

## A R T Y K U Ł Y I R O Z P R A W Y

MARCIN JARZĄBEK  
*Uniwersytet Jagielloński*

SOCJOLOGIA HISTORYCZNA A TEORIA GIER  
MODELOWANIE DECYZJI AKTORÓW SPOŁECZNYCH  
I JEGO OGRANICZENIA

Istnieje przynajmniej kilka sposobów uprawiania socjologii historycznej — ten artykuł traktuje o jednym z nich. Jeżeli przyjąć rozróżnienie zaproponowane przez Annę Sosnowską (2021, s. 10–11), to będę mówić tu nie o „makrosocjologii historycznej”, która sięga do głębokich historycznych korzeni instytucji społecznych, lecz o takiej formie socjologii historycznej, która zakłada budowanie modeli w oparciu o konkretne dane empiryczne z historii. Chodzi więc o modelowanie jakiejś sytuacji lub zbioru sytuacji z przeszłości za pomocą pojęć z socjologicznego słownika. Stawiając sobie za cel analizę możliwości i ograniczeń wykorzystywania do tego celu teorii gier, posłużę się tu dwoma przykładami. Pierwszy z nich — kryzys lipcowy 1914 roku, który doprowadził do wybuchu pierwszej wojny światowej — to przykład rozumienia sytuacji decyzji konkretnych postaci historycznych; w tym przypadku europejskich dyplomatów i przywódców politycznych. Drugi — mowa w nim o relacjach między chłopem a panem feudalnym w systemie gospodarki pańszczyźnianej — dotyczyć będzie gier, w których biorą udział nie konkretne jednostki, ale ich typy idealne. Oba przykłady służą temu, by pokazać przydatność modeli teoriogrowych jako narzędzi pozwalających zrozumieć to, co działo się w przeszłości, jako wypadkową decyzji ludzkich, a nie wyłącznie realizację ich intencji.

Od razu spieszę zaznaczyć, że mówiąc o użyciu teorii gier w socjologii historycznej nie chcę sprowadzać jednej do drugiej. Teoria gier jest rozwijana w ramach matematyki czy informatyki, a wiele zastosowań znajduje w różnych dyscyplinach nauk społecznych lub przyrodniczych, dalekich i od historii, i od socjologii. Z drugiej strony samo modelowanie przeszłości to tylko jeden z trzech etapów rozumienia historii lub — jak kto woli — produkowania wiedzy historycznej i socjologicznej. Poprzedza je wszystko to, co obejmuje klasyczna historia, a więc kwerenda, pozyskiwanie i krytyka informacji źródłowych. Po modelowaniu zaś następuje etap trzeci, czyli interpretacja przez narrację, nawet jeśli ta narracja posługuje się tabelami i grafami. Jak trafnie ujął to Jerzy Topolski (1983, s. 320): „modele nie są czymś przeciwstawnym narracji; są po prostu taką jej szczególną formą, w której odzwierciedla się największe w porównaniu z formami innymi «zagaśzczenie» teoretyczne całej linii narracyjnej”. Modelowanie ma pomagać w rozumieniu tego, co się znalazło w źródłach lub opracowaniach, tak by można było później opowiedzieć o tym w książce, artykule, wykładzie... Teza tego tekstu sprowadza się do uznania teorii gier za swoistą naukę pomocniczą socjologii historycznej, mediującą w procesie badawczym między danymi empirycznymi a narracją.

#### TEORIA GIER A SOCJOLOGIA (HISTORYCZNA)

Czym jest teoria gier? Matematyka i nauki społeczne rozumieją ją podobnie, choć nieco inaczej rozkładają akcenty. Według internetowej Encyklopedii Matematyki jest to „teoria modeli matematycznych służących do podejmowania optymalnych decyzji w warunkach konfliktu” (Vorob’ev 2011), przy czym pojęcie konfliktu jest tu definiowane ściśle matematycznie. Z kolei Jacek Haman (2014, s. 9), socjolog zajmujący się teorią gier, opisuje ją nieco szerzej: jako „teorię działania racjonalnych jednostek w warunkach interakcji z innymi racjonalnymi jednostkami”. Nie chodzi więc tylko o sytuacje konfliktowe, ale o każdego rodzaju interakcje. Haman zwraca uwagę, że takie rozumienie jest w istocie bardzo socjologiczne, bo dobrze mieści się w znanej Weberowskiej definicji działania społecznego („które według intencjonalnego sensu działającego odnosi się do zachowania innych ludzi i jest na nie skierowane w swoim przebiegu”) jako głównego przedmiotu badań socjologii (Weber 2002, s. 6). Weberowi wtóruje Ken Binmore (2017, s. 11), gdy pisze, że „gra pojawia się zawsze, gdy tylko ludzie wchodzi w interakcje”. Podobnie jak socjologia teoria gier służy zrozumieniu tego, jakie są skutki działań i interakcji społecznych. Odróżnia ją zaś silny aksjomat o racjonalności działającej jednostki

(do którego jeszcze wróce) oraz matematyczna formalizacja<sup>1</sup>. Na potrzeby tego tekstu złożona matematyka, która stoi za teorią gier, może zostać maksymalnie uproszczona bez szkody, jak sądzę, dla jasności wywodu. Musimy wiedzieć, jaki jest ogólny sens tych obliczeń, a niekoniecznie, jak je wykonywać. Możemy przyjąć, że służą one przede wszystkim „budowaniu modeli wyjaśniających, dlaczego jednostki w warunkach społecznych działają w określony sposób i dlaczego działania te przynoszą określone rezultaty — często rozmiijające się z intencjami jednostek” (Haman 2014, s. 9).

Dla teorii gier rzeczywistość społeczna jest wypadkową skutków decyzji ludzi, a nie spełnieniem ich intencji. Jakkolwiek to stwierdzenie nie jest szczególnie kontrowersyjne, to w praktyce badawczej historyków nie zawsze przekłada się na praktykę pisania historii. Zdarza się, że wyrażone w źródłach czyjeś intencje brane są za faktyczne możliwości rozwoju wydarzeń. Na przykład: wiemy, że Lenin i Trocki jasno deklarowali wolę podboju dla komunizmu całej Europy, ale — jak twierdzi Andrzej Chwalba (2020) — deklaracje i chęci to jedno, a faktyczne możliwości wojskowe i gospodarcze to drugie; Armia Czerwona w 1920 roku nie byłaby w stanie tego dokonać. Tymczasem spora część polskiej historiografii bierze bolszewickie intencje za faktyczny przebieg zdarzeń w wypadku przegranej Polski w 1920 roku (Nowak 2015).

Teoria gier rozumie więc to, co dzieje się między ludźmi, jako gry opisywane za pomocą precyzyjnie definiowanych pojęć. Każda z gier składa się z „co najmniej dwóch graczy. Graczem może być człowiek, ale także firma, państwo czy nawet gatunek w znaczeniu biologicznym” (Straffin 2001, s. 1). Gracz ma do wyboru „pewną liczbę możliwych strategii, określających sposób rozegrania przez niego gry”, a kombinacja strategii wszystkich graczy daje nam wynik gry, któremu odpowiada zestaw wypłat dla poszczególnych graczy (Straffin 2001, s. 1–2). Graficznym przedstawieniem zestawu wypłat może być macierz wypłat (w formie tabeli krzyżowej) lub drzewo decyzyjne. Zestawu tych kilku terminów

---

<sup>1</sup> Od czasu fundacyjnej dla teorii gier książki Johna von Neumanna i Oskara Morgensterna *Theory of Games and Economic Behavior* (1944) ten obszar matematyki rozwija się bardzo dynamicznie. W latach pięćdziesiątych XX wieku notuje się jej pierwsze zastosowania w amerykańskiej politologii (do dziś znacznie bardziej skwantyfikowanej niż europejska), a od lat siedemdziesiątych — w biologii ewolucyjnej. Najszerzej teoria gier została jednak zastosowana w ekonomii. Choć z matematyki Nagrody Nobla się nie przyznaje, to matematycy zajmujący się teorią gier zostali kilkakrotnie wyróżnieni ekonomicznymi noblami (w latach 1994, 2005, 2007, 2012 i 2014).

możemy używać do modelowania najróżniejszych interakcji społecznych — od małżeńskiej sprzeczki po globalną rywalizację mocarstw<sup>2</sup>.

Wydawać by się mogło, że z powodu swej uniwersalności, elastyczności i zdolności do formowania generalizacji jest to podejście niejako stworzone dla socjologii historycznej. Tymczasem teorię gier i socjologię historyczną łączy zaskakująco mało; głównie to, że obie mieszczą się raczej na obrzeżach akademicko uprawianej socjologii, nie wspominając już o akademicko uprawianej historii. Teoria gier jest popularna w znacznie większym stopniu w obrębie ekonomii (Malawski, Wieczorek, Sosnowska 1997), gdzie założenie o ekonomicznej racjonalności działającego podmiotu jest zazwyczaj metafizyczną częścią paradygmatu — używając tu pojęcia Thomasa Kuhna (2020, s. 346–347). Jak twierdzi Haman (2014, s. 25–27), mimo sporej liczby prac (z nieco starszych zob.: Hankiss 1986; Kozielicki 1970; Tysza 1978; Williams 1965) teoria gier nie weszła do głównego nurtu socjologii nie tylko ze względu na niechęć wobec matematyki, ale właśnie z uwagi na silne założenie o racjonalności działających podmiotów.

Skoro w socjologii teoria gier jest reprezentowana skromnie, to cóż wobec tego mówić o historiografii! Nawet w obrębie historii społecznej i gospodarczej, gdzie dosyć powszechne jest myślenie modelowe, nie znajdziemy właściwie teorii gier, co najwyżej, jak w pracy Williama Todda (1972, s. 181–185), zachętę [podkr. M.J.] do wykorzystywania teorii gier. To, co Karol Kasprowicz (2020, s. 214) uznał za dostrzeżenie przez Jerzego Topolskiego „w tej koncepcji [tj. teorii gier — M.J.] narzędzia — w formie modelu — wspomagającego badanie fragmentów rzeczywistości dziejowej”, w istocie jest rozważaniem różnych sposobów modelowania (w tym — kontrfaktycznego), w którym jednak wyrażenie „teoria gier” pada tylko raz i to... przy odwołaniu do książki Todda (Topolski 1983, s. 340). Prace, które rzeczywiście łączą historię i teorię gier, wyłączając wspomniany przed chwilą artykuł Kasprowicza, są pisane przez politologów i z politologicznej perspektywy (np. Wolford 2019). Nawet artykuł na tak historyczny temat jak wyjaśnienie z pomocą teorii gier relacji między arystokracją a hierarchią kościelną w XII wieku ukazał się nie w czasopiśmie historycznym, lecz socjologicznym (Ermakoff 1997). Podobnie jednak jak w świetnie zrobionej wirtualnej grze edukacyjnej *Ewolucja Zaufania* (Case 2017) w książce Scotta Wolforda przykłady historyczne (w obu tych przypadkach dotyczące pierwszej wojny światowej) są traktowane tylko jako

---

<sup>2</sup> Dokładniejsze wprowadzenie w teorię gier jest w tym miejscu zbędne — zainteresowany czytelnik znajdzie wiele naukowych (zob. prace wskazane w bibliografii) i popularnonaukowych książek oraz setki materiałów edukacyjnych w internecie.

ilustracja, materiał dydaktyczny do pokazania tego, jak funkcjonuje teoria gier.

Na tym tle pozytywnie wyróżnia się monograficzny numer „American Journal of Sociology” z 1998 (t. 104, nr 3) poświęcony relacjom socjologii historycznej z teoriami racjonalnego wyboru — teoria gier traktowana jest tam jako jedna z wielu z tej rodziny. W dyskusji nad statusem wielkiej teorii, rzekomo zagrożonej przez nadmierne skupianie się na partykularyzmach i „empirycyzmie” (Kiser, Hetcher 1998; Somers 1998; Boudon 1998), potencjał teorii gier jest dostrzegany w połączeniu formalnych modeli z empirycznymi, historycznymi przypadkami (Kiser, Hetcher 1998, s. 803–806). Przejdźmy zatem do dwu takich przypadków.

### DLACZEGO WYBUCHŁA PIERWSZA WOJNA ŚWIATOWA?

Historię pierwszych pięciu tygodni lata 1914 roku opisywano po wielokroć, często w najdrobniejszych szczegółach. Kryzys dyplomatyczny wywołany zamordowaniem arcyksięcia Franciszka Ferdynanda w Sarajewie jest udokumentowany jak mało które wydarzenie. Znamy jego dynamikę, decyzje głównych aktorów, często nawet ich przelane na papier myśli (Clark 2017). Mimo to na pytanie o przyczyny samego wybuchu wojny oraz powody jej niewyobrażalnej skali zniszczeń wcale nie jest łatwo udzielić przekonującej odpowiedzi, a przynajmniej innej niż ta, którą zaproponowali Włodzimierz Borodziej i Maciej Górny (2014, s. 13): „Żadna [z odpowiedzi — M.J.] nawet nie stara się wyjaśnić związku między genezą wojny a jej przebiegiem. Nie stara się, bo takiego związku brak”.

Spójrzmy jednak na to z teoriogrowej perspektywy i zastanówmy się, w jaką grę grano w 1914 roku? Można powiedzieć, że europejscy przywódcy grali wówczas w cykora<sup>3</sup> i mieli już pewne doświadczenie w tej grze. Był to kolejny z serii kryzysów dyplomatycznych, które przechodziły przez gabinety dyplomatów i pierwsze strony gazet od 1908 roku, czyli od momentu inkorporacji Bośni i Hercegowiny przez Austro-Węgry. Każdy z nich mógł doprowadzić, lecz nie doprowadził do wybuchu jakiegoś

---

<sup>3</sup> Gra w cykora (*chicken*) to model gry o sumie zerowej w sytuacji konfliktu, w której największą stratę lub zysk przynieść może graczowi strategia konfrontacyjna, a strategia kooperacyjna dać może albo niewielki zysk, albo niewielką stratę. Nazwa pochodzi o zawodów, jakie rzekomo mieli uprawiać młodzi, żądni prestiżu i adrenaliny Amerykanie, którzy w dwu rozpędzonych samochodach jechali naprzeciw siebie. Ten (lub ci) z nich, który w ostatniej chwili zjechał, aby uniknąć czołowego zderzenia, był uznawany za tchórza, a ten o bardziej stalowych nerwach — za odważniejszego. Jeżeli jednak żaden z nich nie decydował się na zjechanie, następowała kraksa, w której zginąć mogli obaj śmiałkowie.

konfliktu zbrojnego w Europie. Po fazie wzmożonego napięcia dochodziło bowiem do uzgodnień i drobnych ustępstw. Strona grająca nieco „ostrzej” miała szansę uzyskać nieco więcej, ale ryzykowała, że może przelicytować i doprowadzić do wojny dużo kosztowniejszej niż potencjalne zwiększenie wpływów politycznych czy nabytki terytorialne. Aż do 1914 roku tak się jednak nie działo: najbardziej opłacalną strategią było stawianie twardego żądań, po czym zgoda na nawet niewielkie ustępstwa drugiej strony i szybka deeskalacja napięcia. Można było przypuszczać, że w przypadku „kryzysu lipcowego” będzie tak samo.

Dlaczego tak się nie stało? Odpowiedź na to pytanie leży w dynamice interakcji. W jednorazowej grze w cykora sytuacja jest jasna: wybierając strategię gracz zdaje sobie sprawę, że jeśli obie strony wybiorą strategię konfrontacyjną, obie poniosą daleko idące konsekwencje i duże (czasem — śmiertelne) koszty — tak jak pokazuje to przykładowa macierz wypłat takiej gry.

Ryc. 1

Gra w cykora

		Gracz 2	
		ustąpić	nie ustąpić
Gracz 1	ustąpić	0	2
	nie ustąpić	0	-1
		-1	-50
		2	-50

Żaden przywódca europejski w lipcu 1914 roku nie miał jednak takiej perspektywy. Wojna-katastrofa (a więc w tym wypadku reprezentowana umownie przez wypłatę  $-50/-50$ ) nie była początkowo ani w ich przestrzeni doświadczenia, ani w horyzoncie oczekiwań. Intuicje czy przeczucia niektórych polityków czy myślicieli sprzed roku 1914 (choćby Jana Blocha [2005]) nie miały szans tego zmienić. Paradoks polegał na tym, że do wybuchu globalnej wojny, która w efekcie położyła kres kilku europejskim imperiom i kosztowała życie ok. 10 mln żołnierzy, doprowadziły osoby, które przy podejmowaniu kolejnych decyzji podczas lipcowego kryzysu stawiały sobie zgoła odmienne cele<sup>4</sup>. Europejscy decydenci brali udział

<sup>4</sup> Zostawiam na boku ważną kwestię tego, czy rzeczywiście przynajmniej niektórzy gracze podczas lipcowego kryzysu nie stawiali sobie za cel wybuchu wojny. Według różnych

w iterowanej (powtarzanej) grze w cykora, w której wypłata (a więc wybuch wojny światowej) nastąpiła dopiero na końcu łańcucha interakcji. Na wcześniejszych etapach, gdy strony gry odrzucały rozwiązania polubowne i wybierały strategię „nie ustępować” (grać twardo), zamiast natychmiastowej wypłaty następowało powtórzenie gry, ale już z wyższą stawką. Można to pokazać za pomocą prostego drzewa decyzji, w którym każdy poziom odpowiada kolejnym etapom lipcowego kryzysu dyplomatycznego: po lewej stronie widoczne są wypłaty, które otrzymać mogą gracze w wypadku wyboru strategii „ustąpić”. Z kolei wypłata „wojna na wyniszczenie” (czyli to, co faktycznie się stało) jest efektem konsekwentnego wyboru strategii „nie ustąpić” przez obie skonfliktowane strony.

Ryc. 2



Widać tu zarazem, że przy wykorzystaniu teorii gier niekoniecznie trzeba zawsze przypisywać poszczególnym wypłatom wartości liczbowe. Można potraktować je trochę jak zmienne o porządkowej skali pomiaru:

---

historyków taki cel miał wynikać z planów niemieckiego sztabu generalnego (Fischer 1961), austro-węgierskiego szefa sztabu Franza Conrada von Hötzendorfa (Sondhaus 2000 — za wskazanie tej książki dziękuję profesorowi Michałowi Baczkowskiemu) albo rosyjskiego ministra spraw zagranicznych Siergieja Sazonowa (Clark 2017). Dyskusje na temat tego, kto w 1914 roku rzeczywiście chciał wybuchu wojny, będą pewnie jeszcze wracać co jakiś czas. Istotne jest jednak założenie, że nawet najbardziej prowojennie nastawieni wojskowi czy politycy myśleli o wojnie racjonalnie, to jest jako o czymś, co przyniesie im korzyści (wypłatę — mówiąc językiem teorii gier), która znacznie przewyższy koszty tej decyzji.

jesteśmy w stanie wskazać, które rozwiązania były uznawane za lepsze, a które za gorsze, ale nie ma sensu silić się na wyliczanie, o ile gorsze.

### BUNTOWAĆ SIĘ CZY NIE?

Drugi przykład dotyka kwestii żywo ostatnio dyskutowanej w ramach „zwrotu ludowego” w polskiej historiografii. Problematyka niewolnej pracy, poddaństwa osobistego i pańszczyzny oraz relacji między „ludem” a „elitami” znalazła się w centrum dyskusji naukowych i publicystycznych przynajmniej od 2020 roku. W poszukiwaniu sprawstwa warstw podporządkowanych badacze wracają po latach do podkreślania znaczenia chłopskich buntów i powstań jako przejawów podmiotowości i sprawczości chłopskiej (Rauszer 2020; Leszczyński 2020). Temat ten łatwo jednak „zromantyzować”, co nie ułatwia nam zrozumienia tego, dlaczego czasem dochodziło do konfliktu między chłopem/chłopstwem a dworem, a czasem nie.

Wydaje się, że teoria gier może tu jakoś pomóc i dostarczyć narzędzi do budowy modelu socjologii historycznej, który by to zjawisko mógł wyjaśnić. Relacja poddaństwa w społeczeństwie agrarnym (włościanin–dzieńdzic) jest bowiem świetnym przykładem relacji asymetrycznej, w której z samej istotny podmioty uczestniczące w grze nie są równe. Oznacza to — patrząc teoriogrowo — że jedna strona jest uprzywilejowana, to znaczy może otrzymywać wyższe wypłaty niż drugi gracz, nawet jeśli obie strony przyjmują tę samą strategię. Ta asymetria — jeśli spojrzymy na nowożytny folwark i gospodarstwo chłopskie — dotyczy przynajmniej trzech sfer: (1) odmiennej pozycji prawnej (za to samo przewinienie chłopu groziła zazwyczaj większa kara niż szlachcicowi, któremu ten pierwszy był podporządkowany także sądownie), (2) różnego potencjału ekonomicznego (posiadanych zasobów, oszczędności, ziemi) oraz (3) różnych „szans rynkowych”, czyli dostępu i pozycji na rynku w celu sprzedaży własnych produktów i usług. Choć w teorii relacje w społeczeństwie feudalnym między poszczególnymi stanami są oparte na wzajemnych zobowiązaniach (chłop odrabiający pańszczyznę miał mieć zapewnioną opiekę ze strony dziedzica w razie nieurodzaju, dostęp do pańskich lasów itp.), to możliwości ich faktycznego wyegzekwowania były znacząco nierówne. Właściciel folwarku może pozwolić sobie na naginanie norm prawnych i zwyczajowych na swoją korzyść, a czasem na otwarte ich łamanie, wiedząc, że stoi za nim prawo i siła. Chłop zaś musi albo znosić takie „przykręcanie śruby”, albo zdecydować się na bunt czy ucieczkę, wiedząc, że wiąże się to z ryzykiem.



W takiej relacji można rozpoznać jeden z wielu przykładów dylematu więźnia<sup>5</sup>. Obaj gracze mają do wyboru dwie strategie: kooperację (dotrzymanie wzajemnych zobowiązań) albo jej odrzucenie, to jest złamanie umowy poprzez nadużycia i represje (pan) lub bunt i ucieczkę (chłop). W odróżnieniu jednak od jego klasycznej wersji macierz wypłat jest wyraźnie przekrzywiona na korzyść pierwszego gracza (pana).

Ryc. 3

Dylemat więźnia w relacji między dziedzicem a chłopem

		Gracz 2	
		kooperacja (dotrzymanie zobowiązań)	brak kooperacji (bunt / ucieczka)
Gracz 1	kooperacja (dotrzymanie zobowiązań)	1 / 5	3 / -1
	brak kooperacji (nadużycia / represje)	-2 / 8	-5 / 2

Obustronna „współpraca” przynosi wypłaty obu stronom, ale pierwszemu graczowi dalece wyższe niż drugiemu. Co więcej, jeśli pan będzie chciał skorzystać ze swojej uprzywielejewanej pozycji i dodatkowo obciążać chłopą, może liczyć jeszcze na zwiększenie swojej wypłaty. Dla chłopą szansą jest albo zbiorowe wystąpienie przeciw nadużyciom (skutkujące obniżeniem wyzysku), albo przenosiny do innego majątku czy do miasta, gdzie liczyć można (przynajmniej z początku) na korzystniejsze warunki życia i pracy. Chłop ryzykuje jednak to, że w przypadku niepowodzenia

<sup>5</sup> Dylemat więźnia to najbardziej znany model teorii gier, wymyślony przez Merrilla Flooda i Melvina Dreshera w 1950 roku, a sformalizowany i nazwany przez Alberta W. Tuckera. Jest to gra o sumie niezerowej pokazująca dylematy kooperacji w sytuacji interakcji z innymi graczami. Jej sens sprowadza się do tego, że z punktu widzenia gracza wybór strategii konfrontacyjnej jest atrakcyjniejszy niż kooperacyjnej, mimo iż przynosi suboptymalny (gorszy od najlepszego z możliwych do osiągnięcia) rezultat. Mechanizm działania dylematu więźnia jest często ilustrowany historią o aresztowaniu dwóch przestępców, których umieszczono w osobnych celach. Prowadzący śledztwo rozmawia z nimi osobno i proponuje każdemu: „Możesz się przyznać lub wyprzec się. Jeśli oboje się przyznacie, dostaniecie po 5 lat więzienia. Jeśli ty się przyznasz i złożysz zeznania obciążające współnika, a on zachowa milczenie, zostaniesz skazany tylko na rok więzienia, a on — na 10 lat. Jeśli oboje zachowacie milczenie, to na podstawie procesu poszlakowego dostaniecie obaj po 2 lata do odsiadki”.

takiego buntu, albo na przykład przyłapania na próbie ucieczki, spotkać mogą go jeszcze poważniejsze represje. Te jednak także obniżają wypłatę pierwszego gracza, bo przynajmniej na jakiś czas (np. czas uwięzienia) zmniejszają liczbę rąk do pracy na folwarku. Oczywiście, dodam tylko, wpisane powyżej liczby są jedynie ilustracją tych prawidłowości, a nie ścisłymi wyliczeniami — można je dosyć dowolnie dostosowywać do takich czy innych warunków, które mają być odzwierciedlone.

Widać zatem z tego, że w grze o nierównej sile graczy strona silniejsza może pozwolić sobie na nadużycia i — co więcej — są one dla niej korzystne dopóty, dopóki nie wywołają skutecznego oporu strony słabszej. Przykręcanie śruby, przynajmniej trochę, jest strategią racjonalną i dominującą, ale do czasu. Dla strony słabszej zaś przez dłuższy czas strategią dominującą może być unikanie strat (pogorszenia sytuacji), a nie uzyskanie potencjalnych korzyści. Tę strategię można nazwać „byle nie było gorzej”. W społeczeństwie argrarnym większość posiadaczy drobnych gospodarstw rolnych żyła, jak ujeli to dwaj szwedzcy antropologowie historyczni, „niebezpiecznie blisko granicy głodu, w narażeniu na kaprysy zarówno przyrody, jak i władców”. Z tego właśnie powodu „margines swobody, gdzie można by eksperymentować z nowymi formami produkcji, był bardzo wąski. W takiej sytuacji tradycja odgrywała istotną rolę — dostęp do godnych zaufania, wypróbowanych modeli życia dawał więcej poczucia bezpieczeństwa niż próbowanie nowych rozwiązań” (Frykman, Löfgren 2007, s. 30). To samo dotyczyło decyzji o jawnej konfrontacji z własnym panem feudalnym. Wizja potencjalnej korzyści była mglista, a możliwość straty domu, gospodarstwa i wolności — całkiem realna. „Byle nie było gorzej” było zazwyczaj strategią domyślną. Do wyboru indywidualnych (ucieczki) lub zbiorowych (bunt i powstania chłopskie) strategii konfrontacji, a nie kooperacji, dochodziło wobec tego wówczas, gdy ucisk był szczególnie mocno odczuwalny lub gdy wizja poprawy bytu (np. obietnica uwłaszczenia lub plan znalezienia nowego domu) wydawała się na wyciągnięcie ręki.

Tu w teoretyczne rozważania wkracza praktyka badawcza: zazwyczaj nie wiemy, jakimi motywami kierowały się postaci historyczne, znamy tylko ich faktyczne decyzje oraz skutki tych decyzji. Nawet jeśli docieramy do źródłowo potwierdzonych deklarowanych intencji jakiejś postaci (np. w listach, pamiętnikach czy przemowach), nie zawsze możemy wierzyć, że były one zupełnie szczere. Dlatego na przykładzie relacji między właścicielem folwarku a chłopem widać, że modele teoriogrowe w socjologii historycznej mogą być przydatne w połączeniu z rozumowaniem abdukcyjnym, a więc takim, które szuka wyjaśnień dla zaistniałych już faktów (Urbański 2009). Chłopski bunt lub uciezkę możemy wtedy odczytywać

jako ten moment, w którym ucisk jest już na tyle dojmujący, że bilans subiektywnie rozumianych korzyści przechyla się na stronę strategii porzucenia kooperacji.

### INTERPRETACJA I INTENCJONALNOŚĆ

Te dwa różne przykłady miały pokazać, jak teoriogrowe modelowanie pomaga wyznaczać zakres decyzji aktorów społecznych (ich strategie), a macierz wypłat może wskazywać możliwe scenariusze rozwoju zdarzeń: te faktyczne i te hipotetyczne, ale nie fantastyczne. Znając przebieg przeszłych zdarzeń procesów historycznych można poszczególne pola w macierzy wypłat potraktować jak Weberowskie typy idealne, z którymi konfrontuje się w rozumowaniu abdukcyjnym to, co się rzeczywiście wydarzyło.

W tym postępowaniu badawczym nie ma jednak żadnego automatyzmu — nie da się „wrzucić danych do tabeli” i liczyć, że coś nam z tego wyjdzie. Badaczka lub badacz podejmuje bowiem samodzielnie decyzje dotyczące interpretacji tego, co chce wyjaśnić, a te decyzje leżą już poza teorią gier. W zakresie swobodnej interpretacji, odnoszącej się jednak do rzeczywistości empirycznej, jest sama decyzja o wybraniu tej a nie innej gry jako modelu badanego zjawiska; na przykład czy kryzys lipcowy 1914 roku był przykładem gry w cykora, wyścigu na dno, a może dylematu więźnia? Dalej, w ramach logiki wybranej gry oraz dostępnych nam danych, określamy dosyć dowolnie, jakie strategie są dostępne dla graczy i jakie są wartości wypłat (wyrażone liczbowo lub opisowo). Od decyzji badaczki czy badacza zależy też, co uzna za „walutę” i miarę zakładanych wypłat.

Wyzwaniem teoretycznym w praktyce teorii gier w socjologii historycznej pozostaje też problem intencjonalności. Wiąże się on z założeniem o racjonalności graczy oraz pytaniem o poziom ich wiedzy (Załuski 2013, s. 25–33), ale też poza nie wykracza. Chodzi bowiem o to, czy w toku interakcji gracz wybierając swoje strategie w grze myśli o tym, co myśli i co może zrobić drugi gracz? A jeżeli myśli, to czy drugi gracz myśli o tym, co myśli na jego temat pierwszy itd.? Nazywam to na potrzeby tego tekstu paradoksem kolejnych stopni intencjonalności. Polega on na tym, że racjonalny gracz musi dopasować swoje decyzje do oczekiwań co do decyzji drugiej strony. Nie wie jednak, czy drugi gracz nie zrobił tego samego, uwzględniając (antycypując) już zakładaną decyzję pierwszego gracza.

Dobłą ilustracją tego zjawiska niech będzie przykład tym razem nie historyczny, lecz literacki, a więc fragment niemłodej i znanej książki, w której o pewien budapeszteński plac rywalizują dwie grupy chłopców:

Chłopcy z Placu Broni i Czerwone Koszule. Ta druga przygotowała plan ataku na pierwszą, lecz plan ten został podsłuchany, a zatem „spalony”. Czerwone Koszule postanawiają wykorzystać go mimo to, a może właśnie dlatego, że jest już znany przeciwnikom. „Feri Acz [przywódcą Czerwonych Koszul — M.J.] powiedział: «Oni teraz myślą, że my zmienimy nasz plan wojenny, bo Nemeček nas podsłuchał. Ale my tego planu nie zmienimy właśnie dlatego, że oni się spodziewają, iż zmienimy»” (Molnár 2012, s. 104) — tak brzmi fragment listu, który Gereb pisze w liście do Boki, przywódcy Chłopców z Placu Broni, informując go o słowach lidera Czerwonych Koszul. Chłopcy z Placu Broni wierzą Gerebowi, nie zmieniają więc swojego planu obrony, bo wiedzą, że Czerwone Koszule nie zmieniają swojego właśnie dlatego, że myślą, że ich przeciwnicy spodziewają się, że tamci go zmienią... Gdyby jednak Czerwone Koszule wiedziały o liście Gereba do Boki, wtedy pewnie zmieniłyby swoje plany, bo zamiar niezmiennia go byłby znany ich przeciwnikom... i tak dalej w *reductio ad infinitum*, które da się nawet pokazać za pomocą prostej macierzy wypłat:

Ryc. 4

Paradoks kolejnych stopni intencjonalności — Chłopcy z Placu Broni

		Gracz 2 (Chłopcy z Placu Broni)	
		stary plan	nowy plan (zmiana)
Gracz 1 (Czerwone Koszule)	stary plan	5	-5
	nowy plan (zmiana)	-5	5

Jeśli Chłopcy z Placu Broni trafią i będą na Placu w dniu ataku Czerwonych Koszul — wygrają i obronią go. Jeśli nie — Czerwone Koszule zdobędą go bez walki. Od poziomu wiedzy o planach drugiej strony i jej wiedzy na temat planów pierwszej (a więc od tego, który z graczy jest na wyższym poziomie intencjonalności) zależy to, kto wybierze skuteczną strategię<sup>6</sup>. Skoro jednak — jak nadmieniałem wcześniej — nie mamy

<sup>6</sup> Klasycznym historycznym przykładem tego zjawiska może być druga wojna punicka (218–201 p.n.e.) i przeprawa Hannibala przez Rodan w jego górnym biegu oraz Alpy, by ominąć wojska rzymskie czekające na niego u ujścia Rodanu.

czasem wiarygodnych informacji nawet o pierwszym poziomie intencjonalności aktorów historycznych, zazwyczaj zdani jesteśmy na historyczną rekonstrukcję motywów.

#### PODSUMOWANIE

Przy tych wszystkich zastrzeżeniach i ograniczeniach teoria gier może mieć ważne miejsce w socjologii historycznej jako jej swoiście rozumiana „nauka pomocnicza” — skrzynka z narzędziami. Możemy za ich pomocą tworzyć modele, które da się odnosić do rzeczywistości empirycznej: czy to jakiegoś jednorazowego zdarzenia, czy to sekwencji lub typu sytuacji społecznych. Jest to więc jeden ze sposobów narzucenia sobie jakiejś formy dyscypliny procesu badawczego. Odwrotnie niż część wspomnianych wcześniej autorów sięgających po historię jako ilustrację dla funkcjonowania różnych gier proponuję, by stosować teorię gier po to, by rozumieć lepiej różne obszary rzeczywistości historycznej. Modele teorii gier nie dostarczą nam same z siebie nowych danych — faktów źródłowych. Nie zastąpią też kompetencji badawczych, erudycji i zdolności narracyjnych. Pomogą za to, choć nie wyręczą, w uporządkowaniu i zrozumieniu już znanych danych, choćby w połączeniu z rozumowaniem abdukcyjnym. Niby to niewiele, lecz wszak sensem socjologii historycznej jest właśnie zrozumienie fenomenów i procesów historycznych, a nie jedynie ich enumeracja czy opis.

Podkreślane przez wielu autorów teoretyczne rozróżnienie intencji (strategii) i rezultatów (wyników) jest bodaj najważniejszą korzyścią dla socjologii historycznej, jaką dać może teoria gier. Model teoriogrowy, który jest poręczny, a zarazem referencyjny wobec rzeczywistości historycznej, pozwala oddzielić na poziomie analitycznym to, co ktoś chciał, od tego, co mu z tego wyszło oraz tego, co mogłoby wyjść. Choć nie zawsze mamy pełen wgląd w faktyczne intencje ludzi, modele teorii gier dają nam przynajmniej podpowiedź, jakie teoretycznie intencje mogły komuś towarzyszyć. Dla nauki, która stawia sobie za cel rozumienie ludzkich działań i ich rezultatów, to już całkiem sporo.

#### BIBLIOGRAFIA

- Binmore Ken, 2017, *Teoria gier*, tłum. Iwona Konarzewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Bloch Jan, 2005, *Przyszła wojna pod względem technicznym, ekonomicznym i politycznym*, oprac. Grzegorz P. Bąbiak, Polski Instytut Spraw Międzynarodowych, Warszawa.
- Borodziej Włodzimierz, Górny Maciej, 2014, *Nasza wojna*, t. 1: *Imperia*, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa.

- Boudon Raymond, 1998, *Limitations of Rational Choice Theory, Debate on Historical Sociology: Rational Choice Theory and Its Critics*, „American Journal of Sociology”, t. 104(3), s. 817–828.
- Case Nicky, 2017, *Ewolucja Zaufania*, tłum. Mateusz Sienkan, Agata Grdal (<https://sin.github.io/trust> [dostęp: 05.06.2022]).
- Chwalba Andrzej, 2020, *Przegrane zwycięstwo. Wojna polsko-bolszewicka 1918–1920*, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec.
- Clark Christopher, 2017, *Lunacy. Jak Europa poszła na wojnę w 1914*, tłum. Malwina Fiedorek, Tomasz Fiedorek, Wydawnictwo Akademickie Dialog, Warszawa.
- Ermakoff Ivan, 1997, *Prelates and Princes: Aristocratic Marriages, Canon Law Prohibitions and Shifts in Norms and Patterns of Domination in the Central Middle Ages*, „American Sociological Review”, t. 62, s. 405–422.
- Fischer Fritz, 1961, *Griff nach der Weltmacht: Die Kriegzielpolitik des kaiserlichen Deutschland 1914–1918*, Droste Verlag, Düsseldorf.
- Frykman Jonas, Löfgren Orvar, 2007, *Narodziny człowieka kulturalnego. Kształtowanie się klasy średniej w Szwecji XIX i XX wieku*, tłum. Grzegorz Sokół, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty.
- Haman Jacek, 2014, *Gry wokół nas. Socjolog i teoria gier*, Scholar, Warszawa.
- Hankiss Elemér, 1986, *Pułapki społeczne*, tłum. Tomasz Kulisiewicz, Wiedza Powszechna, Warszawa.
- Kasprowicz Karol, 2020, *Przeszłość w pryzmacie teorii gier. Studium przypadków portugalskich z XX w.*, „Historyka. Studia Metodologiczne”, t. 50, s. 213–236 (<https://doi.org/10.24425/hsm.2020.134804> [dostęp: 11.11.2021]).
- Kiser Edgar, Hetcher Michael, 1998, *The Debate on Historical Sociology: Rational Choice Theory and Its Critics*, „American Journal of Sociology”, t. 104(3), s. 785–816.
- Kozielecki Józef, 1970, *Konflikt, teoria gier i psychologia*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Kuhn Thomas, 2020, *Struktura rewolucji naukowych*, tłum. Helena Ostromęcka, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa.
- Leszczyński Adam, 2020, *Ludowa historia Polski*, W.A.B., Warszawa.
- Lissowski Grzegorz, 2008, *Zasada sprawiedliwego podziału dóbr*, Scholar, Warszawa.
- Malawski Marcin, Wieczorek Andrzej, Sosnowska Honorata, 1997, *Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Molnár, Ferenc, 2012, *Chłopczy z placu broni*, tłum. Tadeusz Olszański, Wydawnictwo Nasza Księgarnia, Warszawa.
- Nowak Andrzej, 2015, *Pierwsza zdrada Zachodu. 1920 — zapomniany appeacement*, Wydawnictwo Literackie, Kraków.
- Pomorski Jan, 1984, *W poszukiwaniu modelu historii teoretycznej*, Wydawnictwo UMCS, Lublin.
- Rauszer Michał, 2020, *Bękart pańszczyzny. Historia buntów chłopskich*, Wydawnictwo RM, Warszawa.
- Somers Margaret R., 1998, *Symposium on Historical Sociology and Rational Choice Theory ‘We’re No Angels’: Realism, Rational Choice, and Relationality in Social Science*, „American Journal of Sociology”, t. 104(3), s. 722–784.
- Sondhaus Lawrence, 2000, *Franz Conrad Von Hötzendorf: Architect of the Apocalypse* (Studies in Central European Histories, 18), Humanities Press, Inc., Boston.

- Sosnowska Anna, 2021, *Socjologia historyczna — kluczowa na peryferiach*, „Stan Rzeczy”, nr 2(21), s. 9–28 (<https://doi.org/10.51196/srz.21.1> [dostęp: 01.06.2022]).
- Straffin Philip, 2001, *Teoria gier*, tłum. Jacek Haman, Scholar, Warszawa.
- Todd William, 1972, *History as Applied Science*, Wayne State University Press, Detroit.
- Topolski Jerzy, 1983, *Teoria wiedzy historycznej*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań.
- Tyszka Tadeusz, 1978, *Konflikty i strategie. Niektóre zastosowania teorii gier*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa.
- Urbański Mariusz, 2009, *Rozumowania abdukcyjne. Modele i procedury*, Wydawnictwo UAM, Poznań.
- von Neumann John, Morgenstern Oskar, 1944, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press, Princeton.
- Vorob'ev Nikolai, 2011, *Games, Theory of*, „Encyclopedia of Mathematics” ([http://encycloped-iaofmath.org/index.php?title=Games,\\_theory\\_of&oldid=47036](http://encycloped-iaofmath.org/index.php?title=Games,_theory_of&oldid=47036) [dostęp: 26.09.2022]).
- Weber Max, 2002, *Gospodarka i społeczeństwo. Zarys socjologii rozumiejącej*, tłum. Dorota Lachowska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Williams John Davis, 1965, *Strateg doskonały. Wprowadzenie do teorii gier*, tłum. Ignacy Roman, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Wolford Scott, 2019, *The Politics of the First World War: A Course in Game Theory and International Security*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Załuski Wojciech, 2013, *Game Theory in Jurisprudence*, Copernicus Center Press, Kraków.

HISTORICAL SOCIOLOGY AND GAME THEORY.  
SOCIAL ACTORS' DECISION MODELLING AND ITS LIMITATIONS

Marcin Jarząbek  
(Jagiellonian University)

Abstract

The article aims to analyse the opportunities for and limitations in using game theory in historical sociology. Selected examples of such possible applications are used: an iterated game of chicken in the case of the July Crisis of 1914, which led to the outbreak of World War I, and the dilemma of the prisoner, with an asymmetric arrangement between players, for understanding the relations between peasant and feudal lord in the serf economy system. Both examples serve to show the usefulness of game-theory models as tools enabling an understanding of past reality as a consequence of human decisions and not merely the realisation of their intentions. At the same time, the author emphasises that modelling the past in itself is only one of the stages of understanding history, and one that just like the others (collecting data and creating narratives) is an interpretative action dependant on the knowledge and competence of the researcher.

*key words:* historical sociology, game theory, model, July crisis 1914, serfdom

*słowa kluczowe:* socjologia historyczna, teoria gier, model, kryzys lipcowy 1914, pańszczyzna