego kształtowania się ludzkiej aparatury poznawczej, w której jest biologicznym odpowiednikiem apriorycznych form zmysłowości filozofa z Królewca (zob. Lorenz 1974, 91–92). Powyższe zagadnienie różnicujące ontyczny i epistemiczny status przeciwieństw poruszam szerzej w komplementarnym tekście z kognitywnie rozpatrywanym pojęciem złożoności w roli głównej.

¹⁰ W semantyce „złożoności” odpowiada jej para „złożone – proste”.

¹¹ Przyjęcie ludycznego rdzenia gier za ostateczne źródło tego fenomenu i społeczne paliwo rozmaitych inicjatyw kulturotwórczych spowodowało radykalną zmianę statusu gier w ich nowym ujęciu teoretycznym. W grach widziano wcześniej mało znaczące enklawy wytchnienia od znoju i szarości życia. Ich pożytek wyczerpywał się w edukacyjnej funkcji zabaw wspomagających wdrożenie się w dorosłe role społeczne. W skłonnościach do okazjonalnych popisów i rywalizacji widziano raczej błahy margines życia społecznego, swoisty dla wieku dorastania i momentów relaksowego wytchnienia po trudach wypełniania poważanych obowiązków społecznych.

nie-powagi. W oparciu o przegląd funkcjonowania biegunowej pary „zabawa – powaga” („zabawowy – poważny”) w językach indoeuropejskich Huizinga dochodzi do następującego wniosku:

Na zakończenie można chyba ogólnie powiedzieć, iż określenia powagi w grece, jak w germańskim i innych językach, są wtórną próbą językową wykształcenia pojęcia nie-zabawy, przeciwnego powszechnemu pojęciu zabawy (Huizinga 1985, 72).

W końcowej części wywodu uczony wspiera się argumentami wychodzącymi poza sferę lingwistyczną, by ostatecznie sformułować tezę w terminologii logicznej, że zabawa jest samodzielną kategorią pojęciową o najwyższemu poziomie ogólności.

Zawartość znaczeniowa *powagi* wyczerpana zostaje i określona przez negację zabawy: powaga jest nie-zabawą i niczym więcej. Zawartość znaczeniowa *zabawy* natomiast bynajmniej nie zostaje zdefiniowana czy wyczerpana przez pojęcie nie-powagi: zabawa jest czymś swoistym. Pojęcie *zabawy* jest jako takie pojęciem wyższego rzędu niż pojęcie *powagi*. *Powaga* usiłuje bowiem wykluczyć *zabawę*, ta jednak z kolei doskonale może pomieścić w swych granicach *powagę* (Huizinga 1985, 72).

W stwierdzeniu, że zabawa „doskonale może pomieścić w swych granicach powagę”, skrywa się istotowy moment zjawiska ludyczności. Autor nie dodaje szerszego komentarza, niemniej można zasadnie przypuszczać, iż ma na myśli przytoczone wcześniej w tekście przykłady specyfiki mentalnego zaangażowania się w grę, która wskazuje, że „przeciwieństwo «zabawa – powaga» nie wyda nam się ani jednoznaczne, ani zasadne”, na tej podstawie, że „dzieci, piłkarze i szachiści bawią się z największą powagą i nie odczuwają przy tym najmniejszej ochoty do śmiechu” (Huizinga 1985, 17). Ów specyficzny rodzaj poważnego traktowanie gier przez graczy – najważniejszy symptom zaangażowania (o różnym poziomie intensywności) w ich przebieg – jest esencją ludyczności, *natywnej* dyspozycji do poddawania się rzeczywistości gry. Uczestniczymy w tym pierwotnym fenomenie psychofizycznym od wczesnych momentów dzieciństwa, ponieważ jest on wytworem ewolucyjnym starszym od *homo sapiens*. Huizinga zalicza go do równie ważnego składnika natury człowieka co rozumność, ponieważ widzi w nim natywne źródło nie tylko błahych czy pospolitych przejawów ludyczności (dziecięce igraszki, tradycyjne gry i zabawy zespołowe), ale także zinstytucjonalizowanych form życia religijnego, politycznego, kulturalnego o najwyższym prestiżu.

Ostatecznie holenderski uczony dochodzi do konkluzji, że *spill* jest pojęciem samodzielnym i pierwotnym na tej podstawie, że nie udaje się dotrzeć do ludycznego rdzenia zabaw-gier, jeśli wychodzi się od powagi, ani też wywieść go z komizmu lub śmiechu. Dodatkowym argumentem za pojęciową samodzielnością i pierwotnością *spill* jest to, że funkcjonuje w językach poza najważniejszymi przeciwieństwami, takimi jak „prawda – fałsz”, „mądrość – głupota” „dobro – zło”, jedynie wykazując bliskie filiacje z pięknem (Huizinga 1985, 19). Zgodnie z tokiem myślenia Huizingi można powiedzieć, że głębia mentalnego zaangażowania w przebieg gier i wszechobecność została odzwierciedlona w języku jako

medium pamięci grupowej i tą drogą „zabawa-gra” stała uniwersalną jednostką taksonomizacji życia społecznego *homo sapiens*, kulturowego zróżnicowania aktywności indywidualnej i zespołowej inicjowanej pierwiastkiem ludycznym: atawistyczną zdolnością do zatracania się w fikcyjnej rzeczywistości zabaw i gier.

„Zabawa – gra” jako dopełniająca opozycja określająca istotę ludyczności

Z analizy przeciwieństwa „powaga – zabawa” Huizinga wydobyl natywne korzenie ludyczności i swoistą dla tego fenomenu powagę w traktowaniu umownego świata gry. Para „zabawa – gra” domyka pole znaczeniowe zjawiska ludyczności, szczególnie jeśli chodzi o syndrom stanów psychicznych doświadczanych przez jej uczestników¹². W języku polskim wydobycie z opozycji „zabawa – gra” istotnych momentów doświadczania gier jest ułatwione, ponieważ ma postać jawną, w odróżnieniu od innych języków europejskich. Huizinga i Gadamer byli zmuszeni odwoływać się do jej implicytnej obecności w kontekstach znaczeniowych holenderskiego *spil* i niemieckiego *das Spiel*. Badania tej strony ludyczności są u niemieckiego filozofa głębsze, gdyż sięgają samej istoty gry, a nie tylko ich pochodzenia i wpływu na rozwój kultur¹³.

Relacje semantyczne między „grą” i „zabawą” w języku polskim, potraktowane jako opozycja, mogą być interpretowane dwojako. W pierwszym ujęciu na plan główny wysuwa się motyw taksonomicznego oddzielenia gier od zabaw. Ten naturalny trop interpretacyjny posłużył tłumaczkom książki Caillois’a *Gry i ludzie* w poradzeniu sobie z trudnościami translacyjnymi francuskiego słowa *jeu*, obejmującego zakresem polską „zabawę” i „grę”. Za wyróżnik definicyjny zabaw przyjęły w s p ó ł p r a c ę, a dla gier – r y w a l i z a c j ę. „Język polski w klasyfikacji tej dziedziny życia ludzkiego zastosował swoiste kryteria, odróżniając zdecydowanie to, co jest zabawą, to znaczy *współdziałaniem* «na niby», od tego, co jest grą, to jest *walką* «na niby»” (Caillois 1997, 15). Taksonomiczne zinterpretowanie pary „zabawa – gra” ma solidne podstawy w polskim uzusie tych słów, acz nie jest w tej roli wystarczająco dystynktywne. Wiadomo, że uczestnictwo w każdej dyscyplinie rywalizacyjnej będącej grą zespołową opiera się na drużynowym zgraniu, z kolei w zabawach, do których należą wesela i bale, jedną z atrakcji są zabawowo traktowane rywalizacje, konkursy, popisy itp.

Wydaje się, że największą ułomnością takiej interpretacji pary „gra – zabawa” jest zagubienie tego, c o ł ą c z y g r ę z z a b a w ą. Moim zdaniem,

¹² W semantyce „złożoności” opozycja „zabawa – gra” odpowiada od strony formalnej przeciwieństwu „złożone – rozłożone”, do czego będę się odwoływał w tekście kończącym projekt.

¹³ Według Gadamera, wszelkie gry są specyficzną formą ruchu, „ruchu w tę i w tę” w zamkniętych granicach rzeczywistości jej przebiegu, a jego istotą – prezentacja lub autoprezentacja. Wyniki z analiz gry jako fenomenu prezentacji nie są konieczne w moim wywodzie.

w tymże splocie ujawnia się istotowy moment ludyczności. W zacytowanym fragmencie strukturalne *iunctim* wiążące nierozdzielnie zabawę z grą zostało implicytnie zasygnalizowane w nieco dwuznacznym zwrocie „na niby”. Jest on o tyle trafny, że nawiązuje się w nim do imaginacyjnego aspektu aktywności ludycznej, dziejące się zawsze w zamkniętej od wewnątrz „czasoprzestrzennej fikcji”, gdzie dochodzi do wykreowania umownego „teatru” gry przez obowiązujące reguły zachowania, „wewnętrzny” język czy użycie rekwizytów i strojów. Zwrot „na niby” okazuje się nie dość precyzyjny, ponieważ obejmuje też postawy udawania, symulowania, markowania, motywowane chęcią zachowania pozorów. Specyficzną właściwością gier, być może najważniejszą, ponieważ została zaznaczona wprost w ich nazwie, jest to, że *w s z e l k i e z a b a w y i g r y s ą g r a n i e m*, w każdym wypadku *odgrywaniem* właściwych dla nich ról: aktora, widza, zawodnika, kibica itd., możliwie najlepiej i zgodnie z kryteriami narzucanymi przez sformalizowane reguły i zwyczaje obowiązujące w grze.

Zaangażowanie graczy w umownie regulowane odgrywanie ról wytwarza niepowtarzalną atmosferę zjawisk ludycznych, w porównaniu do innych sytuacji, w których też poddajemy się określonym regulacjom (np. przepisom o ruchu drogowym). Gadamer dodaje, że wchodzeniu w umowne role gier towarzyszy łatwość w zapomnieniu realnego świata i swoista lekkość we „wchodzeniu w rolę”, choć może wymagać to wysiłku fizycznego lub umysłowego skupienia. Opisana wcześniej powaga uczestnictwa nawet w błahych grach uosabia zdolność wkroczenia do ich umownych rzeczywistości. Jest ona osobliwa – bo choć się wie, że jest to „tylko” gra, to i tak jej uczestnicy poświęcają się odgrywaniu ról często z wielkim oddaniem, i to niezależnie od posiadanego poziomu „kunsztu wykonawczego”. Gra wciąga w siebie grających. Dlatego zwrot „na niby” nie oddaje pełni wyjątkowej atmosfery fikcyjności gry. Gra nie wychodzi, gdy gra się „na niby”, gdy się ją udaje.

Po tej uwadze przejdźmy do drugiego sposobu odczytania zależności semantycznych w parze „zabawa – gra”. W tym wypadku odwrotnie niż wyżej ekspozuje się *w z a j e m n e w i ę z i* między zabawą i grą. W pierwszym ujęciu bieguny opozycji usytuowano w płaszczyźnie *horyzontalnej*. Zabawy i gry są dwoma dopełniającymi się obszarami na dwuwymiarowej mapie aktywności ludycznych, z linią graniczną w formie dysjunkcji: zabawy nie są grami, gry nie są zabawami¹⁴. W drugim ujęciu zabawy i gry są zorientowane względem siebie w osi *wertykalnej* jako komplementarnie sprzężone i symultanicznie uzależnione w swych przebiegach warstwy uczestnictwa w fenomenie ludycznym. Pierwszą

¹⁴ Praca (Caillois 1997) jest próbą typologicznej systematyzacji świata gier. Nie dziwi więc wybór przez tłumaczki „taksonomicznego” klucza w interpretacji opozycji „gra – zabawa”. Dziś zdajemy sobie sprawę, jak wielką rolę w ekspansji *homo sapiens* odegrała niezwykle cecha naszego behawioryzmu, mianowicie kreatywne „mieszanie” rywalizacji ze współpracą, zrodzone w czasach pierwotnej hordy. Podobnie natywny korzeń ludyczności przyniósł w interakcjach społecznych duże bogactwo gier i zabaw.

z nich jest fenomenologiczna warstwa gry; całość behawioralnych reakcji i interakcji jej uczestników, rozgrywających się w określonych okolicznościach fizycznych i społecznych *theatrum* wydarzenia ludycznego. Drugą, immanentną warstwą aktywności ludycznej jest jej *mentalne* wnętrze, na które składa się osobiste przeżywanie dramaturgii gry zgodnie z regułami jej wewnętrznego świata.

Mentalną warstwę gry można nazwać – zgodnie z sugestiami semantycznymi – „(dobrą) zabawą”, jako językowy wyraz wyjątkowego stanu psychicznego rodzącego się podczas uczestnictwa w aktywności ludycznej, i tylko podczas niej. Pojawia się ona jako różnie skomponowana mieszanka satysfakcji, przyjemności, relaksu, radości, ekscytacji, itp., powstała dzięki temu, że potrafimy „wciągnąć się” w przebieg wydarzenia ludycznego, w to, o co chodzi w grze. W języku polskim oprócz „zabawy” mamy parę pokrewnych określeń, takich jak: „ubaw”, „fajda”, „upojenie”, „uciecha”, różnicujących koloryt i intensywność „odurzenia ludycznego”. W wertykalnej perspektywie odczytania relacji „gra – zabawa” ujawnia się sprzężenie między behawioralnym i mentalnym momentem gry, które da się wyrazić w stwierdzeniu, że gra jest (staje się) zabawą, a zabawa grą. W proponowanym ujęciu opozycja „gra – zabawa” nabiera formalnych cech „pionowo” ustawionego przeciwieństwa „lewy – prawy”, w którym istnienie jednego z biegunów jest gwarantem obecności drugiego, i odwrotnie – zniknięcie któregoś unicestwia drugi. Bez zabawy (radości grania) gra przestaje być grą, zamienia się w atrapę lub karykaturę zjawiska ludycznego. Bez zaangażowania w specyfikę behawioralną gry nie zrodzi się wewnętrzne doznanie zabawy z uczestnictwa w grze. Gra pozbawiona zabawy (radości z grania) redukuje się do powierzchownej imitacji jej przebiegu. Bez oddania się umownym rolom gry (także autoprezentatywnie przed samym sobą) nie uruchomi się atawistyczna iskra ludyczności – ochota przeżycia zabawy. Behawioralna i mentalna warstwa grania rezonują ze sobą raz w pozytywnym, raz w negatywnym sprzężeniu zwrotnym. Im gra lepiej wychodzi, tym lepsza zabawa. Im gra bardziej bawi, tym lepiej wychodzi granie. I analogicznie w sytuacjach hamujących – „psucia” zabawy¹⁵.

Wykorzystanie geometrycznego (przestrzennego) archetypu obrazowania relacji formalnych (logicznych, ontycznych, genetycznych itp.) w wertykalnym pozycjonowaniu relacji między zabawą i grą (w analogii do „górny – dolny”) niesie za sobą sugestię jakiejś formy hierarchii, np. potencjalnej pierwotności jednego z biegunów, z którego może wyłonić się drugi. Do rozstrzygnięcia tej kwestii nie wystarczy już sama analiza rozgrywania się dwóch płaszczyzn gry uwiarygod-

¹⁵ Nietrudno zauważyć, że w powyższym wywodzie skorzystałem z metodycznej uwagi Gadamera, by śledzić ruch języka. W tym wypadku abstrakcję dokonaną przez holenderski i niemiecki, śledzoną z perspektywy języka polskiego. Było nią wchłonięcie przez *spill* i *das Spiel* komponentu zabawowego, ponieważ istotą gry i zabawy, jaką daje, jest granie; niezwykle umiejętność odgrywania z zaangażowaniem ról w umownej rzeczywistości gry, w której podobnie wyglądający przedmiot w ręku chłopca zamienia się w miecz rycerza lub batutę dyrygenta orkiestry symfonicznej.

niona wypowiedziami języka. W swym synchronicznym przebiegu mentalny i behawioralny komponent uczestnictwa w grze jest niezbędny i równorzędny funkcjonalnie, i tylko w opisanym wyżej sprzęgnięciu czyni grę grą. Pojawia się w związku z tym pytanie o g e n e t y c z n e ź r ó d ł a g i e r: czy ich bogactwo i wyjątkowy udział w ludzkiej egzystencji są wytworem społecznych inwencji obok innych wynalazków i udogodnień wzbogacających życie ludzi (tak jak pomysłowość w ochronie ciała przed zimnem lub gorącym rozrosła się do zjawiska mody), czy też mają swoje *arche* w dyspozycjach do *instynktownego* ulegania umownemu światu gry, którego potencjał znalazł wyjątkowo podatny grunt w społecznej naturze człowieka?

Odpowiedzi Huizingi i Gadamera w tej kwestii są zbieżne i doprowadziły do przebudowy kanonu istoty człowieczeństwa, powielanego od czasów starożytnych. Odmiennymi argumentami uzasadnili, że uczestnictwo w grach uruchamia „iskra natywna” starsza od naszego gatunku, tak jak – zdaniem Noama Chomsky’ego – głęboka struktura języka, zrodzona w procesach ewolucyjnych, pozwala nam mówić w dowolnym języku, w którym jesteśmy uspołeczniani. Uczony holenderski wyraził ją esencjalnie w skrócie myślowym – w tytułowym *homo ludens*. Jest to oczywista aluzja do *homo sapiens*, choć w tym wypadku nie dotyczy wprost taksonomicznej identyfikacji naszego gatunku, np. w stosunku do naszych biologicznych krewnych i antenatów (*homo erectus*, *homo habilis* itd.). Właściwszym zdaje się być *homo faber* Maxa Schelera: pojęcie z jego antropologii filozoficznej, które samą nazwą eksponuje kreatywność i zdolności wytwórcze jako atrybuty człowieczeństwa, w sprzężeniu z racjonalnością wyróżniające nas w świecie zwierząt. W pojęciowych ramach teorii kultury oraz hermeneutyki filozoficznej Huizinga i Gadamer przebudowali zdogmatyzowany biologiczny stereotyp *homo sapiens*, z jego spłyconym obrazem racjonalności, przez ukazanie innego istotowego składnika społecznej natury człowieka. Pierwszy wykazał, że natywny rdzeń ludyczności leży u podstaw rozwoju ludzkich kultur. Drugi w złożonej teorii filozoficznej argumentował za tezą, że nasza zdolność rozumienia w medium języka ma swoje najgłębsze zakorzenienie w atawistycznej zdolności ulegania fikcyjnej rzeczywistości gier, o której można powiedzieć w odniesieniu do człowieka, że to „właśnie on także gra. Także jego granie to pewien proces przyrody”.

Wykorzystałem wyniki badań tych wybitnych uczonych, by wyeksponować wertykalne ujęcie między grą i zabawą, między jej komponentem mentalnym i behawioralnym. W takiej perspektywie fenomen ludyczności prezentuje się jako zróżnicowany zbiór wydarzeń symultanicznie zestrojonych w dwóch sferach: w stanach świadomości jej uczestników i w czasoprzestrzennych granicach behawioralnej aktywności ich ciał podczas rozgrywania gry. Obie sfery spaja *synergia* dwóch współwarunkujących się porządków – istota fenomenu ludyczności. Jest ona analogiczna, acz nie identyczna z tym, jak w procedurach poznawczych, w których postrzega się skomplikowany splot momentu przedmiotowego

i podmiotowego. Związki między poznawczym komponentem gier i ludycznym podglebiem poznania są przedmiotem drugiej części projektu, zreferowanym w komplementarnym tekście.

Bibliografia

- Bronowski J. (1984), *Źródła wiedzy i wyobraźni*, tł. S. Amsterdamski, PIW, Warszawa.
- Caillouis R. (1997), *Gry i ludzie*, tł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa.
- Hesse M. (1988), *The Cognitive Claims of Metaphor*, „The Journal of Speculative Philosophy” 2(1), 1–16.
- Gadamer H.-G. (1993), *Historia pojęć jako filozofia*, [w:] H.-G. Gadamer, *Rozum, słowo, dzieje: szkice wybrane*, tł. M. Łukasiewicz, K. Michalski, PIW, Warszawa, 112–132.
- Gadamer H.-G. (1993), *Prawda i metoda*, tł. B. Baran, Wyd. Inter Esse, Kraków.
- Huizinga J. (1985), *Homo ludens*, tł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa.
- Kuhn T. (1982), *Commensurability, Comparability, Communicability*, [w:] *Proceedings of the Biennial Meeting of the Philosophy of Science Association*, [b.m.w.], 669–688.
- Kuhn T. (2003), *Metafora w nauce*, [w:] T. Kuhn, *Droga po strukturze: eseje filozoficzne z lat 1970–1993*, tł. S. Amsterdamski, Wyd. Sic!, Warszawa, 181–191.
- Lakoff G., Johnson M. (2011), *Metafory w naszym życiu*, tł. T. Krzeszowski, Aletheia, Warszawa.
- Lorenz K. (1974), *Odwrotna strona zwierciadła. Próba historii naturalnej ludzkiego poznania*, tł. K. Wolicki, PIW, Warszawa.
- Perek M. (2012), *Poznawcza waga zastosowań w wyjaśnieniach przyrodniczych i humanistycznym rozumieniu. Wspólny motyw w koncepcjach Thomasa Kuhna i Hansa-Georga Gadamera*, [w:] *Filozofia a nauki przyrodnicze. Od physis do metaphysis i anatropos*, red. M. Woźniczka, A. Marek-Bieniasz, wyd. AJD, Częstochowa, 49–81.
- Platon (1984), *Fedon* [i inne dialogi], tł. W. Witwicki, PWN, Warszawa.
- Wittgenstein L. (1970), *Tractatus logico-philosophicus*, tł. B. Wolniewicz, PIW, Warszawa.
- Wittgenstein L. (2000), *Dociekania filozoficzne*, tł. B. Wolniewicz, PIW, Warszawa.
- Zalewski A. (2016), *Dwie koncepcje refleksografii oraz dodatkowe teksty*, Wydawnictwo Scriptum, Kraków.

Atavistic roots of ludic behavior and their traces in the semantics of “game” in the context of their relationship to the phenomenon of cognition (Part I)

Summary

In the text I analyze the semantic structuring of the word “game” in order to study the connections of the phenomenon of ludicity with various forms of cognition. I use the results of the research of Johan Huizinga and Hans-Georg Gadamer, who in their famous works reconstructed the primordial nature of participation in games, their fundamental role in the processes of culturalization of human societies (Huizinga) and their participation in the phenomenon of all understanding (Gadamer’s philosophical hermeneutics). In the second, complementary text, I present the filiation between cognition and ludicity based on the model of cognition understood as a theoretical decomposition of the complexity of the object of study.

Keywords: game, complexity, ludicity, semantic structures.