

GRY A RZECZYWISTOŚĆ. TOŻSAMOŚĆ CZY KOMPLEMENTARNOŚĆ?

Gra a rzeczywistość

W odczycie z pierwszej konferencji PTBG ujmowałem gry jako procedury – sekwencyjne jednostki rzeczywistości o ściśle zdefiniowanym kontekście. Kontekst to otoczenie faktu komunikacyjnego, które funkcjonuje niczym gracz poza liniami boiska. Gra pojęta jako procedura stanowi jeden ze środków do osiągnięcia celów, honoryfikatyność zaś to wymiar poprawności komunikacyjnej. Nie wystarczy odwołać się do gry i działać w swego rodzaju teatrze. Trzeba znać rolę oraz wiedzieć, co może spowodować odchylenie parametrów kontekstu od jej wymogów.

Opozycja między teatrem a jego zewnątrzem oraz między graniem roli a postępowaniem niezależnie od jej wymogów odnosi się otwarcie do definicji pojęcia gry funkcjonującej w opozycji do rzeczywistości. Można mówić, podobnie jak w swoim czasie w przypadku językoznawstwa autonomicznego, o powstaniu swego rodzaju ludologii autonomicznej, której cechą definicyjną ma być wyłącznie odwołanie się do pojęcia gry, pojęcia niezmiernie szerokiego i wieloznacznego. Istnieją wszakże powody, by postulować, by ludologia, mimo ludycznej genezy swej nazwy, nie ograniczała się wyłącznie do czystej rejestracji faktów dotyczących wcale licznych okoliczności użycia jednostki słownikowej „gra”, ale by dążyła do klasyfikacji rzeczywistości w terminach gier jako efektywnych narzędzi interpretacji. Zachodzi tu konieczność weryfikacji definicji gier jako usytuowanych kontrastywnie wobec innych gatunków „rzeczywistości”.

Fakt a rzeczywistość

Jak wiadomo, fakty jako takie są bezkontekstowe i zyskują znaczenie w wyniku interpretacji. Rzeczywistość jest kontekstowa: jako taka nie stanowi ona sumy faktów, ale iloczyn faktów i ich perspektywicznej interpretacji. Nie będzie znacznym nadużyciem powołanie się tu na definicję słownikową terminu, która mówi stosunkowo niewiele o tym, co istotne dla ludologii:

rzeczywistość „to, co jest rzeczywiste, co rzeczywiście, obiektywnie istnieje, co jest prawdziwe”¹.

Żaden ludolog nie zgodzi się przecież ze stwierdzeniem, że bada coś nierzeczywistego, nieobiektywnego czy też nieprawdziwego.

Rzeczywistość, świadomość, uporządkowanie

Berger i Luckman² opisują życie codzienne jako „interpretowaną przez ludzi rzeczywistość, z którą wiążą się subiektywne znaczenia”, jawiącą się „w formie spójnego świata”³. „Świadomość jest zawsze intencjonalna; zawsze wyraża intencję albo ukierunkowanie na przedmioty. Nie jesteśmy w ogóle zdolni pojąć samej świadomości, a tylko świadomość czegoś lub kogoś”⁴. „Różne przedmioty jawią się świadomości jako składniki różnych sfer rzeczywistości (...). Wśród wielu rzeczywistości jest jedna (...) rzeczywistość *par excellence*. Jest to rzeczywistość życia codziennego”⁵. Zgodnie z dalszą częścią tekstu, rzeczywistość ta:

- jest uporządkowana,
- jawi się jako już zobiektywizowana, tzn. jako ukonstytuowana przez porządek przedmiotów,
- jest zorganizowana wokół „tutaj” i „teraz”, stanowiąc *realissimum* świadomości,
- jawi się jako świat intersubiektywny, dzielony z innymi i tak samo dla nich rzeczywisty,
- skłania do zrutynizowanych rozwiązań w przypadku pojawienia się problemów interpretacyjnych⁶.

¹ S. Dubisz (red.), *Uniwersalny słownik języka polskiego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003, s. 1113.

² P. L. Berger, T. Luckman, *Spółeczne tworzenie rzeczywistości*, tłum. J. Niżnik, PIW, Warszawa 1983.

³ Ibidem, s. 49.

⁴ Ibidem, s. 51.

⁵ Ibidem, s. 52.

⁶ Ibidem.

Garfinkel⁷ stwierdza, iż:

Dla Kanta „wewnętrzne” prawo moralne stanowiło fantastyczną tajemnicę; dla socjologów tajemnicę techniczną stanowi prawo moralne „zewnętrzne”. Z punktu widzenia teorii socjologicznej na ten porządek moralny składa się ujęta w zasady działalność codziennego życia. Członkowie społeczeństwa doświadczają i poznają ten porządek jako dostrzegalnie normalny bieg wydarzeń (...) świat codziennych działań znany (...) i (...) uznawany za oczywisty. Socjologowie odnoszą się do tego świata jako do „naturalnych faktów z życia codziennego”, które dla członków [danej społeczności] stanowią w całej rozciągłości fakty moralne. Z ich punktu widzenia kwestie te dotyczą nie tylko spraw znajomych, ale przedstawiają się tak, jak się przedstawiają, dlatego, że znajdują moralne uzasadnienie jako dobre lub złe. (Tłum. A.J.).

Chafe⁸, pisząc o świadomości, stwierdza że:

Delikatnie mówiąc, świadomość nie jest czymś, co łatwo zdefiniować. Naturalnie w żadnym razie nie jest to „coś” (...). Każdy człowiek posiada złożony wewnętrzny model rzeczywistości. (...) Tutaj mieści się pojęcie świadomości. Mimo że każdy ludzki umysł poświęca się modelowaniu szerzej zakrojonej rzeczywistości, w ramach której umysł ten (...) zajmuje miejsce centralne, jedynie mała część takiego modelu może być *aktywna* w danym momencie. W dowolnym danym momencie umysł może skoncentrować się najwyżej na małym segmencie wszystkiego, co „wie”. Będę używał słowa *świadomość*, by odwołać się do takiego ograniczonego procesu aktywacji. Świadomość to aktywne skupienie się na małej części egocentrycznego modelu otaczającego świata, jaki posiada świadomy byt⁹. (Tłum. A.J.).

Przedstawione wyżej bardzo skrótowo poglądy pozwalają odnieść takie cechy rzeczywistości jak uporządkowanie, obiektywizacja, zorganizowanie i rutyna także do gier. Tak definiowane gry to istotna część kompetencji społecznej, umożliwiającą ukierunkowaną interpretację pozornie tylko obiektywnych faktów. Prawo moralne wewnętrzne stanowi tu o spójności, a zewnętrzne – o odniesieniu społecznym gry. Jednocześnie podkreślić trzeba niezmiernie kruche podstawy spójnej interpretacji rzeczywistości, ujawniające się w szczególności w eksperymentach, które w swym artykule przedstawia Garfinkel. Lekceważenie perspektywicznego i kontekstowego odniesienia drobnych faktów, tak jak w przypadku interpretacji obiektywnej („Niski, krępy mężczyzna wszedł do budynku i pocałował mnie w policzek”) zamiast subiektywnej („Ojciec wrócił do domu i przywitał się ze mną”) przynosi bardzo poważne konsekwencje lekceważenia milczącej konwencji uczestnictwa w szerzej zakrojonych sekwencjach interakcyjnych, niekiedy

⁷ H. Garfinkel, *Studies of the Routine Grounds of Everyday Activities*, w: D. Sudnow (red.), *Studies in Social Interaction*, New York: The Free Press, 1972, s. 1-30.

⁸ W. Chafe, *Discourse, Consciousness and Time*, Chicago & London: The University of Chicago Press, 1994.

⁹ Ibidem, s. 27-28.

bardzo skutecznie to uczestnictwo uniemożliwiają. Przywodzi to na myśl bardzo szerokie zastosowanie cytowanej przez Devlina¹⁰ refleksji Tarskiego dotyczącej znaczenia, które nie stanowi wewnętrznej właściwości języka.

Gra a nie-gra

W jakim stopniu „gra” odróżnia się od „zwykłej rzeczywistości” – i czy w ogóle się odróżnia? Być może główna opozycja nie leży tu w odróżnieniu „gry” od „nie-gry”, ale w określeniu domeny aktywności ludologii, która wcale nie musi postrzegać gier jako odrębnych od rzeczywistości.

Co sprawia, że dzięki ludologii możemy „zobaczyć więcej”? To dynamiczne i perspektywiczne ujęcie rzeczywistości jako nakierowanej pierwszorzędnie na interpretację faktów w oparciu o pewien klucz kontekstowy. Ludologia, ściślej mówiąc, bada nie tyle to, co istnieje, ale to, co może się zdarzyć w ramach pewnych wartości parametrów kontekstowych. Nie powinna ona zatem konkurować z naukami, które metodologicznie lepiej radzą sobie z dotykającą, statyczną rzeczywistością, ale raczej wykorzystać ustalenia tych nauk w badaniach perspektywicznego zorientowania dynamicznie ujmowanego kontekstu.

Z punktu widzenia metodologii ludologicznej nie jest istotne, czy gra odbywa się za pomocą bierek, kart czy żetonów; nie są też ważne parametry tych rekwizytów. Ludologa nie powinno pierwszorzędnie zajmować to, czy gra jest produktem czy też elementem kampanii reklamowej innego produktu, czy odbywa się z użyciem planszy czy też internetu lub narzędzi telefonii komórkowej, czy polega na dotarciu do mety, czy na współzawodnictwie kapłanów o świetlisty miecz. Interesujące jest to, co może stać się w danym zestawie parametrów kontekstu i to, jak zestaw ten może się zmieniać.

Tłumaczenie tekstów – tłumaczenie gier

Zintegrowane podejście do interpretacji rzeczywistości w terminach gier musi opierać się na nieco bardziej wyszukanych kryteriach niż odróżnienie „rzeczywistości” od „gry”. W szczególności dotyczy to nieznanymi warunków innej kultury, wobec których łatwo przyjąć ramę opisową „gry” w przeciwstawieniu do „rzeczywistości” własnej kultury.

Tym bardziej kontekstowe zorientowanie przejawiać musi tłumacz, którego praca wymaga częstokroć odwołania się raczej do sekwencji zachowań w kulturze docelowej niż do sztywnych definicji słownikowych, te ostatnie mogą bowiem bardziej zaciemniać niż wyjaśniać oryginalny sens przekazu.

¹⁰ K. Devlin, *Żegnaj, Kartezjuszu*, tłum. B. Stanosz, Prószyński i S-ka, Warszawa 1997, s. 120.

Przytoczony niżej przykład pochodzi z praktyki tłumaczenia z języka japońskiego na polski¹¹ i może polskiemu czytelnikowi wydawać się nieco egzotyczny. W rzeczywistości podobne decyzje dotyczyć mogą także procesów tłumaczenia między językami bliższymi geograficznie i typologicznie niż japoński i polski.

W japońskim tekście powieści *Jestem kotem* jej bohater jest przedmiotem improwizowanej obelgi, dla oddania elementu której w wersji polskiej tłumacz wybrał jednostkę słownikową: *borsuk*¹². Na podstawie znajomości tylko polskiego tekstu bardzo trudno zorientować się, że w tekście japońskim występuje w tym miejscu jednostka leksykalna *tanuki*, odpowiadająca zgodnie z kryteriami słownikowymi tudzież linnejskimi polskiemu *jenotowi*. Oto jak przedstawiają się różnice terminologiczne według słownika:

borsuk m III, DB. -a, N. ~kiem; lm M. -i

1. „*Meles meles*, ssak drapieżny, o krępych tułowie, krótkich kończynach i szczeniastej, białoszarej sierści, z dwiema czarnymi pręgami na głowie, prowadzący nocny tryb życia, żyjący zwykle samotnie, w norach w lasach Europy i Azji; jaźwiec” 2. *książk. przen.* „człowiek ponury, skryty, lubiący samotność”¹³.

jenot m IV, DB. -a, Ms. ~ocie; lm M. -y

1. *zool.* „*Nyctereutes procyonoides*, ssak drapieżny podobny do psa, mający długą i gęstą sierść koloru od rudawego do ciemnobrunatnego, żyjący w Azji oraz we wschodniej i środkowej Europie, hodowany jako zwierzę futerkowe”¹⁴.

Czyżby tłumacz popełnił błąd?

Jenot jest zwierzęciem świetnie rozpoznawanym w Japonii, ale w polskim środowisku komunikacyjnym odwołanie się doń możliwe jest w najlepszym razie w kontekście futrzarskim. To jednostka dość rzadko używana w japońskich wyzwiskach i tym bardziej nie nadaje się do takiego wykorzystania w polszczyźnie. Słownik nie zawiera i nie może zawierać tej informacji. Czy jednak zawartość hasła słownikowego potwierdza w sposób konsekwentny istnienie na poziomie języka jednostki „jenot” niezależnie od rzeczywistości pozajęzykowej? Pytanie to sprowadza się w praktyce do „pytania o istnienie jenota zawsze prawdziwego”.

Tu, ze zrozumiałych względów, językoznawstwo autonomiczne napotyka na trudności klasyfikacyjne, gdyż w jego terminologii istnieje tylko jenot zawsze prawdziwy. Nie może to jednak uzasadniać sztywnego tłumaczenia japońskiego *tanuki* na polski w znaczeniu: „jenot”, poza, naturalnie, kontekstem

¹¹ N. Sōseki, *Jestem kotem*, tłum. M. Melanowicz, Inter Media, Sosnowiec 2006

¹² Ibidem, s. 118.

¹³ S. Dubisz (red.), op. cit., t. 1, s. 306.

¹⁴ Ibidem, s. 1294.

specjalistycznym (zakładającym wykorzystanie innego schematu kontekstowego oraz odmienną interpretację parametrów rzeczywistości). Co więcej, nie wyjaśnia to wielu innych kontekstów funkcjonowania elementu *tanuki* w japońszczyźnie, takich, jak na przykład występowanie w odpowiedniku polskiego przysłowia o dzieleniu skóry na żywym niedźwiedziu czy też w kontekstach odwołania się do chytryści, gdzie w polskim automatycznie niemal pojawi się raczej lis. *Borsuk* stanowi tu wybór obciążony pewnym ryzykiem interpretacyjnym, gdyż można się spierać, czy zwierzę to rzeczywiście znane jest polskiemu czytelnikowi lepiej niż jenot. Jednostka *borsuk* wykazuje się jednak tą istotną zaletą, że funkcjonuje czynnie, choćby i szczątkowo, w polskim leksykonie niespecjalistycznym.

W środowisku źródłowym i docelowym przekładu można wyróżnić odmienne „słowne gry” związane z użyciem określonych jednostek słownikowych, jednak w obu przypadkach mamy do czynienia z grami właśnie, nie zaś z „dziwnym” użyciem nieznanej jednostki w kulturze obcej, w przeciwstawieniu „rzeczywistej” kulturze własnej. Nie wystarczy uznać, że Japończycy „grają w *jenota*” a Polacy „w *borsuka*”, gdyż to byłoby zbyt dużym uproszczeniem. Podobne błędy często popełniane są przy klasyfikacji obcej kultury jako z definicji „egzotycznej” i odmiennej od własnej. „Gra” jako schemat interpretacyjny musi coś odbiorcy wyjaśniać, wznosząc się ponad poziom poszczególnych jednostek słownikowych czy faktów.

Nadzieja w ludologii?

Ludologia, poprzez jej zorientowanie na badanie kontekstów mnogich, wielowymiarowych i zmiennych, jest w stanie wyjaśnić wiele nieporozumień interpretacyjnych. Wyjaśnienie to wykracza poza czystą kwalifikację zjawiska jako „gry”. Nie oczekujemy przecież, że ktoś przedstawi nam w odniesieniu do opisywanego przykładu rewolucyjny wniosek, że „w translatoryce uprawia się gry”, niezależnie od wartości metaforycznej tego rodzaju spostrzeżenia. Podobnie jak tekstów nie sposób, przynajmniej w dużej ich części, podzielić na teksty „samodzielne” i teksty odnoszące się do kontekstu kulturowego, tak i gier nie można oddzielać od rzeczywistości.

W interesie samej ludologii leży pozbawienie terminu „gra” statusu „ręczownika niwelującego”, zwalniającego badacza od dalszej refleksji. Gra to zestaw zasad, technik i możliwości rozwoju sytuacji wymagających dokładniejszego, konsekwentnego opisu. Możliwy jest opis popularnej japońskiej „gry w horyzontalny i wertykalny dystans”, tak samo jak ujęcie analogicznej polskiej gry społecznej w terminach „gry w bliźniego”, co niniejszym obiecuję wykazać w odczycie na kolejnej konferencji PTBG¹⁵.

¹⁵ Referat pt. „Horyzontalny bliźni a wertykalny partner – o polskich i japońskich grach społecznych i komunikacyjnych” został wygłoszony przez autora podczas III międzynarodowej konferencji naukowej

Gry nie stanowią jednostek interpretacyjnych ujmowanych kontrastowo wobec rzeczywistości, ale funkcjonują jako jej elementy. Nie znoszą wymogu jej opisu, pozwalając ująć ją jako sekwencyjną całość i ujawniając parametry kontekstowe istotne zarówno w kulturze źródłowej badacza jak i w kulturze docelowej. Upowszechnienie zastosowania ludologii może przynieść interesujące wyniki w badaniach interdyscyplinarnych, a także ukierunkować w sposób efektywny badania ograniczające się dziś do zdroworozsądkowo pojmowanych gier. Oby tak się stało.

Literatura

- Berger P. L., Luckman T., 1983, *Społeczne tworzenie rzeczywistości*, tłum. J. Niżnik, PIW, Warszawa.
- Chafe W., 1994, *Discourse, Consciousness and Time*, The University of Chicago Press, Chicago & London.
- Devlin K., 1997, *Żegnaj, Kartezjusz*, tłum. B. Stanosz, Prószyński i S-ka, Warszawa.
- Dubisz S. (red.), 2003, *Uniwersalny słownik języka polskiego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Garfinkel H., 1972, *Studies of the Routine Grounds of Everyday Activities*, w: Sudnow D. (red.), *Studies in Social Interaction*, New York: The Free Press, s. 1-30.
- Sōseki N., 2006, *Jestem kotem*, tłum. M. Melanowicz, Inter Media, Sosnowiec.