

ELŻBIETA CHRZANOWSKA-KLUCZEWSKA, LANGUAGE-GAMES:  
PRO AND AGAINST, Kraków 2004, 219 ss.

Publikacja Elżbiety Chrzanowskiej-Kluczewskiej włącza się w nurt badań będących od lat silną stroną krakowskiego środowiska akademickiego, którego autorka jest przedstawicielką. Nie jest chyba przypadkiem, że właśnie tam powstały w ostatnich latach ważne prace dotyczące szeroko rozumianego pojęcia gier językowych. Wspomnieć należy chociażby autorów takich jak T. Szczerbowski, A. Antas, A. Awdiejew, W. Chłopicki czy M. Wołos.

Jednym z zasadniczych zagadnień naświetlanych w książce jest szukanie odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób gry prowadzone za pomocą języka naturalnego przypominają gry społeczne (zwane „zwykłymi”), a w jakich aspektach się od nich różnią, tworząc oddzielną klasę gier. Kolejnym kluczowym zagadnieniem jest pytanie o wielość w naturalnym języku działań o charakterze gry. Autorka przedstawia najważniejsze koncepcje dotyczące natury gier, koncentrując się na zagadnieniach gier językowych z punktu widzenia ich użyteczności do przeprowadzania analiz tekstowych.

Stan badań nad tymi zagadnieniami zaprezentowany został w rozdziale pierwszym, zawierającym ponadto ustalenia terminologiczne dotyczące pojęć: gra i zabawa. Jak podkreślają również inni autorzy, stosowany przez Wittgensteina termin *Spiel*, podobnie jak używany przez Huizingę *Spel* – odpowiadają łańcuchowi określeniu *ludus*. W języku polskim, jego pole semantyczne obejmuje dwa pojęcia: *gra* i *zabawa*. Z kolei jak twierdzi A. Wierzbicka „w języku angielskim odpowiednikiem dla *Spiel* będzie raczej *playing* niż *game*” (Wołos 2002: 17). Autorka decyduje się na używanie terminu *game* jako podstawowego, podkreślając, że odnosi się on „to a much more disciplined activity, organized and performed in a non-casual way” (s.15). Zauważył to wcześniej już m.in. Cieślowski (1985) definiujący *grę* jako ‘zabawę skonwencjonalizowaną, określoną regułami i przepisów i wymagań, które trzeba znać i poddać się im, by móc się bawić’.

Autorka prowadząc szczegółowe rozważania na temat gier społecznych i językowych, w przypadku tych drugich koncentruje się na głównych metaforach stosowanych do ich opisu: „gra w kostkę” przeciwstawiana jest „grze w szachy”. Ponadto dokonuje podziału według możliwych spojrzeń na gry: „wąskiego”, którego przedstawicielami są Huizinga i Berne, oraz „szerokiego” – reprezentowanego przez Wittgensteina i Hintikkę. Według ujęcia „wąskiego” gry są rodzajem działalności odbiegającej od standardowego zachowania i mającej na celu oszukać

i zaszokować. Podejście „szerokie” z kolei neguje niezwykłość gier, widząc w nich czynności rutynowe, wpisane w życie codzienne. W tym ujęciu gry dotyczą całości języka. Chrzanowska-Kluczevska sprzeciwia się panteistycznemu twierdzeniu, że gry obecne są wszędzie – zbytne generalizowanie doprowadziłoby do wniosku, że nie ma ich nigdzie. Zakłada więc, że możemy mówić o istnieniu gier tylko wtedy, gdy analizujemy je na tle neutralnego języka nie będącego grą.

Podstawę teoretyczną pracy stanowią zasadniczo dwie koncepcje: Wittgensteina i Hintikki. Autorka przychyliła się do opinii badaczy, uznających że propozycja Wittgensteina nie jest spójną teorią lingwistyczną, ale zbiorem błyskotliwych uwag na temat analogii między grami społecznymi a językowymi. Co również istotne, w pismach Wittgensteina programowo brakuje jasnych definicji używanych pojęć. Twierdzi on bowiem, że rezultatem prób, zmierzających do uzyskania jasnych definicji, może być wyłącznie zafałszowany obraz badanych zagadnień (Wołos 2002: 8). Szczególne miejsce przyznaje też autorka, wywodzącej się z matematycznej analizy gier i logicznej semantyki, koncepcji Jaako Hintikki zwanej GTS (Game Theoretical Semantics). Uznaje ją za “the only genuine theory of language-games in semantics we have had so far” (s. 10). Nie znaczy to jednak, że akceptuje ją bezkrytycznie. Zwraca uwagę przede wszystkim, że jest to podejście za bardzo generalizujące. Inną słabością jest zbytne formalizm sprawiający, że w opisie stosowanym do języka naturalnego brakuje „ludzkiego wymiaru”. Nie uwzględnia więc on na przykład nielogicznego rozumowania. Krytycznej analizie tej koncepcji i wykazaniu jej słabości w opisie języka naturalnego poświęcony jest rozdział drugi, w którym ponadto poruszane są techniczne problemy z konceptem gier językowych oraz patologie i wynaturzenia gier.

Autorka skłania się do przyjęcia tzw. ścieżki środkowej (Middle Path) i zwraca uwagę na takie cechy gier jak: okazyjność, charakter ludyczny, możliwość kreowania autonomicznych przestrzeni fikcyjnych (s. 185). Cechy te wiążą się ze szczególnym charakterem gier, kładą nacisk na element zaskoczenia i związany z nim wysoki stopień informatywności wynikającej z ich nowości i nieprzewidywalności. Za istotne uznany zostaje też specyficzny dla gier tryb komunikacji (na przykład w teorii V. Raskina nazywany trybem *non-bona-fide*). „Środkowe” podejście ma pomóc zachować równowagę między formalizmem GTS i ich opisem za pomocą prostego, „zwykłego” języka, a także ułatwić uchwycenie podwójnej natury gier, która jednocześnie jest i nie jest systemowa. Grę tworzy bowiem system (z punktu widzenia strategii i gramatyki), jeśli jednak bierzemy pod uwagę częstotliwość, przypadkowość, losowość, przewidywalność i nieprzewidywalność – systemowość gry wymyka się spod kontroli.

W rozdziale trzecim mowa jest o interdyscyplinarnym charakterze gier językowych, łączącym filozofię języka z semantyką literacką, poetyką, krytyczną analizą dyskursu, gramatyką tekstu i teoriami krytyczno-literackimi. Autorka podkreśla edukacyjny, estetyczny, kooperacyjny i kreatywny wymiar gry. Proponuje też rozpatrywać gry w zależności od tego, kto bierze w nich udział. W związku z tym wyróżnia: 1) gry semantyczne, prowadzone przez autora/nadawcę; 2) gry pragmatyczne, w które zostaje zaangażowany lub wręcz uwikłany czytający/odbiorca; 3) mieszane gry semantyczno-pragmatyczne, w których uczestniczy zarówno autor jak i odbiorca. Oddzielny podtyp stanowią 4) gry grane przez sam tekst, gdy autor jest odpersonifikowany; 5) gry, w które grają krytycy oraz 6) gry prowadzone przez tłumaczy (s. 119).

Bardzo ciekawy z punktu widzenia praktyki analizy tekstów jest rozdział czwarty, poświęcony prezentacji różnych modeli opisu, stawiających w centrum zainteresowania koncepcję gry. Na przykładzie dyskursu fikcyjnego pokazano w nim, w jaki sposób gry językowe obejmować mogą całe teksty. Zanalizowane zostały w nim trzy fragmenty pisane prozą (autorstwa W. Szymborskiej, L. Carrolla, J. Joyce'a) oraz tekst wiersza (W. Wordswortha). Jako narzędzia zastosowane zostały trzy różne metody. Pierwsza wykorzystuje zbiór wypowiedzi na temat gier językowych rozproszony w różnych pracach Wittgensteina. Druga bazuje na GTS i tekstowo-semantycznych opisach dyskursu literackiego. Trzecia jest prezentacją metody „ścieżki środkowej”. Autorka bada wymienione teksty, uwzględniając różne stopnie nasycenia elementami ludycznymi, czyli tzw. *gęstość-gry* (*game-density*). W tym celu poszukuje w tekstach m.in. mikro-, makro- i metatropów, sprawnie wykorzystując typologię przedstawioną we wcześniejszych publikacjach (2003). Te próby pokazania użyteczności teorii na przykładzie różnogatunkowych tekstów uznać można za niezwykle cenne.

Zaletą książki jest proponowany przez autorkę całościowy ogląd różnego typu gier, przeprowadzenie ich systematyzacji i wskazanie praktycznego sposobu wykorzystania gier językowych do analizy różnego typu tekstów. W każdym rozdziale pracy widoczna jest duża erudycja autorki. Częste przytoczenia i swobodne poruszanie się po metodologicznie trudnym, bo wnikającym w rozmaite dziedziny wiedzy terenie, dowodzą wyśmienitej znajomości tematu. Tekst jest bardzo skondensowany i nasycony informacjami, co powoduje jednak, że momentami staje on hermetyczny, a niektóre jego fragmenty są trudne w odbiorze.

Omawiana monografia stanowi dobre zaplecze teoretyczne i praktyczną bazę wyjściową do szczegółowych analiz tekstów. Można mieć nadzieję, że zagadnienia te będą rozwijane i uszczegóławiane nie tylko w dalszych pracach badaczki i