

Marek PEREK

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

Uniwersytet Jana Długosza w Częstochowie

Atawistyczne korzenie zachowań ludycznych i ich ślady w semantyce „gry” w kontekście ich związków ze zjawiskiem poznania (cz. II). Tam, gdzie gra jest poznaniem, a poznanie grą. Wspólne terytoria zachowań ludycznych i aktywności poznawczej

Streszczenie

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

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

Wstęp

W opracowaniu, składającym się z dwóch części – artykułów, przedstawiam pewien aspekt powinowactwa między zjawiskiem ludyczności i ludzkim poznaniem. Ma ono charakter głębinowy, ponieważ – jak sądzę – jest jednym z następstw ich wspólnych dziejów ewolucyjnego rozwoju, które utrwalił język rozumiany jako osadnik pamięci kolektywnej naszej gałęzi *homo sapiens*. Tym

dość skrytym powinowactwem są analogie formalne między ustrukturuowaniem semantycznym słowa „gra” oraz słowa „złożoność” i – co za tym idzie – dające się z nich wysnuć ważne, odpowiadające sobie charakterystyki aktywności ludycznej i poznawczej. „Gra” i jej derywaty reprezentują w języku swoistość fenomenów ludycznych z zachowaniem ich natywnego pochodzenia. W pierwszej części artykułu przedstawiam ewolucyjne korzenie ludyczności na podstawie teorii gier-zabaw Johana Huizingi i Hansa-Georga Gadamera, w formie najważniejszych tez o istocie tego fenomenu. Zostały one wydobyte z dwóch kluczowych opozycji: „zabawa – powaga”, „zabawa – gra”, pełniących w języku polskim rolę wektorów wyznaczających pole znaczeniowe „gry”.

Wróć do nich w niniejszym artykule, żeby zestawić je porównawczo z ustrukturuowaniem semantycznym słowa „złożony” („złożoności”), wybranym na heurystyczną bazę uproszczonego modelu poznania idealizacyjnie eksponującego pewien uniwersalny aspekt procedur kognitywnych. Zakres znaczeniowy „złożonego” jest ufundowany na przeciwieństwach: „proste – złożone” i „złożone – rozłożone” (odpowiednikach opozycji z semantyki „gry”). Z nich rekonstruuję epistemiczne i ontyczne konteksty odnoszące się w tych powiązanych ze sobą słowach do fenomenu poznania. Pierwsze służy w myśleniu potocznym i w dyskursie naukowym do artykulacji wewnętrznego porządku przypisywanego poznawanym przedmiotom. Drugie zawiera sugestię trybu operacji kognitywnych; szeroko rozumianego „rozkładania złożonego” występującego w zasadzie we wszystkich rodzajach aktywności poznawczej. Nadaję mu rangę prostego modelu poznania jako **t e o r e t y c z n e g o r o z k ł a d a n i a z ł o ż o n o ś c i p r z e d m i o t u b a d a ń**, ze słowem „teoretyczny” reprezentującym zróżnicowany podmiotowy „wkład” w poszukiwaniach porządku w poznawanym. Ów model będzie pomostem pozwalającym rozpatrzeć paralele między aktywnością ludyczną i poznawczą.

Przenikanie się poznania z ludycznością i vice versa

W różnych specjalnościach naukowych rozważano związki między grami i poznaniem, głównie w kontekście grupowych działań poznawczych, które mają znamiona gier, podobnie jak inne zinstytucjonalizowane formy życia kulturowego. Są też oczywiste zależności w drugą stronę. Uczestnictwo niemal w każdej grze wymaga określonych dyspozycji kognitywnych. W szerszym aspekcie społecznym znajdziemy gry będące ćwiczebnym poligonem poznawczym ubranym w atrakcyjną dla uczestników formułę ludyczną, szeroko stosowaną we współczesnej dydaktyce. W swych długich dziejach ludyczność i poznanie zaczęły przenikać się w swych natywnych i kulturowych ucieleśnieniach na tyle intensywnie, iż można o takich miejscach mówić, iż w nich poznanie jest grą, a gra poznaniem, zwykle jako *residuum* wspólnej przeszłości ewolucyjnej. Dla Hui-

zingi i Gadamera zdolność do spontanicznego poddawania się rzeczywistości gry jest dyspozycją wrodzoną. W horyzoncie ewolucyjnym to samo można powiedzieć o poznaniu, jego wszystkie formy wywodzą się z animalnych trybów pozyskiwania życiowych informacji, wciąż obecnych w procesach percepcyjnych. W obu wypadkach są to atawizmy poprzedzające tzw. rozumność naszej gałęzi hominidów, o filogenezie sięgającej bardzo starych form życia¹.

Aktywność poznawcza, rozumiana jako zdolność rozpoznawania warunków środowiskowych, jest tak stara, jak samo życie, z kolei ewolucyjny wynalazek ludyczności jest starszy od ludzkiej racjonalności i komunikacji językowej. Te dwa atrybuty wyróżniające *homo sapiens sapiens* wzbogaciły, z jednej strony, repertuar zachowań ludycznych, z drugiej – odegrały trudną do przecenienia rolę w powstaniu swoiście ludzkich form zdobywania i gromadzenia poznania, jakimi są filozofia i nauki szczegółowe. Są argumenty, by również komunikacji werbalnej przypisać ewolucyjny rodowód. Należy do nich hipoteza Noama Chomsky'ego o n a t y w n y c h ź r ó d ł a c h k o m u n i k a c j i s y m b o l i c z n e j. Gry, ale i język z dwoma funkcjami społecznymi – komunikatora i osadnika pamięci kolektywnej – mają prąródło w strukturach głębokich naszego psychofizycznego wyposażenia, sprzężonych nadto z naszą społeczną naturą. Zarówno dyspozycje ludyczne, jak i zdolność mówienia rozwijają swój natywny potencjał w interakcjach społecznych z dowolną wspólnotą we wczesnym okresie dzieciństwa². Gry, razem z potrzebą eksploracji poznawczej i językiem jako katalizatorem innowacji, przyczyniły się do ekspansji naszego gatunku, który z powolnej ścieżki ewolucji biologicznej wkroczył na drogę przeobrażeń kulturowych.

¹ Huizinga nie rozpatruje szerzej związków postaw ludycznych z aktywnością poznawczą, niemniej w szerszym kontekście zwraca uwagę na korzyści kognitywne, jakie daje uczestnictwo w wielu grach i zabawach, jako odsunięte w czasie profity ewolucyjne. We współczesnych badaniach etologii zwierząt dostrzeżono, że baraszkowanie szceniąt, podobnie jak igraszki dzieci, pełnią funkcje spontanicznych lekcji treningowych przygotowujących do dorosłego życia zwierząt, a u ludzi – do pełnienia dojrzałych ról społecznych. W kwestii samego zakorzenienia ewolucyjnego gier Gadamer posuwa się jeszcze dalej. Łamiąc kartezjańskie dogmaty w rozumieniu świata życia, twierdzi, że fenomen gier daleko wykracza swym zasięgiem poza ludzki behavior. „Nie jest oczywiście tak, że grają również zwierzęta i że w przenośnym sensie można rzecz o wodzie i świetle, że grają. Powiemy raczej, na odwrót, o człowieku, że to właśnie on *także* gra. Także jego granie to pewien proces przyrody” (Gadamer 1993, 124).

² Mowa jako emisja dźwięków jest jednym, ale nie jedynym kanałem komunikacji symbolicznej o natywnych korzeniach. Konrad Lorenz przeanalizował zapomniany przypadek nauki języka osoby upośledzonej zmysłowo (Lorenz 1974, 300–309). Omawia skuteczne przyswojenie języka angielskiego przez ślepą i głuchoniemą dziewczynkę, przypadek „którego niesłyszana zaiste wartość poznawcza bywa dziś często niedoceniana” (301). *Symbolicznym* nośnikiem nawiązania komunikacji były kształty liter rysowane po kolei na dłoniach dziecka i nauczycielki. Ów udokumentowany sukces w biegłym opanowaniu struktur językowych jest dla Lorenza dowodem prawdziwości hipotezy Chomsky'ego o natywnych źródłach mowy jako *jednego z możliwych* kanałów transmisji znaczeń.

Mając na uwadze wspólne pola aktywności ludycznej i poznawczej, należy wrócić do lingwistycznej argumentacji Huizingi (omówionej w cz. I), dowodzącej prymarnego statusu gier i zabaw przez wykazanie *pojęciowej* samoistości i pierwotności „gry”, których nie wolno utożsamiać z samoistością i pierwotnością bytową, pojęciami z obszaru ontologii. Gry są aktywnością determinowaną środowiskiem naturalnym i otoczeniem społecznym – jako niezbędną scenarią zachowań ludycznych. Huizinga miał na myśli jeden z istotowych wyróżników uczestnictwa w grach, czyniący je pierwotnymi i samoistnymi w tym sensie, iż nie wypływają z czegoś jeszcze bardziej pierwotnego, jeśli chodzi o motywację do uczestnictwa w nich, które wyróżnia się dobrocią i autotelicznością. Z wielu strategii na przetrwanie gatunkowe ludzkość wybrała własną drogę jak najlepszego rozpoznania środowiska życia, często wspomaganego motywacją ludyczną. Kromanińscy powszechnie angażowali się w aktywność ludyczną. Prawie we wszystkich grach, instytucjonalnych i zabawowych, rozpoznanie pola gry jest niezbędne do udziału w nich. Sukces odnosiły te kultury, które rozbudowywały i pielęgnowały instytucjonalne gry nakierowane na ćwiczebne wdrażanie, produkowanie i wzbogacanie zasobów poznawczych, dziedziczonych po wcześniejszych pokoleniach.

Wszelkie zadania, funkcje i cele, zarówno indywidualne, jak i zespołowe, wymagają nieustającego wsparcia poznawczego, które w trudnym do oszacowania stopniu zawdzięczamy „treningowi” ludycznemu. Grając w cokolwiek, ćwiczymy się w poznaniu. W życiu kulturalnym, w zwykłych grach, w których uczestniczymy dla doraźnej przyjemności, komponent poznawczy jest tak wszechobecny i kluczowy, że niemal zapominamy o jego stałej obecności. Gry stały się ważnym czynnikiem integracji wspólnot kulturowych i – równolegle – ćwiczebną areną w doskonaleniu poznania. Zarysowany wyżej splot ludyczności z poznaniem jest pokłosiem wspólnego dziedzictwa ewolucyjnego. Współcześnie stał się powszechnym składnikiem naszej „samoświadomości gatunkowej” – skąd pochodzimy i kim jesteśmy. Jednym z jej widocznych przejawów jest kojarzenie zinstytucjonalizowanej działalności wspólnot naukowych z przerośniętym lub dosłownym rozumieniem „gry”. W oparciu o ideę *homo ludens* nadano tym podobieństwom rangę teoretyczną, co pozwoliło zaliczyć filozofię i naukę do wzniosłych ucieleśnień ducha ludycznego w kulturze europejskiej.

Rozszerzenie zakresu gier o instytucje kulturowe oraz wiele udanych teoretycznych aplikacji gry na obszary, które tylko w wąskich aspektach nawiązują do fenomenu ludyczności, spowodowało, że dostrzeganie wszechobecności gier w życiu społecznym, także w roli ćwiczebnego doskonalenia umiejętności poznawczych, nie jest już czymś odkrywczym³. To bynajmniej nie jest przeszkodą,

³ Heurystyczny potencjał semantyki „gry” znalazł naukowe zastosowanie m.in. w matematycznej teorii gier Johna von Neumanna, początkowo z intencją modelowania konkurencji ekonomicznej w analogiach do gier hazardowych. Inni uczeni rozszerzyli zakres aplikacji gier na zjawiska z zakresu socjologii, informatyki i biologii (socjobiologii, biologii ewolucyjnej). W tych nie-

by szukać innych, bardziej szczegółowych i subtelniejszych powinowactw między grami i poznaniem, wychodzących po ogólne podobieństwa między tymi rodzajami aktywności. Niżej naszkicuję model teoretyczny poznania, eksponujący jeden z kluczowych momentów aktywności poznawczej. Za jego pośrednictwem ujawnię analogie na poziomie ustrukturuowań semantyki „gry” i poznania zawężonego do procedur kognitywnych w „rozkładaniu złożoności przedmiotu badań”, które ewolucyjną genezę utrwalił język jako medium pamięci kolektywnej w sposobach mówienia o graniu i poznawaniu.

Wyjściowa pierwotność złożoności w poznaniu – punkt wyjścia modelu poznania jako teoretycznego rozkładania złożoności przedmiotu badań

W części pierwszej opracowania wykorzystałem postawę badawczą Gadamera uprawomocnioną jego filozofią języka do wydobywania z niego skrytej zawartości, będącej kolektywnym doświadczeniem wcześniejszych pokoleń. Słowa o bogactwie znaczeń przenośnych ujawniają ruch języka, pozwalający dotrzeć do ich pierwotnych sensów, wolnych od wymogów formalnych narzuconych w filozofii i aktualnych mód językowych. Odsłonięcie relacji między znaczeniem pierwotnym i przenośnym ujawnia – jego zdaniem – prawdę słowa: to, co ma ono mówić, ponieważ po to powstało⁴. Przebadanie semantyki „gry”, ukazujące natywne korzenie ludyczności, opierało się na analizie dwóch przeciwieństw: „powaga – zabawa” i „zabawa – gra”. Niżej, podążając tym samym tropem badawczym, analizuję strukturę semantyczną „złożoności” wyznaczoną przez przeciwieństwa: „proste – złożone” i „złożone – rozłożone”. Służą one za heurystyczne zaplecze modelu rekonstruującego ważny aspekt aktywności poznawczej, nazywany teoretycznym rozkładaniem złożoności przedmiotu badań.

rzadko sformalizowanych teoriach pojęcie gry jest w dość luźnych relacjach z potocznym sensem tego słowa. Podmiotem gier są w nich nie tylko ludzkie i biologiczne indywidua, ale również przedsiębiorstwa, gatunki lub elementy kulturowe (idee, słowa itp.). Wielu autorów podejmujących problematykę poznania naukowego nawiązywało do fenomenu gier (metaforycznie lub w konstrukcjach modelowych) jako rywalizacji kierowanej regułami, w której można coś wygrać lub przegrać. W zastosowaniach filozoficznych gry jako *agonu* eksponuje się racjonalność posunięć strategicznych i taktycznych graczy optymalizujących szansę osiągnięcia sukcesu. Przykładem takiego wykorzystania pojęcia *gry* jest tekst Jana Woleńskiego *Racjonalizm niejedno ma imię* (<https://filozofuj.eu/jan-wolenski-racjonalizm-niejedno-ma-imie-2/>), w którym racjonalność poznania filozoficznego i naukowego jest rozpatrywana jako gra Badacza z Naturą.

⁴ „Poucza o tym już samo użycie słowa, przede wszystkim jego rozmaite metaforyczne zastosowania. Gdy jakieś słowo przenosimy na obszar zastosowań, do którego ono pierwotnie nie należało, to wyodrębnia się pierwotne znaczenie. Język dokonał tu pewnego rodzaju abstrakcji, która sama w sobie jest zadaniem do analizy pojęciowej” (Gadamer 1979, 123).

Jego punktem wyjścia jest pojęcie złożoności, eksplorujące fakt nieproblematyzowany szerzej w nowożytnych epistemologiach i metodologiach programowo atomizujących zawartość pól poznawczych – w każdej aktywności kognitywnej poznawane wyjściowo prezentuje się zawsze jako pewna *złożoność*, ze złożonością rozumianą jako nieustające „zanurzenie” naszych aktów poznawczych w aglomeraty *różnorodnych wielości* w części podlegających *zmienności*. Zawartość postrzeżeń, wyobrażeń i pojęć – osób niewykształconych, jak i naukowców – są w tym pospolitym znaczeniu złożone – jawią się wstępnie poznającym w postaci niejednorodnych „pakietów”, których ujawniające się składniki są jakoś ze sobą złożone: tkwią w relacjach i powiązaniach. Przy pierwszych kontaktach z czymś dotąd nieznanym (lub znanym, lecz jeszcze nierozpoznanym) konstatacjom jawiącej się złożoności towarzyszy charakterystyczne *poczucie złożoności* w drugim, paralelnym znaczeniu tego słowa, że obcujemy z czymś *skomplikowanym, zawilym, niejasnym*. Słowo „złożony” obejmuje zatem dwie dopełniające się strony procesu poznawania, jego moment przedmiotowy, reprezentowany przez konstatacje złożoności strukturalnej poznawanego i moment podmiotowy, stan świadomości podmiotu, że ma do czynienia z czymś skomplikowanym, nie w pełni kognitywnie „opracowanym”, wymagającym nakładów poznawczych, właśnie dlatego, że jest przedmiotowo w *nieznany dotąd* sposób złożone.

Pierwotna złożoność „architektury” pakietów doznań poznawczych nie była poddawana głębszej refleksji teoriopoznawczej, ponieważ w aktach poznawczych występuje zawsze jako coś zastanego i tym samym oczywistego, tak jak przestrzeń w widzeniu przedmiotów. Nasza aparatura poznawcza została ewolucyjnie przygotowania do radzenia sobie ze swoistym nadmiarem złożoności w aktach poznawczych. Zwykle automatycznie i bezwiednie porządkujemy zawartość pól percepcyjnych, identyfikując taksonomicznie ich składniki. W potocznym doświadczeniu nieustanny kontakt z kolejnymi konfiguracjami złożoności nie przeciąża podmiotu, ponieważ w aktach intencjonalnych potrafimy od nich uciec (usuwać je lub przesuwając na dalszy plan) lub je rozpoznawać jako *dla nas* już niezłożone (poznawczo proste). W mikroredukcjonistycznych postawach badawczych wyjściowa pierwotność złożoności jest dodatkowo zapoznawana nastawieniem na to, co źródłowo jest niezłożone⁵.

⁵ Teoriopoznawcze koncentrowanie się na pojedynczości (jednostkowej odrębności) poznawanego i poznającego osiągnęło apogeum w filozofii Kartezjusza. Koncepcji *indywidualnego Cogito* towarzyszy paralelny postulat *pojedynczego* przedmiotu poznania dla *res cogitans* i *res extensa*. W perspektywie mikroredukcjonistycznej należy dotrzeć do czegoś ostatecznie jednostkowego ze względu na strukturalną niezłożoność. Kognitywne nastawienie na pojedynczość ma korzenie w dominacji percepcji wzrokowej rzutującej na całość naszej aparatury poznawczej. Widzi się „w pojedynkę”, a to, co się widzi, w dwojakim sensie jest poddawane „pojedynczości”. Po pierwsze, nieustannie zawężamy zakres widzenia do chwilowej (chwilowości) wyodrębnionych elementów. Wzrok, a za nim nasza intelektualna intencjonalność są zawsze nakierowane na wybranie ujednostkowionego „czegoś”. Po drugie, w percepcji wzrokowej nie można

Niedoceniając tak rozumianej złożoności w refleksji epistemologicznej objawiało się w niedoszacowaniu *z a k r e s u a k t y w n o ś c i* podmiotu w poznawczej „obróbce” poznawanego. Dotyczyło to szczególnie różnych wariantów pozytywizmu, w których za pierwotny materiał poznawczy uznano zatomizowane bodźce, wrażenia, dane, zdania protokolarne, wszystkie jako wzorce okazy „nie-złożonego”, jednolite strukturalnie „cegiełki”, z których „zbudowane” są przedmioty poznania. W nurcie filozoficznym nazwanym przez Poppera *aktywizmem* (wspieranym wynikami badań współczesnych nauk kognitywistycznych) argumentuje się za stanowiskiem alternatywnym – że zatomizowana zawartości poznania sama jest już *produktem* świadomych i nieświadomych procedur wyboru i ulegania nastawieniom kognitywnym, a nie „nagimi”, jednostkowymi danymi. Model poznania oparty na semantyce „złożonego” jest zgodny z perspektywą aktywizmu.

Pierwotność złożoności w aktywności poznawczej utrwalił język w układzie powiązań znaczeniowych słowa „złożony”, dziedziczonych przez odprzymiotnikowy rzeczownik „złożoność”. W każdym języku naturalnym znajdziemy słowo odpowiadające zakresowo polskiemu „złożonemu”, choć wewnątrzjęzykowe powiązania mogą się różnić między sobą, zgodnie z ideą rodzinnych pokrewieństw Wittgensteina⁶. W językach indoeuropejskich semantyczne sieci „złożonego” są strukturalnie zbliżone do siebie, a w swej głównej intencji znaczeniowej nawiązują do łacińskiego rodowodu, do słowa *complexus*, które w swym pierwotnym sensie, niepoddanym jeszcze modyfikacjom i rozszerzeniom, znaczyło ‘spliciony’ (‘razem skręcony’)⁷. Semantyczna zawartość „złożonego” jest rozpięta wewnątrz biegunów dwóch przeciwieństw: „złożone – proste” i „złożone – rozłożone”. W pierwszej kolejności przez „złożone – proste”, które jest krańcowym przypadkiem dychotomii „złożony – już-nie-złożony”. W warstwie przedmiotowej uszczegółowiają ją trzy opozycje: „wielość – pojedynczość”, „różnorodność – jednorodność”, „zmiennność – stałość”. Wszystkie o wspólnej strukturze formalnej, z jednym biegunem reprezentującym konkretny typ prostoty, przeciwsta-

widzieć dwóch rzeczy w tym samym miejscu. W widzeniu, w wyobrażaniu, w pomyśleniu czegoś jest „kognitywne miejsce” na odrębną pojedynczość, którą co najwyżej można zastąpić drugą.

⁶ Przyjmując pogląd o holistycznej naturze języków. W najprostszym sformułowaniu jest negacją tzw. cegiełkowej teorii znaczenia. Język nie jest zbiorem *wyizolowanych* wyrażań językowych o własnych, zamkniętych w nich znaczeniach. Holistyczne więzi językowe objawiają się w fakcie, że *pełne* znaczenie danego wyrażenia konstituuje się w obrębie kompleksu powiązanych z nim wyrażań, tworzących razem własną sieć wewnętrznych powiązań, które mogą być różne nawet w pokrewnych językach. Owe sieci nazywam strukturą semantyczną, układem semantycznym lub – krótko – semantyką danego wyrażenia.

⁷ Temat *plexus* pochodzi od czasownika *plecto* (‘pleść’, ‘splatać’). Przedrostek *com-*, jak w wielu innych słowach łacińskich, podkreśla integracyjny („wspólniający”) rezultat każdego splatania: włosów w warkocz, sznurków w powróż, nici w tkaninę. W języku polskim „splatanie” denotuje typy integracji uporządkowanych, których porządek jest znany (rozumiany), „splątanie” – znacznie rozleglejszą rodzinę zespołań bezładnych lub „skomplikowanych”, czyli o nierozpoznanym typie złożoności.

wiony mnogim i różnym ucieleśnieniom złożoności jako braku prostoty. Niemal wszystko jest w tym sensie złożone lub uczestniczy w obejmującej go złożoności, np. bycia częścią. Bogactwo znaczeniowe „złożonego” bierze się z taksonomicznej różnorodności tego, o czym język pozwala mówić, że jest złożone. W języku polskim treści te tworzą bogatą paletę form złożoności przestrzennej, fizycznej, formalno-logicznych⁸. Można mówić o *uniwersalnym* zakresie stosowalności „złożonego”. Należy ono do nielicznych słów odnoszonych do rzeczywistości fizycznej, świata ludzi, kultur, wytworów duchowych, wiedzy, także naukowej.

Ową uniwersalność wzmagają wspomniana wyżej dwoistość znaczeniowa „złożonego”. Słowo to w pierwszej kolejności służy do wyrażania porządku przedmiotowego. Dalej w nieco zawężonym sensie będę nazywał go porządkiem *o n t y c z n y m* (tj. fundującym przedmiotowość poznawanych obiektów), odnoszącym się do składników świata zewnętrznego w kontekście tego, *c o i j a k j e s t w n i c h z ł o ż o n e*, tj. strukturalnie nienależące do prostego. W języku polskim tak samo brzmiące słowo wykorzystuje się do różnicowania porządku *e p i s t e m i c z n e g o* w wypowiedziach wyrażających poziom przyswojenia przedmiotu przez poznający go podmiot, komunikujących, że poznawane wydaje się podmiotowi „skomplikowane”, „zawile”, że nie jest *dla niego* „proste”, „jasne”. Powyższy podział wywodzi się z ontologicznej dychotomii sfery bytu jako takiego oraz wiedzy o nim, z częścią przypisywanych mu własności o pochodzeniu podmiotowym. Porządek epistemiczny w proponowanym tu sensie reprezentuje wstępny obraz poznawanego, ze skrytymi w nim nastawieniami i uwarunkowaniami determinującymi postrzeganie zadania poznawczego. Porządek ontyczny to „treść” owego zadania z wiodącym komponentem złożoności przedmiotu badań w podanym wyżej sensie. Dwoistość znaczeniowa „złożonego” nie jest przypadkową homonią, lecz przypadkiem polisemii, subtelnie manifestującej w języku wspólne źródło obu znaczeń. Jest nim *p o s t u l o w a n a w i ę ź m i ę d z y p o r z ą d k i e m o n t y c z n y m i e p i s t e m i c z n y m*⁹. Semantyka „złożonego” zawiera wskazówkę, *j a k*

⁸ Wymieńmy kilka idiomatycznych okazów rodzinnych pokrewieństw „złożonego”. Należą do nich czasowniki „składać” („składać się”), „układać”, „zakładać”, „zależeć” oraz szczególnie interesująca nas grupa słów egzemplifikujących różnorodność form złożenia złożonego w określonym typ całości: „związany” („powiązany”), „złączony” („połączony”), „zespolony”, „sprzęgnięty”, „splciony”, „zjednoczony”, „scalony”, „obejmujący”, „zintegrowany” itd. Inne wzorcowe sposoby złożenia w całość o zróżnicowanej mocy zespolenia mają w łacinie bogatą reprezentację o zróżnicowanej etymologii i metaforycznych nawiązaniach. Przykładowo, obok słowa *complexus* jest *conectus*, *contextus*, *colectio* oraz spolszczone „agregat” i „konglomerat”.

⁹ Ten niezbyt kłopotliwy w języku polskim przypadek polisemii jest rugowany w języku angielskim i niemieckim subtelną zamianą rdzenia *plexus* na *plico* (‘splatania’ na ‘płatanie’), co wyraźnie różnicuje znaczeniowo słowa *complexity* i *Komplexität*, lokowane na płaszczyźnie ontycznej, od *complication* i *Komplikation*, mających wyraźny wydźwięk epistemiczny. Podobnie jest z ich spolszczonymi wersjami, z „kompleksowym” i „skomplikowanym”. Podkreślenie różnicy porządków sugeruje w języku ich zależność. Tylko coś *ontycznie* złożonego (kompleksowego) może być *epistemicznie* złożone (skomplikowane).

zazębia się porządek ontyczny z epistemicznym, a dokładniej w drugiej fundamentalnej opozycji „złożony – rozłożony”, która już na poziomie morfologii użytych w niej elementów językowych eksponuje motyw oraz charakter sprzężenia jej biegunów.

Sposoby operowania w języku przeciwieństwem „złożony – rozłożony” zawierają czytelną sugestię, jak dochodzi do zbliżenia porządku bytu i porządku poznania. W oparciu o prostą technologię ze świata naturalnego doświadczenia lub zaawansowane techniki badawcze wnika się dosłownie lub tylko wyobrażeniowo w biologiczne, fizyczne i techniczne rodzaje złożzeń występujące w rzeczach, także w procesach, z intencją poznania, *jak* są one złożone. W proponowanym modelu poznania zaangażowane w te przedsięwzięcia metody, procedury, narzędzia i środki nazywam *en block teoretycznym rozkładaniem złożoności przedmiotu badań*. Słowa „rozkładanie” nie należy rozumieć wąsko jako dzielenia na części. Mam na myśli szerszy sens „rozkładania”, obejmujący techniki porządkowania materiału badawczego, takie jak: kategoryzacja, klasyfikacja, dywersyfikacja, dystynkcja, idealizacja, itp., oraz idące za nimi specjalistyczne procedury badawcze (antyczna analiza i dialektyka są jednymi z nich) dostosowane do specyfiki poznawanego, które zmierzają do poznawczego odsłonięcia „*jak*” w ich złożoności, do rozwinięcia czegoś wcześniej zwiniętego¹⁰.

Rozkładanie złożoności przedmiotu badań w pierwszym etapie polega na użyciu różnych algorytmów i szablonów *indywidualizacyjnych i klasyfikacyjnych*. Ich wynik jest punktem wyjścia do kolejnych faz, w którym stosuje się dostosowane do zadań techniki kognitywne. Wyjściowe, na poziomie percepcyjnym wrodzone, tryby porządkowania pól poznawczych zmierzają do identyfikacji, z czym ma się do czynienia, na podstawie wcześniej zinternalizowanych sieci taksonomicznych. W ten sposób zarysowują się kierunki dalszej eksploracji poznawczej, nastawionej na dostrzeżenie w złożoności oczekiwanych form porządku. Cały ten wielopiętrowy gmach procedur kognitywnych składa się na teoretyczne rozkładanie złożoności przedmiotu badań. Użyłem słowa „teoretyczny”, rozszerzając jego współczesny uzus o wszelki podmiotowy wkład w procedury poznawczej obróbki przedmiotu badań, z których część, o natywnym pochodzeniu, zachodzi nieświadomie¹¹.

¹⁰ Metaforyki „rozkładania złożonego” i „rozwijania zwiniętego” (*implicite – explicite*) odnoszone do poznania „zagęszczają” długi lub krótki proces kognitywny do dwóch momentów: do stadium wyjściowego (złożoności jeszcze nierozwikłanej, zwiniętego i tym samym poznawczo skrytego) oraz stadium końcowego (teoretycznego rozłożenia złożoności, ujawnienia poznawczego przez rozwinięcie wcześniej zwiniętego). W każdym poznaniu w jego wstępnym etapie wymagane jest „włożenie” przedmiotu badań w jakąś klasyfikacyjną strukturę część – całość. Przychodzi tu na myśl porównanie do porządkowego rozkładania kart do gry rozdzielonych między graczy, którzy układają je wedle wzorca powiązanego z zasadami i celami danej gry.

¹¹ Powyższy model poznania przedstawiam w pełnym zakresie w monografii *Świat życia i wiedzy a idea systemów procesualnych*, która w czasie oddawania tego tekstu jest w procesie wydawniczym.

Złożoność epistemiczna jest już jakoś wstępnie rozłożona. Pierwotność złożoności w stosunku do prostoty

Wyjdę od truizmu, że coś złożonego daje się jakoś, choćby tylko myślowo, rozłożyć, z tego powodu, że jest złożone. Przeciwiństwo „złożone – rozłożone” zawiera sugestię języka naprowadzającą na następujący aspekt procedur kognitywnych – że *złożone już jest jakoś wstępnie rozłożone*. Potencjalnie każdy kierunek rozłożenia złożoności może być realizowany, jednakże to, jak się jawi poznającym złożoność jako zadanie poznawcze, zawiera jawne lub niejawne wskazówki, jakimi ścieżkami podążać, a jakich unikać (pozytywne i negatywne heurystyki Imre Lakatosa). Wynika to z faktu, że nawet całkiem nieznany przedmiot przedstawia się w swej epistemicznej złożoności w świetle możliwości poznawczych poznającego, zdeterminowanych jego zasobami epistemicznymi. Złożone jest kognitywnie sprzęgnięte z jego oczekiwanymi (projektowanymi) rozłożeniami.

Tego rodzaju powiązania dostrzegł Arystoteles przy omawianiu fundamentalnych rozróżnień zaangażowanych w poznawcze kontakty ze światem. Najogólniejsze jest przeciwieństwo „tożsame – inne”, bez którego nie ujawnią się poznającemu żadne dane, żadna złożoność. Stagiryta stawia je razem z przeciwieństwem „podobny – różny”, ponieważ dopiero razem *wzajemnie* dopełniają się znaczeniowo w cyrkularnych dopowiedzeniach: tożsamy to taki, w którym nie znajdziemy niczego różnego; podobny to taki, który nie jest całkowicie tożsamy; różny to pod jakimś względem inny, a pod innym względem tożsamy. Z udziałem tych czterech dyferencji wyodrębnia się i porządkuje doświadczenie do dalszego poznawczego rozłożenia jego złożoności. Szczególną pozycję w procesach nadawania poznaniu określoności pełni różnica, ponieważ różne jest pod jakimś względem inne, a pod innym względem – tożsame. Stwierdzenie różnicy jest uwarunkowane istnieniem wspólnej płaszczyzny odniesienia¹². Dopiero na tak ujednoliconej taksonomicznie „powierzchni” daje się *wy-różnić*, że coś jest inne, nie-tożsame, nie-równe, choć na wyższym poziomie jest „gatunkowo” takie same. Różnice dywersyfikują treści poznawcze, a zarazem je łączą na wyższym poziomie wspólnymi płaszczyznami odniesień, warunkującymi zaistnienie uszczegółowionych „inności”.

W modelach poznania przyjmujących zbiory *wyizolowanych* jednostek („atomów poznania”) za źródłowy materiał poznawczy bierze się w nawias zapośredniczenie ich percepcji i apercpcji przez aktywne „sita” kognitywne przesiewa-

¹² Stagiryta wymienia najważniejsze – według niego – wspólne płaszczyzny odniesień, na których ujawniają się różnice: „«Różnymi» nazywa się rzeczy, które mimo tego, że są inne, są jednak pod pewnym względem te same, ale nie liczbowo, lecz gatunkowo lub rodzajowo bądź przez analogię; również i te, które należą do różnych rodzajów albo tworzą przeciwieństwo oraz te wszystkie rzeczy, które mają odmiennosc” (*Metafizyka*, 1018a).

jące i matryce modyfikujące zewnętrzne dane. Razem determinują to, co się pojawia i jak prezentuje się poznającemu w mozaikach „różnego-i-nieróżnego”. Udział systemów selekcji i matrycowego formatowania poznania jest kluczowy przy pojawianiu się odczucia komplikacji w poznawanym. Epistemiczna złożoność reprezentuje podmiotową reakcję na coś, co nie jest w pełni znane, a zarazem zadanie opracowania związanych z nim pól poznawczych, wielopoziomowo ustrukturuowanych za pośrednictwem układów odniesień różnicujących, będących w dyspozycji poznającego. Te „trenowane” w filogenezie i ontogenezie procedury upostaciowienia świata zewnętrznego tworzą zarys wstępnego porządku dostrzeganego w poznawanym. W autorefleksji poznającego zamieniają się w heurystyczny magazyn wskazówek podpowiadających, w jaki sposób zmierzyć się ze złożonością epistemiczną, jak się rozłożyć. W tym znaczeniu złożoność epistemiczna jest jakoś wstępnie rozłożona tak, że prezentuje się poznającemu niejasno zobrazowana i ustrukturuwana przez działanie czynników natywnych, kulturowych lub przyswojonych przez udział w specjalizacjach badawczych¹³.

Z powyższego wyłaniają się racje za tezą o epistemicznym i ontycznym **p i e r w s z e ń s t w i e z ł o ż o n e g o w s t o s u n k u d o p r o s t e g o** w poznawczym, które *implicite* są zawarte w semantycznej zawartości przeciwieństwa „złożony – prosty”. Podeprę się w tej kwestii wywodem Ludwika Wittgensteina z *Dociekań filozoficznych* (Wittgenstein 2000) dotyczącego pojęcia prostoty o zbieżnej intencji argumentacyjnej, stanowiącego główną linię krytyk założeń obrazkowego modelu języka wyłożonego w *Traktacie* (Wittgenstein 1970). Struktura formalna opozycji „prosty – złożony”, z pierwszym biegunem pojedynczym i niestopniowalnym, pociągała od dawna tych, którzy wymagali od wiedzy naukowej jasności, a więc jednoznaczności, która jest niestopniowalnym biegunem w przeciwieństwie „jednoznaczny – wieloznaczny”. By sprostać ideałowi jasności, Wittgenstein skonstruował przejrzystą ontologię stanów rzeczy i faktów podporządkowaną jego koncepcji języka. Stany rzeczy i fakty same składają się z *jednostek ontologicznych*, z tzw. przedmiotów. Przedmioty uznane przez Wittgensteina za bytowy substrat świata są **p r z e d m i o t a m i p r o s t y m i**, w odróżnieniu od rzeczy znanych z doświadczenia¹⁴. Stany rzeczy

¹³ W tym miejscu moja argumentacja, uwzględniająca ewolucyjny horyzont rozwoju poznania, jest zbieżna z koncepcją paradygmatu Thomasa Kuhna jako sposobu widzenia i idei kognitywnego zaangażowania (*commitment*) w tradycję paradygmatyczną. Badacz z wnętrza tradycji postrzega przedmiot badań w sposób wyznaczony przez jej priorytety kognitywne (co jest w nim ważne, co można pominąć). Jest wyposażany za pośrednictwem procesów kulturyzacji i specjalistycznych wdrożeń zawodowych w jawne lub milczące instrukcje, co i jak ze złożoności epistemicznej badanego przedmiotu należy teoretycznie opracować narzędziami przygotowanymi do rozwiązywania szczegółowych problemów badawczych. Zob. Perek 2012.

¹⁴ „Stan rzeczy jest połączeniem przedmiotów” (Wittgenstein 1970, 2.01), „Dla rzeczy jest istotne, że może być składnikiem stanu rzeczy” (2.011), „Przedmiot jest prosty” (2.02), „Przedmioty stanowią substancje świata. Dlatego nie mogą być złożone” (2.021). Tekst *Traktatu* jest bardzo

i fakty są odwzorowywane w obrazkowym modelu języka przez zdania sensowne i zdania prawdziwe. Mają formę tzw. zdań elementarnych. Występujące w nich nazwy proste są językowym (semantycznym) zobrazowaniem przedmiotów prostych¹⁵.

„Prostota” implantowana w pojęcie przedmiotu z *Traktatu* wydawała się Wittgensteinowi *jednoznaczna*, a taka być musi, ponieważ odzwierciedla w jego modelu języka pewien fundamentalny stan ontologiczny z najniższego poziomu bytu. Z uwagi na głębokie osadzenie, założenie o jednoznaczności „prostoty” stało się newralgicznym elementem całego systemu w tym sensie, że jego podważanie prowadzi do jego upadku. Właśnie takiej autodestrukcji dokonuje Wittgenstein w *Dociekaniach* (paragrafy 46–48) z pozycji nowej filozofii języka ufundowanej na idei, że znaczenie wyrażenia jest tym samym, co jego językowy uzus. Nerw krytyki Wittgensteina zasadza się na odwołaniu do formy logicznej przeciwieństwa „proste – złożone”. Proste to z konieczności nie-złożone, zatem jednoznaczność „prostego” wymaga jednoznaczności „złożonego”. Wittgenstein omawia kilka „prostych” przykładów unaoczniających (w dosłownym sensie, bo są to przykłady wizualne), że niezłożony to *nie w każdym przypadku* nieposiadający części, jak przyjmował w *Traktacie*.

Co rozumiesz przez „złożone”? Wszak można nazywać tak rzeczy najrozmaitsze! Pytanie: „Czy to, co widzisz, jest złożone?” ma swój sens wtedy, gdy skądinąd wiadomo, o jaki rodzaj złożoności chodzi – tzn. o jakie szczególne użycie tego słowa. [...] Słowo „złożony” (a więc i słowo „prosty”) jest przez nas używane na mnóstwo różnych i rozmaicie ze sobą spokrewnionych sposobów (Wittgenstein 1970, 36–37).

Pojęcie prostoty z *Traktatu* w swym metafizycznym sensie okazało się pustym postulatem. Nie wyraża sobą (nie denotuje) statusu ontologicznego przypisanego rzeczom z jego ontologii jakby niezależnie od używanego języka. Ważniejsze jest przekonanie o wtórności prostego w stosunku do złożonego. Wittgenstein nie tyle taki sąd formułuje, ile z niego milcząco korzysta w wywodzie. Chodzi o to, że nie da się sformułować pojęcia złożoności, wychodząc od prostego, bo ten biegun przeciwieństwa jako coś pojedynczego i niestopniowalnego sam w sobie nie zawiera wektora znaczeniowego wyznaczającego kierunek, w którym mogłoby się ujawnić złożone jako nie-proste. Jest odwrotnie. Proste pojawia się jako zewnętrzna *granica*; drugi biegun przeciwieństwa, który jest kresem malejącego ciągu jednorodnych form złożoności. Jest granicą rozumianą jako coś, co nie posiada cech strukturalnych danej złożoności lub posiada je w stopniu najmniejszym.

zagęszczony treściowo. Niektóre tezy brzmią jak postulaty, inne mają szczątkowe dowody albo nie posiadają ich wcale (bo dla autora wydawały się oczywiste lub zbędne).

¹⁵ „Nazwa oznacza przedmiot. Przedmiot jest jej znaczeniem” (Wittgenstein 1970, 3.203), „Najprostsze zdanie – zdanie elementarne – stwierdza istnienie pewnego stanu rzeczy” (4.21).

Powinowactwa między ludycznością i poznaniem skryte w izomorfizmie struktur semantycznych „gry” i „złożonego”

Przypomnę najważniejsze ustalenia dotyczące fenomenu ludyczności opracowane w pierwszej części artykułu na podstawie analiz Huizingi i Gadamera. Uczeni ci wydobyli z tego, co język mówi o grach i zabawach, istotowe momenty tej wyjątkowej aktywności w ludzkim behawiorze.

Z wykorzystaniem argumentacji lingwistyczno-logicznej holenderski uczony wykazał, że:

- a) gra jest pojęciem powszechnym i pierwotnym, tj. nieredukowalnym do jeszcze bardziej fundamentalnej kategorii ludzkiej aktywności. Gry nie można zastąpić lub sprowadzić do czegoś bardziej elementarnego (niepowagi, śmiechu, komizmu), nie tracąc przy tym jej ludycznego rdzenia – natywnej umiejętności spontanicznego zaangażowania się w grę, która u ludzi rozkwitła bogactwem form kulturowych.

Autor *Homo ludens* ujawnił tą samą drogą ważną cechę postaw ludycznych z opozycji „gra – powaga”, mianowicie że:

- b) pojęcie gry-zabawy jest nadrzędne w stosunku do pojęcia powagi, ponieważ osobliwa powaga uczestników gry (poważne jej traktowanie) jest warunkiem koniecznym udanej aktywności ludycznej.

Esencjalnym składnikiem ludyczności jest ścisła synergia między mentalnym przeżywaniem dramaturgii gry i fenomenologiczną warstwą jej rozgrywania na zamkniętym terytorium. Aktywna obecność fizyczna uczestników gry i stany świadomości w ich umysłach, reprezentujące zaangażowanie w jej przebieg, są dwiema nierozłącznymi i równoprawnymi płaszczyznami przebiegu gry. Sposób ich związania został odtworzony z zawartości semantycznej opozycji „zabawa – gra” i wyrażony w następujących uwarunkowaniach: (c). Bez gry nie ma zabawy, bez zabawy – gry. Gra rodzi i wzmacnia zabawę, a zabawa grę. Momenty mentalne i behawioralne gier są nierozzerwalne (zanik jednego unicestwia drugi) i działają w pozytywnym sprzężeniu zwrotnym, wzmacniając lub osłabiając „jakość” fenomenologicznej warstwy wydarzenia ludycznego i – równolegle – odczucie ludycznego upojenia uczestników.

Mając na uwadze filiacje strukturalne między semantykami „gry” i „złożonego”, można sformułować odpowiadające sobie twierdzenia o ludyczności i poznaniu, które ujawniają wyjątkowy status tych form aktywności i ich kluczowe własności. Twierdzeniu (a), że gra jest pojęciem powszechnym i pierwotnym (zachowania ludyczne nie wywodzą się z czegoś bardziej źródłowego), odpowiada sąd teoriopoznawczy (a’), że w modelu poznania jako teoretycznym rozkładaniu złożoności „złożoność” jest pojęciem powszechnym i pierwotnym w jego zastosowaniach kognitywnych. Sposób mówienia o złożonym potwierdza, że we wszelkiej aktywności poznawczej, niezależnie od jej teoretycznego i technicznego zaawansowania, punktem wyjścia jest złożoność: nie do końca rozeznana

konfiguracja wielości, różnorodności i zmienności wypełniająca pola poznawcze. Teza (b) głosi, że pojęcie gry-zabawy jest nadrzędne w stosunku do pojęcia powagi, wyrazem prymarnej pozycji ludyczności jako natywnej dyspozycji do całkowitego poddawania się rzeczywistości gry. W wywodzie teoriopoznawczym odpowiada jej teza (b'), że w porządku epistemicznym pojęcie złożoności jest nadrzędne w stosunku do pojęcia prostoty w podobnym sensie, w jakim powaga jest podporządkowana grze-zabawie. Jedynie wychodząc od złożoności, dojdziemy do określonych form prostoty (pojedynczości, jednostkowości, jednolitości, niezmienności) jako granicznych ucieleśnień nie-złożoności. Najważniejsze zbliżenie między ludycznością a poznaniem jako rozkładaniem złożoności jest zasygnalizowane w strukturalnym podobieństwie między przeciwieństwem „gra – zabawa” i „złożone – rozłożone”, które przekłada się w proponowanej interpretacji na parę odpowiadających sobie twierdzeń: (c) „Bez gry nie ma zabawy, bez zabawy – gry. Gra rodzi i wzmacnia zabawę, a zabawa grę” i (c') „Złożoność przedmiotu badań jest już jakoś rozłożona. Złożoność epistemiczna przedmiotu badań jest poznawczo rozkładalna, gdyż jest wstępnie upostaciowiona zgodnie z potencjałem kognitywnym poznającego, który wyznacza kierunki jej dalszego opracowania poznawczego.

Teza (c), nawiązująca do ludycznego komponentu w opozycji „gra – zabawa”, eksponuje w języku ważną prawidłowość, że mentalna i behawioralna warstwa gry tworzą *nierozzerwalną całość* dwóch warunkujących się i dopełniających momentów zachowań ludycznych (mogą istnieć tylko razem, zanik jednego unicestwia drugi), w sprzężeniu zwrotnym determinując „jakość” przebiegu gry, w korelacji z psychiczną przyjemnością graczy. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że – na tym polu – gry niczym szczególnym się nie wyróżniają na tle innych ludzkich działań. Każda aktywność przytomnej jaźni dzieje się w dwóch światach: w ludzkich głowach i w zewnętrznych okolicznościach (fizycznych i społecznych), w ścisłej korelacji ze sobą. Jednakże potrafimy jeść lub poruszać się, a zarazem przeżywać te czynności niejako „od środka” w tak intensywnym wewnętrznym skupieniu, że całkowitemu zawieszeniu ulega to, co się dzieje „na zewnątrz”. Potrafimy też wygasić w sobie sferę mentalną i wykonywać czynność bez zaangażowania świadomego umysłu – jak to się mówi – bezwiednie. Gdy wchodzimy w tryb aktywności ludycznej, wymienione wyżej „wyłączenia” – albo świata, albo myśli – nie wchodzą w grę.

Sprzężenie między sferą podmiotową przeżywania gry i fenomenologią jej przebiegu jest konieczne, a jego intensywność – nieracjonalna z punktu widzenia pragmatyki życiowej – jest istotowym wyróżnikiem ludyczności, który zadecydował o wyjątkowym wpływie gier w kształtowaniu życia społecznego i – po-boczenie – także w ich funkcji wzmacniania umiejętności poznawczych. W zachowaniu ludycznym obie sfery muszą koegzystować w jak najściślejszym związku dla dobra przebiegu gry i satysfakcji jej uczestników. Trzeba poniekąd zapamiętać się w grze dla jej udanego przebiegu, zapominając o wszystkim, co się dzieje

poza jej zamkniętymi granicami. Natomiast w żadnym wypadku nie da się zapomnieć lub wyłączyć z tego, o co chodzi w umownej rzeczywistości gry, bez jej psucia lub całkowitego zniweczenia¹⁶. Dramaturgia rozgrywania gry *musi być* nieustannie podtrzymywana i indukcyjnie podsycana między tym, co się w niej dzieje, i tym, co się w niej myśli i odczuwa.

Regularności wyrażane przez tezy (c) i (c') wyznaczają miejsce, w którym fenomen gier zbiega się z poznaniem, a poznanie z grą w niemal dosłownym znaczeniu. Jest to swego rodzaju wspólny mianownik ludycznego zaangażowania w grę i poznania rozumianego jako teoretyczne rozkładanie złożoności przedmiotu badań¹⁷. Bez niego uczestnicy gry nie byłoby w stanie wejść do jej umownej rzeczywistości, a aktywność kognitywna, nazwana rozkładaniem złożoności, nie przynosiłaby kumulujących się profitów poznawczych, gdyby nie była wstępnie rozłożona w swej złożoności epistemicznej, w sensie wyjaśnionym wyżej. W świecie gier ów moment o charakterze kognitywnym ma źródło w d o l - n o s c i p o z n a w c z e j o niemal magicznej sprawczej mocy. Ze względu na natywne pochodzenie objawia się w działaniu z dziecinną łatwością i jest tak powszedniała, że na nikim nie robi wrażenia. Także i z tego powodu, że jest ustawicznie wzmacniana i rozwijana w treningu kulturowym, podobnie jak sprawność w posługiwaniu się mową. Zaznajamiamy się z nią po raz pierwszy w dziecięcych grach i zabawach, podczas których patyk doznaje magicznego przemienienia w czarodziejską różdżkę lub w rycerski miecz, a szmaciana lalka w niemowlę. Ten cud przemienienia dotyczy nie tylko graczy wchodzących w swoje role, ale także scenografii gier. Ta sama ląka może przeistoczyć się w boisko piłkarskie, innym razem w uświęcone *temenos* mszy polowej.

¹⁶ Gracz musi poważnie traktować *obie sfery*. Dopiero w ich współgraniu gra staje się zachowaniem ludycznym. Trzeba całkowicie, „duszą i ciałem”, dać się pochłoniąć umownemu światu gry w ścisłej synchronii aktywności mentalnej i behawioralnej gry. Ten stan rzeczy obejmuje też tzw. biernych uczestników gier: słuchaczy, widzów, kibiców. Oczywiście zdarzają się momenty mentalnego i behawioralnego opuszczenia gry, gdy jakaś myśl lub bodziec zewnętrzny wybija nas z ludycznego transu. W zawodach sportowych, widowiskach czy koncertach pojawiają się skodyfikowane lub zrytualizowane zawieszenia przebiegu gry (przerwy, antrakty). W grze zwanej nauką zrytualizowaną formułą zawieszenia gry, jej „rozszerzeniem” na świat zewnętrzny, są m.in. przerwy kawowe na sympozjach, podczas których swobodnie gawędzi się, z zawieszeniem ról prelegentów, dyskutantów i ich specjalistycznych języków.

¹⁷ W artykule koncentruję się na wydobyciu i uwiarygodnieniu trzech par odpowiadających sobie regularności (a, a'; b, b'; c, c') wiążących w analogiach strukturalnych fenomen ludyczności z aktywnością poznawczą. Warto byłoby wypróbować ich potencjał rekonstrukcyjny, odnosząc je do naukowych opracowań konkretnych gier w ich Gadamerowskim rozumieniu (np. widowisk teatralnych) i przykładów zinstytucjonalizowanego poznania (np. nauk przyrodniczych). Takie ilustracyjne zadanie mocno wydłużyłoby tekst, ponieważ wymienione regularności są wyrażone na najwyższym poziomie ogólności i musiałyby być przeformułowane dostosowawczo do konkretnych aplikacji oraz uzupełnione innymi regularnościami swoistymi dla analizowanych przypadków.

Można by te fenomeny tłumaczyć za Ernstem Cassirerem naszą zdolnością symbolizowania lub – jeszcze szerzej – umiejętnością alternatywnego myślenia o tym samym¹⁸. Uważam, że teza (c') mówiąca, że złożoność epistemiczna przedmiotu badań daje się poznawczo rozłożyć, ponieważ jest wstępnie ontycznie złożona, dodaje do tych procesów ważny aspekt poznawczy. Trzeba ją tylko odnieść do wnętrza umownej rzeczywistości gry. W każdej aktywności kognitywnej punktem wyjścia dla poznającego podmiotu są kompleksy epistemiczne, w których da się wyróżnić dwa dopełniające się komponenty. Po pierwsze, złożoność epistemiczną, wstępnie rysujący się obraz przedmiotu poznania traktowany jako zadanie poznawcze wyznaczone kognitywnymi ramami owego obrazu. Po drugie, złożoność ontyczną, na którą składa się rozpoznawane przez podmiot wielopiętrowe ustrukturuwanie pól poznawczych, wyznaczające kierunki ich możliwych teoretycznych rozłożeń. Pewne elementy rusztowań złożoności ontycznej mają natywne pochodzenie (linia, powierzchnia, barwa w percepcji wzrokowej), inne są owocem rozwoju poznania (samoistność bytowa w ontologii, moment pędu czy matematyczna struktura pól w fizyce).

W polach poznawczych złożoność epistemiczna i złożoność ontyczna zawsze są współobecne i tylko arbitralnie dokonuje się ich separacji już w konkretnych działaniach kognitywnych. Nie ma samej złożoności epistemicznej (reprezentowałby ją jakiś skrajny chaos czy *apeiron* Anaksymandra), nie ma też czystej złożoności ontycznej (ona zawsze ma jakieś implementacje podmiotowe). Właśnie w poznawczej grze między jedną i drugą złożonością dokonują się procedury teoretycznego rozłożenia złożoności przedmiotu badań. W najprostszych percepcyjnych przypadkach są to „gatunkowe” identyfikacje badanego (zautomatyzowane rozłożenie *taksonomicznej* złożoności), w innych wypadkach bywa długim łańcuchem inferencyjnym, jak w dochodzeniu do poznania naukowego. Analogiczne procesy dzieją się *wewnątrz* rzeczywistości gry. W tym wypadku są one niejako nadbudowywane na fragmentach „zwykłej” rzeczywistości o określonym uporządkowaniu, zależnym od kultury, epoki lub specjalistycznej wiedzy o świecie posiadanej przez graczy.

Mam na myśli fragmenty świata codziennego okazjonalnie zaanektowane na *theatrum* rozgrywania gry, ale też starannie wybrane i przygotowane miejsca ze stałym wyposażeniem scenograficznym wydarzeń ludycznych. W obu przypadkach, po włączeniu ich do gry, przestają być tym, czym były wcześniej. Przemieniają się w bytowy fundament zamkniętego od wewnątrz mikrokosmosu gry. Ich ustrukturuwanie jako określonych realności zostaje zaanektowane przez grę i nie-

¹⁸ Niezwykłym darem ludzkiego umysłu jest zdolność do alternatywnego myślenia, do pomyślenia o tym samym na różne sposoby. Ów dar ma wiele obliczy. Przejawia się w wyobraźni, fantazjowaniu, wizjonerstwie, postawach kreatywnych. Elastyczność w tak rozumianym alternatywnym myśleniu jest także nieodzowna w zachowaniach ludycznych. Musimy jakoś inaczej pomyśleć o sobie, nastawić siebie samych, by móc wejść w rolę odgrywaną w grze.

mał *bezwiednie* uznane przez jej uczestników za ontyczną złożoność rzeczywistości konkretnej gry. Dzięki tym kognitywnym zabiegom osoby znające formalne i zwyczajowe wyróżniki danej gry potrafią teoretycznie rozłożyć złożoność epistemiczną jej pól poznawczych. Rozpoznać w fizycznych przedmiotach scenografię gry, konieczne akcesoria i rekwizyty, a w zachowaniu jej uczestników to, o co w niej chodzi, co jest w niej grane. Znaczący są nawet w stanie dotrzeć do mentalnego poziomu przeżywania przebiegu gry. Potrafią dostrzec w komunikowanych przez język ciała i mimikę twarzy grających epifenomeny ich wewnętrznego zaangażowania się w grę i je rozszyfrować¹⁹.

Ważnym krokiem w wyłożeniu w *Prawdzie i metodzie* założeń hermeneutyki filozoficznej było podważenie podstaw estetycznej interpretacji gry wywodzącej się z filozofii Kanta, w której podmiotem gry jest subiektywna świadomość. Gadamer zaproponował teorię z wykorzystaniem pojęcia *p r e z e n t a c j i i a u t o p r e z e n t a c j i* (*Darstellen, Sebstdarstellen*), w której to gra okazuje się „panem grających”. Trawestując jego sławne *dictum* o języku i mówiących, można by powiedzieć, że to nie gracze grają grę, lecz że to gra jako instancja nadrzędna gra nimi w swej prezentacji²⁰. W ontologiczno-epistemologicznych ramach hermeneutyki Gadamera daje się sformułować tezę, że w rzeczywistości gry uczestniczą prezentujący się w niej ludzie wspólnie z ich martwym otoczeniem ożywionym przez włączenie do gry. W grze gra wszystko, co składa się na jej wewnętrzny świat, co ma być w niej zaprezentowane. Wewnątrz gry występujące w niej rekwizyty i wyposażenie scenograficzne grają na równi z graczami i aktorami. Nieustannie prezentowanie się graczy w wewnętrznym świecie gry jest kognitywnym spoiwem umożliwiającym synergię i synchronię warstwy mentalnej i behawioralnej zachowań ludycznych, wyrażone w tezie (c). Teza (c') dodaje do niej szczegóły z poziomu kognitywnego, z zastrzeżeniem, że jest to nieustannie rozkładanie epistemicznej złożoności *teatru gry* osadzonego na ontycznej złożoności *zamkniętego* w niej fragmentu „zwykłego” świata.

Szczelność zamknięcia granic rzeczywistości gry jest kluczowym wyróżnikiem zaangażowania ludycznego, którego nie znajdziemy w „codziennych” praktykach poznawczych. Chcę przez to powiedzieć, że nie można obserwować gry

¹⁹ Jeśli pojęcie symbolu traktuje się dystynktywnie i oddziela kategoryalnie od znaku, mając na uwadze, że znak jedynie zastępuje, a symbol dodatkowo reprezentuje symbolizowane, to zastosowanie tak rozumianego symbolu przy omawianiu kognitywnych uwarunkowań zachowań ludycznych jest trafne nie tylko w odniesieniu do zinstytucjonalizowanych wydarzeń ludycznych wiązanych z pojęciem sztuki, ale także do prostych gier. W chłopięcej grze w piłkę nożną dwa kamienie przemieniają się dla jej uczestników w piłkarską bramkę. Reprezentują „prawdziwą” bramkę, dostosowaną do chwilowych warunków, z „przezroczystymi” słupkami i poprzeczką doskonale widzianymi przez młodych piłkarzy. Bramka o takiej konstrukcji nie istnieje dla tych, którzy nie są rozeznani w ontycznej złożoności boiska piłkarskiego. Tym bardziej nie są w stanie trafnie rozłożyć epistemicznej złożoności ruchów graczy i piłki w tej dyscyplinie sportowej.

²⁰ „Podmiotem gry nie są grający, poprzez nich gra jedynie się prezentuje” (Gadamer 1993, 122). „Z zasady zostaje tu uznany prymat gry wobec świadomości grającego” (124).

i widzieć w niej „tę” grę niejako na zewnątrz niej, nawet jeśli nie zamierzamy w niej uczestniczyć. Już jednym spojrzeniem na grających w koszykówkę zostajemy wciągnięci w nią, jeśli znamy tę grę. Możemy rozpoznać ją samą i jej aktualną epistemiczną złożoność, wkraczając do niej i dopiero z jej wnętrza skonstatować: „grają w kosza”. Istnienie granicy zamykającej grę oraz zdolność do jej przekraczania jednym skokiem w tę lub w drugą stronę, bez możliwości stania w kognitywnym „rozkroku”, podobnie jak i przeskoków postaci (*gestalt switch*), należy do najbardziej osobliwych przejawów zachowań ludycznych²¹. Można do tego fenomenu dodać, że zewnętrzna rzeczywistość wchodzi do gry jakby kuchennymi drzwiami, jakimi są działania fizyczne i imaginacyjne konstituujące scenograficzne oprawy gier. Uczestnicy wnoszą przez nie wybrany fragment rzeczywistości z całym dobrodziejstwem jego ontycznej złożoności przemienionej w arenę rozgrywania gry. W ten sposób konstituuje się kognitywny *status quo* w teoretycznym rozkładaniu epistemicznej złożoności tego, co jest odgrywane w grze. Procesy magicznych przemienień przedmiotów i ludzi w dynamiczną rzeczywistość gry są niezwykle skomplikowane. Gdyby próbować rekonstruować je jako układy algorytmów, to okazałoby się, że są równie złożone, jak fizyczne wybrzmiewanie wypowiedzianych słów zamieniających się w zrozumiałą mowę, choć w aktach świadomości jedno i drugie zdaje się zachodzić z nadzwyczajną łatwością, niemalże samoistnie.

Wyżej przedstawiłem pewien fragment terytorium, w którym świat zachowań ludycznych przenika się z aktywnością poznawczą. W badaniach oparłem się na analizach struktur semantycznych słów, które przechowały w sobie ślady wspólnych dziejów ewolucyjnego rozwoju tych kluczowych zdolności ludzkich – ważnych atrybutów wyznaczających nasze uprzywilejowane miejsce w świecie życia. Dość powszechne przenikanie się ludyczności z poznaniem, momentami bardzo intensywne, nie jest wystarczające do postawienia tezy, że *każda* gra jest poznaniem, a wszelkie poznanie – grą, lub że jest jakiś jeszcze bardziej fundamentalny poziom ludzkiego jestestwa, względem którego poznanie i ludyczność są jego dopełniającymi się stronami. Należy natomiast mówić o uprzywilejowanej pozycji aktywności poznawczej i ludycznej oraz o ich owocnych splotach w życiu społecznym, które przyniosły niezwykle owoce, w tym filozofię i naukę, co dawno komunikowały światłe umysły²².

²¹ W swej refleksograficznej rekonstrukcji filozofii jako gry Andrzej Zalewski rozpatrzył zamknięcie świata gry w stosunku do rzeczywistości zewnętrznej oraz *szczelność* jej zamknięcia. W swych fenomenologicznych analizach przebadał też porównawczo wyjście ze świata gry z przejściem ze stanów onirycznych do świadomego uczestnictwa w rzeczywistości. (Zalewski 2016, 37–48).

²² Ów stan rzeczy znajduje potwierdzenie w dwóch emblematycznych dla kultury europejskiej wizjach ubranych w szaty alegorii. Szekspir rozpropagował ideę *theatrum mundi*, która zakłada *umiejętność rozpoznawania* w ludzkim zachowaniu ról odgrywanych w społecznych interakcjach niczym kukły w teatrze lalek. Galileusz z kolei pisał pod wpływem idei neopitagorejskich o księdze przyrody napisanej językiem matematyki, który trzeba *umieć czytać*. Sens poznawczy

Bibliografia

- Gadamer H.-G. (1979), *Historia pojęć jako filozofia*, [w:] H.-G. Gadamer, *rozum, słowo, dzieje. Szkice wybrane*, przekł. M. Łukasiewicz, K. Michalski, PIW, Warszawa, 181–191.
- Gadamer H.-G. (1993), *Prawda i metoda*, przekł. B. Baran, Wyd. Inter Esse, Kraków.
- Huizinga J. (1985), *Homo ludens*, przekł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa.
- Lorenz K. (1974), *Odwrotna strona zwierciadła. Próba historii naturalnej ludzkiego poznania*, przekł. K. Wolicki, PIW, Warszawa.
- Perek M. (2012), *Poznawcza waga zastosowań w wyjaśnieniach przyrodniczych i humanistycznym rozumieniu. Wspólny motyw w koncepcjach Thomasa Kuhna i Hansa-Georga Gadamera*, [w:] M. Woźniczka, A. Marek-Bieniasz (red.), *Filozofia a nauki przyrodnicze. Od physis do metaphysis i anantropos*, wyd. AJD, Częstochowa, 49–81.
- Platon (1984), *Fedon [i inne dialogi]*, przekł. W. Witwicki, Warszawa.
- Wittgenstein L. (1970), *Tractatus logico-philosophicus*, przekł. B. Wolniewicz, PIW, Warszawa.
- Wittgenstein L. (2000), *Dociekania filozoficzne*, przekł. B. Wolniewicz, PIW, Warszawa.
- Zalewski A. (2016), *Dwie koncepcje refleksografii oraz dodatkowe teksty*, Wydawnictwo Scriptum, Kraków.

Atavistic roots of ludic behavior and their traces in the semantics of “game” in the context of their relationship to the phenomenon of cognition. (Part II). Where play is cognition and cognition is play. Shared territories of ludic behavior and cognitive activity

Summary

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

Keywords: game, complexity, ludicity, semantic structures.

wymienionych alegorii jest zadziwiająco zbliżony z wynikami rekonstrukcji Huizingi ludycznych początków filozofii greckiej, w których tak ważną figurą dyskursu była starsza od nich zagadka i świątynna wróżba wymagająca hermeneutycznego odczytania (Huizinga 1985, 168–172).