

# Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna

*What are games? Remarks on the subject matter of ludology.  
A phenomenological-methodological analysis*

**Jan Franciszek Jacko**

Uniwersytet Jagielloński | 379@wp.pl

---

**Abstract:** The article is a proposition of a general answer to the question “What is a game?” It has been answered through a phenomenological analysis – by the indication of the a priori elements of game experience. The paper analyses the multiple meanings of the term “game” in the context of ludology and shows that designates of the term in its numerous meanings are proportionally analogous. This way the ontic identity of the phenomenon of the game has been specified. It has also been shown how the method of analogy can be used to build detailed definitions of the phenomenon.

**Keywords:** game, game definition, philosophy of games, game theory, ludology

---



Artykuł niniejszy określa naturę zjawiska gry. Teoretyczny cel przedstawionych tu rozważań stanowi odpowiedź na pytanie: „Czym jest gra?”, sformułowana w sposób na tyle ogólny, by uwzględnić wieloznaczność pojęcia gry, ale zarazem na tyle precyzyjny, by efektywnie odróżnić ją od tego, co nią nie jest. Odpowiedź zawarta w pracy to propozycja ogólnej (obejmującej wszystkie przypadki istniejących i możliwych gier), równościowej (której *definiens* i *definiendum* mają ten sam zakres) oraz realnej (określającej naturę definiowanego zjawiska) definicji gier. Propozycja, gdyż definicje realne, choć przysługują im cecha prawdy i fałszu, nie mają pełnego uzasadnienia – mogą mieć co najwyżej uzasadnienie częściowe. Dlatego są założeniami koncepcji i teorii (Ajdukiewicz, 1985, 243–248).

Pragmatyczny cel niniejszej pracy polega na sprowokowaniu dyskusji naukowej dotyczącej ogólnej definicji gier i roli, jaką odgrywa ona w ludologii. Debata ta, co prawda, toczy się przynajmniej od kilkunastu lat, jednak po fali sporów dyscyplinarnych powstało kilka ogólnych określeń gry, które rzadko są poddawane dalszym studiom ontologicznym lub fenomenologicznym pod względem ich uzasadnienia oraz ich trafności dla kontekstu, w jakim się je wykorzystuje (Arjoranta, 2014; Eberle, 2014; Juul, 2003; Nagel, 2002; Sutton-Smith, 2001). Ludologia jest stosunkowo „młoda” nauką i wciąż ustala swoją specyfikę (Surdyk, 2009). Jej przedmiot bywa różnie określany. Dlatego dalsze badania jego tożsamości, do których ma zachęcić niniejszy tekst, są tej nauce bardzo potrzebne (Eberle, 2014; Sicart, 2008; Surdyk, 2009; Sutton-Smith, 2001).

Artykuł nie dotyczy archeologii gier i nie powstaje z nastawieniem filologicznym. Nie będzie się tu omawiać ewolucji pojęcia gry lub referować wszystkich wartościowych prób jej zdefiniowania. Będzie się o nich wspominać o tyle, o ile jest to uzasadnione celem i metodą pracy. Odniesienia do literatury przedmiotu są w niej jedynie punktem wyjścia dla (pretekstem do) analizy fenomenologicznej (Smith, 2003) zjawiska gry (desygnatu nazwy „gra”). Analiza ta ma wyodrębnić pierwotne (aprioryczne) elementy tego zjawiska, czyli takie, które określają jego (ontyczną) tożsamość i są ugruntowane w bezpośrednim doświadczeniu człowieka.

Jak postaram się pokazać, wieloznaczność pojęcia gry ma swoje źródło m.in. w tym, że słowo „gra” może oznaczać różne kategorie bytowe. Gry w sensie strukturalnym to systemy reguł zachowania, np. zasady gry

w szachy. W przedmiotowym (rzeczowym) są nią obiekty służące do gry, takie jak choćby szachownica i bierki (figury i pionki) szachowe lub oprogramowanie do gry na komputerze. W funkcjonalnym: są to funkcje gry w ujęciu strukturalnym i przedmiotowym – proces gry i jego uwarunkowania, a zwłaszcza stany psychiczne będące źródłem, elementem lub następstwem tego procesu. Z tym rozumieniem „gry” mamy do czynienia np., gdy mówimy, że ktoś „gra w szachy”. Gra w sensie sytuacyjnym odnosi do pewnych wydarzeń. W tym znaczeniu grą nazwiemy np. partię szachów. Analizy przeprowadzone w pracy pokażą, że gra jest zjawiskiem analogicznym, a desygnaty wymienionych sposobów jej postrzegania łączy podobieństwo, które można ująć metodą definiowania przez analogię.

## 1. Gra w sensie strukturalnym

Grą w sensie strukturalnym nazywać się będzie system reguł określających: zbiór należących do niej możliwych działań i obiektów (a), ich w niej funkcje (sens) (b) i jej cel (c). Reguły „a” determinują grę w rozumieniu przedmiotowym – mówią o tym, jakie zachowania i obiekty do niej należą. Przykładowo, gra w szachy to m.in. ruchy bierkami, struktura szachownicy itp., ale to, w jakiej pozycji siedzą gracze, jak są ubrani, jak wygląda pomieszczenie, w którym gra się odbywa, itd. nie należy do tej gry. Reguły „b” dotyczą sposobu interpretacji zachowań w grze – jak choćby kod językowy, określający funkcję znaków. Reguły „c” opisują główny cel gry – sukces w niej. Polega on na osiągnięciu jej podstawowego założenia, a do porażki (fiaska) dochodzi wtedy, gdy go nie zrealizowano w odpowiednim czasie. Gry o sumie zerowej zmierną do przewagi i wygranej (np. w szachach – szach i mat). W grach o sumie niezerowej sukcesem może być kompromis lub jakiś inny stan, który z wygraną i przewagą nie ma nic wspólnego. Niekiedy gra miewa kilka głównych celów i wtedy ich koniunkcja (zrealizowanie wszystkich) lub alternatywa (doprowadzenie do jednego z nich) stanowi miarę sukcesu. Możliwe są bardziej złożone kombinacje, choćby taka, że sukcesem jest alternatywa osiągnięcia niektórych celów gry i koniunkcja osiągnięcia innych.

Powyższe określenie nie przesądza o stopniu skomplikowania i koherencji reguł systemu, więc mieszczą się w tej definicji również niespójne i ubogie, nawet jednoregułowe systemy, o ile pozostają zgodne z podaną charakterystyką (determinują zbiór działań, ich funkcję i cel).

Treść reguły gry zależy od ludzkiej pomysłowości, która prócz swych własnych uwarunkowań (apriorycznych, logicznych, moralnych) nie ma innych ograniczeń. Fakt, że większość reguł gier tworzy człowiek, nie oznacza, że nie zawierają one reguł domyślnych, których obowiązywanie nie zależy od ludzkiego stanowienia. Przykładowo, prawo grawitacji i przyczynowość są domyślnymi założeniami koszykówki, reguły poprawnego wnioskowania – gier strategicznych itd.

Reguły gry nie muszą być w niej wskazane *explicite*, np. spisane lub ustalone wprost. W przypadku części gier obowiązują domyślnie lub powstają w trakcie rozgrywki, jak np. w *role-playing games*, zwanych RPG-ami.

Gra w sensie strukturalnym pojawia się w różnych obszarach ludzkiej aktywności, gdy są one określone wskazanymi wyżej trzema typami reguł, m.in. w grze aktorskiej, bo o jej charakterze decyduje scenariusz; w opisanej w kontrakcie roli organizacyjnej; w pełnieniu funkcji społecznych wyznaczonych konsensusem; w języku, bo jest on zdeterminowany kodem językowym; w grach towarzyskich itp. Przytoczone tu rozumienie gry w sensie strukturalnym występuje m.in. w koncepcjach mechaniki gier (Sicart, 2008), w matematycznej teorii gier (Baird, Gertner, Picker, 1994; Neumann, Morgenstern, 1947; Ross, 1997), w teorii gier językowych (Wittgenstein, 2000), w koncepcji ról społecznych Ervinga Goffmana (1963), w teorii skryptów, interakcjonizmu symbolicznego, systemów reguł społecznych (ang. *Social Rule System Theory*) i innych.

## 2. Gra w sensie funkcjonalnym

Gra w sensie funkcjonalnym polega na tym, że podmiot angażuje się w nią w sposób zgodny z jej regułami. Przykładowo, odgrywa rolę według scenariusza, bawi się według zasad danej zabawy itp. To są swoiste funkcje gry. Należy je odróżnić od tych jej funkcji i następstw, których nie determinują jej reguły. W przypadku szachów zgodne z ich zasadami poruszanie bierek na szachownicy to swoista funkcja tej gry, ale nie jest

taką funkcją np. korzyść finansowa płynąca z wygranej, o ile nie wprowadzono dodatkowych reguł o tym mówiących – np. w turnieju szachowym.

W ludologii podejmowano próbę wskazania funkcji gry, które określałyby jej istotę. Tego rodzaju próby warto kontynuować, gdyż jak dotąd nie zakończyły się one sukcesem – zapewne dlatego, że funkcje gry są ogromnie różnorodne, podobnie jak reguły, konteksty i powody grania. Przykładowo, w pewnych kontekstach przyjmuje się, że zabawa stanowi swoistą funkcję gier. Takie ujęcie wydaje się zbyt wąskie, ponieważ pomija inne swoiste funkcje gier, a zarazem zbyt szerokie, bo zakłada, że muszą one bawić (Caillois, 1997; Huizinga, 1955).

Co prawda, w niektórych językach brakuje rozgraniczenia terminologicznego między grą a zabawą, ale nie znaczy to, że nie ma różnicy między nimi. Odmiennymi słowami nazywa je m.in. język polski. Skorzystajmy z intuicji, jakie niesie ów język, żeby określić różnicę między desygnatami tych dwóch nazw: powiemy np., że słuchanie muzyki w postawie estetycznej to zabawa, ale nie powiemy raczej, że to jest gra. Gry zwykle bawią, ale są też takie, które tego nie robią (choćby wtedy, gdy nudzą graczy), oraz takie, które w ogóle nie powstały po to, by bawić (jak symulacje konfliktu zbrojnego lub treningu bojowego żołnierzy) (Binmore, 2005). Takich gier nie nazwiemy zabawami.

Strukturalne i funkcjonalne aspekty gier uzupełniają się – funkcje gry są określane jej regułami, a jej reguły określa się ze względu na funkcje, jakie ona pełni. Dlatego oba te aspekty powinny być objęte ogólną definicją gier.

Pojęcie gry w sensie strukturalnym stanowi założenie funkcjonalnego sposobu jej rozumienia. Próba budowania ogólnej definicji gry z pominięciem jej strukturalnego aspektu grozi błędem nieadekwatności, gdyż nie sposób precyzyjnie opisać relacji między funkcjami lub między elementami gry bez uwzględnienia charakterystyki jej reguł. Aby oznaczyć ten aspekt gier w sposób nie kojarzący się ze strukturalizmem, autorzy mogą sięgać do wybiegów językowych, które domyślnie na ów aspekt wskazują (np. Juul, 2003). Przykładowo, odwoływać się do metafor w celu ujęcia relacji zachodzących między elementami i funkcjami gry, np. do metafory wiru (np. Eberle, 2014) lub fraktalności (Marks-Tarlow, 2010). Pojęcia wiru i fraktala mają precyzyjnie określone znaczenia m.in. w geometrii i fizyce. W naukach humanistycznych są używane jako przenośnie.

Zastosowanie ich w definiensie może (wprost lub domyślnie) poszerzać zakres definicji o desygnaty, które grą nie są. Dlatego autorzy korzystający z owych metafor podejmują próbę ustalenia tego, jaka jest charakterystyka „wiru” lub „fraktala” stanowiącego grę, i w ten sposób opisują ją w jej aspekcie strukturalnym (Eberle, 2014; Marks-Tarlow, 2010).

Pominięcie funkcjonalnego aspektu gry w jej ogólnej definicji też grozi błędem nieadekwatności, gdyż zjawisko gry ewoluuje i zmienia się, kiedy zaczyna pełnić nowe funkcje. Wtedy tworzą się nowe gry i nowe ich reguły, których wcześniej nie było. Dlatego należy wziąć pod uwagę funkcjonalny aspekt gier w ogólnej ich definicji, aby uwzględnić ich dynamiczną naturę – ich zmienność i różnorodność. Jak postaram się pokazać w części 4, metoda definiowania gry przez analogie pozwala ująć zarówno jej strukturalny, jak i funkcjonalny aspekt.

### 3. Gra w sensie sytuacyjnym

Gra w sensie strukturalnym i funkcjonalnym to projekt, pomysł, idea, ogólny zarys możliwego działania. One wyznaczają grę w ogólności – *in universo*. Konkretyzuje się ona i urzeczywistnia się w działaniu gracza, które prowadzi do powstania gry w sensie sytuacyjnym. Jest nią konkretne wydarzenie lub proces, dokonujące się według reguł gry w sensie strukturalnym. Tak rozumiana gra to jednostkowe i konkretne wydarzenie – gra *in concreto*. Przykładowo, konkretyzacją i urzeczywistnieniem scenariusza sztuki jest spektakl teatralny; partytury – wykonanie utworu; kodu językowego – akty mowy itp.

Gra *in universo* determinuje ramy, ale nie wyczerpuje zawartości gry *in concreto*. W grze *in universo* są miejsca niedookreślone i obszar domyślny, podobnie jak w dziele sztuki (Ingarden, 1960). Dlatego rozgrywka zakłada dopuszczalność decyzji i twórczej działalności gracza, polegającej na tym, że kreuje on grę w preferowany przez siebie sposób, choć zgodnie z jej regułami. Możliwe są m.in. różne poprawne sposoby odegrania roli w spektaklu, rozegrania partii szachów itp.

Gracz nie tylko wypełnia miejsca niedookreślone gry swymi decyzjami, ale też formułuje jej reguły, gdy gra na to pozwala. Przykładowo, reguły gry w szachy nie rozstrzygają tego, jaki powinien być powód grania

w nie. Jeśli gracz zakłada jakiś cel rozegrania partii szachów (np. odpoczynek, przyjemność), wzbogaca tę grę o reguły precyzujące, jaki ma ona odnieść skutek.

Niektóre gry w sensie strukturalnym zawierają dużo miejsc niedookreślonych i pozwalają na swobodę przy wyborze sposobów oraz celów działania gracza (np. gry fabularne, narracyjne, RPG-i). Inne bardziej szczegółowo opisują grę *in concreto*. W ruletce gracz ma znikomy wpływ na przebieg i wynik gry, ale jednak to on obmyśla, jak obstawi żetony. Nawet całkowicie zdeterminowane gry losowe (np. karciana gra w wojnę), o których przebiegu i wyniku „decydują” wyłącznie przypadek oraz konieczność, pozwalają graczowi wprowadzać do gry *in concreto* dodatkowe reguły mówiące o tym, co jest dla niego jej celem, jakie będzie znaczenie jej przebiegu itp.

Budowanie ogólnej definicji gry na podstawie przykładów gry *in concreto* wymaga uwzględnienia jej różnych kontekstów. Ryzyko zbyt wąskiego rozumienia gry może wystąpić np. w sytuacji, w której – przez definicję regulującą lub projektującą – za obowiązujące przyjmuje się znaczenie terminu „gra” typowe dla pewnego określonego kontekstu, a inne znaczenia i konteksty jego użycia się ignoruje lub marginalizuje. Takie praktyki nazywać się tu będzie zawłaszczaniem terminu dla kontekstu jego użycia. W ludologii, teorii gier narracyjnych, glottologii może dojść do zawłaszczenia terminu „gra” np. przez założenie, że charakterystyka przedmiotu ich dotychczasowych studiów wyczerpuje naturę gry jako takiej. Stałoby się tak choćby w wyniku założenia, że gry są oparte wyłącznie na umownych regułach. Jest ono trafne w odniesieniu do gier towarzyskich, komputerowych, elektronicznych, RPG-ów i innych badanych w ramach tych nauk. Nie znaczy to jednak, że z zainteresowań ludologii należy wykluczyć przypadki gier determinowanych nieumownymi regułami skuteczności, np. gier wojennych.

Nieco inaczej może wyglądać zawłaszczenie terminu „gra” w semiotyce, np. gdy kojarzy się grę wyłącznie z „grami językowymi” w sensie, jaki nadał temu określeniu Ludwig Wittgenstein (w drugim okresie swojej twórczości: 2000). Takie ujęcie pozwala wykorzystać narzędzia semiotyki do badania gier, ale istnieje ryzyko, że wykluczy z obszaru studium ich aspekty pozajęzykowe (np. ilościowe, strategiczne), które mogą być rozpatrywane przy użyciu instrumentarium matematycznej teorii gier itp.



Natomiast w tej ostatniej teorii termin „gra” bywa zawłaszczany przez zawężenie jego zakresu właśnie do gier strategicznych (co eliminuje z zakresu zainteresowań np. gry zręcznościowe i losowe) lub wieloosobowych (co każe pominąć gry, w których bierze udział jeden gracz). Przedstawiciele teorii gier zdają sobie sprawę, że takie ograniczenie jest sztuczne i nie odpowiada znaczeniu „gry” w ani języku naukowym, ani potocznym (por. Kelly, 2003; Ross, 1997).

Zawłaszczanie terminu „gra” bywa kreatywne i inspirujące. Pozwala skoncentrować analizy na określonym typie gier i dokładniej go przebadać. Jednak, jeśli zostaje przyjęte w sposób dogmatyczny (bez należytego uzasadnienia), może tworzyć „prokrustowe łoże”, na którym „preparuje” się przedmiot w sposób, który go fałszuje. Zwykle jest to przypadek błędu *pars pro toto* (części za całość) w definiowaniu; bywa, że skutkuje on rugowaniem z nauki nowych ujęć przez ograniczenie obszaru zainteresowań do tego, co już zostało przebadane (Feyerabend, 2001; Lakatos, 1995; Popper, 2002).

## 4. Gra jako zjawisko analogiczne

Niektórzy autorzy uważają, że próba realnej definicji gry (jej bezstronne i „ontologiczne” określenie) jest „zadaniem paradoksalnym”, jako zdeterminowana tym, jakie przyjęto w niej założenia i jakie przypadki gier ma się na myśli, tworząc ich definicję; okazuje się ona więc z konieczności zagrożona błędem nieadekwatności (Sutton-Smith, 2001; Walther, 2003). Rzeczywiście, w wielu przypadkach takie ryzyko istnieje, o czym była mowa. Zjawisko gry jest różnorodne, dlatego może nastroczać spore trudności wskazanie jakiejś cechy, która łączyłaby wszystkie typy i przykłady gier.

Jednym ze sposobów uniknięcia błędu nieadekwatności w ogólnej i realnej definicji terminu „gra” jest określenie go w sposób uwzględniający analogię zachodzącą między jego desygnatami. Wittgenstein (choć nie tylko on) zauważył, że gry łączy specyficzne dla nich „podobieństwo rodzinne” (2000, s. 50–51). Nie polega ono na tym, że we wszystkich występuje jakaś cecha lub cechy, ale na tym, że gry są podobne do siebie pod względem relacji zachodzących między ich cechami. Takie ujęcie

nawiązuje do teorii analogii (tamże, s. 55–56; Wołos, 2002) i już pojawiało się w ramach ludologii (Arjoranta, 2014; Huhtamo, 2005). W niniejszej pracy skorzystano z tych sugestii.

Nie ma tu miejsca na uwzględnienie wszystkich typów analogii, których można użyć do definiowania gier. Wskazane zostaną tylko aspekty analogii metaforycznej, atrybucji i proporcjonalności.

Definiowanie przez analogię metaforyczną<sup>1</sup> opiera się na odnotowaniu tego, że desygnaty danego terminu wywołują podobne wrażenie (Bocheński, 1993, s. 50–78; Itkonen, 2005; Krąpiec, 1979; Langacker, 1987; Turney, 2006; Turney, Littman, 2005; Wolak, 2005). Ta metoda jest mało precyzyjna, polega bowiem na porównywaniu odczuć. W tym sensie można mówić o np. „grze kolorów” lub „grze świateł”, bo wywołują one podobne wrażenie jak choćby przysłuchiwanie się pięknej grze na instrumencie. W niniejszej pracy nie korzysta się z tej metody, gdyż może ona prowadzić do definicji zbyt szerokich lub zbyt wąskich.

Definiowanie metodą analogii atrybucji opiera się na pokazaniu, że desygnaty terminu pozostają w jakiejś relacji do czegoś jednego, np. prowadzą do tego samego skutku lub są skutkiem tej samej przyczyny (Bocheński, 1993, s. 50–78; Itkonen, 2005; Krąpiec, 1979; Langacker, 1987; Turney, 2006; Turney, Littman, 2005; Wolak, 2005). Definiowanie gry tą metodą polegać może na dowodzeniu, że gry w sensie funkcjonalnym i sytuacyjnym stanowią następstwo zaangażowania w grę w sensie strukturalnym.

Definiowanie przez analogię proporcjonalności uważa się za najbardziej precyzyjne. Opiera się ona na odnotowaniu stałej relacji między cechami lub elementami desygnatów danego terminu (Bocheński, 1993, s. 50–78; Itkonen, 2005; Krąpiec, 1979; Langacker, 1987; Turney, 2006; Turney, Littman, 2005; Wolak, 2005). Wskazana wyżej ogólna charakterystyka reguł gry w sensie strukturalnym prowadzi do dostrzeżenia analogii proporcjonalności łączącej gry: dokonują się one według projektu działań określającego zachowania gracza lub graczy, funkcje (sens) tych zachowań i ich cel. W niniejszej pracy zwrócono uwagę, że:

- reguły gry w sensie strukturalnym determinują grę w sensie rzeczowym, funkcjonalnym i sytuacyjnym;

.....  
<sup>1</sup> Analogii metaforycznej nie należy kojarzyć z metaforą (Perelman, 1971).

- gra w sensie funkcjonalnym to funkcja gry w sensie strukturalnym i rzeczowym;
- gra w sensie sytuacyjnym jest konkretyzacją gry w sensie strukturalnym i funkcjonalnym.

Zgodnie z analogią atrybucji grą są systemy reguł gry w sensie strukturalnym oraz to wszystko, do czego reguły tej gry się odnoszą – swoiste i inne funkcje gier, ich rodzaje, przypadki, procesy, okoliczności (gra w sensie przedmiotowym). Podobnie należy określić grę metodą analogii proporcjonalności: jest nią stworzony przez człowieka projekt działania (gra w sensie strukturalnym), jak również to wszystko, co istnieje i dzieje się według tego projektu.

Ogólna definicja gry nie musi obejmować jej pełnej charakterystyki, bo zjawisko gier dynamicznie się zmienia i zbyt szczegółowe omówienie może prowadzić do dogmatycznego zawężenia pojęcia. Definicja powinna wszakże być na tyle określona, by można było odróżnić gry od tego, co nimi nie jest – wskazać niezbędne do tego minimum koniecznych i dostatecznych cech gry.

Zaproponowana tu definicja uwzględnia różnorodność gier, ich dynamikę i zmienność, gdyż nie przesądza dokładnej treści reguł gry i jej funkcji. Dlatego, z jednej strony, ta definicja może być konkretyzowana na różne sposoby. Z drugiej, „stabilizuje” ona pojęcie gry i pozwala odgraniczyć ją od przedmiotów odrębnych od niej. Takie ujęcie umożliwia uwzględnienie różnorodności gier – nie tylko tych, które były lub są, ale też tych, które dopiero powstaną.

Analogia proporcjonalności jest metodą definiowania. Daje szansę na opis „gier w ogóle”, lecz również ich konkretnych przypadków, takich jak np. gry komputerowe/cyfrowe, gry językowe, gra aktorska, oraz na objęcie różnych dziedzin życia społecznego (np. zarządzania) i prywatnego, w których pojawia się zjawisko gry. Przykładowo, grą we wskazanym sensie są sytuacje polegające na pełnieniu ról społecznych (Goffman, 1963), plany, strategię działania i ich realizacja (Baird, Gertner, Picker, 1994; Jacko, 2013; Neumann, Morgenstern, 1947; Ross, 1997). Trzeba rozważyć dopuszczalność badania tego rodzaju obiektów w ramach ludologii. W każdym razie nie należy ich dogmatycznie (bez wskazania dostatecznej racji) wykluczać z obszaru takich studiów, gdyż może to prowadzić do dogmatycznego kontestowania dorobku tej nauki (wtedy nie dostrzega się osiągnięć ludologii,

gdyż nie zalicza się ich do niej) lub do jej stagnacji (kiedy kwestionuje się nowe ujęcia tylko dlatego, że poszerzają one obszar badań prowadzonych dotąd) (Feyerabend, 2001; Lakatos, 1995; Popper, 2002).

Metoda definiowania przez analogię chroni przed błędem nieadekwatności m.in. dzięki trzem założeniom towarzyszącym. Po pierwsze, przyjmuje się, że gry charakteryzuje relacja analogii, a względne jest to, który desygnat „gry” uznaje się za jej prototyp (analogat główny), co pozwala dostrzec kompatybilność różnych koncepcji mających w punkcie wyjścia odmienne przypadki gry *in concreto* – o czym była mowa w części 3 (Lakoff, 1988). Po drugie, metoda ta pokazuje, w jaki sposób szczegółowe określenia gier wypełniają ogólną ich definicję założeniami dotyczącymi specyfiki reguł i dziedzin, jakich one dotyczą. Dzięki temu zaproponowane tu ujęcie pozostaje otwarte na różnorodne sposoby jego precyzowania w zależności od tego, jaki typ gry jest rozpatrywany i w jakim kontekście. Po trzecie, omawianą metodę wyróżnia antydogmatyczność, wynikająca z domyślnego dla niej postulatu odpowiedniego uzasadnienia założeń przyjmowanych w definicji (Bartha, 2013; Itkonen, 2005; Langacker, 1987; Turney, 2006; Turney, Littman, 2005).

Gdy ogólne pojęcie gry jest sprecyzowane, można rozpatrywać problemy bardziej szczegółowe – określić typy gier, sposoby ich tworzenia, naturę udziału w grze, charakterystykę gracza, wpływu gier na człowieka i społeczeństwo, potrzeby zaspokajane grami i inne. Tymi sprawami nie zajmowałem się w pracy, bo jej zadaniem było przygotowanie warunku ich rozważenia, jakim jest omówienie ogólnego pojęcia gry.

## 5. Zakończenie. Do czego służy gra w definiowaniu gry?

Artykuł niniejszy wychodzi poza konstatację wieloznaczności pojęcia gry, z którą mamy do czynienia w literaturze przedmiotu (np. Sutton-Smith, 2001), i zmierza do określenia natury tego rodzaju zjawisk przez wskazanie podobieństwa zachodzącego między desygnatami „gry” w różnych znaczeniach. Zaproponowana w pracy definicja tej nazwy jest zbieżna z ustaleniami ludologów (m.in. Arjoranta, 2014; Eberle, 2014; Juul, 2003; Sicart, 2008). Wzbogaca je zaś m.in. w ten sposób, że charakteryzuje reguły gry (w sensie strukturalnym), uzupełnia (wykorzystywaną już

w ludologii) Wittgensteinowską koncepcję podobieństwa rodzinnego gier językowych o logiczną charakterystykę analogii jako takiej oraz określa metodę uszczegóławiania ogólnej definicji gier w odniesieniu do różnych teorii, kontekstów i przypadków.

Definicja gry sama okazuje się w pewnym sensie grą. Ma konkretny cel – jej sukces polega na sprecyzowaniu wzajemnie monosemicznej relacji między pojęciem gry a jej przypadkami. Jej reguły są zdeterminowane zasadami definiowania należącymi do logiki. Jest to gra językowa – dokonuje się przez przekształcanie znaków i określa sposób ich interpretacji. Niniejsza praca stanowi propozycję strategii (metody definiowania) w tej grze. Nie ma być krytyką innych ujęć, lecz ukazywać ich kompatybilność. Jak bowiem starałem się dowieść, metoda analogii pozwala – przynajmniej do pewnego stopnia – pogodzić rozbieżne definicje, gdy dotyczą one tego samego zjawiska, ale rozpatrują różne jego aspekty w różnych kontekstach.

Niniejszy tekst jest adresowany głównie do badaczy gier, gdyż potrzebują oni ogólnej, równościowej i realnej definicji przedmiotu swoich studiów m.in. z pięciu powodów: Po pierwsze, określa ona przedmiot ludologii<sup>2</sup>. Aby zasadnie zaliczyć konkretne koncepcje lub analizy do tej dziedziny, należy przede wszystkim pokazać, że dotyczą one gier (nie wystarczy, że autor czy jakaś grupa nazywa je „grami”, bo ludzie mogą arbitralnie nazywać obiekty). Do tego potrzeba ogólnej i realnej definicji gry. Stanowi ona warunek sprecyzowania specyfiki i tożsamości ludologii jako nauki (Surdyk, 2009).

Po drugie, realna definicja przedmiotu nauki pełni funkcję wyjaśniającą – ujawnia jej założenia ontologiczne. Koncepcje „programów badawczych” (choć nie tylko one) pokazały obecność i rolę tego rodzaju założeń w nauce. W tym kontekście sformułowano następujący postulat: choć nie da się ich udowodnić, należy je określić i poddać wnikliwej analizie, by było wiadomo, jaką interpretację ontologiczną mają twierdzenia danej nauki. Te założenia są determinowane m.in. za pomocą definicji realnych (Lakatos, 1980; Popper, 2002). Przykładowo, odmiennie będzie wyglądać interpretacja badań ludologicznych w paradygmacie deterministycznym, semiotycznym lub konstruktywistycznym, który przyjmujemy

.....

<sup>2</sup> Przyjmuję, że zakres terminu „gra” obejmuje też zabawę, która jest przedmiotem badań tej nauki (Surdyk, 2009).

wraz z ogólną definicją gry. W pierwszym przypadku teoria gry będzie dotyczyła uwarunkowań jej samej i graczy, w drugim – znaczenia, jakie ma ona dla jej użytkownika, w ostatnim zaś będzie się poszukiwać kreacji sensów i w ich świetle będzie się tłumaczyć wyniki studiów.

Po trzecie, spełniająca warunek adekwatności ogólna definicja gier „stabilizuje” to pojęcie – chroni przed jego arbitralnością. Mimo to pokutuje przekonanie, że tego rodzaju definicja, przyjęta na początku analiz, stanowić może przeszkodę w procesie badawczym, gdyż sztucznie zawęża lub poszerza obszar rozważań (Sutton-Smith, 2001). Dzieje się tak wszakże jedynie wtedy, kiedy definicja okazuje się za wąska lub za szeroka, a więc błędna. Warunek adekwatności, domyślnie dotyczący definicji równościowych, wymaga tego, by takich błędów unikać.

Po czwarte, ogólna definicja gry decyduje o transpozycyjności wyników badań między dziedzinami ludologii. Przykładowo, inne rozumienie gry obowiązuje w matematycznej teorii gier i w ludologii Huizingi (1955). Żeby określić możliwości wykorzystania wspomnianej teorii w tejże dziedzinie, należy wyodrębnić podobieństwa i różnice między desygnatami „gry” w tych dwóch obszarach nauki, to zaś wymaga przyjęcia ogólnej koncepcji (definicji) gry, która je łączy.

Po piąte, ogólna definicja gry jest warunkiem poprawnego uogólnienia wyników badań prowadzonych w ramach ludologii. Zakłada się, że dotyczą one obiektów pewnego rodzaju, a więc – wprost lub domyślnie – przyjmuje się w tego typu studiach jakąś realną definicję gry, która określa zmienne i interpretację wyników, bo określa zasadę, na której opiera się uogólnienie tychże wyników. Przykładowo, gdy obserwacje pokazują, że niektóre gry komputerowe wywołują agresję (np. Weber, Ritterfeld, Mathiak, 2006), interpretacja tego faktu zakłada odpowiedzi na pytania: „Czy wszystkie gry komputerowe, czy tylko niektóre intensyfikują agresję?” oraz „Jakie gry pełnią tę funkcję i dlaczego tak się dzieje?”. Odpowiedzi owe powinny opierać się na uwydatnieniu podobieństw i różnic między grami, które przebadano, a pozostałymi. To zaś wymaga zdefiniowania gry w ogólności i – w tym kontekście – określenia specyfiki gry będącej obiektem studiów. Bez tego można, co prawda, pokazać, że wzięte pod uwagę gry zwiększają agresję użytkowników, i wyjaśniać ten wpływ, ale nie sposób poprawnie (bez błędnej ekstrapolacji) uzasadnić tezy, że jakieś inne (nie objęte analizą w danym przypadku) gry pełnią taką funkcję. Przemilczenie tego,

jak badacz rozumie grę, skutkuje ryzykiem arbitralności w pojmowaniu przedmiotu studiów i aktualnej wieloznaczności ich wyników (gdy nie wiadomo, jaki typ obiektów rozpatrywano, nie wiadomo też, jak należy rozumieć wyniki takich działań).

Adepci „młodych” dyscyplin naukowych, których przypadkiem jest obecnie też ludologia, mają czasem skłonność do inicjowania badań empirycznych bez gruntownego rozważenia metateoretycznych założeń określających przedmiot zainteresowań. Niniejsza praca zachęca do tego rodzaju rozważań i proponuje narzędzia pojęciowe, które można wykorzystać w tym celu.

Niewykluczone, że dla twórców gier zaprezentowane tu analizy będą przydatne w ograniczonym stopniu, choć nie okażą się całkiem bezużyteczne, gdyż posługują się oni jakimś sposobem rozumienia kategorii swoich produktów. Istnieje ryzyko, że to ujęcie nie obejmuje wszystkich możliwych gier. W tym przypadku ogólna definicja poszerza perspektywę ich rozumienia, sugerując nowe potencjalne metody ich kreowania.

Definicja gier nie jest potrzebna ich użytkownikom. Żeby zagrać, wystarczy stosować się do ich reguł. Jednak ktoś niezainteresowany definiowaniem gry może potraktować lekturę niniejszego tekstu tak, jakby była ona grą polegającą na poszukiwaniu kontrprzykładu dla zaproponowanej w nim definicji gry. Jeśli każdy pomyślany przez Czytelnika przykład gry będzie się mieścił w jej określeniu zaprezentowanym wyżej, potwierdzi to jego trafność i zaświadczy o tym, że praca zrealizowała swój cel teoretyczny. Gdy zaś Szanowny Czytelnik wskaże kontrprzykład dla definicji odnalezioną w tekście, będzie to oznaczać, że jest ona za szeroka lub za wąska i że należy ją jeszcze doprecyzować – czego nie wykluczam, gdyż, jak wspomniałem we wstępie, ma ona uzasadnienie częściowe i może wymagać korekty. W tym przypadku tekst spełniłby swój cel pragmatyczny i gra w definiowanie gier mogłaby toczyć się dalej.

## Literatura

- Ajdukiewicz, K. (1985). *Język i poznanie*. Warszawa: PWN.
- Arjoranta, J. (2014). Game Definitions: A Wittgensteinian Approach. *Game Studies*, 14(1). Online: <<http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>>.

- Baird, D. G., Gertner, R. H., Picker, R. C. (1994). *Game Theory and the Law*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Bicchieri, C. (1993). *Rationality and Coordination*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Binmore, K. (2005). *Fun and Games. A Text on Game Theory*. Boston: Houghton Mifflin.
- Brentano, F. (1999). *Psychologia z empirycznego punktu widzenia* (tłum. W. Galewicz). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bocheński, J. M. (1993). *Logika i filozofia. Wybór pism*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Oficyna Wydawnicza „Volumen”.
- Camerer, C. F. (2003). *Behavioral Game Theory: Experiments in Strategic Interaction*. Princeton: Princeton University Press.
- Eberle, S. G. (2014). The Elements of Play: Toward a Philosophy and Definition of Play. *Journal of Play*, 6(2), 214–233. Online: <<http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/6-2-article-elements-of-play.pdf>>.
- Feyerabend, P. K. (2001). *Przeciw metodzie* (tłum. S. Wiertelowski). Wrocław: Siedmioróg.
- Ginits, H. (2000). *Game Theory Evolving: A Problem-centered Introduction to Modeling Strategic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- Goffman, E. (1963). *Behaviour in Public Places. Notes on the Social Organization of Gatherings*. New York: Free Press.
- Habermas, J. (1999). *Racjonalność działania a racjonalność społeczna* (tłum. A. M. Kaniowski). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- Huhtamo, E. (2005). Slots of Fun, Slots of Trouble. An Archaeology of Arcade Gaming. W: J. Goldstein, R. Joost (red.), *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge: MIT Press. Online: <<http://classes.dma.ucla.edu/Fallo8/10/HuhtamoGame%20Culture.pdf>>.
- Ingarden, R. (1960). *O dziele literackim. Badania z pogranicza ontologii, teorii języka i filozofii literatury*. Warszawa: PWN.
- Itkonen, E. (2005). *Analogy as Structure and Process. Approaches in Linguistic, Cognitive Psychology, and Philosophy of Science*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.



- Jacko, J. F. (2013). „Czym jest gra?”. Uwagi o analogicznej wieloznaczności pojęcia gry. Kontekst nauk o zarządzaniu. *Homo Ludens*, 5(1), 93–107. Online: <<http://ptbg.org.pl/dl/137/Jan%20F.%20JACKO%20-%20Czym%20jest%20gra%20%20Uwagi%20o%20analogicznej%20wieloznaczno%C5%9Bci%20poj%C4%99cia%20gry.%20Kontekst%20nauk%20o%20zarz%C4%85dzaniu.pdf>>.
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gamesness*. W: M. Copier, J. Raessens (red.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 4–6 November, 2003, Utrecht University* (s. 30–45). Utrecht: Utrecht University.
- Kelly, A. (2003). *Decision Making Using Game Theory: An Introduction for Managers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Koons, R. C. (1992). *Paradoxes of Belief and Strategic Rationality*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Krąpiec, M. (1979). Język i jego kreatywne aspekty. *Roczniki Filozoficzne*, (27)1, 21–43.
- Langacker, R. W. (1987). *Foundations of Cognitive Grammar. 1: Theoretical Prerequisites*. Stanford: Stanford University Press.
- Lakatos, I. (1995). *Pisma z filozofii nauk empirycznych* (tłum. W. Sady). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Lakoff, G., Johnson, M. (1988). *Metafory w naszym życiu* (tłum. T. P. Krzeszowski). Warszawa: PIW.
- Makridakis, S. G. (1990). *Forecasting, Planning and Strategy for 21st Century*. New York: The Free Press.
- Marks-Tarlow, T. (2010). The Fractal Self at Play. *American Journal of Play*, 3(1), 31–62. Online: <<http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/3-1-article-fractal-self-at-play.pdf>>.
- McClennen, E. F. (1990). *Rationality and Dynamic Choice: Foundational Explorations*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McMillan, J. (1991). *Games, Strategies and Managers*. Oxford: Oxford University Press.
- Mintzberg, H. (1994). *The Rise and Fall of Strategic Planning. Reconceiving Roles for Planning, Plans, Planners*. New York: The Free Press.
- Nagel, M. (2002). *Masking the Abject: A Genealogy of Play*. Lanham, Maryland: Lexington Books.
- Neumann, J. Von, Morgenstern, O. (1947). *The Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.

- Perelman, Ch. (1971). Analogia i metafora w nauce, poezji i filozofii. *Pamiętnik Literacki*, 62(3), 247-257.
- Popper, K. R. (2002). *Logika odkrycia naukowego* (tłum. U. Niklas). Warszawa: Fundacja „Aletheia”.
- Ross, D. (25 stycznia 1997). Game theory. W: E. N. Zalta (red.), *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Online: <<http://plato.stanford.edu/entries/game-theory>>.
- Sicart, M. (2005). Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games. *International Review of Information Ethics*, 4(2), 13-18. Online: <<http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Sicart.pdf>>.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2). Online: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press.
- Smith, D. W. (16 listopada 2003). Phenomenology. W: E. N. Zalta (red.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Online: <<http://plato.stanford.edu/archives/win2013/entries/phenomenology>>.
- Sigmund, K. (1993). *Games of Life. Explorations in Ecology, Evolution, and Behaviour*. Oxford: Oxford University Press.
- Surdyk, A. (2009). Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji. *Homo Ludens*, 1(1), 223-243. Online: <<http://ptbg.org.pl/dl/20/Augustyn%20SURDYK%20-%20Status%20naukowy%20ludologii.%20Przyczynek%20do%20dyskusji.pdf>>.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Trépanier-Jobin, G. (2016). Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games. *Kinephanos*, 6(numer specjalny), 107-128. Online: <[http://www.kinephanos.ca/Revue\\_files/2016\\_Tre%CC%81panier-Jobin-2.pdf](http://www.kinephanos.ca/Revue_files/2016_Tre%CC%81panier-Jobin-2.pdf)>.
- Turney, P. D. (2006). Similarity of Semantic Relations. *Computational Linguistics*, 32(3), 379-416. Online: <<http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/coli.2006.32.3.379>>.
- Turney, P. D., Littman, M. L. (2005). Corpus-based Learning of Analogies and Semantic Relations. *Machine Learning*, 60(1-3), 251-278. Online: <<http://cogprints.org/4518/1/NRC-48273.pdf>>.
- Walther, B. K. (2003). Playing and Gaming: Reflections and Classifications. *Game Studies*, 3(1). Online: <<http://www.gamestudies.org/0301/walther>>.

- Watson, J. (2005). *Strategia. Wprowadzenie do teorii gier* (tłum. A. Wieczorek). Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.
- Weber, R., Ritterfeld, U., Mathiak, K. (2006). Does Playing Violent Video Games Induce Aggression? Empirical Evidence of a Functional Magnetic Resonance. Imaging Study. *Media Psychology*, 8(1), 39–60. Online: <[http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4825/mod\\_resource/content/0/ceit706/week4/Weber\\_MP.pdf](http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4825/mod_resource/content/0/ceit706/week4/Weber_MP.pdf)>.
- Wittgenstein, L. (2000). *Dociekania filozoficzne* (tłum. B. Wolniewicz). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Wolak, Z. (2005). *Koncepcje analogii w Kole Krakowskim*. Tarnów: Wydawnictwo Diecezji Tarnowskiej „Biblos”.
- Wołos, M. (2002). *Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*. Kraków: Universitas.
- Young, H. P. (1998). *Individual Strategy and Social Structure: An Evolutionary Theory of Institutions*. Princeton: Princeton University Press.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:  
12 maja 2016.

dr hab. Jan Franciszek Jacko – obszary specjalizacji: filozofia, zarządzanie, etyka, teoria gier, semiotyka, Uniwersytet Jagielloński.

---

## **Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna**

**Abstrakt:** Artykuł stanowi propozycję ogólnej odpowiedzi na pytanie: „Czym jest gra?”. Udzielono jej na drodze analizy fenomenologicznej – przez wskazanie apriorycznych elementów doświadczenia gry. Praca bierze pod uwagę polisemiczność terminu „gra” w ludologii i dowodzi, że jego de-sygnaty w różnych znaczeniach łączy analogia proporcjonalności. W ten sposób określono ontyczną tożsamość zjawiska gry. Następnie pokazano, jak można wykorzystywać metodę analogii do budowania szczegółowych definicji tego zjawiska.

**Słowa kluczowe:** gra, definicja gry, teoria gier, filozofia gier, ludologia

---

