

**Janusz Łukaszyński**

Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

---

## GRY A WZAJEMNOŚĆ

---

**Streszczenie:** Artykuł przedstawia zagadnienie wzajemności w kontekście gier. Wzajemność to jedno z centralnych zagadnień wielu koncepcji wyjaśniających stosunki społeczne, począwszy od starożytnej zasady wzajemności (*do ut des* – „daję ci, abyś ty mi dał”) po współczesne teorie interakcjonizmu, teorię wymiany społecznej czy filozofię spotkania. Różne koncepcje gier łączy warunek wzajemności. W różnych koncepcjach gier zasada wzajemności zajmuje eksponowaną pozycję. Istnieją różne koncepcje wzajemności i zasady wzajemności. W odniesieniu do gier zasada wzajemności może być rozpatrywana w kategoriach norm życia społecznego jako skłaniająca ludzi do symetrycznego zachowania.

**Słowa kluczowe:** gry, wzajemność, zasada wzajemności.

„Niechże więc odpoczną teraz nasze zmysły i od poważnych roztrząsań przejdźmy do tego, co budzi wesołość i śmiech. Hejże, chłopcy, przynieście szachownicę” – pisał Giulio Cesare Vanini<sup>1</sup>, odmawiając grom i zabawom miana działań poważnych. Granice zabawy i powagi w kulturze były przedmiotem badań m.in. Johana Huizingi. Myśliciel próbował odsłonić istotę gier i zabaw, ich ducha ludycznego (właściwego szczególnie grom opartym na współzawodnictwie i regule) oraz ukazać wpływy i przejawy tego ducha w kulturze – filozofii, sztuce, poezji, prawodawstwie, a także w wojnie rycerskiej<sup>2</sup>. Tadeusz Kotarbiński gry w rodzaju piłki nożnej lub szachów, gry karciane czy zawody sportowe zaliczył do kooperacji negatywnej (współdziałania negatywnego)<sup>3</sup>, w odróżnieniu od kooperacji pozytywnej (współdziałania pozytywnego)<sup>4</sup>. Kooperacja negatywna to taka sytuacja, w której „jedna ze stron dąży do celu niezgodnego z celem strony drugiej, a obie strony wiedzą o tym i usiłują sobie

---

<sup>1</sup> G. C. Vanini, *O godnych podziwu tajemnicach przyrody, królowej i bogini śmiertelnych*, Paryż 1616. Cyt. za: A. Nowicki, *Filozofia włoskiego Odrodzenia*, PWN, Warszawa 1967, s. 399.

<sup>2</sup> J. Huizinga, *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1998. W polskiej literaturze podobne zagadnienia omawiali m.in. J. M. Bocheński (*Współczesne metody myślenia*, Wydawnictwo „W drodze”, Poznań 1992, s. 16) i W. Gasparski (*Wykłady z etyki*, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Zarządzania im. Leona Koźmińskiego, Warszawa 2000, s. 21).

<sup>3</sup> T. Kotarbiński, *Abecadło praktyczności*, [w:] tenże, *Dzieła wszystkie. Prakseologia, część druga*, Ossolineum, Wrocław 2003, s. 21.

<sup>4</sup> Tamże, s. 17.

wzajemnie przeszkadzać w dążeniach do tych niezgodnych celów”<sup>5</sup>. Oba rodzaje kooperacji łączy wzajemność. Czy zasada wzajemności rozpatrywana w kategoriach norm życia społecznego, skłaniająca ludzi do symetrycznego zachowania<sup>6</sup>, jest istotnym warunkiem gier? Odpowiedź na to pytanie jest przedmiotem niniejszego artykułu. Francuskiemu terminowi *jeu* (niem. *das Spiel*) odpowiadają w języku polskim dwa terminy: „gra” – walka na niby i „zabawa” – współdziałanie na niby<sup>7</sup>. Istnieje wiele rodzajów gier: gry towarzyskie, zręcznościowe, na świeżym powietrzu, próby cierpliwości itp. Istnieje też wiele definicji gier i zabaw, budowanych z różnych pozycji metodologicznych, a ich składniki definicyjne można zredukować do trzech: jedni na plan pierwszy wysuwają podmiotową, bezinteresowną, autoteliczną motywację człowieka bawiącego się, drudzy eksponują sztuczność, odmienność świata ludycznego, zamkniętego umownymi granicami własnego czasu i przestrzeni, są też tacy, którzy eksponują stałą powtarzalną strukturę organizacyjną i istnienie reguł. Natomiast definicję do dziś uważaną za wystarczającą zbudował Johan Huizinga<sup>8</sup>. „Z uwagi na formę można [...] nazwać zabawę czynnością swobodną, którą odczuwa się jako *nie tak pomyślaną* i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej określonej przestrzeni, czynnością przebiegającą w pewnym porządku, według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub przy pomocy przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata”<sup>9</sup>.

Wśród zastrzeżeń wysuwanych pod adresem powyższej definicji znajduje się stwierdzenie, że nie odróżnia ona zabaw wyobrażeniowych od gier. Tymczasem zabawy imitacyjne są wyraźnie zindywidualizowane, względnie efemeryczne, mają otwarte zakończenie bez spetryfikowanych wariantów zakończenia. Gry natomiast są systematyczne, mają stałe sekwencje, niezależne od graczy i okoliczności rozgrywania, cel jest znany, a wynik mierzalny i związany z rywalizacją dwu stron. Między zabawami imitacyjnymi a grami znajdują się rytuały (gry pozbawione elementu

<sup>5</sup> Tamże, s. 19.

<sup>6</sup> Takie rozumienie zasady wzajemności występuje m.in. w pracy D. Dolińskiego, *Hiperuległość*, [w:] M. Lewicka, J. Grzelak (red.), *Jednostka i społeczeństwo*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2002, s. 112. Nie jest to jedyny sposób rozumienia zasady wzajemności. M. Ossowska wiąże zasadę wzajemności z pozytywną wymianą darów lub usług (M. Ossowska, *Normy moralne*, PWN, Warszawa 2000, s. 184). Różne sposoby rozumienia zasady wzajemności omawia m.in. J. Łukaszyński, *Oblicza zasady wzajemności*, „Nauki Humanistyczne” 2003, nr 8, Wydawnictwo Akademii Ekonomicznej we Wrocławiu; tenże, *Trzy koncepcje wzajemności*, „Nauki Społeczne” 2012, nr 2, Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu.

<sup>7</sup> R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatariewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza „Volumen”, Warszawa 1997, s. 15.

<sup>8</sup> B. Sułkowski, *Zabawa. Pojęcie*, [w:] A. Kłoskowska (red.), *Encyklopedia kultury polskiej XX wieku. Pojęcia i problemy wiedzy o kulturze*, Wydawnictwo „Wiedza o Kulturze”, Wrocław 1991, s. 219.

<sup>9</sup> J. Huizinga, wyd. cyt., s. 28.

rywalizacji, będące przedstawieniami zgodnymi z regułą)<sup>10</sup>. Określając gry i zabawy jako bezinteresowne, Johan Huizinga pomija wszelkie zakłady i gry hazardowe, a tym samym domy i kasyna gier, wyścigi i loterie, odgrywające istotną rolę w życiu gospodarczym i powszednim wielu narodów – twierdzi Roger Caillois. Ten ostatni proponuje własną formalną definicję gier i zabaw, które określa jako czynności: dobrowolne (wesole, obojętne, rozrywkowe), wyodrębnione (zamknięte w określonych granicach czasowo-przestrzennych), zawierające element niepewności (przebieg ani wynik gry nie może być z góry wiadomy), posiadające margines swobody (dopuszczający inicjatywę i pomysłowość), bezproduktywne, ujęte w normy (poddane konwencjiom zawieszającym zwykłe prawa), fikcyjne (wtórne lub oderwane od rzeczywistości życia powszedniego). Przy tym Roger Caillois wyklucza z powyższej definicji łamięłkówki, krzyżówki, pasjansa oraz zabawy zabawkami typu latawiec i bąk, na karuzelach, huśtawkach i „niektóre atrakcje jarmarczne”<sup>11</sup>.

Gry można umieścić między dwoma biegunami. Na jednym z nich panuje wspólna zasada rozrywki, rozpasania, swobodnej improwizacji i bez troski (przejawiająca się w swoistej, nieskrępowanej, bujnej wyobraźni; to *paidia* – zabawa). Na drugim biegunie znajduje się potrzeba spontanicznego podporządkowania się arbitralnym, obligatoryjnym i niedogodnym konwencjiom. Cel jest ściśle określony, nie jest użyteczny, choć wymaga wysiłku, cierpliwości, zręczności i pomysłowości; to *ludus* – gra. Gry i zabawy, można też podzielić na cztery grupy: (1) *agon* – oparte w głównej mierze na współzawodnictwie; (2) *alea* – oparte głównie na przypadku; (3) *mimicry* – których głównym elementem jest naśladowanie, (4) *ilinx* – z dominującym elementem oszołomienia<sup>12</sup>. *Agon* jest zbiorczą nazwą gier i zabaw, które mają charakter zawodów, walki w warunkach sztucznie wytworzonej równości szans, pozwalającej zmierzyć się antagonistom w sytuacji idealnej, dzięki której zyskana przewaga jest ściśle wymierna i niepodważalna. W każdym przypadku współzawodnictwa idzie o jakąś jedną cechę (szybkość, wytrwałość, siłę i pamięć, zręczność, pomysłowość etc.) przejawiającą się w ściśle określonych granicach bez żadnej pomocy zewnętrznej. Do tego typu gier należą: polo, tenis, boks, piłka nożna, szermierka, koszykówka itp., a także biegi, zawody strzeleckie, lekkoatletyka, warcaby, szachy, bilard. Równość szans wyjściowych jest podstawową zasadą gry w sposób tak oczywisty, że każda nierówność jednej ze stron zmniejsza szansę drugiej strony (nawet jeżeli jest lepsza, dlatego też wprowadza się poprawkę proporcjonalną do domniemanego układu sił między partnerami). W grach umysłowych, takich jak szachy czy warcaby, daje się fory w postaci jednego ruchu<sup>13</sup>. *Alea* oznacza wszystkie gry i zabawy polegające na decyzji, która nie zależy od gracza i na którą nie ma on najmniejszego wpływu. Pokonuje się nie przeciwnika, lecz los. *Alea* ujawnia, kogo los darzy

<sup>10</sup> B. Sułkowski, wyd. cyt., s. 220.

<sup>11</sup> R. Caillois, wyd. cyt., s. 20.

<sup>12</sup> Tamże, s. 22.

<sup>13</sup> Tamże, s. 23.

swą łaską. Przy czym grający zachowuje całkowitą bierność, niczego się od niego nie oczekuje, zbędna jest zręczność, wysiłek mięśni czy mózgu. *Agon* odwołuje się do osobistej odpowiedzialności i trudu, *alea* zdaje grających na los i nie wymaga od nich żadnego trudu. Tym, co zbliża obie grupy gier i zabaw, jest sztucznie wytworzona równość szans<sup>14</sup>, wzajemność. *Mimicry* to nazwa gier i zabaw, które charakteryzuje swoboda, umowność, „zawieszenie” rzeczywistości, ściśle określone miejsce i czas. Nie ma tu kategoriycznych i precyzyjnych reguł. *Mimicry* to inwencja, w której istnieje tylko jedna reguła gry: dla aktora polega ona na tym, „aby urzekął widza, nie dopuszczając, aby jakiś błąd wywiódł tamtego z iluzji; dla widza – by poddał się iluzji, przystając od pierwszej chwili na to, że dekoracja, maska, cały sztuczny świat, który mu się *podaje do wierzenia*, jest czymś bardziej rzeczywistym niż rzeczywistość”<sup>15</sup>. *Ilinx* to z kolei nazwa gier, które niezależnie od typu zmierzają do tego, by uczestnik osiągnął swego rodzaju spazm, trans lub upojenie, wobec których rzeczywistość nagle traci swe prawa<sup>16</sup>. Zdaniem Rogera Caillois reguły są nieodłączną częścią zabawy, gdy tylko uzyskuje ona egzystencję instytucjonalną. Od tej chwili reguły stanowią część jej istoty i one właśnie przekształcają zabawę w płodne i ważne narzędzie kultury. Pierwotny dar improwizacji i uciechy (*paidia*), idąc w parze z upodobaniem do bezinteresownego wysiłku (*ludus*), prowadzi do powstania różnego rodzaju gier i zabaw, którym można przypisać walor kulturowy. Gry i zabawy dają świadectwo wartościom intelektualnym i moralnym danej kultury, przyczyniając się do ich precyzowania i rozwijania<sup>17</sup>. Jean Piaget, obserwując gry i zabawy dziecka, wyznaczające kolejne etapy w jego rozwoju intelektualnym i moralnym, zauważył przejście od zabaw słowno-motorycznych do symbolicznych, od gier egocentrycznych do gier socjocentrycznych, które kształtują postawy moralne<sup>18</sup>. Podobnie George Herbert Mead obserwował i opisywał proces przechodzenia dziecka od zabaw imitujących indywidualne role (dorosłych, znaczących innych) do gier społecznych, które kształtują normy ponadindywidualne (związane z uogólnionym innym)<sup>19</sup>. Karol Darwin zniósł dualizm człowieka i zwierzęcia, Zygmunt Freud zaprzeczył dualizmowi racjonalności i nieracjonalności, a Johan Huizinga zlikwidował dualizm tego, co jest życiem serio, oraz tego, co jest zabawą. W tym nurcie mieszczą się psychologiczne analizy gier i zabaw Jeana Piageta. Jean Piaget wyróżnia trzy etapy rozwoju dziecka, w przybliżeniu analogiczne do myślenia i moralności. Pierwsza faza (do 7-8 lat) charakteryzuje się myśleniem konkretnym i brakiem zwerbalizowanych pojęć moralnych. W drugiej fazie (8-12 lat) dominuje egocentryzm i poczucie sprawiedliwości immanentnej, związanej z przekonaniem,

<sup>14</sup> Tamże, s. 25.

<sup>15</sup> Tamże, s. 30.

<sup>16</sup> Tamże, s. 31.

<sup>17</sup> Tamże, s. 33.

<sup>18</sup> Por. J. Piaget, *Równoważenie struktur poznawczych: centralny problem rozwoju*, tłum. Z. Zakrzewska, PWN, Warszawa 1976.

<sup>19</sup> G.H. Mead, *Umysł, osobowość i społeczeństwo*, tłum. Z. Wolińska, PWN, Warszawa 1975.

że wszechświat jest wypełniony regułami moralnymi, że prawidłowość fizyczna nie daje się odróżnić od obowiązku sumienia i od reguły społecznej. W trzeciej fazie współdziałanie z rówieśnikami i dorosłymi determinuje zasada wzajemności. Wzajemność staje się probierzem sprawiedliwości. Ogólnie moralność heteronomiczna (moralność posłuszeństwa, obowiązku), typowa dla dwóch pierwszych etapów rozwoju dziecka, zmienia się w moralność autonomiczną (wzajemności, dobra), typową dla trzeciego etapu rozwoju. Warunkiem koniecznym i decydującym pojawienia się trzeciej fazy rozwoju moralnego jest możliwość kontaktów z równorzędnymi partnerami, którzy dla wspólnie wybranych celów grupowych wspólnie ustalają reguły, jakie po dobrowolnej akceptacji obowiązują członków grupy<sup>20</sup>. Zabawa, zdaniem Jeana Piageta, wyróżnia się tym, iż nie narzuca ona dziecku konieczności przystosowania się, akomodacji do świata zewnętrznego. Przeciwnie, pozwala mu asymilować zewnętrzną rzeczywistość, zgodnie z podmiotowym oczekiwaniem. Zabawa nie jest instytucją społeczną, nie jest zachowaniem *per se*. Istotą zabawy jest subiektywny, podmiotowy stosunek (orientacja), postawa człowieka wobec własnych działań. To, co dla jednych jest zabawą, dla innych jest działaniem serio, i odwrotnie<sup>21</sup>. Jean Piaget odnosi swoje wnioski do psychologicznej genezy moralności dzieci, kwestii sprawiedliwości i moralności dorosłych. W obu grupach współdziałających (dorośli i dzieci) występuje względna równość partnerów współdziałania (zasada wzajemności). Zależnie od stopnia dojrzałości jednostki, ze względu na zasługi lub ze względu na możliwości współdziałających osób, sposoby rozwiązywania kwestii równości zmieniają się. Równość, obowiązująca w zakresie nagród i kar, jest również modyfikowana ze względu na intencje sprawcy czynu.

Gry odsyłają do wzoru kulturowego danego społeczeństwa. Gry strategiczne (obejmujące relacje między ludźmi) zwykle występują w społecznościach o wyraźnej strukturze społecznej. Gry losowe (nakazujące bierne wyczekiwanie na decyzje opatrności) odsyłają do społecznych wyobrażeń bogów i religii boga życzliwego<sup>22</sup>.

Gry i zabawy mają wiele funkcji, ale pełnię osiągają dopiero wtedy, gdy generują współdziałanie. Nawet wówczas, gdy grający mogliby doskonale bawić się, każdy na własną rękę, szybko przekształcają się w zawody czy widowisko. Gry i zabawy zwykle zawierają pytania i odpowiedzi, wezwania i riposty, prowokacje i reakcje na nie. Do gry potrzebne są inne osoby, ich uwaga i życzliwość. Gry zwykle zakładają uczestnictwo większej liczby osób, a każda z podstawowych gier i zabaw przedstawia jakieś aspekty uspołecznienia. Gry przyczyniają się w ten sposób do powstawania struktur społecznych o właściwościach instytucji – półurzędowych, prywatnych, marginalnych, niekiedy nawet konspiracyjnych<sup>23</sup>.

<sup>20</sup> J. Piaget, *Rozwój ocen moralnych dziecka*, tłum. T. Kołakowska, PWN, Warszawa 1967, s. 174.

<sup>21</sup> B. Sułkowski, wyd. cyt., s. 221.

<sup>22</sup> Tamże, s. 225.

<sup>23</sup> Por. R. Caillois, wyd. cyt., s. 45-46.

Johan Huizinga i Florian Znaniecki podobnym językiem opisują zabawy wyobrażeniowe, imitacyjne i gry oparte na regule. Podstawową zasadą zabawy jest wolność negatywna, równa dla wszystkich sposobność działania bądź wygranej oraz dobrowolna umowa (wzajemna równość i wzajemne zobowiązanie). Zabawa to nie tylko dziecięca sposobność przygotowania się do przyszłej aktywności społecznej. Życie towarzyskie, polityka i wojna angażują dorosłych, a przecież są w zasadzie dziecięcymi zabawami dla ludzi zabawy<sup>24</sup> (dla ludzi o specyficznych cechach osobowości). Ludzie zabawy traktują obiektywne systemy kulturowe jak zabawki (przedmioty zaspokajające samorzutne dążności bez głębszego znaczenia)<sup>25</sup>.

Ciekawą koncepcję gier zaproponował Eric Berne. Jego zdaniem podstawową jednostką funkcjonowania społecznego jest głąsk. Głąsk jest dowolnym kontaktem fizycznym (mającym swoje odpowiedniki w rozmowie). Wszelkie akty zwracania uwagi na obecność innej osoby to głąskanie. Głąski mogą być wymieniane w transakcjach, które stanowią jednostkę stosunków społecznych. Głąski (bodźce) są niezbędne do prawidłowego rozwoju biologicznego, psychicznego i społecznego. Głód głąsków odczuwa się od najmłodszych lat, pod wieloma względami, w taki sam sposób jak głód pożywienia. W miarę dorastania pierwotna dziecięca potrzeba fizycznego dotyku przekształca się w bardziej subtelne, symboliczne formy. Niemowlęcy głód bodźców przekształca się w głód poznawczy. Sposób jego odczuwania i zaspokajania różnicuje ludzi, stając się podstawą różnorodnych stosunków społecznych. Zatem aktor może potrzebować większej liczby bodźców (np. okłasków publiczności) niż przedstawiciel innego zawodu<sup>26</sup>.

Jeżeli dwoje lub więcej ludzi spotyka się w gromadzie, prędzej czy później któreś z nich przemówi lub w inny sposób okaże, że zauważy inne osoby (*bodziec transakcyjny*). Wówczas inna osoba odezwie się albo uczyni coś, co będzie w pewien sposób związane z tym bodźcem. Tak dochodzi do transakcji. Osoba inicjująca transakcję to *agens*, natomiast *respondent* odczytuje gest, ocenia go i odpowiednio reaguje. Analiza transakcyjna rozpatruje transakcje z punktu widzenia stanów ego, które przejawiają się w konkretnych działaniach agensa i respondenta. Każdy człowiek posiada repertuar trzech stanów ego, niebędących jego rolami społecznymi. Stan ego (fenomenologicznie) jest spójnym systemem uczuć, któremu operacyjnie przysługują spójne wzory zachowania: stany eksteropsychiczne (Rodzica), będące próbą naśladownictwa wzorów rodzicielskich, stany neopsychiczne (Dorosłego), autonomicznie prowadzące do obiektywnej oceny rzeczywistości, wreszcie stany archeopsychiczne (Dziecka), reprezentujące archaiczne przeżytki z okresu dzieciństwa. Każdy z tych stanów ego programuje transakcje, które zwykle mają charakter seryjny<sup>27</sup>.

<sup>24</sup> F. Znaniecki, *Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości*, PWN, Warszawa 1974.

<sup>25</sup> B. Sułkowski, wyd. cyt., s. 222-223.

<sup>26</sup> Por. E. Berne, *W co grają ludzie? Psychologia stosunków międzyludzkich*, PWN, Warszawa 2001, s. 9.

<sup>27</sup> Tamże, s. 21.



Istnieją dwa podstawowe rodzaje transakcji: komplementarne i skrzyżowane. Pierwsze mają miejsce wówczas, gdy reakcja respondenta jest właściwa i oczekiwana oraz gdy następuje zgodnie z naturalnym porządkiem zdrowych stosunków międzyludzkich. Transakcje podlegają regułom komunikacji. Reguły komunikacji są niezależne od natury i treści transakcji. Komunikacja przebiega sprawnie tak długo, dopóki transakcje są komplementarne. Jeżeli transakcje są komplementarne, to nie ma znaczenia, czy dwoje ludzi zajmuje się plotkowaniem (Rodzic – Dziecko), rozwiązywaniem problemów (Dorośli – Dorośli) czy też wspólną zabawą (Dziecko – Dziecko, Rodzic – Dziecko). Komunikacja zostaje przerwana dopiero w przypadku transakcji skrzyżowanych<sup>28</sup>.

Celem transakcji jest uzyskanie maksymalnej satysfakcji. Korzyści z kontaktu społecznego polegają na stwarzaniu równowagi somatycznej i psychicznej, obniżaniu napięcia, unikaniu szkodliwych sytuacji, zdobywaniu głasków oraz utrzymywaniu ustalonej równowagi<sup>29</sup>.

Oprócz głodu głasków (bodźców) i głodu poznawczego człowiek odczuwa głód struktur (np. głód struktury czasu). Tworzenie struktury czasu jest programowaniem. Programowanie występuje w trzech postaciach: materialnej (w tym przypadku dotyczy relacji człowieka z zewnętrznym, materialnym światem), społecznej (tu dotyczy wymiany rytualnej bądź semirytualnej) i indywidualnej. W przypadku programowania indywidualnego wzrasta prawdopodobieństwo zdarzeń przypadkowych, które przebiegają według określonych wzorów i są określane przez niewypowiedziane wprost reguły i przepisy. Sekwencje zdarzeń oparte na indywidualnym programowaniu to gry. Gry są jednym ze sposobów porządkowania czasu, obok rytuałów, rozrywek, intymności i aktywności<sup>30</sup>.

Serie prostych komplementarnych transakcji to procedury, mające na celu manipulacje statycznymi i dynamicznymi aspektami rzeczywistości. Rzeczywistość statyczna obejmuje możliwe sposoby uporządkowywania materii we wszechświecie. Rzeczywistość dynamiczna obejmuje możliwości interakcji wszystkich systemów energii we wszechświecie. Procedury są oparte na przetwarzaniu danych i ocenach prawdopodobieństwa. Procedurą jest np. pilotowanie samolotu. Procedura może być sprawna (kryterium psychologiczne), kiedy agens robi najlepszy możliwy użytek z dostępnych mu danych i doświadczeń. Może być także efektywna (kryterium materialne), gdy ocenia się ją z punktu widzenia osiągniętych wyników. Rytuał jest stereotypowym ciągiem prostych transakcji komplementarnych, zaprogramowanych przez zewnętrzne czynniki społeczne. Rytuały mogą być formalne i nieformalne<sup>31</sup>. Z kolei rozrywki są to proste ciągi półrytualnych, prostych transakcji komplementarnych, których podstawowym celem jest strukturyzacja pewnego czasu, którego po-

<sup>28</sup> Tamże, s. 21-22.

<sup>29</sup> Tamże, s. 12-13.

<sup>30</sup> Tamże, s. 10-12.

<sup>31</sup> Tamże, s. 26-27.

czątek i koniec wyznaczają zazwyczaj procedury i rytuały. Transakcje w tym przypadku są programowane adaptacyjnie, tak że każdy uczestnik zyskuje maksimum korzyści w ciągu tego czasu. Im większa adaptacja, tym większy zysk<sup>32</sup>. Rozrywki dostarczają kryterium wyboru znajomych i przyjacieli<sup>33</sup>. Gry natomiast są seriami komplementarnych transakcji ukrytych, prowadzących do dobrze określonego celu (dającego się przewidzieć wyniku). Gry to zestawy transakcji, pozornie bez zarzutu, o utajonej motywacji. Seria posunięć z pułapką albo sztuczką. „Gry wyraźnie różnią się od procedur, rytuałów i rozrywek dzięki swoim podstawowym właściwościom: ukrytej jakości i wypłacie. Procedury mogą być udane, rytuały skuteczne, a rozrywki korzystne, lecz wszystkie one są, z definicji, szczerze. Mogą pociągać za sobą rywalizację, ale nie konflikt, a ich zakończenie może być sensacyjne, lecz nie dramatyczne. Każda gra jest w swoim założeniu nieuczciwa, a wynik ma wydźwięk dramatyczny, a nie jedynie ekscytujący [...]. Jeżeli ktoś szczerze prosi o zaufanie i otrzymuje je, to jest operacja. A jeżeli ktoś prosi o zaufanie i następnie nadużywa go, działając na niekorzyść partnera, to jest gra. Zewnętrznie gra wygląda jak zestaw operacji, lecz po wypłacie okazuje się, że operacje te były w rzeczywistości – manewrami – nie uczciwymi prośbami, lecz posunięciami w grze”<sup>34</sup>. Podstawę gier stanowią transakcje ukryte – angażujące więcej niż dwa stany ego równocześnie.

W każdym momencie swego życia człowiek jest zaangażowany w jedną lub więcej klas zachowań. Istnieją trzy takie klasy. Zachowania autystyczne, oparte na programowaniu wewnętrznym, archeopsychiczne, zachowania poddane próbie rzeczywistości, oparte na programowaniu stochastycznym (aktywności zawodowe, sporty, hobby itp.), wreszcie zachowania społeczne (oparte na programowaniu społecznym, rytuały, ceremonie itp.), do których Eric Berne zalicza gry<sup>35</sup>.

Transakcyjna analiza gier, w odróżnieniu od matematycznej analizy gier<sup>36</sup>, nie zakłada racjonalności graczy. Przeciwnie, gry są nieracjonalne, a nawet irracjonalne<sup>37</sup>. A mimo to analiza transakcyjna ma wciąż zastosowanie w zarządzaniu pracownikami, w rozwiązywaniu konfliktów i negocjacjach. Stanowi jedno z narzędzi usprawniania komunikacji jako jednego z podstawowych warunków współdziałania<sup>38</sup>.

Gry mają historyczne, kulturowe, społeczne i osobiste znaczenie. Historyczne znaczenie gier polega na ich przekazywaniu z pokolenia na pokolenie. Znaczenie

<sup>32</sup> Tamże, s. 31.

<sup>33</sup> Tamże, s. 34.

<sup>34</sup> Tamże, s. 37.

<sup>35</sup> Tamże, s. 156-157.

<sup>36</sup> Por. J. von Neumann, O. Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton 1944. Matematyczna analiza gier spopularyzowana została w Polsce przez m.in. takie prace, jak: R.P. Luce, H. Reiffa, *Gry i decyzje*, tłum. J. Kucharczyk, PWN, Warszawa 1964; N. Worobiew, E. Kofler, H. Greniewski, *Strategia gier*, Warszawa 1969; J. Koziński, *Konflikt, teoria gier i psychologia*, PWN, Warszawa 1970; J. Greń, *Gry statystyczne i ich zastosowania*, Warszawa 1972; R.F. Barton, *Wprowadzenie do symulacji i gier*, tłum. A. Ehrlich, WNT, Warszawa 1974.

<sup>37</sup> Por. E. Berne, wyd. cyt., s. 143.

<sup>38</sup> Por. J. Stankiewicz, *Komunikowanie się w organizacji*, „Astrum”, Wrocław 1999.



kulturowe wiąże się z wychowaniem i nauczaniem, gdyż typ i rodzaj gry zależy od konkretnej kultury, klasy społecznej, plemienia czy rodziny<sup>39</sup>. Johan Huizinga np. uznał zabawę, a grę w szczególności, za pierwotne źródło kultury. W rozwoju filogenetycznym zabawa miałyby poprzedzać kulturę, już zwierzęta bawią się, a nawet uprawiają gry społeczne<sup>40</sup>.

Społeczne znaczenie gier (zwłaszcza komputerowych) polega na tym, że są one kompromisem między nudą rutynowych rozrywek i nadmierną intymnością<sup>41</sup>. Marshall McLuhan twierdził np., że wspólnota grupy towarzyskiej może być zastąpiona wspólnotą opartą na kontakcie pośrednim, poprzez urządzenia elektroniczne, będące przedłużeniem zmysłów człowieka. Z jednej strony satysfakcja odbierania wraz z innymi tych samych treści może zastąpić fizyczną współobecność. Izolowany widz telewizyjny na przykład może mieć silne przekonanie, że jego oceny i sądy dzielają z nim w tym samym czasie wszyscy pozostali widzowie. I to przekonanie buduje poczucie solidarności wśród widzów. Z drugiej strony zauważyć można, jak przekazy kultury masowej, stylizowane na bezpośredni kontakt z widzem, podkreślające domniemaną z nim wspólnotę, łatwo popadają w hipokryzję. I wtedy rodzi się wątpliwość, czy fizyczny kontakt charakterystyczny dla zabaw uczestniczących może być skompensowany stycznością pośrednią, chociażby przez Internet. Wątpliwości takie mogą mieć rodzice dzieci nadużywających gier komputerowych.

Osobiste znaczenie gier polega m.in. na tym, że ćwiczą naturalne funkcje organizmu dziecka, jego przyszłe umiejętności fizyczne i praktyczne. W teoriach uczenia się zabawy i gry stają się pretekstem do opisu dziecięcych reakcji na zmiany i innowacje. Zygmunt Freud opisywał na przykład relacje między zabawami wyobrażeniowymi i uczuciowymi, uwalniającymi od nieświadomych konfliktów<sup>42</sup>. Anna Freud traktowała zabawy jako sposób przystosowywania się do rzeczywistości<sup>43</sup>.

Gry i zabawy mogą mieć charakter autoteliczny. Charakterystyczną cechą zabawy jest wartościowanie zamierzonych czynności. Zachowanie autoteliczne nie może być rozważane za pomocą kryteriów zewnętrznych bądź w perspektywie przyszłych skutków. Zadania rzeczowe ludzi bawiących się zmieniają się bezustannie, a jedyną rzeczą poważną i trwałą są wzajemne stosunki między partnerami, graczami<sup>44</sup>. Uwaga Floriana Znanięckiego, podobnie jak i Georga Simmla, skupiona jest na społecznych funkcjach zabawy w kręgu towarzyskim. Georg Simmel podkreślał altruizm ujawniający się w zabawie, w której nie liczą się zewnętrzny status lub stan posiadania uczestników, ale to, co zechcą oni ofiarować partnerom<sup>45</sup>. Pozycja ekonomiczna

<sup>39</sup> E. Berne, wyd. cyt., s. 142-143.

<sup>40</sup> J. Huizinga, wyd. cyt.

<sup>41</sup> Por. E. Berne, wyd. cyt., s. 142-143.

<sup>42</sup> Z. Freud, *Poza zasadą przyjemności*, tłum. J. Prokopiuk, Warszawa 1975.

<sup>43</sup> A. Freud, *Ego i mechanizmy obronne*, tłum. M. Ojrzyńska, PWN, Warszawa 2004.

<sup>44</sup> F. Znanięcki, wyd. cyt.

<sup>45</sup> G. Simmel, *Socjologia*, tłum. M. Łukaszewicz, PWN, Warszawa 1975.

i inne cechy ludzi bawiących się objęte są prawem, które wiele lat później Erving Goffman nazwie prawem ekskluzji (wykluczenia)<sup>46</sup>.

Jose Ortega y Gasset uważał za gentlemana osobnika, który dla rozrywki oddaje się grze z życiem. Gentleman odwraca cele w obrębie samego życia ludzkiego, chce w swej codziennej egzystencji, w walce ze środowiskiem, być taki sam, jak w grach i w sporcie. Dzięki swoistej postawie odzyskuje on spokój, harmonię i może pozwolić sobie na luksus czystej gry, *fair play*, obrony własnych interesów z poszanowaniem konkurenta. Jose Ortega y Gasset i Johan Huizinga z grą i zabawą wiążą nadzieję na obronę pierwiastka samokontroli, powściągliwości i zdolności do kontemplowania własnej postawy, do kultywowania wartości w kulturze<sup>47</sup>.

W grach i zabawach może brać udział ograniczona liczba osób, często stowarzyszonych, wtajemniczonych, oddających się ulubionej rozrywce przez jakiś czas z dala od innych. Niemniej rzesza widzów sprzyja niektórym grom i zabawom, np. grom typu *mimicry* czy *ilinx*<sup>48</sup>. Gry i zabawy stanowią kryterium doboru najbliższych osób, przyjaciół i kolegów. Dlatego każdy członek określonego kręgu społecznego musi się liczyć z preferowanymi w tym kręgu grami, o ile nie chce być przez ten krąg odrzucony<sup>49</sup>. W tym kontekście autoteliczny charakter gier i zabaw może zostać podany w wątpliwość. W powyższym kontekście można mówić o klasowym charakterze gier i zabaw (George Simmel, Max Weber, Jose Ortega y Gasset, Paul Lafargue, Thorstein Veblen, Pierre Bourdieu). Paul Lafargue żądał zabaw dla robotników. Thorstein Veblen z kolei był przekonany, że zastępując pracę obowiązkami towarzyskimi, polowaniem i grami, zaprzecza się naturze ludzkiej. Zabawy i rozrywki to sposób, w jaki ludzie biznesu, finansjera i arystokracja, próżnując, demonstrują swą pozycję społeczną<sup>50</sup>. Próżnowanie nie oznacza beczynności, próżnowanie bywa ożywioną aktywnością, skierowaną wyłącznie na zajęcia dyletanckie i przyjemne. Przedstawiciel klasy próżniaczej był „jak kura, która wysiadując porcelanowe jajko, pozoruje naturalne instynkty”<sup>51</sup>.

Zabawy bywają sposobem awansu do elity społecznej i metodą sprawdzania, czy konkretnego osobnika stać na ostentacyjną, prestiżową rozrzutność i konsumpcję. Już Ruth Benedict opisywała potłacz – rodzaj gry o prestiż, polegającej na obdarowywaniu przeciwnika dobrami. W czasie święta, w atmosferze zabawy i ekstazy, można było w sposób spektakularny obdarzyć przeciwnika znaczną liczbą derek lub miedziakiem. Istota gry polegała na tym, że przeciwnik musiał sprostać wyzwaniu i za rok odwzajemnić podarek z nadwyżką. Można by taką grę o prestiż uznać za rodzaj społecznego ubezpieczenia, gdyby dobra krążyły w grupie. Jednakże potłacz to nie tylko prestiżowe obdarzanie się dobrami, ale także niszczenie dóbr. W trak-

<sup>46</sup> E. Goffman, *Spotkania*, tłum. P. Tomanek, Zakład Wydawniczy „Nomos”, Kraków 2010.

<sup>47</sup> Por. B. Sułkowski, wyd. cyt., s. 222-223.

<sup>48</sup> R. Caillois, wyd. cyt., s. 45.

<sup>49</sup> Por. E. Berne wyd. cyt., s. 142-143.

<sup>50</sup> T. Veblen, *Teoria klasy próżniaczej*, tłum. J. i K. Zagórscy, PWN, Warszawa 1971.

<sup>51</sup> B. Sułkowski, wyd. cyt., s. 231-232.

cie uroczystości prawdziwy Kwakiutl hazardzista mógł pognać przeciwnika, pałac własne derki, własne narzędzia lub własną chatę. Jak zauważa Ruth Benedict, nie można zweryfikować informacji, że potlacz, podobnie jak walki kogutów, mógł przywieść publicznie pokonanego do samobójstwa. W każdym razie gry w społeczeństwach pierwotnych prowadzone były o najwyższą stawkę, a uczestnikom dawały one satysfakcję kultywowania rytuału<sup>52</sup>.

Na interesujący aspekt potlacz zwróciła uwagę Maria Flis, która za Lévi-Straussem porównuje potlacz Indian Ameryki Północnej do rytuału obdarowywania się prezentami z okazji świąt Bożego Narodzenia. Indianie oddają innym lub niszczą swoje dobra materialne w celu ugruntowania własnego statusu społecznego, zgodnie z regułą: im ktoś więcej rozda lub zniszczy, tym jego pozycja w hierarchii społecznej jest wyższa. Podobnie jest dzisiaj – zauważa Maria Flis. Wiara, że ofiarowanie drogich prezentów podnosi nasz prestiż, nie musi być jednak jedynym motywem naszego działania. Są jeszcze inne motywy, np. chęć sprawienia sobie samemu przyjemności czy też chęć zrekompensowania poczucia winy wynikającej z tego, że zwykle nie poświęcamy bliskim wystarczającej ilości czasu i uwagi<sup>53</sup>.

Dualizm zabawy i struktur serio kwestionuje Johan Huizinga, a także myśliciele opisujący życie społeczne, codzienne relacje międzyludzkie w kategoriach rytuałów bądź gier interakcyjnych, m.in. Claude Lévi-Strauss, George Simmel, George Herbert Mead, Erving Goffman, Harold Garfinkel, Eric Berne czy Ludwig Wittgenstein.

Ludwig Wittgenstein zanegował np. pozytywistyczne przekonanie, że tylko twierdzenia naukowe mają znaczenie. Jego zdaniem języka używa się na wiele sposobów, mówi się w nim o nauce, religii czy sztuce. Nauka to tylko jeden ze sposobów opisywania świata, tylko jedna „gra językowa”. Gra językowa odzwierciedla ludzką działalność. „Proces używania słów [...] jest jedną z owych gier, za pomocą których dziecko uczy się swego ojczystego języka. Gry te nazywać będę grami językowymi, stosując też czasem to określenie do języka prymitywnego. Procesy nazywania bloków i powtarzania za kimś wyrazów również można uznać za gry językowe [...]. Grą językową nazywać też będę całość złożoną z języka i z czynności, w które jest on wpleciony”<sup>54</sup>. Można uczestniczyć w naukowej grze językowej, religijnej grze językowej, estetycznej grze językowej i wielu innych. Słowa czerpią swe znaczenie z funkcji, jaką spełniają w ramach gry językowej. Znaczenie słów nie wynika ze stosunku do jakiegoś faktu atomowego, ale z ich użycia. Słowa nie mają specyficznej istoty ani nie odnoszą się do szczególnego przedmiotu. Słowa mogą mieć wiele zastosowań, a część wspólna tych zastosowań nazywa się „rodzinnym podobieństwem”. Tak jak członkowie rodziny bywają do siebie podobni, ale nie identyczni (poza bliźniętami jednojajowymi), tak też jest ze słowami. Słowo „gra”

<sup>52</sup> Por. R. Benedict, *Wzory kultury*, tłum. J. Prokopiuk, PWN, Warszawa 1966.

<sup>53</sup> M. Flis, *Obdarowując innych, dbamy również o siebie*, [w:] I. Redlińska, *Rozmowa z Marią Flis*, www.rp.pl, 22.12.2007.

<sup>54</sup> L. Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, PWN, Warszawa 2000, paragraf 7, s. 11-12.

odnosi się do gier planszowych, karcianych, meczów piłki nożnej itp. Gry te nie mają jakiejś jednej, istotnej, wspólnej cechy; tylko w różnych punktach występują między nimi podobieństwa. Gdy bierze się jakieś słowo i rozpatruje je w oderwaniu od jego gry językowej, gdy „język jedzie na wakacje”, wówczas powstają problemy filozoficzne. Stąd wniosek, że istotę pojęć powinno się definiować w kontekstach, w których te pojęcia występują.

Wizyty towarzyskie, społecznikostwo, zainteresowania intelektualne, doksztalcanie, praktyki religijne, twórczość artystyczna itp., będąc zajęciami czasu wolnego, nie muszą być zabawą – twierdzi Aleksander Kamiński<sup>55</sup>. Władysław Tatkiewicz z kolei cenił tzw. psychiczne stany trzecie, które nie będąc ani pracą, ani zabawą, realizują w pełni kontemplacyjną naturę człowieka, np. w przeżyciu sztuki lub w modlitwie<sup>56</sup>.

W naukach społecznych, od publikacji Johna von Neumanna i Oskara Morgensterna<sup>57</sup>, w języku teorii gier próbuje się opisać wszystkie niemal interakcje człowieka, a nawet Boga. Steven J. Brams – na przykład – Boga przedstawia jako racjonalnego gracza maksymalizującego swoje zyski w swoistym konflikcie interesów z człowiekiem<sup>58</sup>. Do języka teorii gier sięgają również etycy, np. Jacek Hołówka<sup>59</sup>.

Ogólna teoria gier, traktująca o zasadach rozumnego postępowania w celu rozstrzygnięcia konfliktu interesów, funkcjonuje, opierając się na następujących założeniach: każda strona posiada egoistyczne preferencje, dążąc do tego, aby wynik konfliktu był maksymalnie korzystny dla niej; preferencje wszystkich stron uczestniczących w grze nie są zgodne, czyli gracze pozostają w konflikcie; preferencje można przedstawić liczbowo przez tzw. funkcję użyteczności; przyjmuje się przesądzenie o rozumności wszystkich graczy<sup>60</sup>. Warto zaznaczyć, że na gruncie różnych dyscyplin przyjmuje się różne założenia gry. Na gruncie nauk politycznych przyjmuje się następujące założenia: (1) w grze uczestniczą co najmniej dwie strony, pozostające ze sobą w interakcjach; (2) gracze mają obiektywne interesy polityczne i dobrze znają interesy zarówno własne, jak i drugiej strony; (3) istnieje obiektywna lub tylko subiektywna sprzeczność interesów między graczami; (4) gracze znają zarówno swoje strategie działania, jak i strategie przeciwników, przy czym przez strategię rozumie się plan działania, wybrany przez gracza. Na ogół przyjmuje się

<sup>55</sup> A. Kamiński, *Czas wolny i jego problematyka społeczno-wychowawcza*, Ossolineum, Wrocław 1965.

<sup>56</sup> W. Tatkiewicz, *O szczęściu*, PWN, Warszawa 1985; tenże, *Pisma zebrane*, t. 2. *Droga przez estetykę*, PWN, Warszawa 1972.

<sup>57</sup> J. von Neumann, O. Morgenstern, wyd. cyt.

<sup>58</sup> S.J. Brams, *Biblical Games. Game Theory and The Hebrew Bible*, Cambridge MA – London 2003.

<sup>59</sup> J. Hołówka, *Lukasz i Mateusz*, „Studia Filozoficzne” 1985, nr 8-9.

<sup>60</sup> D. Probuca, *O racjonalności współdziałania na bazie użyteczności teorii moralnej*, [w:] J. Pawlica (red.), *Etyka współdziałania*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1993, s. 96-97. Por. także: R.D. Luce, H. Raiffa, *Gry i decyzje*, Warszawa 1964, s. 21; A. Rapaport, *Game Theory as a Theory of Conflict Resolution*, Dordrecht 1974.

istnienie dwu podstawowych strategii, strategię pokojową (zwaną strategią współpracy, kooperacji, altruistyczną, miękką, gołębią czy kobiecą; strategia ta jest funkcją zaufania gracza do swojego przeciwnika) oraz strategię wojenną (zwaną strategią niekooperacyjną, rywalizacyjną, egoistyczną, konfliktową, zdradziecką, twardą, jastrzębią czy męską); strategia wojenna jest wynikiem braku zaufania do partnera – jej cechą charakterystyczną jest bezwzględne dążenie do maksymalnej realizacji własnych interesów (nie tylko kosztem drugiej strony, ale czasem nawet za cenę porażki obu stron); (5) gracze wiedzą, jakie będą wyniki gry, wynikające z „przecięcia się strategii”; to pozwala im na dokonywanie racjonalnych wyborów i optymalizowanie decyzji, ponieważ wynik stanowi miarę wartości, jaką uczestnik przypisuje stanowi gry; (6) gracze wiedzą, co według ich hierarchii preferencji jest najbardziej wartościowe, a co najmniej; wiedzą również, jakie są hierarchie preferencji innych i do czego będą oni dążyć; (7) działania stron, wykonywane równocześnie bądź sekwencyjnie, wspólnie określają wyniki gry; (8) działania i zachowania uczestników gry są określane przez bardzo precyzyjne zasady gry, które są ściśle przestrzegane przez wszystkich jej uczestników; (9) uczestnicy gry działają racjonalnie, co w ramach teorii gier oznacza, że ich celem nie jest wyeliminowanie drugiej strony, że znają hierarchię swoich preferencji oraz preferencji drugiej strony i dążą do maksymalizacji spodziewanej użyteczności, to znaczy do maksymalnej realizacji swych celów, pod warunkiem że pozostali uczestnicy zachowują się tak samo<sup>61</sup>.

Na gruncie etyki – jak zauważa Jacek Hołówka – „teoria gier ujawniła zagadkowy i niepokojący związek między możliwością narzucania swojej woli innym a poczuciem moralnym. Narzucanie swej woli to w krańcowym przypadku łamanie prawa, przemoc, podbój, znęcanie się nad bezbronnymi itd., czyli zachowania wywołujące moralne potępienie”. Związek ten jest dwustronny. Zwycięstwa odnoszone wbrew poczuciu moralnemu są kosztowne i potencjalnie nietrwałe. Spozrzegł to Juliusz Cezar – „co mieczem zostało zdobyte, musi być mieczem bronione”. Dlatego w „konfrontacji siły z moralnością żadna strona nie ma zwykle bezwzględnej przewagi. Siła woli, intelektu, pieniądza i władzy wywołuje zmiany społeczne, ekonomiczne i polityczne. Poczucie moralne wyznacza im właściwe granice”<sup>62</sup>. Biorąc powyższe pod uwagę, Jacek Hołówka wymienia następujące założenia gry: (1) gracze postępują racjonalnie w tym sensie, że każdy stara się sobie pomagać, a innym nie szkodzić; (2) każdy ma szansę obrony przed uzyskiwaniem maksymalnej wygranej przez partnera, przy własnej niskiej wygranej; (3) żaden gracz nie blokuje wyników na minimalnych wypłatach ani nawet na poziomie maximinu; (4) gra nie jest nieskończonym ciągiem ruchów ani grą wielkiej liczby graczy jak gra bez zagrożeń; (5) gra nie opiera się na założeniach normatywnych bądź arbitralnych; (6) gra nie wymaga przyjęcia porozumienia o kooperacji lub koordynacji; (7) gra nie wymaga transformacji jednej gry w inną<sup>63</sup>.

<sup>61</sup> Por. Z. J. Pietras, *Decydowanie polityczne*, PWN, Warszawa – Kraków 1998, s. 193-194.

<sup>62</sup> J. Hołówka, wyd. cyt., s. 47.

<sup>63</sup> Tamże, s. 57.

Gry, w powyższym rozumieniu, można podzielić w zależności od liczby graczy na dwu- i wieloosobowe. Ze względu na sumę gry – gry sytuują się w przedziale od pełnej zgodności graczy (gra o sumie jeden, gry współpracy, np. działania w kierunku ochrony środowiska) poprzez częściową zbieżność do gier o pełnym przeciwieństwie hierarchii preferencji (gry o sumie zerowej, pełny konflikt, walka). W grach o sumie niezerowej wygrana jednej ze stron prowadzi automatycznie do proporcjonalnej przegranej drugiej strony, tak jak ma to miejsce w grach o sumie zerowej. Gra o sumie niezerowej może skłaniać uczestników do współpracy lub do przyjmowania postaw rywalizacyjnych. Trudnością tego typu gier, mimo obustronnej wygranej lub przegranej, jest ewentualna dysproporcja wygranej lub przegranej. Klasycznym przykładem gry niekooperacyjnej o sumie niezerowej, jest „dylemat więźnia”<sup>64</sup>. Dylemat ten można przedstawić następująco: w oddzielnych celach dwóch więźniów zeznaje w sprawie o przestępstwo, za które grozi im niewielki wyrok. Ale obaj na sumieniu mają poważniejsze przestępstwa, o których śledczy nie wie. Każdy z więźniów może liczyć na nadzwyczajne złagodzenie kary, o ile wyda współnika i pod warunkiem, że ten drugi nie postąpi tak samo. Milczenie obu daje im niewielki wyrok. Więźniowie muszą rozważyć, przede wszystkim, czy mogą sobie wzajemnie ufać oraz czy powinni dla wspólnego dobra współpracować i milczeć, czy też wybrać strategię egoizmu. Konsekwencją strategii egoizmu (obaj wybierają zdradę) jest, że zostają skazani na długie lata więzienia<sup>65</sup>. Dylemat więźnia to kwestia tego, czy racjonalnie (egoistycznie) myślący gracz może pójść na współpracę ze swym partnerem-rywalem, licząc na jego wzajemność, w sytuacji gdy brak takiej współpracy daje każdemu większe bezpośrednie korzyści niż współpraca, gwarantująca obu stronom pewny, ale mniejszy zysk. Czy można mieć zaufanie do egoisty? Czy w świecie egoistów mogą mieć miejsce zachowania kooperacyjne, gdy rozum zdaje się podpowiadać, że brak kooperacji jest bardziej racjonalny?

Teoria gier pozwala nie tylko obliczyć ostateczny wynik (osiągnięty rezultat), ale też definiować strategię stosowaną przez każdego z graczy. Dzięki temu mamy wgląd w to, jak dany gracz widzi zastaną sytuację, jak ocenia prawdopodobieństwo zaistnienia określonej zależności w przyszłości, jak postrzega istniejące relacje między graczami, jak ocenia własne postawy i postawy innych oraz jak ocenia własne prawa i korzyści na tle przywilejów i korzyści innych uczestników gry.

Dylemat więźnia koresponduje z inną wersją gry zbiorowej – z „dylematem wspólnego pastwiska”. Sytuacja wyjściowa jest następująca: istnieje pastwisko będące własnością publiczną, na którym 20 rolników z pobliskiej wsi ma prawo wypasać swoje bydło. Na początku każdy z nich ma jedną krowę na pastwisku (w sumie 20 krów), a pastwisko może wyżywić do 25 krów, nie tracąc swojej zdolności regeneracyjnej. Jeżeli liczba krów przekroczy 25, to trawy będzie ubywać w tempie

---

<sup>64</sup> Szerzej na ten temat pisze np. E. Płonka, *Wykłady z teorii gier*, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2001.

<sup>65</sup> Por. Z.J. Pietras, wyd. cyt., s. 229-248.



5% z każdą nowo przyprowadzoną krową. Jeżeli jeden z gospodarzy umieści na tym pastwisku swoją drugą krowę, to będzie miał dwie krowy ważące w sumie 2000 kg (przy założeniu, że krowa waży 1000 kg). Wówczas inny rolnik, widząc oczywiste korzyści sąsiada, również postanawia zaprowadzić na pastwisko swoją drugą krowę. Podobnie postąpią pozostali. Dopóki liczba krów na pastwisku nie przekroczy 25, wszystko (formalnie) będzie w porządku. Nikt nie straci w stosunku do sytuacji wyjściowej, a pięciu gospodarzy uzyska dodatkowe korzyści. Problem pojawi się przy 26 krowie, ponieważ efektywność pastwiska spadnie (o 5%). Na każdą krowę będzie przypadać trochę mniej paszy. Od tego momentu każdy rolnik, który nie ma drugiej krowy na pastwisku, traci w stosunku do sytuacji wyjściowej. W celu wyrównania strat pozostali rolnicy również postanawiają przyprowadzać na pastwisko drugą krowę, co przyspiesza proces dewastacji pastwiska i utraty wagi krów. Po wprowadzeniu 33 krowy okazuje się, że dwie krowy na pastwisku ważą łącznie mniej niż ważyła jedna na samym początku. Od tego momentu wszyscy tracą w stosunku do sytuacji wyjściowej. Oczywiście najwięcej tracą ci gospodarze, którzy mają na pastwisku tylko jedną krowę. Dlatego też prawdopodobnie nie zawahają się wprowadzić na pastwisko dodatkowych sztuk, aż znajdzie się tam 35 krów. Kolejna wprowadzona na pastwisko krowa (36) spowoduje, że wszystkie wychudzone krowy padną. W rezultacie wszyscy tracą wszystko<sup>66</sup>.

Patowy charakter dylematów „więźnia” i „wspólnego pastwiska” uzmysławia słabe strony strategii gier niekooperacyjnych. Potencjalnym rozwiązaniem może tu być próba przekształcenia gry niekooperacyjnej w grę kooperacyjną – próba zastąpienia strategii maksymalizujących indywidualnie pożądaną wyniki strategią działań prowadzących do wyników jednocześnie korzystnych dla obu stron, przy czym porozumienie co do strategii kooperacyjnej nie musi być uzyskane w sposób jawny. Porozumienie to może przyjąć różne postacie, np. postać cichej zмовы (poza-werbalnego porozumienia, w sytuacji gdy jakiegokolwiek inne porozumienie nie jest możliwe). Rezygnacja z indywidualnej racjonalności na rzecz współdziałania, które uwzględnia interesy obu stron w równym stopniu, może być receptą na dylematy gier i działań zbiorowych<sup>67</sup>.

Podsumowując, można stwierdzić, że zasada wzajemności, rozpatrywana w kategoriach norm życia społecznego, skłaniająca ludzi do symetrycznego zachowania, jest istotnym warunkiem różnego rodzaju gier. Parafrazując Petera Vardy’ego i Paula Groscha, można twierdzić, że jednostki mogą grać ze sobą na zasadzie wzajemnych korzyści: społecznych, uznaniowych, ekonomicznych lub politycznych<sup>68</sup>.

<sup>66</sup> G. Hardin, *The tragedy of the commons*, „Science” vol. 162, 13.12.1968. Por. E. Hankiss, *Pułapki społeczne*, tłum. T. Kulisiewicz, „Wiedza Powszechna”, Warszawa 1986; M.K. Mlicki, *Konflikty społeczne: pułapki i dylematy działań zbiorowych*, Instytut Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 1992.

<sup>67</sup> D. Probuca, *O racjonalności współdziałania na bazie użytecznej teorii moralnej*, [w:] J. Pawlica (red.), *Etyka współdziałania*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1993, s. 98.

<sup>68</sup> P. Vardy, P. Grosch, *Etyka*, tłum. J. Łoziński, „Zysk i S-ka”, Poznań 1995, s. 135-136.

## Literatura

- Barton R.F., *Wprowadzenie do symulacji i gier*, tłum. A. Ehrlich, WNT, Warszawa 1974.
- Benedict R., *Wzory kultury*, tłum. Jerzy Prokopiuk, PWN, Warszawa 1966.
- Berne E., *W co grają ludzie? Psychologia stosunków międzyludzkich*, tłum. P. Izdebski, PWN, Warszawa 2001.
- Bocheński J. M., *Współczesne metody myślenia*, Wydawnictwo „W drodze”, Poznań 1992.
- Bourdieu P., *Sport and social class*, „Social Science Information” 1976, no. 6.
- Brams S. J., *Biblical Games. Game Theory and The Hebrew Bible*, Cambridge MA – London 2003.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza „Volumen”, Warszawa 1997.
- Doliński D., *Hiperuległość*, [w:] M. Lewicka, J. Grzelak (red.), *Jednostka i społeczeństwo*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2002.
- Flis M., *Obdarowując innych, dbamy również o siebie*, [w:] I. Redlińska, *Rozmowa z Marią Flis*, www.rp.pl, 22.12.2007.
- Freud A., *Ego i mechanizmy obronne*, tłum. M. Ojrzyńska, PWN, Warszawa 2004.
- Freud Z., *Poza zasadą przyjemności*, tłum. J. Prokopiuk, PWN, Warszawa 1994.
- Gasparski W., *Wykłady z etyki*, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Zarządzania im. Leona Koźmińskiego, Warszawa 2000.
- Garfinkel H., *A conception of, and experiment with, «trust» as a condition of stable concerted actions*, [w:] Daniel I. Haevey (ed.), *Motivation and Social Interaction: cognitive approaches*, Ronald Press, New York 1963.
- Goffman E., *Spotkania*, tłum. P. Tomanek, Zakład Wydawniczy „Nomos”, Kraków 2010.
- Greń J., *Gry statystyczne i ich zastosowania*, Warszawa 1972.
- Hankiss E., *Pułapki społeczne*, tłum. T. Kulisiewicz, „Wiedza Powszechna”, Warszawa 1986.
- Hardin G., *The tragedy of the commons*, „Science” vol. 162, 13.12.1968.
- Hołówka J., *Łukasz i Mateusz*, „Studia Filozoficzne” 1985, nr 8-9.
- Huizinga J., *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, „Czytelnik”, Warszawa 1998.
- Kamiński A., *Czas wolny i jego problematyka społeczno-wychowawcza*, Ossolineum, Wrocław 1965.
- Kopaliński W., *Słownik mitów i tradycji kultury*, PWN, Warszawa 1988.
- Kotarbiński T., *Abecadło praktyczności*, [w:] tenże, *Dziela wszystkie. Prakseologia, część druga*, Ossolineum, Wrocław 2003, s. 17.
- Kowalczyk S., *Człowiek a społeczność. Zarys filozofii społecznej*, Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 1994.
- Kozielecki J., *Konflikt, teoria gier i psychologia*, PWN, Warszawa 1970.
- Luce R.D., Raiffa H., *Gry i decyzje*, tłum. J. Kucharczyk, PWN, Warszawa 1964.
- Łukaszyński J., *Oblicza zasady wzajemności*, Wydawnictwo Akademii Ekonomicznej we Wrocławiu, „Nauki Humanistyczne” 2003, nr 8.
- Łukaszyński J., *Trzy koncepcje wzajemności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu, „Nauki Społeczne” 2012, nr 2.
- Malinowski B., *Prawo, zwyczaj, zbrodnia w społeczeństwach dzikich*, tłum. J. Obrębski, De Agostini, „Altaya” Polska, Warszawa 2001.
- McLuhan M., *Wybór pism*, tłum. Karol Jakubowicz, Warszawa 1975.
- Mead G.H., *Umysł, osobowość i społeczeństwo*, tłum. Z. Wolińska, PWN, Warszawa 1975.
- Mlicki M.K., *Konflikty społeczne: pułapki i dylematy działań zbiorowych*, Instytut Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 1992.
- Neumann J. von, Morgenstern O., *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press 1944.

- Nowicki A., *Filozofia włoskiego Odrodzenia*, PWN, Warszawa 1967.
- Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, „Biblios”, Wydawnictwo Diecezji Tarnowskiej, Tarnów 2005.
- Ossowska M., *Normy moralne*, PWN, Warszawa 2000.
- Pelc J., *Rzecz o twórczym działaniu: notatki z lektur i refleksje*, „Studia Filozoficzne” 1985, nr 8-9.
- Piaget J., *Rozwój ocen moralnych dziecka*, tłum. T. Kołakowska, PWN, Warszawa 1967.
- Piaget J., *Równoważenie struktur poznawczych: centralny problem rozwoju*, tłum. Z. Zakrzewska, PWN, Warszawa 1976.
- Pietras Z.J., *Decydowanie polityczne*, PWN, Warszawa – Kraków 1998.
- Płonka E., *Wykłady z teorii gier*, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2001.
- Probučka D., *O racjonalności współdziałania na bazie utylitarystycznej teorii moralnej*, [w:] J. Pawlica (red.), *Etyka współdziałania*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1993.
- Rapaport A., *Game Theory as a Theory of Conflict Resolution*, Dordrecht 1974.
- Sekuła J., *U podstaw etyczności jednoczącej*, [w:] J. Sekuła (red.), *Idea etyczności globalnej*, „Sekulum”, Siedlce 1999.
- Simmel G., *Socjologia*, tłum. M. Łukaszewicz, PWN, Warszawa 1975.
- Sułkowski B., *Zabawa. Pojęcie*, [w:] A. Kłoskowska (red.), *Encyklopedia kultury polskiej XX wieku. Pojęcia i problemy wiedzy o kulturze*, Wydawnictwo „Wiedza o Kulturze”, Wrocław 1991.
- Stankiewicz J., *Komunikowanie się w organizacji*, „Astrum”, Wrocław 1999.
- Sztompka P., *Metoda funkcjonalna w socjologii i antropologii społecznej (studium analityczne)*, Ossolineum, PAN Oddział w Krakowie, Wrocław – Warszawa 1972, Prace Komisji Socjologicznej nr 21.
- Tatarkiewicz W., *O szczęściu*, PWN, Warszawa, 1985.
- Tatarkiewicz W., *Pisma zebrane, t. 2. Droga przez estetykę*, Warszawa 1972.
- Vardy P., Grosch P., *Etyka: poglądy i problemy*, tłum. J. Łoziński, „Zysk i S-ka”, Poznań 1995.
- Veblen T., *Teoria klasy próżniaczej*, tłum. J. i K. Zagórcy, PWN, Warszawa 1971.
- Wittgenstein L., *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, PWN, Warszawa 2000.
- Worobiew N., Kofler E., Greniewski H., *Strategia gier*, „Książka i Wiedza”, Warszawa 1969.
- Znaniecki F., *Ludzie teraźniejsi a cywilizacja przyszłości*, PWN, Warszawa 2001.

## GAMES AND RECIPROCITY

**Summary:** This paper presents the issue of reciprocity in the context of games. Reciprocity is one of the central problems of numerous concepts explaining social relations. It starts from the ancient principle of reciprocity (*do ut des – I give that you may give*) and end with contemporary theories of interactionism, theories of social exchange or the philosophy of the meeting. What is common in various concepts of games is a condition of reciprocity. The principle of reciprocity holds a prominent position in various concepts of games. There are various concepts of reciprocity and various concepts of principle of reciprocity. Regarding concepts of games, the principle of reciprocity may be expressed as the norms of the social life inducing the people to symmetrical behavior.

**Keywords:** games, reciprocity, principle of reciprocity.