

Gra jako model społeczny

O potrzebie grania w społeczeństwie ponowoczesnym

Michał Wróblewski

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

1. Wstęp

Interakcje społeczne oraz akt grania posiadają wiele wspólnych cech, na które mam zamiar w niniejszej pracy zwrócić uwagę czytelnika. Zarówno gra, jak i interakcja mają bowiem podwójne, dialektyczne oblicze – elementy konstytutywne, bez których definiowanie owych zjawisk nie jest możliwe. W tym sensie model oferowany przez ludologię pozwala zrozumieć dynamikę i specyfikę interakcji międzyludzkich. W dalszej części chciałbym zwrócić uwagę na jeden z najbardziej nurtujących socjologię problemów, jakim jest kryzys interakcji społecznych. Również na tym polu model gry uzmysławia nam pewne niebezpieczne symptomy współczesności. Postaram się ponadto udowodnić, że nowa formacja społeczna zwana ponowoczesnością próbuje przeciwdziałać owym problemom, proponując rozwiązania oparte raczej na frywolności i swobodzie (pierwiastek zabawowy) niż sztywności i regulacji (pierwiastek gry).

2. Interakcje interesowne i interakcje nieinteresowne

Na początek przytoczmy podręcznikową definicję interakcji: „Interakcja jest takim działaniem społecznym, które wynika z orientowania się na innych ludzi i jest odpowiedzią na ich zachowania i działania”¹. Gdzie leży jednak źródło owego orientowania się na innych? Wchodzimy w interakcje z innymi członkami społeczeństwa z różnych powodów: emocjonalnych, służbowych, ekonomicznych. Można jednak dla potrzeb tego

¹ B. Szacka, *Wprowadzenie do socjologii*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2003, s. 122.

tekstu ogólnie podzielić interakcje na te o charakterze interesownym i te nieinteresowne. Interesownie nawiązujemy interakcję na przykład z pracodawcą – kierujemy się zasadami dobrego wychowania i przezornością w taki sposób, aby zostawić po sobie jak najlepsze wrażenie. W tym przypadku interakcja jest ściśle wyznaczona i w zasadzie można opowiadać racjonalnie jej zasady w celu zwiększenia skuteczności. Efektywność bowiem odgrywa tu kluczową rolę – w interakcję interesowną wchodzimy nie dla niej samej, ale ze względu na jakiś zewnętrzny cel (np. ekonomiczny).

Opisem tego typu komunikacji jest teoria racjonalnego wyboru – koncepcja wyjaśniająca działanie jednostek zarówno na gruncie socjologicznym, jak i ekonomicznym. W myśl jej postulatów działanie jednostki (zwanej aktorem) jest racjonalne i nastawione na określony cel, którego osiągnięcie polega na dobraniu odpowiednich środków:

Aktorzy są w stanie uporządkować swoje preferencje w hierarchię, która jest podstawą wyboru celów w danym momencie (...). Muszą przy tym brać pod uwagę ograniczoność zasobów i związane z tym koszty alternatywnych działań. Muszą też uwzględniać instytucjonalne ograniczenia możliwych sposobów postępowania: obowiązujące prawa, normy, zwyczaje, reguły gry².

Decyzja o wejściu w interakcję z drugim aktorem, a także sam jej przebieg, są zdeterminowane przez uprzednią analizę potencjalnych korzyści. W myśl teorii racjonalnego wyboru podejmujemy dialog z drugą osobą, gdyż dochodzimy do wniosku, po bilansie zysków i strat, iż jest to opłacalne. Interakcja stanowi tu zatem środek do osiągnięcia celu zewnętrznego.

Dobrym przykładem wyrażającym stosunek omawianej teorii do interakcji jest pojęcie *kapitału społecznego*. Stanowi on zbiór tych związków z innymi ludźmi, które są użyteczne dla naszych subiektywnych potrzeb. Gromadzenie kapitału ludzkiego to poznawanie ludzi „rozdających karty”, dzięki którym możemy rozwiązać jakiś problem. Dla przykładu, osoba starająca się o pracę na intratnym stanowisku będzie chętnie wchodzić w znajomości z takimi ludźmi, którzy przybliżą ją do uzyskania wymarzonej posady. Im więcej tych znajomości, a zatem im wyższy kapitał społeczny, tym szansa osiągnięcia celu jest większa:

Szeroka sieć przyjaciół i znajomych, w której można dowiadywać się, jak znaleźć pracę, jest społecznym kapitałem dla osoby poszukującej pracy. (...) Jednostki mogą racjonalnie inwestować w kapitał społeczny, zatem budowane przyjaźnie oraz znajomości może być uznane właśnie za takie inwestycje³.

² A. Jasińska-Kania i in. (red.), *Współczesne teorie socjologiczne*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2006, s. 136.

³ J. S. Coleman, *Perspektywa racjonalnego wyboru w socjologii ekonomicznej*, tłum. M. Jasiński, w: *Współczesne teorie socjologiczne*, op. cit., s. 151.

Zupełnie inaczej jest z interakcjami nieinteresownymi, w których kontakt z drugą osobą stanowi cel sam w sobie. Rozmowa prowadzona wyłącznie dla przyjemności jest najczęściej spotykaną formą komunikacji w codziennym życiu. Mieszczą się tutaj zarówno kontakty (przypadkowe i zamierzone) w sklepie, na uniwersytecie, w pracy, jak i rozmowa dwóch kolegów, którzy spotykają się po latach na piwie.

Charakter tego typu ludzkich interakcji można doskonale ukazać na przykładzie jednej z podstawowych funkcji języka, funkcji fatycznej. Termin ten wprowadził Bronisław Malinowski na oznaczenie takich form komunikacji, które nie służą informowaniu czy przekazywaniu myśli. Funkcja fatyczna spełnia się w rozmowie niemającej żadnego semantycznego sensu. Gdy pytamy „jak się czujesz?”, „co u ciebie?” albo mówimy zwykłe „do widzenia” lub „dzień dobry”, wyrażamy właśnie tę stronę naszego języka. Jej zastosowanie nie leży w informowaniu adresata, lecz w podtrzymywaniu więzi społecznej i wyrasta z naturalnej chęci do przebywania z innymi ludźmi:

U wszystkich istot ludzkich występuje dobrze znana tendencja do gromadzenia się, do przebywania razem i znajdowania przyjemności we wzajemnym towarzystwie. (...) Otóż mowa jest ściśle związana z omawianą tendencją, bowiem milczenie innej osoby nie jest dla zwykłego człowieka czynnikiem uspokajającym, lecz wprost przeciwnie, czymś alarmującym i niebezpiecznym⁴.

Malinowski stawia tezę, że bez tej formy komunikacji nie ma życia społecznego. Wypowiedzenie miłego słowa, np. w formie powitania, zaprasza partnera na wspólne miejsce porozumienia, gdzie możliwe jest zaistnienie stosunku społecznego. Gdy to już się stanie, tzn. gdy adresat odpowie na zaproszenie do dialogu, możemy głębiej „wtopić się” w komunikację, co objawia się gawędziarstwem. Po rozpoznaniu terenu i zidentyfikowaniu naszego rozmówcy jako tego, który będzie słucał, „mowa może popłynąć strumieniem”⁵, zaczynamy wymieniać się wzajemnie anegdotami i historyjkami, których nie będziemy już za godzinę pamiętać. Nie o to jednak chodzi. Dzięki temu, że możemy podzielić się naszym opowiadaniem i jednocześnie pozwalamy partnerowi rozmowy, by zrobił to samo, podtrzymujemy z nim związek i czerpiemy przyjemność z samego przebiegu konwersacji, mimo iż po jej zakończeniu nie zyskujemy żadnych wymiernych korzyści.

Przedstawione zostały dwie formy interakcji społecznych, które w równym stopniu można spotkać w życiu codziennym. Występują one jednocześnie – obok swobodnych i wolnych kontaktów, które na dłuższą metę do niczego nie zobowiązują, istnieją sposoby komunikacji zdeterminowane przez ściśle reguły i racjonalne rachowanie.

⁴ B. Malinowski, *Problem znaczenia w językach pierwotnych*, w: tenże, *Jednostka, społeczność, kultura*, tłum. S. Kaprański i in., Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000, s. 339.

⁵ *Ibidem*, s. 340.

3. Gra i zabawa

Co to wszystko ma wspólnego z grą? Otóż ma ona takie samo podwójne oblicze. Z jednej strony jest czynnością wytyczoną wedle ścisłych reguł, w której liczy się przewidywanie i chłodna kalkulacja. W grze chodzi bowiem o wygranę, o osiągnięcie odpowiedniego celu, tak samo jak w interakcji interesownej widzianej oczami teorii racjonalnego wyboru.

Istnieje jednak drugie oblicze, które można by nazwać nie-racjonalnym. To, co nie-racjonalne w grze, to prostu swobodna zabawa rozluźniająca w pewnym stopniu sztywny gorset reguł. I znów – istnieje podobieństwo między tą stroną gry a interakcją nieinteresowną. W tej ostatniej liczy się przyjemność z samej rozmowy. Podobnie w grze opartej na zabawie można czerpać radość z samego grania.

Co ciekawe, złączenie gry i zabawy w jedno nie jest takie oczywiste. Dla przykładu, wybitny socjolog amerykański George Herbert Mead rozdzielał owe dwa zjawiska, przypisując zabawę postawie dziecka i człowieka pierwotnego, natomiast grę dorosłemu. Zabawa jest czynnością pozbawioną reguł i niejednolitą. Dziecko w dowolny sposób zmienia odgrywaną rolę w zależności od kaprysu – gdy znudzi się zabawa w sprzedawcę, zawsze można zostać Indianinem. Gra jest już wyższym poziomem organizacji, gdyż wymaga ścisłych reguł i jednolitej struktury, jest ograniczeniem dowolności zabawy, a zarazem wyrazem jednolitości. Grając, dziecko uczy się z jednej strony generalizacji i abstrahowania, z drugiej natomiast kontrolowania własnych działań w odniesieniu do sformułowanych zasad. Innymi słowy, zabawa jest niepoważna, natomiast gra uczy życia w społeczeństwie, w którym jednostka, aby funkcjonować, musi podporządkować się określonym zasadom⁶.

W podobnym tonie wypowiada się w swoim słynnym artykule Gonzalo Frasca. Poślikując się książką Rogera Callois *Gry i ludzie*, wprowadza on podział na *paideia* i *ludus*. *Paideia* jest to czynność oparta przede wszystkim na przyjemności, niemająca reguł ani obiektywnego rezultatu końcowego – odpowiada to pojęciu zabawy. *Ludus* natomiast jest aktywnością oparta na sformalizowanych zasadach, której efekt stanowi czyjaś wygrana bądź przegrana – to definicja gry. *Ludus* to jednak „pewnego rodzaju *paideia*”⁷, a zatem zabawa jest w jakiejś mierze składnikiem gry.

Pozwolę sobie nie zgodzić się z Meadem i podjąć wątek poruszany przez Frascę. Oczywiście gra jest na tyle poważna, że posiada pewne reguły, których należy przestrzegać, jednak w naturze każdej gry tkwi coś z zabawy, pewien pierwiastek dziecinności. Dlatego gra to również zabawa.

⁶ Por. G. H. Mead, *Umysł, osobowość i społeczeństwo*, tłum. Z. Zwolińska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1975, s. 201–220.

⁷ G. Frasca, *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>, 15 września 2008. Tłumaczenie własne.

O grze jako o zabawie możemy mówić z dwóch powodów. Po pierwsze – jej reguły są arbitralne, tzn. nie mają uprawomocnienia, po drugie – w samym procesie grania występuje swoboda i przyjemność. Arbitralność zasad polega na tym, że zasady danej gry mogłyby być inne. Innymi słowy, nie ma żadnej instancji odwoławczej, która mogłaby bez żadnych wątpliwości uprawomocnić właśnie te reguły, a nie inne. Nie oznacza to jednak, że zasady każdej gry są stale zmieniane; chodzi tu raczej o świadomość ich arbitralności, która umożliwia samo granie. Wyobraźmy sobie bowiem sytuację, w jakiej gracze w pokera zamiast rozdawania kart zaczęliby spierać się o zasadność ogólnych reguł gry. Jeden z nich mógłby, przytaczając zestaw logicznych argumentów, próbować przekonać swoich kolegów, że zamiast pięciu kart sensowniej byłoby rozdawać sześć. Na to inny mógłby odpowiedzieć, również przytaczając nie mniej logiczne przesłanki, że wystarczy rozdać cztery karty. W takich okolicznościach cała gra pozbawiona zostaje sensu, gdyż nieświadomi arbitralności zasad gracze uważają, że istnieją jakieś meta-reguły zdolne ułatwić każdą grę. Modyfikowanie zasad w celu ich „racjonalnego udoskonalenia” zakłada bowiem milczącą przesłankę, że oto istnieją reguły uniwersalne, które są w pełni skuteczne i do których można sprowadzić reguły każdej gry. Uświadomienie sobie braku instancji odwoławczej usunie wszelkie pretensje, gdyż okaże się wtedy, że reguły nie muszą być wcale logiczne, a granie – podporządkowane jakieś nadrzędnej wartości. Każda gra jest w tym świetle partykularna, a jej zasady arbitralne. Na pretensje gracza, który chce udoskonalać reguły, można odpowiedzieć: „takie są zasady, jeżeli nie chcesz ich respektować, to zagraj w coś innego”.

Przyjemność i swoboda w grze łączą się bezpośrednio ze świadomością arbitralności reguł. Gdyby bowiem, jak w powyższym przykładzie, uczestnicy bez przerwy zastanawiali się, jak ulepszyć zasady, to zniknęłaby swoboda samego grania. Dociekanie niezmiennych reguł usztywnia czynności grających. Gra opiera się natomiast właśnie na swobodzie i przyjemności, gdyż uczestnicy, znając oczywiście i respektując reguły, dążą do nich, mając ku temu odpowiednie warunki. Gdyby było inaczej, gdyby modyfikowanie reguł było naturalnym składnikiem samego grania, wszystkie gry miałyby tak ściśle wyznaczone zasady, że uniemożliwiłoby to swobodne działanie. Moglibyśmy wyobrazić sobie grę, której zasady przewidują każdy ruch grającego – gra zamieniłaby się wówczas w równanie matematyczne, a samo granie w ciągłe odtwarzanie tego samego wzoru. Reguły muszą zatem zakładać pewien stopień tolerancji wobec inwencji grającego, muszą dawać mu wybór, pewien posmak wolności.

Z przyjemnością łączy się również swoboda w stosowaniu reguł. W skomplikowanych grach, które zawierają bardzo dużo zasad, trudniej jest stosować się do wszystkich z wielką dokładnością. Wiele gier wykształciło przestrzenie, w których pewne reguły zostają naginane, aby grało się przyjemniej. Weźmy przykład piłki nożnej – jakiś czas temu FIFA nosiła się z zamiarem wprowadzenia komputerowego monitoringu, który z dużą precyzją informowałby sędziego o spalonych. Pomysł jednak upadł, gdyż obawiano się, że gra w piłkę straci swój dawny urok. Spalone byłyby odgwiszywane co chwilę; unie-

możliwiłoby to płynną grę, a co najważniejsze, wprowadzałoby nadmiarową przewidywalność i kalkulację do tej jakże często zaskakującej dyscypliny sportowej.

Podwójne oblicze gry w bardzo podobny sposób ujął Johan Huizinga w dziele *Homo ludens*. Jak na wstępie piszą tłumacze książki, łacińskie słowo *ludus* odsyła zarówno do tego, co zwiemy zabawą, jak i do tego, co nazywamy grą. Ludyczność łączy więc w sobie te dwie kategorie, wbrew zasygnalizowanemu wcześniej pogładowi Meada. A zatem gra/zabawa jest z jednej strony swobodnym działaniem, do którego nie można nikogo zmusić, a z drugiej ustanawia ścisłą granicę czasowo-przestrzenną, w obrębie której możliwe jest owo działanie, co implikuje z kolei istnienie ścisłych reguł. Huizinga podkreśla przy tym, że „wobec reguł zabawy i gry niemożliwy jest jakikolwiek sceptycyzm. (...) Gracz, który sprzeciwia się regułom, względnie im się wymyka, to «popsuj-zabawa»”⁸.

4. Model gry i model interakcji. Diagnoza kryzysu

Powyżej przedstawiony model gry może być, wedle mojego mniemania, użyteczny w badaniu interakcji społecznych i dobrze odzwierciedla ich naturę. Powtórzmy raz jeszcze – interakcje społeczne mają, podobnie jak gra, dwoisty charakter: racjonalny (wyrachowany) i nie-racjonalny. Wyrachowana strona kontaktów międzyludzkich daje o sobie znać wtedy, gdy osiągnięcie określonego pośredniego celu – np. podjęcie interakcji, a także sposób, w jaki ona przebiega, jest potrzebne do sukcesu. Z drugiej strony jest wiele interakcji, które ze swojej natury nie mogą być wyrachowane i nie mają żadnych zewnętrznych celów. A zatem raz gramy w interakcję z innymi za pomocą szeregu reguł, mając na celu uzyskanie pewnego określonego wyniku, a innym razem po prostu bawimy się kontaktem z drugą osobą.

Metafora gry posłużyć może jednak nie tylko do opisanie fenomenu interakcji, ale również do badania jej kryzysu. O kryzysie interakcji mówi się w naukach społecznych od bardzo dawna. Warto tu wszakże przytoczyć bardzo współczesną koncepcję Jürgena Habermasa, który wskazuje, że to nie rachowanie oraz chłodna racjonalizacja są cechami charakterystycznymi komunikacji:

O działaniach *komunikacyjnych* mówię wtedy, kiedy uczestnicy koordynują plany działania nie przez egocentryczną kalkulację [szans – M.W.], lecz przez akty dochodzenia do porozumienia.

W działaniu komunikacyjnym uczestnicy stawiają własny sukces na drugim planie⁹.

Habermas w ogóle oddziela działanie komunikacyjne zarówno od działania instrumentalnego (w którym podmioty dostosowują się do technicznych reguł, mając na

⁸J. Huizinga, *Homo ludens*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa 1985, s. 25–26.

⁹J. Habermas, *Teoria działania komunikacyjnego*, t. 1, tłum. A.M. Kaniowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1999, s. 473.

uwadze skuteczność swoich działań), jak i od działania strategicznego (skierowanego na konkretny cel). Celem komunikacji jest bowiem kolektywne porozumienie, a zatem kluczowe są elementy umożliwiające ponadjednostkowy społeczny konsensus. Ten z kolei wymaga od jednostki, aby zrzekła się pewnych egoistycznych zapędów. Komunikacja wymaga ponadpartykularności.

Według Habermasa podłoże kryzysu interakcji tkwi w reifikacji stosunków społecznych¹⁰ – podmioty odnoszą się do siebie jak do rzeczy: obiektywizują przeciwną stronę interakcji w taki sposób, że staje się ona narzędziem do osiągnięcia konkretnego celu. Nie jest więc ważne, z kim rozmawiamy – ale to, co możemy dzięki temu uzyskać.

Przekładając to na kategorię gry – kiedy zaczynamy grać w interakcję tylko i wyłącznie po to, aby wygrać, i próbujemy tak zmienić reguły gry, żeby były one efektywne ze względu na osiągnięcie sukcesu, wówczas popadamy w skrajną racjonalizację i gubimy to, co w kontakcie z drugim człowiekiem jest równie ważne. Oczywiście istnieją rytualizowane, wysoce formalne normy postępowania, których należy przestrzegać w pewnych ściśle określonych sytuacjach. Dla przykładu, o pełnej swobodzie i naturalności nie możemy mówić w przypadku kontaktów dyplomatycznych. Przypuśćmy jednak, że i te formy komunikacji, które powinny spełniać fatyczną funkcję języka, również mają charakter wysoce wyrachowany i opierają się na racjonalnie sformułowanych regułach. Mówiąc inaczej, czy możliwe jest całkowite symulowanie swobodnej, nieinteresownej interakcji?

Musimy się zgodzić, że w pewnych kręgach udawanie określonych emocji i pozorowanie swobodnych zachowań w trakcie interakcji jest pożądane i może przynieść wymierne korzyści. Zdarza się przy tym, że taka interakcja jest na pozór interakcją fatyczną, a zatem pozbawioną sensu semantycznego i nie skierowaną na jakiś zewnętrzny cel. Przy głębszym spojrzeniu okazuje się jednak, że mamy do czynienia z udawaną swobodą, rozmowa nie jest skierowana na siebie samą, a ma za zadanie osiągnięcie konkretnego celu. Przykłady takiego postępowania są niezwykle liczne. Wspomniany już kapitał społeczny to nic innego jak zdobywanie przyjaciół i znajomych, którzy mogą nas z powodzeniem usadowić na jakimś intratnym stanowisku. Inna ilustracja to modne ostatnio luźne kontakty szefa i podwładnego. Nowy model zwierzchnictwa lansowany w niektórych dużych firmach zakłada, że pracownik odnosi się do swojego przełożonego w taki sposób, jakby byli równi sobie. Szef słucha o kłopotach swojego podopiecznego, żartuje z nim, opowiada historie ze swojego życia. Interakcja nie jest tu jednak fatyczna, posiada drugie dno. Szef wie bowiem, że takie odnoszenie się do pracowników zwiększa ich efektywność, dzięki czemu interakcji zostaje nadany zewnętrzny cel.

W tym właśnie sensie można symulować interakcję. Podobnie jak symuluje się granie dla samej przyjemności – należy poznać reguły, a następnie stosować je w taki sposób,

¹⁰Sam Habermas poświęca temu zagadnieniu jeden rozdział swojej *Teorii działania komunikacyjnego*. Por. J. Habermas, *Teoria działania komunikacyjnego*, t. 1, op. cit., s. 555–653.

aby wygrać. Największym problemem związanym z symulowaniem jest to, że przyczynia się ono bezpośrednio do reifikacji stosunków społecznych, o której była mowa wyżej. Stają się one bowiem tylko stosunkami instrumentalnymi, w których ważne są zdefiniowane racjonalnie cele zewnętrzne. Uprzywilejowana zostaje w ten sposób tylko jedna strona interakcji, która nazwałem interesowną.

5. Ponowoczesna zabawa. Próba wyjścia z kryzysu

Zarysowany w poprzednim paragrafie model zracjonalizowanych stosunków społecznych jest tłem dla szeroko pojętego projektu społeczno-kulturowego zwanego nowoczesnością. Nowoczesność jest bowiem epoką postępującej racjonalizacji, w której prym wiedzie odgórna regulacja, chęć panowania oraz stałość i filozoficzny fundamentalizm. Nowoczesna nauka oparta o skuteczność i pozytywistyczny model naukowości pragnęła podporządkować środowisko zewnętrzne. Nowoczesna etyka marzyła o uniwersalnym odniesieniu, miała w swych założeniach racjonalnie regulować stosunki między wszystkimi ludźmi. Z kolei nowoczesny ład społeczny miał być technokratyczną utopią, w której stosunki międzyludzkie, solidarność wspólnoty oraz hierarchia wynikałyby z obiektywnych praw socjologicznych.

Warto zwrócić uwagę, że wszystkie te nowoczesne marzenia oparte są z jednej strony na racjonalizacji działania, z drugiej na wierze w istnienie reguł, po których zastosowaniu osiągnięć się określony cel. Mówiąc innymi słowy, nowoczesność była projektem zaalgorytmizowanym, podobnie jak gra o wysoce sprecyzowanych regułach. Instrumentalizacja, jaka niewątpliwie jest dziełem nowoczesności, idzie w parze z ową algorytmizacją. A zatem stosunki społeczne opisane przeze mnie za pomocą metafory gry o precyzyjnych zasadach są wynalazkami nowoczesnymi.

Nowoczesność nie jest jednakże ostatnim etapem w naszym rozwoju kulturowo-społecznym. Od prawie trzydziestu lat szeroko dyskutuje się nastanie nowej formacji, nazwanej przez Jeana-François Lyotarda ponowoczesną. Ponowoczesność oznacza:

Stan kultury po przekształceniach, jakim uległy reguły gry nauki, literatury i sztuki, począwszy od końca XIX wieku. Przekształcenia te odniesiemy tutaj do kryzysu narracji¹¹.

Jest zatem ponowoczesność czymś jakościowo różnym od nowoczesności¹² i, co ważniejsze, inaczej podchodzi do kwestii uprawomocnienia. Ogłoszenie kryzysu metanarracji, jakiego dokonuje Lyotard w *Kondycji...*, oznacza powątpiewanie w takie nowoczesne

¹¹J.-F. Lyotard, *Kondycja ponowoczesna*, tłum. M. Kowalska, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 1997, s. 19.

¹²Choć sam Lyotard traktuje ponowoczesność jako pewną implikację nowoczesności, por. J.-F. Lyotard, *Przepisać nowożytność*, w: S. Czerniak, A. Szahaj (red.), *Postmodernizm a filozofia. Wybór tekstów*, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 1996, s. 45–58.

kategorie, jak prawda naukowa czy powszechna sprawiedliwość. Nie mogą one już opierać się na instancjach obiektywnych, takich jak Bóg czy Rozum. Ponowoczesność musi zatem przepracować owe kategorie, nie odrzucając ich, ale wskazując, jak mogą przetrwać jako przygodne, a nie konieczne.

Postmodernizm i ponowoczesność¹³ nie są jedynie krytyką modernizmu i nowoczesności, lecz przynoszą też pewne pozytywne postulaty. Nie czas i miejsce, żeby skupiać się na warstwie politycznej czy epistemologicznej tego problemu. Z uwagi na moje zainteresowanie grą i zabawą oraz interakcjami społecznymi chciałbym przedstawić pewne wizje ponowoczesnych relacji międzyludzkich, zarówno z perspektywy socjologicznej, jak i etycznej.

Pierwsza koncepcja mówi o odejściu w kulturze ponowoczesnej od powagi w stronę karnawału. Analizę tego zjawiska przeprowadził w swoim tekście Andrzej Szahaj. Jego główna teza brzmi: „ponowoczesność to czas karnawalizacji kultury”¹⁴. Zgodnie z analizami Bachtina, które przytacza Szahaj, dzieje kultury naznaczone są pewnymi momentami zerwania. Codzienna, zwykła egzystencja oparta o hierarchię (religijną, tradycyjną, społeczną) wyznacza jednostce bardzo mały zakres wolności. W zwykłym, codziennym czasie życie toczy się regularnie, wedle z góry ustalonych reguł. Od czasu do czasu dochodzi jednakże do specyficznych wydarzeń, które mają za zadanie odwrócić ustalony porządek, wywrócić świat na opak. Tymi wydarzeniami są wszelkiego rodzaju święta zawieszające świecki porządek czy karnawały odwracające wszystkie „normalne” relacje społeczne.

Według Szahaja ponowoczesność jest właśnie takim okresem zerwania. Nowoczesność była bowiem kulturą hierarchii, panowania i powagi. Ponowoczesność z kolei to „pluralizacja przekonań, stylów życia i form zachowań”¹⁵, pochwała „ambivalencji, ironii solidarności korzystającej jedynie z lokalnych zasobów sensu”¹⁶.

Odnosząc to do kategorii ludologicznych, moglibyśmy powiedzieć, że nowoczesność była sztywno ustaloną grą o zrationalizowanych i obiektywnie umocowanych zasadach, których przestrzeganie wiązało się z powagą i zaangażowaniem. Z kolei ponowoczesność byłaby zabawą traktującą reguły bardziej jako przyczynek do większej przyjemności. Nie zważa ona przy tym na żaden cel zewnętrzny, lecz bawi się dla samego bawienia.

¹³O różnicy między pojęciem postmodernizmu i ponowoczesności pisała Małgorzata Kowalska (por. M. Kowalska, *Mała opowieść tłumacza*, w: J.-F. Lyotard, *Kondycja ponowoczesna*, op. cit., s. 6–9). Postmodernizm jest rozumiany zarówno przez nią, jak i przeze mnie jako pewien prąd intelektualny wiążący kilku myślicieli współczesnych (Kowalska wspomina o Rortym, Derridzie czy Deleuzie). Ponowoczesność z kolei odnosi się do kształtu rzeczywistości historycznej, jakościowo różnego od nowoczesności – oznacza pewien etap w rozwoju cywilizacyjnym.

¹⁴A. Szahaj, *Ponowoczesność – czas karnawału. Postmodernizm – filozofia błazna*, [w]: A. Szahaj, *Zniewalająca moc kultury*, Wydawnictwo UMK, Toruń 2004, s. 49.

¹⁵Ibidem, s. 50.

¹⁶Ibidem, s. 52.

Drugie spojrzenie na ponowoczesność dotyczy sfery moralnej. Badaczem, który w drobiazgowych analizach poruszył temat ponowoczesnej moralności, jest Zygmunt Bauman. Podstawę refleksji autora *Nowoczesności i zagłady* stanowi typowe dla filozofii praktycznej rozróżnienie na etykę i moralność. W opinii wielu badaczy o moralności możemy mówić jako nieodłącznie przywiązanej do podmiotu moralnego i jej środowiska. Moralność jest tu polem związanym z praktyką codzienną, gdzie określone zostało bardzo szczegółowo, w jaki sposób jednostka powinna odnosić się do drugiego człowieka. Z tego tytułu moralność ma charakter partykularny i uprawomocniana jest niejako naturalnie przez środowisko społeczne, z jakiego wyrasta.

Z etyką rzecz ma się inaczej. Jest to rodzaj refleksji, który ma skodyfikować moralność „potoczną” i racjonalnie ją legitymizować. O ile moralność związana była z konkretnymi warunkami społecznymi (dla przykładu została wytworzona w konkretnej wspólnocie), to etyka w pewnym stopniu uniwersalizuje nakazy i zakazy przez ową moralność wytworzone. Aby uniwersalizacja się powiodła, dyskurs etyczny musi podać zestaw argumentów uprawomocniających tę, a nie inną wizję moralności. Takim zestaw może zawierać religia (na przykład Dekalog wywiedziony z Pisma Świętego) lub racjonalność (na przykład imperatyw kategoryczny wywiedziony z rozumu praktycznego).

Mówiąc innymi słowy, moralność jest według Baumana synonimem przygodności i partykularności. Z kolei etyka miała być próbą wyeliminowania owej przygodności i partykularności na rzecz uniwersalności. W tym wysiłku streszcza się według autora *Etyki ponowoczesnej* wielki projekt kulturowy zwany nowoczesnością¹⁷.

Ponowoczesność na nowo ujawnia zatem problem znany od początków ludzkości. Można się oczywiście spierać, czy rzeczywiście było tak, że moralność większości ludzi w codziennych sytuacjach nie potrzebowała żadnego etycznego dyskursu uprawomocniającego. Niemniej jednak Bauman stawia problem typowy dla ponowoczesności – czy moralność można oprzeć nie na instancji obiektywnej, lecz na przesłankach historycznie zmiennych?

Autor *Etyki ponowoczesnej* odpowiada twierdząco. Mało tego, zmiana paradygmatu z etycznego na „moralnościowy” na nowo odzyskuje dla człowieka coś, co nowoczesność w swej kodeksowości zagubiła – Innego. Nowoczesność to moralne oddalenie: „bliskość jest terenem zażyłości i moralności; dystans jest terenem odosobnienia i prawa”¹⁸. Ponowoczesność oznacza zatem ponowne zhumanizowanie relacji moralnej. Wynika z tego kilka wniosków. Po pierwsze, moralność nastawiona jest na pojedyncze (a zatem partykularne, zmienne i przygodne) spotkanie z drugim człowiekiem, w którym stosunek moralny regulowany jest niejako *ad hoc*, czyli za każdym razem od nowa. Po drugie,

¹⁷ Por. Z. Bauman, *Etyka ponowoczesna*, tłum. J. Bauman, J. Tokarska-Bakir, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1996, s. 53–64.

¹⁸ Z. Bauman, *Etyka ponowoczesna*, op. cit., s. 113.

uprzywilejowuje drugą stronę i przesuwając akcent moralny na innego¹⁹. Po trzecie, z uwagi na partycularność i niesymetryczność relacja moralna staje się relacją opartą na bliskości i tolerancji²⁰.

Odnieśmy to ponownie do metafory gry i zabawy. Biegun gry odzwierciedla sztywność reguł, instrumentalizację i nadmierną racjonalizację. Interakcje społeczne podobne czynnościom grania wyrażają się w dyskursie etycznym, który ma za zadanie obiektywnie regulować stosunki międzyludzkie. Zabawa to swobodna, autoteliczna przyjemność i elastyczność reguł, które nie jawią się jako konieczne. Moralność, podobnie jak zabawa, nie ma charakteru zewnętrznego, nie służy celom instrumentalnym, a także nie ma za zadanie regulowania stosunków międzyludzkich w planie uniwersalnym.

Podsumowując, ponowoczesność jest próbą rozwiązania pewnych problemów, jakie trapiły nowoczesność, poprzez zmniejszenie zakresu kontroli nad różnymi sferami życia. Innymi słowy ponowoczesność pragnie zaakcentować bardziej pierwiastek zabawy, czyli przyjemności i swobody, niż gry, czyli reguł i wygrywania. Realizuje się to zarówno w kulturze karnawału, gdzie zabawa pozwala wyswobodzić się z racjonalnych reguł porządku społecznego (dodajmy: porządku nowoczesnego), jak i w ponowoczesnej moralności, która zdaniem Baumana zrywa z uniwersalną regulacją.

5. O potrzebie grania

Po wszystkich dotychczasowych refleksjach czas na podsumowanie. Jeżeli zgodzimy się na zaproponowane ujęcie dialektyczne, to możemy przyznać, że współczesne problemy związane z reifikacją stosunków społecznych wynikają z uprzywilejowania tylko jednego bieguna. Współczesne interakcje są bardziej grą niż zabawą.

Projekt ponowoczesny pragnie odwrócić tę proporcję, proponując większą swobodę i odrzucenie sztywnych reguł. Ponowoczesność to, mówiąc innymi słowy, postulat zabawy. Możemy go rozumieć podobnie jak Szahaj, czyli jako kulturę karnawału, w której ludzie pragną zawiesić swoje codzienne, zrutyinizowane życie. Możemy go również pojmować jak Bauman, czyli jako stosunek dwóch podmiotów moralnych oparty nie na odgórnie regulowanych zasadach etycznych, lecz na autonomiczności i partycularności. Pierwiastek zabawy jest tu dość dobrze widoczny: to niezgoda na sztywne i odgórne reguły postępowania, które – by posłużyć się metaforą Maksa Webera – wtrącają człowieka do złotej klatki racjonalności.

Nie należy twierdzić, że ponowoczesny wymiar życia społecznego jest jedynie swobodną zabawą. Kultura karnawału nie oznacza anarchizmu, ponowoczesna etyka nie oznacza nihilizmu. Zawsze muszą istnieć pewne reguły. W tym sensie ponowoczesny model społeczeństwa opartego na zabawie również ma w sobie coś z gry. Ponowocze-

¹⁹ Por. *ibidem*, op. cit. s. 115–118.

²⁰ *Ibidem*, s. 124–132.

sność nie eliminuje wspomnianej przeze mnie dialektyki gra/zabawa, lecz inaczej akcentuje jej części.

Na koniec warto zauważyć, że trudno jest przekuć powyższe idee w jednoznaczne nakazy. Możemy się jednakże zgodzić, że sam akt grania, który jest nierozzerwalnie połączony z zabawą, odsłania raczej pozytywne cechy społecznej natury człowieka. Wydaje się, że potrzeba nam większej swobody i naturalności w codziennych, niezobowiązujących kontaktach z innymi ludźmi. Przekuwając to na konkretny postulat, moglibyśmy powiedzieć, że w swoim graniu i bawieniu się na polu interakcji społecznych powinniśmy być bardziej ponowocześni niż nowocześni.

Literatura

- Bauman Z., 1994, *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*, Instytut Kultury, Warszawa.
- Bauman Z., 1996, *Etyka ponowoczesna*, tłum. J. Bauman, J. Tokarska-Bakir, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Coleman J.S., 2006, *Perspektywa racjonalnego wyboru w socjologii ekonomicznej* w: Jasińska-Kania A. i in. (red.), *Współczesne teorie socjologiczne*, t.1, Wydawnictwo Scholar, Warszawa.
- Frasca G., 1999, *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>, 15 września 2008.
- Habermas J., 1999, *Teoria działania komunikacyjnego*, t.1, tłum. A.M. Kaniowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Huizinga J., 1985, *Homo ludens*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa.
- Jasińska-Kania A. i in. (red.), 2006, *Współczesne teorie socjologiczne*, t.1, Wydawnictwo Scholar, Warszawa.
- Liotard J.-F., 1997, *Kondycja ponowoczesna*, tłum. M. Kowalska, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa.
- Malinowski B., 2000, *Problem znaczenia w językach pierwotnych* w: tegoż, *Jednostka, społeczność, kultura*, tłum. S. Kaprański i in., Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Mead G.H., 1975, *Umysł, osobowość i społeczeństwo*, tłum. Z. Zwolińska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Szacka B., 2003, *Wprowadzenie do socjologii*, Oficyna Naukowa, Warszawa.
- Szahaj A., 2004, *Zniewalająca moc kultury*, Wydawnictwo UMK, Toruń.

Michał Wróblewski – student V roku socjologii, uczestnik studiów doktoranckich w Instytucie Filozofii, Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń
wroblig@gmail.com

* * *

Gra jako model społeczny. O potrzebie grania w społeczeństwie współczesnym

Streszczenie

Gra, podobnie jak interakcja społeczna, zakłada istnienie pewnych reguł, których przestrzegać muszą wszyscy uczestnicy. Jednakże idealne wyznaczenie reguł oraz ścisłe ich respektowanie zabija w grze to,

co daje rozrywkę, gdyż gra to również przyjemna i swobodna zabawa. Podobnie jest z interakcją społeczną, również wymagającą przestrzeni, w której nie każdy ruch został z góry zdefiniowany. Wydaje się, że współczesny kryzys interakcji społecznych bierze się między innymi z tego, iż zatraciliśmy w naszych codziennych kontaktach to, co charakteryzuje „dobrą grę” – przyjemność i swobodę. Projekt ponowoczesności pragnie nam to jednak przywrócić.

Game as a social model. On the need to play in the contemporary society

Summary

A game, just like social interaction, implies a specific set of rules that all participants must obey. However, the setting of strict rules and their implementation can destroy the fun of playing, because a game is also frivolous and relaxed fun. Similarly, when it comes to social interaction. It also needs a particular space where every move is not predetermined. I want to argue that the contemporary crisis of social interaction comes among other things from the fact that as 'postmodern machines' we have lost in our everyday social communication what characterizes a 'good game' – frivolity and freedom.