

KAROL KASPROWICZ
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
ORCID: 0000-0001-6328-052X

PRZESZŁOŚĆ W PRYZMACIE TEORII GIER. STUDIUM PRZYPADKÓW PORTUGALSKICH Z XX W.

THE PAST FROM THE PERSPECTIVE OF GAME THEORY. THE CASE OF PORTUGAL IN THE 20TH CENTURY

Abstract:

In the article, I try to show the world of the past as the world of games. First of all, history appears as a game – the game of the historian with his subject of study or cognition. Secondly, history itself can be conceptualised by the metaphor of the game. The history of Portugal is treated as an example of the object of historical research, which changes along with the theories applied. The act of theorising sets the limits of the known past. On the basis of selected examples from the history of Portugal in the 20th century, I try to show how the use of various research tools allows us to ask new/different questions.

Key words: game, game theory, Portugal, Carnation Revolution

Słowa kluczowe: gra, teoria gier, Portugalia, rewolucja goździków

Poszukaj prostoty, ale nie ufaj jej.
Alfred N. Whitehead¹

¹ W oryginale: Seek simplicity and distrust it. Alfred N. Whitehead, “The Concept of Nature”, https://www.gutenberg.org/files/18835/18835-h/18835-h.htm#CHAPTER_VII (dostęp: 12.10.2020), 163.

Historia jest poznawaniem złożoności², której przedmiot badań stanowią wybrane elementy minionej rzeczywistości. Jeśli pragnie jako nauka w stopniu satysfakcjonującym³ wypowiadać się o niej, ma obowiązek korzystać z różnych narzędzi myślenia⁴ – np. teorii, modeli, konceptualizacji. Historycy, aby skutecznie praktykować refleksję nad przeszłością, są zazwyczaj zobligowani do posługiwania się narzędziami innych nauk⁵. W prezentowanej pracy pragnę przedstawić próbę adaptacji teorii gier na grunt Historii (synonim przeszłej rzeczywistości) w celu opowiedzenia o przeszłości przy pomocy niekonwencjonalnych narzędzi myślenia. Już w 1972 roku filozof historii William Todd podjął próbę ukazania konsekwencji wynikających z użycia teorii gier w badaniach nad przeszłością⁶. Następnie Jerzy Topolski w *Teorii wiedzy historycznej* dostrzegł w tej koncepcji przede wszystkim narzędzie – w formie modelu – wspomagające badanie fragmentów rzeczywistości dziejowej⁷. Zasadniczym celem prezentowanego artykułu jest ukazanie zastosowań, możliwości i barier wynikających z posługiwania się teorią gier w poznawaniu przeszłości. Ilustrację dla rozważań teoretycznych stanowi zaś studium przypadku radykalnych zmian społecznych w Portugalii w XX wieku.

ROZRÓŻNIENIE WSTĘPNE

Żyjemy w świecie gier. Od istot nieświadomych i świadomych, niesporczaki, śluzowce czy ośmiornice, po rośliny, materię nieożywioną oraz ożywioną – wszystko wchodzi ze sobą w interakcje⁸. Przeszłość, z którą nawiązujemy różnorodne interakcje, jest ciągłą grą między poznającym i poznawanym. „Umysłowa podróż w przeszłość”⁹ zależy od granic wyobraźni

² Herbert Simon, „Architecture of Complexity”, *Proceedings of the American Philosophical Society*, nr 6 (1962): 467–482; Klaus Mainzer, *Poznawanie złożoności. Obliczeniowa dynamika materii umysłu i ludzkości*, tłum. Marek Hetmański et al. (Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2007).

³ O kryterium satysfakcjonowania: Herbert Simon, „Rationality as Process and as Product of Thought”, *The American Economic Review* nr 2, 68 (1978): 10.

⁴ Daniel C. Dennet, *Dźwignie wyobraźni i inne narzędzia do myślenia*, tłum. Łukasz Kurek (Kraków: Copernicus Center Press, 2017), 9–28.

⁵ Jan Pomorski, *W poszukiwaniu modelu historii teoretycznej* (Lublin: Wydawnictwo UMCS, 1984), 26–30.

⁶ William Todd, *History as Applied Science. A Philosophical Study* (Detroit: Wayne State University Press, 1972), 181 i n.

⁷ Teorię gier zaliczał do modeli symulacyjnych w formie teoretycznej. Jerzy Topolski, *Teoria wiedzy historycznej* (Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 1983), 340–352.

⁸ Jednak interesują nas przede wszystkim gry, w które grają ludzie. Jak pisał Ken Binmore: „[...] gra pojawia się zawsze, gdy tylko ludzie wchodzi w interakcję”; Ken Binmore, *Teoria gier*, tłum. Iwona Konarzewska (Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2017), 11.

⁹ Nawiązanie do zmagania umysłu z czasem. Zob. Dean Buonomano, *Mózg. Władca czasu*, tłum. Adam Tuz (Warszawa: Wydawnictwo Prószyński i S-ka, 2019), 269–298.

historycznej¹⁰ oraz wizji świata i człowieka danej kultury poznającej. Gdzie zaś leży granica w swobodzie konstruowania przeszłości? Co możemy stwierdzić o wolności i determinizmie w Historii? Jak pisał Jerzy Topolski o wolności w tworzeniu przez człowieka historii (szerzej kultury):

Wspomniana samodzielność [swoboda/wolność – K.K.] to jedynie efekt uniezależniania się człowieka, po względnym zatrzymaniu się jego ewolucji biologicznej, od czynnika biologicznego. Czynniki ten stał się nie, jak w toku ewolucji przyrodniczej, jakąś wewnętrzną, zmieniającą biologicznie kształtującą się istotę człowieczą siłą aktywną, która wpływa bezpośrednio na ludzkie działania (choćby poprzez zmiany w objętości mózgu), lecz stałym warunkiem przyrodniczym działań ludzkich. Takim samym warunkiem był już od dawna świat fizyczny. Człowiek, działając, musi brać owe stałe światła natury pod uwagę (na przykład – jeśli chodzi o warunki biologiczne – konieczność ochrony przed zimmem, możliwość choroby, nieuchronną śmierć itd.), lecz to nie te czynniki „działają”¹¹.

To właśnie działania/praktyki konstytuują to, co Jerzy Kmita nazwał „rzeczywistością myślową”¹². Topolski zaś stwierdza dalej, iż: „jedynym czynnikiem sprawczym jest żyjący w społeczeństwie człowiek, tzn. jednostki, grupy ludzkie, klasy, instytucje itd., i w jego myślach, zachowaniach i czynach szukać trzeba mechanizmu dziejów”¹³. Z drugiej strony „nie jest to jednak działalność swobodna, zależna tylko od ludzkiej woli. Jest ona poddana licznym uwarunkowaniom i presjom, zarówno natury przyrodniczej, jak i społecznej”¹⁴.

Zaznaczmy w tym miejscu dwa założenia, które będą stanowiły ramy dla dalszych rozważań:

Założenie I: Historyk jest tkaczem czasu i twórcą przestrzeni. Już Fernand Braudel pisał, że „[...] będziemy musieli w otaczającym nas świecie, poza ową dobrze oświetloną podwójną drogą historii [czyli historią bliską i odległą – K.K.] odróżnić to, co istotne, od tego, co uboczne, drugoplanowe”¹⁵. Zakładam, iż przedmiot poznania historycznego zmienia się/staje się wraz z używanymi mniej lub bardziej świadomie teoriami naukowymi, a właściwie modelami¹⁶

¹⁰ Marek Woźniak, *Przeszłość jako przedmiot konstrukcji. O roli wyobraźni w badaniach historycznych* (Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2010), 136–196.

¹¹ Jerzy Topolski, *Wolność i przymus w tworzeniu historii* (Poznań: Wydawnictwo Poznański, 2004), 13.

¹² Jerzy Kmita, *Kultura i poznanie* (Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1985), 20–28.

¹³ Topolski, *Wolność*, 24.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Fernand Braudel, *Gramatyka cywilizacji*, tłum. Hanna Igalson-Tygielska (Warszawa: Oficyna Naukowa, 2006), 31.

¹⁶ Nie skupiam się w tej pracy na problemie modeli w historii, jednak uważam, że pełnią one rudymენტarną rolę przede wszystkim na poziomie myślenia historycznego. Definiuję modele przeszłości jako sieci funkcyjnych metafor, nawiązując tym samym do koncepcji metafor historiograficznych Wojciecha Wrzosa oraz idealizacyjnej teorii nauki Leszka Nowaka (którą rozwijał m.in. na przykładzie modeli ekonomicznych). Zob. Wojciech Wrzosek, *Historia-Kultura-Metafora. Powstanie nieklasycznej historiografii* (Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2010), 37–48; Leszek Nowak, *Model ekonomiczny. Studium*

pracy badawczej (czy też paradygmatami). Ograniczona przez szereg czynników możliwość wiernej i sprawiedliwej – wedle klasycznej zasady *sine ira et studio* – konstrukcji przeszłości wskazuje na przymus badań historycznych z wykorzystaniem różnorodnych koncepcji i teorii w celu ukazania przeszłości w jak najbardziej wszechstronnym świetle. Jeżeli koncentrujemy się na jakimś wycinku rzeczywistości, nie widzimy czynników zewnętrznych kształtujących ten wycinek (podobnie jak w fizyce zasada nieoznaczoności Heisenberga).

Założenie II: Historię definiuję jako refleksję o dziejach, która jest przestrzenią ciągłej gry między nieświadomymi procesami podejmowania decyzji (nieświadomymi mechanizmami dostarczającymi podpowiedzi historykom, jak rozwiązać dany problem), symulacją mentalną (przede wszystkim wyobraźnią historyczną) i teoretyzacją (konceptualizacjami przeszłości konstruowanymi z użyciem języka)¹⁷. Jeśli uznamy, że Historia jest osadzona między nauką i sztuką, to już na tym poziomie widzimy, że jest ona przestrzenią ciągłej rozgrywki. Zawierając w sobie cechy obydwu praktyk, dąży ku legitymizacji samej siebie i ugruntowania swojej pozycji – najczęściej w świecie nauki (jako nauka o kulturze bądź nauka społeczna).

ŚWIAT PORTUGALSKI I TEORIA GIER

Portugalska rewolucja z 1974 roku odbyła się w sferze możliwości, ukształtowanej w ramach XX-wiecznych procesów historycznych. Narzędzie, jakim jest teoria gier, pozwala podążać za zrealizowanymi możliwościami wśród niezrealizowanych scenariuszy w pewnych ramach strukturalnych i z perspektywy konkretnych ludzi. Człowiek w każdym momencie swojego życia podejmuje decyzje, osadzone w czasie i przestrzeni, w związku z czym realizuje jeden z wielu wariantów w historycznym horyzoncie możliwości. Jednak rewolucja paradoksalnie realizuje się w ramach ewolucji, od funkcjonującej struktury, przez podmiotowość i jej *praxis*, do działania podmiotów –

z metodologii ekonomii politycznej (Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Ekonomiczne, 1972), 77–84. Por. Deidre N. McCloskey, *The Rhetoric of Economics* (Madison: University of Wisconsin Press, 1985); Nancy Cartwright, *The Dappled World: A Study of the Boundaries of Science* (Cambridge: Cambridge University Press, 1999); Ponadto warto wskazać, że omawiane w pracy modele z zakresu teorii gier pełnią funkcje zarówno modelu jako idealizacji jak i modelu jako konstrukcji. Zob. szerzej, Łukasz Hardt, „Modele w ekonomii”, w: *Metaekonomia. Zagadnienia z filozofii ekonomii*, red. Marcin Gorazda, Łukasz Hardt, Tomasz Kwarciański (Kraków: Copernicus Center Press, 2016), 223–250; Idem, „Modele, metafory i teoria ekonomii”, *Diametros* nr 41 (2014), 13–37; Max Black, *Models and Metaphors. Studies in Language and Philosophy* (Ithaca: Cornell University Press, 1962), 219–223. Bardzo szeroko o modelowym ujmowaniu świata zob. Robert Piłat, *Umysł jako model świata* (Warszawa: Wydawnictwo IFiS PAN, 1999).

¹⁷ Bartosz Brożek, *Myślenie. Podręcznik użytkownika* (Kraków: Copernicus Center Press, 2016), 6–7. O krytycznym namyśle nad zagadnieniem teoretyzacji w historii zob. Friedrich von Hayek, *Nadużycie rozumu*, tłum. Zygmunt Siembierowicz (Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen, 2002), 59–73.

konkretnych ludzi¹⁸. W świetle „długiego trwania” rewolucji podkreślam, że rewolucja portugalska nie zaczęła się ani nie skończyła w 1974 roku. Twierdzę, iż radykalna zmiana społeczna w Portugalii rozpoczęła się w 1910 roku (czyli od ustanowienia republiki) i trwała aż do 1976 roku (a nawet lat osiemdziesiątych XX wieku). Relacja podmiot działający–struktura odbywa się procesualnie raz z mniejszą raz z większą dynamiką, i w tym świetle dokonuje się na przestrzeni relatywnie długich odcinków czasu¹⁹. Mechanizm samoprzekształcania jest podstawą dla zrozumienia możliwości zaistnienia radykalnych zmian społecznych²⁰.

W kontekście rewolucji, radykalna zmiana jest produktem wszystkich pojedynczych decyzji, mniej lub bardziej świadomych, polegających na działaniu skierowanym ku zmianie. Taką przemianę stymulują różnorodne czynniki (np. psychologiczne, ekonomiczne), lecz rzeczywiste przejście do nowego stanu zależy od każdorazowej decyzji jednostki, ponieważ to ona oswaja świat w granicach kultury. Istotą takiego indywidualizmu metodologicznego i odpowiedzialności każdej jednostki za własny los wyraża w interesujący sposób Albert Camus, pisząc: „Nasza historia to nasze piekło: niepodobna się od niej odwrócić. Trzeba wziąć za nią odpowiedzialność, żeby wyjść za nią, a mogą to czynić tylko ci, co żyli w jasności widzenia, nie zaś ci, co w pierw jej winni, teraz czują się uprawnieni do ogłaszania wyroków”²¹. Portugalia, a tak naprawdę Portugalczycy w 1974 roku, mając szeroki horyzont możliwości działania, postawili krok ku stworzeniu nowego świata – rzeczywistości skrojonej na miarę potrzeb społeczeństwa II połowy XX wieku, wieńcząc dzieło rewolucji z 1910 roku.

„Imperium portugalskie”²² rozbiło się niczym lustro, w którym odbiły się wszelkie ukryte potrzeby, pragnienia i marzenia ludzi mieszkających nad Tagiem i Douro. Mityczny obraz Portugalii²³ został nagle zanegowany, a Portugalczycy stanęli przed szeregiem wyborów. Wybuch rewolucji sprawia, że człowiek na kilka chwil staje się atomem, pojedynczą, autonomiczną częstką, dążącą do stworzenia większej całości. Na wspomnianą zaś duszę wewnętrzną każdego narodu składają się dusze pojedynczych jednostek. Portugalczyk mógł przyłączyć się do rewolucji, biernie ją obserwować, zwalczać. Każdy z osobna na podstawie właściwych mu motywów decydował się na pewne zachowanie

¹⁸ Piotr Sztompka, *Socjologia zmian społecznych*, tłum. Jacek Konieczny (Kraków: Wydawnictwo Znak, 2005), 206.

¹⁹ Na przykład przemiany w odniesieniu do nadawania znaczeń przestrzeni. Zob. Ewa Łukaszyk, *Terytorium a świat. Wyobrażeniowe konfiguracje przestrzeni w literaturze portugalskiej od schyłku średniowiecza do współczesności* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2003).

²⁰ Ibid., 218–219.

²¹ Albert Camus, *Człowiek zbuntowany*, tłum. Joanna Guze (Kraków: Oficyna Literacka, 1993), 229.

²² Ewa Łukaszyk, „Od morskiego imperium do ziemi odzyskanej. Esej o «świecie portugalskim»”, *Kultura-Historia-Globalizacja*, nr 21 (2017): 149–160.

²³ Zob. Maria Inácia Rezola, *25 de Abril, Mitos de Uma Revolução* (Lizbona: Esfera dos Livros, 2007).

wobec rewolucji. Postępowanie takie jest istotą podmiotowej odpowiedzialności człowieka za siebie i za zbiorowość, w jakiej przyszło mu żyć. Nawiązuję tym samym do koncepcji ucieleśnionej praktyki Margaret Archer, uznającej prymat praktyki nad językiem w procesie wyłaniania samoświadomości. Pisała, iż; „[...] w procesie wyłaniania się osobowości, a więc ciągłego poczucia jaźni, oraz rozwoju jednostkowych własności i sił, czyli refleksyjności, którą każdy noworodek posiada jedynie potencjalnie, podejmowane w świecie ucieleśnione praktyki ludzi mają większe znaczenie niż ich relacje społeczne”²⁴. Tym samym uważam za Theodorem Schatzkim²⁵, iż praktyki społeczne są fundamentalnym fenomenem życia społecznego.

25 kwietnia 1974 roku konkretny Portugalczyk miał (co oczywiste) własne subiektywne motywacje, które wpływały na podjęte przez niego działania, mające często całkowicie sprzeczne rezultaty w odniesieniu do jego oczekiwań. Gordon Tullock²⁶ uważał, iż decyzja o przystąpieniu do rewolucji jest motywowana indywidualną korzyścią, jaką jednostka może uzyskać w rezultacie swojego działania. Inne koncepcje racjonalnego wyboru rozwijały to założenie. Między innymi Morris Silver²⁷, Samuel L. Popkin²⁸ nie brali pod uwagę czynników strukturalnych rewolucji. Dopiero Jeffrey Berejikian²⁹ dostrzegł, że racjonalni aktorzy działają w ramach strukturalnych, łącząc dwa konkurencyjne podejścia metodologiczne. Berejikian umiejscowił człowieka w społeczeństwie, jednak należałoby powiedzieć więcej – jednostka i struktura współdziałają na siebie, tworząc horyzont możliwości (bądź sprzyjającą „strukturę możliwości”³⁰) dla zaistnienia zmiany społecznej. Dlaczego więc w takim kontekście konkretny człowiek decyduje się na „przystąpienie” do rewolucji³¹?

Radykalna zmiana społeczna, mająca zasadnicze znaczenie dla przyszłości danej zbiorowości ludzkiej, dokonuje się w momencie, gdy człowiek zaczyna realnie wierzyć w alternatywę zastanej rzeczywistości i podejmuje działania zwiększające prawdopodobieństwo realizacji swoich wizji. Zmiana społeczna stanowi konsekwencje pojedynczych decyzji jednostek. Parafrazując Piotra Sztompkę: różnymi drogami, w różnym stopniu, każda jednostka wpływa na

²⁴ Margaret Archer, *Człowieczeństwo. Problem sprawstwa*, tłum. Agata Dziuban (Kraków: Zakład Wydawniczy „Nomos”, 2013), 123. Zob. więcej o sprawstwie oraz procesie morfogenetycznym: eadem, *Kultura i sprawczość. Miejsce kultury w teorii społecznej*, tłum. Paweł Tomanek (Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, 2019).

²⁵ Zob. Theodore R. Schatzki, *Social Practices: A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social* (Cambridge: Cambridge University Press, 2008).

²⁶ Gordon Tullock, „The Paradox of Revolution”, *Public Choice*, 11 (1971): 87–100.

²⁷ Morris Silver, „The Political Revolution and Repression: An Economic Approach”, *Public Choice* 17 (1974): 63–71.

²⁸ Samuel L. Popkin, *The Rational Peasant: The Political Economy of Rural Society in Vietnam* (Berkeley: University of California Press, 1979).

²⁹ Jeffrey Berejikian, „Revolutionary Collective Action and the Agent – Structure Problem”, *American Political Science Review* 86 (1992): 647–657.

³⁰ Sztompka, *Socjologia zmian społecznych*, 253.

³¹ Nie biorę tu pod uwagę problemów nazywanych obrazowo jako „efekt kuli śnieżnej” czy też „pasażerów na gapę”.

zmianę społeczną i kształtuje przeszłość oraz przyszłość³². Rewolucja jest zaś pewnego rodzaju grą – grą narracji, kultur, tradycji, interesów, oczekiwań czy namiętności. Jakże zaś reguły sterują grami takimi jak rewolucja? Jaka gramatyka kulturowa stoi u podstaw rewolucji? Jak doszło do tego, że grając w taką rozgrywkę, to Ruch Sił Zbrojnych (*Movimento das Forças Armadas*, dalej także jako MFA)³³ zwyciężył, a reżim upadł?

Początek rewolucji, zawsze nieuchwytny, zostaje utożsamiony z mitycznym wydarzeniem, definiującym jej tożsamość. Dlaczego tak się dzieje? Głównym czynnikiem, który o tym decyduje, jest brak możliwości wskazania momentu, kiedy rewolucja się zaczyna i staje się „koniecznością”. Z szeregu zdarzeń, wydarzeń, procesów, należy wybrać jeden, definiujący daną radykalną zmianę. Zdobycie Bastylji, przejście Pałacu Zimowego, Długi Marsz, atak na koszary Moncada, 25 de abril – wszystkie te wydarzenia łączy aspiracja utrwalenia pewnego pożądanego u odbiorcy obrazu, stworzenia własnego mitu. Mit stanął bowiem u podstaw każdej rewolucji. W rzeczy samej myślenie mityczne konstruuje obraz rewolucji. Przeszłość w świadomości społecznej Portugalii wykreowali zwycięzcy, budując w Portugalczykach spójną interpretację zdarzeń z 25 kwietnia, kształtując „prawdziwy” ich przebieg³⁴. Dlatego też mechanizmy i gramatykę mitologii rewolucji oraz każdego innego rodzaju zmiany społecznej wspiera propaganda. Utrwała i upowszechnia mit, uporządkowuje nową rzeczywistość, wywiera wpływ na postawy ludzi – innymi słowy tworzy aktualne interpretacje świata na potrzeby chwili. W przypadku portugalskim łączy się ona między innymi z obrazowym połączeniem zdarzeń z 25 kwietnia z kwiatami goździków oraz mitycznym obrazem lewicy (rewolucyjny mit pokolenia '68) i komunistów. Zdarzenia kwietniowe bez wątpienia położyły kres wizji świata proponowanej przez *Estado Novo*. Jednocześnie grupy społeczne będące inicjatorami rewolucji 1974 roku – klasa średnia i wojsko – starały się na różne sposoby wytworzyć nowy obraz Portugalii³⁵. Wizerunek Nowego Państwa, stworzony przede wszystkim przez Antonio Ferro (głównego autora na przykład wystawy światowej z 1940 roku)³⁶, został skonfrontowany z wizją Republiki Portugalskiej.

Kenneth Burke w swoich pracach *A Grammar of Motives*³⁷ i *A Rhetoric of Motives*³⁸ stworzył koncepcję tak zwanej pentady, pozwalającą w sferze komunikacji społecznej wyjaśniać kwestię identyfikacji społeczeństwa z władzą. Jest to rodzaj gier narracyjnych, w których podmiot stara się stworzyć skuteczny przekaz. Burke przedstawił pięć kategorii, umożliwiających przedstawienie

³² Ibid., 258.

³³ Zob. Maria Carrilho, *Forças Armadas e Mudança Política em Portugal no Século XX* (Lizbona: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1986).

³⁴ Krzysztof Jarosław Brozi, *Ludzie i kryzys cywilizacji* (Lublin: Wydawnictwo UMCS, 1995): 57–58.

³⁵ Zob. Raquel Cardera Varela, *Revolução ou Transição? História e Memória da Revolução Dos Cravos* (Lizbona: Bertrand, 2012).

³⁶ Szczególnie w związku ze słynną lizbońską „wystawą światową” z 1940 r. Zob. Margarida Acciaiuoli, *Exposições do Estado Novo: 1934–1940* (Lizbona: Livros Horizonte, 1998).

³⁷ Kenneth Burke, *A Grammar of Motives* (Berkeley: University of California Press, 1969).

³⁸ Idem, *A Rhetoric of Motives* (Berkeley: University of California Press, 1969).

kształtu tej komunikacji: Akt: Co się stało?; Scena: Gdzie to się stało?; Aktor: Kto to robi?; Wykonanie: Jak to się robi?; Powód/cel: Dlaczego to robi? / Po co to robi? Odpowiednia identyfikacja zdarzenia, pozwala na przypisanie mu pożądanego znaczenia³⁹. W tym świetle, spójne zdefiniowanie powyższych kategorii, umożliwiła władzy nadawanie znaczenia faktom⁴⁰. Rewolucja portugalska, obserwowana z tej perspektywy wygląda następująco:

Akt: Przejęcie władzy przez rewolucjonistów;

Scena: Lizbona (Portugalia);

Aktor: Ruch Sił Zbrojnych ramię w ramię z Portugalczykami (goździki w lufach karabinów jako symbol współpracy wojska i społeczeństwa);

Wykonanie: Bezkrwawe i błyskawiczne obalenie systemu *Estado Novo*;

Powód/cel: Odzyskanie upragnionej wolności.

Spójne przekazanie powyższych sensów definiowało rewolucję 1974 roku w sferze społecznej. Konsekwentna komunikacja zrozumiałych treści pożądanых przez rewolucjonistów stanowiła potencjalną gwarancję ich sukcesu⁴¹. Kwestia identyfikacji „tłumu” z nową władzą była/jest zazwyczaj warunkiem jej powodzenia⁴². Identyfikacja *Estado Novo* z Portugalczykami opierała się na powtarzaniu dobrze zakorzenionych w kulturze przekazów o sile wartości. Pentada Burke’a zastosowana do mitu fundatorskiego *Estado Novo*, czyli zamachu stanu/rewolucji pokojowej⁴³ z 1926 roku, zasadniczo nie różni się od rewolucji goździków.

Akt: Przejęcie władzy przez wojsko;

Scena: Lizbona (Portugalia);

Aktor: Generałowie portugalscy (niezwracanie uwagi na poparcie społeczeństwa)

Wykonanie: Bezkrwawa i pokojowa rewolucja;

Powód/cel: Zaprowadzenie upragnionego porządku.

Wolność i porządek – to wokół tych w dwóch pojęć toczyła się emocjonalna rozgrywka dwóch narracji portugalskich: opowieści o rewolucji społecznej (cel: wolność) i opowieści o rewolucji pokojowej (cel: porządek).

Skutkiem identyfikacji z rewolucją była emocjonalna decyzja jednostki o poparciu zmiany. Konkretny Portugalczyk, przyjmijmy Rui dos Santos, interpretował rzeczywistość lat siedemdziesiątych XX wieku w Portugalii na podstawie własnej wizji świata, doświadczeń, interesów, pragnień i marzeń.

³⁹ O władzy wyobraźni, a w szczególności hegemonii hermeneutycznej zob. Marcin Napiórkowski, *Władza wyobraźni. Kto wymyśla co zdarzyło się wczoraj?* (Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 2014), 319–338.

⁴⁰ Jacek Wasilewski, *Opowieści o Polsce. Retoryka narracji* (Warszawa: Headmade, 2012), 49–50.

⁴¹ Jak zaznacza Jerzy Stelmach, manipulacją posługujemy się przede wszystkim w momencie, kiedy nie potrafimy zwyciężyć zgodnie z regułami praktykowanej gry. Jerzy Stelmach, *Sztuka manipulacji* (Warszawa: Wolters Kluwer, 2018), 12.

⁴² Determinacja komunistów portugalskich dotycząca przejścia środków masowego przekazu była logicznym skutkiem zrozumienia istoty procesu rewolucyjnego, w którym większe znaczenie ma to, co zostało powiedziane, niż to co rzeczywiście się stało.

⁴³ Zob. António Salazar, *Rewolucja pokojowa* (Warszawa: Wydawnictwo Prohibita, 2013).

Rui decydował o tym, czy przystąpić do rewolucji zarówno na podstawie emocji, jak i pewnej ograniczonej racjonalności, które współtworzyły jego zachowanie. Strukturalne czynniki zmiany społecznej stanowiły zaś ramę dla jego działań i postępowania. Metafora porządku i wolności wyznaczyła sposób rozprzestrzeniania się idei rewolucyjnych w społeczeństwie portugalskim w XX wieku zarówno po 1926 roku, jak i 1974 roku. W tej ramie należy rozpatrywać, jakie mechanizmy wpływały na decyzje Portugalczyków w kwietniu 1974 roku (jak również w 1926 roku, 1910 roku itd.).

PRAKTYKA NIEPEWNOŚCI

„Moment eksplozji jest momentem nieprzewidywalności”⁴⁴ – pisał Jurij Łotman. Pierre Daniel Huet, biskup katolicki i członek Akademii Francuskiej, w *Traktacie dotyczącym słabości rozumu ludzkiego* stwierdzał zaś, iż przeszłe zdarzenia mogą mieć nieskończoną ilość prawdopodobnych przyczyn. Ten XVII-wieczny biskup dostrzegał ograniczoność ludzkiej percepcji i obalał dogmaty sterujące ludzkim poznawaniem rzeczywistości. Umysł ludzki nie był i nie jest zdolny do horyzontalnego spojrzenia w głąb zdarzeń historycznych. Historyk w swojej praktyce badawczej także jest ograniczony wieloma czynnikami, przede wszystkim takimi, które stoją u podstaw poznania rzeczywistości. Poszukiwanie przyczyn najczęściej okazuje się bezcelowe, koniec końców zawsze jest dokonywany wybór – wybór faktów, zdarzeń, wydarzeń, procesów, postaci, grup społecznych, państwa, narodów, cywilizacji. W związku z tym uważam, że zasadne byłoby potraktowanie przeszłych zdarzeń z perspektywy praktyk ludzi, którzy zostali postawieni w sytuacji decyzyjnej.

Niemal każda praktyka historyczna przyjmuje pewne założenia, które odnoszą się do ludzkiej racjonalności⁴⁵. Jednak jest to jedynie iluzja obiektywizmu, który przyjmują historycy⁴⁶. Badając rewolucję portugalską z 1974 roku, można odnieść wrażenie, że konflikty polityczne są najważniejszym aspektem procesu zachodzących zmian, albowiem znajdują się one na „powierzchni” (mówiąc językiem m.in. Fernanda Braudela). Jednak celem praktyki społecznej, jaką jest historia, musi być docieranie do mechanizmów leżących u podstaw radykalnych przemian społecznych – do ich gramatyki rozumianej jako reguły sterujące. Dobitnie ujmuje to Piotr Sztompka w pracy *Socjologia zmian społecznych*, stwierdzając, że:

⁴⁴ Jurij Łotman, *Kultura i eksplozja*, przeł. Bogusław Żyłko (Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1999), 172.

⁴⁵ Marcin Kula, *Krótki raport o użytkowaniu historii* (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2004), 450–453.

⁴⁶ O iluzji obiektywizmu pisze w ostatnich latach Nassim Taleb, analizujący wpływ nieprzewidywalnych zdarzeń na życie człowieka. Nassim Nicholas Taleb, *Czarny Łabędź. O skutkach nieprzewidywalnych zdarzeń*, tłum. Olga Siara (Warszawa: Kurhaus Publishing, 2014); Zob. także idem, *Zwiedzeni przez losowość. Tajemnicza rola przypadku w życiu i rynkowej grze*, tłum. Michał Lipa (Warszawa: Kurhaus Publishing, 2016).

[...] mechanizmu zmian społecznych na wszelkich poziomach, w tym na poziomie makrospołecznym, a nawet historycznym, szukać trzeba w mikroświecie ludzkich działań, podejmowanych z innymi, obok nich, przeciw innym, czyli w domenie międzyludzkich relacji. Bo w sensie ontologicznym jedyną rzeczywistością społeczną jest to, co dzieje się pomiędzy ludźmi. I tu właśnie kryją się podmiotowe siły sprawcze wszelkich zmian w społeczeństwie⁴⁷.

Post factum poszukuje się odpowiedzi na pytanie o to, jakie były przyczyny rewolucji, lecz być może jest to nieodpowiednie sformułowanie przedmiotu poznania historycznego. Poznawanie przeszłości, szczególnie bliskiej danemu pokoleniu, wpisuje się w to, o czym mówił Jonathan Haidt, iż człowiek jest niczym emocjonalny pies z racjonalnym ogonem⁴⁸. Warto mieć tu na uwadze jakże cienką granicę między historią a pamięcią, między refleksją i zaangażowaniem emocjonalnym. Praktyka badań nad historią najnowszą pokazuje, że ze względu na bliskość analizowanych zjawisk historycznych oraz ogromny materiał źródłowy, sprowadza się najczęściej do wybiórczych analiz i syntez opartych na emocjach oraz heurystykach⁴⁹.

Dwie główne siły społeczne, ściśle ze sobą związane wojsko i klasa średnia, które doprowadziły do rewolucji z 25 kwietnia 1974 roku, nie będą w tym kontekście przedmiotem niniejszej analizy. Wybuch rewolucji jest splotem tak wielu mniej lub bardziej zauważanych przypadków, iż poszukiwanie z dzisiejszej perspektywy wyjaśnienia radykalnych zmian społecznych powinno dotyczyć z jednej strony analizy czynników strukturalnych, stymulujących zaistnienie rewolucji, z drugiej zaś spojrzenie na decyzje i działania jednostek, które tę zmianę współtworzyły. Uświadomienie przez człowieka-dziejotwórcę, że może on nie tylko nieświadomie, ale także podmiotowo, mieć wpływ na zmianę społeczną, na kierunek wiatru historii, sprawia, że przeszłą rzeczywistość społeczną należy wyjaśniać na płaszczyźnie przestrzeni międzyludzkiej – tego, co dzieje się między nimi.

Horyzontami możliwości są wszystkie scenariusze zachowań ludzkich w momencie decyzyjnym (w teorii gier – strategii). Pozwalają one dotrzeć do istoty badanych zjawisk, wnikając w intencje jednostek, kierujących się swoistymi motywacjami. Odrzucenie autorytarnego systemu władzy przez Portugalczyków w latach 1974–1976 należy wpisać w zmianę rozumianą jako efekt intuicyjnych decyzji.

W celu ujrzenia zdarzeń z 25 kwietnia 1974 roku w tej innej, jednostkowej perspektywie zastosujemy teorię gier. Ta koncepcja matematyczna, której powstanie wiąże się z wydaniem książki Johna von Neumanna i Oskara Morgensterna *Theory of Games and Economic Behavior*⁵⁰, nie była dotychczas

⁴⁷ Sztompka, *Socjologia*, 257.

⁴⁸ Zob. Jonathan Haidt, *Prawy umysł. Dlaczego dobrych ludzi dzieli religia i polityka?*, tłum. Agnieszka Nowak (Sopot: Smak Słowa, 2014).

⁴⁹ O Systemie I, stojącym u podstaw nieświadomionego podejmowania decyzji zob. Daniel Kahneman, *Pułapki myślenia. O myśleniu szybkim i wolnym*, tłum. Piotr Szymczak (Poznań: Media Rodzina, 2012), 29–43. Więcej o heurystykach zob. *ibid.*, 147–263.

wykorzystywana przez historyków. Dwanaście miesięcy po jej powstaniu, to jest w roku 1945, Arthur Copeland wyraził o niej następującą opinię: „Przyszłe pokolenia być może uznają tę książkę za największe dzieło naukowe pierwszej połowy XX wieku”⁵¹. Nadzieje te okazały się płonne, lecz koncepcja ta była rozwijana w II połowie XX wieku przez następujących, wybitnych naukowców: Johna Nasha, Thomasa Schellinga, Johna Maynarda Smitha, Johna Harsanyniego, Reinharda Seltena, Roberta Aumanna, Leonida Hurwicza czy Lloyda Shapleya.

Ta początkowo jedynie matematyczna teoria znalazła następnie zastosowanie w ekonomii⁵², politologii⁵³, wojskowości⁵⁴, antropologii⁵⁵, psychologii⁵⁶, socjologii⁵⁷, biologii⁵⁸, filozofii⁵⁹ oraz prawie⁶⁰. Teoria ta łączy w sobie bowiem dwa aspekty: po pierwsze modeluje reguły gry i macierze wypłat na poziomie systemowym, po drugie w ramach warunków określonych na poziomie systemowym określa działania jednostek (wybór strategii) dążących do realizacji własnych celów. Taką koncepcję można umieścić pomiędzy strukturalizmem a indywidualizmem metodologicznym. Nawiązując zaś do myśli Nicholasa Reschera, teoria gier realizuje dyrektywę racjonalności dia-

⁵⁰ Zob. John von Neumann, Oskar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behaviour* (Princeton: Princeton University Press, 1953).

⁵¹ Cyt. za: Philip Straffin, *Teoria gier*, tłum. Jacek Haman (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2001), XIII, 272.

⁵² Zob. Marcin Malawski, Andrzej Wieczorek, Honorata Sosnowska, *Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych* (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2004); Avinash K. Dixit, Barry J. Nalebuff, *Sztuka strategii. Teoria gier w biznesie i życiu prywatnym*, przeł. Dorota Gasper (Warszawa: MT Biznes, 2016).

⁵³ Zob. Ziemowit Jacek Pietraś, *Teoria gier jako sposób analizy procesów podejmowania decyzji politycznych* (Lublin: Wydawnictwo UMCS, 1997).

⁵⁴ Zob. Oliver Garfield Haywood, Jr., „Military decision and game theory”, *Journal of the Operation Research of America* t. 2, nr 4 (1954): 365–386.

⁵⁵ Zob. Omar Khayyam Moore, „Divination: a new perspective”, *American Anthropologist*, t. 59, nr 1 (1957): 69–74; William Davenport, *Jamaican Fishing: a Game Theory Analysis* (New Haven: Human Relations Area Files Press, 1970).

⁵⁶ Zob. Józef Koziellecki, *Psychologiczna teoria decyzji* (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1977); Clyde H. Coombs, Robyn M. Dawes, Amos Tversky, *Wprowadzenie do psychologii matematycznej* (Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1977); Tadeusz Tyszka, *Konflikty i strategię: niektóre zastosowania teorii gier* (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1979).

⁵⁷ W socjologii teoria gier jest stosowana do zagadnień z obszaru tzw. dylematów społecznych. Zob. Marek M. Kamiński, *Gry więzienne* (Warszawa: Oficyna Naukowa, 2006); Grzegorz Lissowski, *Zasady sprawiedliwego podziału dóbr* (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2019).

⁵⁸ Jako ewolucyjna teoria gier. Zob. John Maynard Smith, George R. Price, „The logic of animal conflict”, *Nature* 246 (1973): 15–18.

⁵⁹ Zob. Robert Nozick, „Newcomb’s problem and two principles of choice”, w: *Essays in Honor of Carl G. Hempel*, red. Nicholas Rescher (Dordrecht: Springer, 1969), 114–146; *Podejmowanie decyzji: pojęcia, teorie, kontrowersje*, red. Andrzej Dąbrowski, Andrew Schumann, Jan Woleński, (Kraków: Copernicus Center Press, 2015).

⁶⁰ Zob. Wojciech Załuski, *Game Theory in Jurisprudence* (Kraków: Copernicus Center Press, 2013).

lektycznej w nauce, ponieważ osadza zjawiska w szerszej ramie dziejących się procesów⁶¹. Podobnie, w odniesieniu do socjologii, widzi rolę rozwiązań proponowanych przez tę teorię Jacek Haman, stwierdzając, że „Instytucje społeczne, normy, kultura określają warunki gry, ale gdy te są już określone, jednostki traktujemy jako poruszające się w ich ramach swobodnie. [...] społeczny kontekst zarówno wyznacza pole gry, jak i kształtuje preferencje graczy, ostatecznie jednak to gracze poprzez swoje indywidualne decyzje i działania przekształcają rzeczywistość społeczną”⁶². Zasadniczą funkcją, jaką spełnia teoria gier, jest funkcja wyjaśniająco-predykcyjna⁶³, jednak w badaniach historycznych modele oparte na niej spełniałyby rolę heurystyczną jako narzędzia pozwalające na lepsze rozumienie rozpatrywanego zjawiska. James Coleman określił trafnie teorię gier, stwierdzając, iż „[...] nie jest to wyjaśnianie jedynie na poziomie systemowym, lecz odwołuje się ono do działań jednostek, łącznie ze związkami ich działań z samym systemem, gdyż działania jednostek tworzą system. W rezultacie teoria ta dotyczy dwóch poziomów: poziomu aktorów oraz poziomu systemu działania”⁶⁴. Taka perspektywa obliguje badacza przeszłości do zadawania nowych pytań. Celem badawczym w odniesieniu do przeszłości jest dostrzeżenie zrealizowanych dróg w kontekście niezrealizowanych możliwości⁶⁵.

Głównym ograniczeniem w stosowaniu teorii gier jest założenie o racjonalności działań człowieka, co oznacza, że każda jednostka posiada wiedzę na temat potencjalnych konsekwencji swoich działań i dostępnych strategii, a wśród nich wybiera optymalne rozwiązania. Jak pisał Binmore:

Antoniusz i Kleopatra rozgrywali grę miłosną na wielką skalę. Bill Gates zdobył ogromny majątek, grając w grę software’u komputerowego. Adolf Hitler i Józef Stalin grali w grę, która spowodowała śmierć znaczącej części populacji świata. Chruszczow i Kennedy w czasie kryzysu kubańskiego rozgrywali grę, która w efekcie mogła zmieść z powierzchni Ziemi nas wszystkich. Mając tak wiele zastosowań, teoria gier byłaby panaceum, jeżeli tylko można byłoby przewidzieć, w jaki sposób ludzie grają w grach, które składają się na

⁶¹ Zob. Nicholas Rescher, *Ideas in Process: A Study of the Development of Philosophical Concepts* (Berlin: De Gruyter, 2009).

⁶² Jacek Haman, *Gry wokół nas. Socjolog i teoria gier* (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2014), 23–24.

⁶³ Wojciech Załuski, „Racjonalność i teoria gier”, w: *Metaekonomia. Zagadnienia z filozofii ekonomii*, red. Marcin Gorazda, Łukasz Hardt, Tomasz Kwarciński (Kraków: Copernicus Center Press, 2016), 278–279, 297–298.

⁶⁴ James S. Coleman, „Perspektywa racjonalnego wyboru w socjologii ekonomicznej”, w: *Współczesne teorie socjologiczne*, t. I, red. Aleksandra Jasińska-Kania, Lech Nijakowski, Jerzy Szacki, Marek Ziółkowski (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2006), 145–163.

⁶⁵ Uzupełniona o teorię działania komunikacyjnego i rozwijaną obecnie komunikologię historyczną, mogłaby stanowić interesującą propozycję dla badaczy przeszłości i ich praktyk badawczych (poznawczych). Zob. *Komunikologia. Teoria i praktyka komunikacji*, red. Emmanuel Kulczycki, Michał Wendland (Poznań: Wydawnictwo Naukowe Instytutu Filozofii UAM, 2012); Emmanuel Kulczycki, *Dwa aspekty komunikacji. Założenia komunikologii historycznej* (Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2015).

życie społeczne. Jednakże teoria gier nie może rozwiązać wszystkich problemów świata, ponieważ jej zasady działają tylko wówczas, gdy ludzie grają w sposób *racjonalny*⁶⁶.

Skąd wynikało założenie o racjonalności⁶⁷? Związane było z ideą Adama Smitha o tym, iż każdy aktor dąży do maksymalizacji swoich korzyści. Indywidualne zachowanie musi być wobec tego oparte na analizie zysków i strat przy posiadaniu kompletnej informacji. Jest to konsekwencja faktu, iż teoria gier jest częścią teorii decyzji, która jest z kolei częścią teorii racjonalnego wyboru. Teza o racjonalności została przez teorię gier rozwinięta przez wykazanie szeregu paradoksów racjonalności, na przykład związanych z najbardziej znanymi grami, to jest dylematem więźnia i równowagą Nasha. Jedną z ciekawszych koncepcji w odniesieniu do założenia o racjonalności przedstawił Vernon L. Smith⁶⁸, dokonując rozróżnienia na racjonalność konstruktywistyczną i ekologiczną.

Stoję na stanowisku, że próby dostosowania założenia o racjonalności nie są skazane na porażkę. Z punktu widzenia badających, z jednej strony moglibyśmy przyjąć koncepcję racjonalności ekologicznej, rozwijaną przez Gerda Gigerenzerę, który definiował ją jako „[...] zachowanie jednostki, rynek, instytucja lub inny system społeczny obejmujący grupy jednostek są ekologicznie racjonalne w takim stopniu, w jakim są przystosowane do struktury swojego środowiska”⁶⁹. W ten sposób założenie o racjonalności może być aplikowane do nauki historycznej, ponieważ zakłada ono, iż struktury społeczne wyłonione w wyniku procesów kulturowo-biologicznych wpływają na zachowanie jednostek⁷⁰. Racjonalność ekologiczna dostrzega także ograniczenia pełnej wiedzy o możliwych konsekwencjach działań, przez co zwykły Portugalczyk w 1974 roku, kierując się różnorodnymi motywacjami, nie mógł przewidzieć skutków

⁶⁶ Binmore, *Teoria gier*, 11–12.

⁶⁷ O problemie racjonalności przykładowo zob. John Searle, *Rationality in Action* (Cambridge: MIT Press, 2001).

⁶⁸ Vernon L. Smith, *Racjonalność w ekonomii*, tłum. Marek Dąbrowski (Warszawa: Oficyna Wolters Kluwer Business, 2013), 13–36.

⁶⁹ Ibid., 29.

⁷⁰ Należy w tym miejscu zaznaczyć, iż w świetle koncepcji człowieka jako sprawcy dziejów Krzysztof Pomian zaznaczał, że historia jest immanentną częścią ludzkiej *cielesności* i *wrażliwości*. Zob. Krzysztof Pomian, *Porządek czasu*, tłum. Tomasz Strzyński (Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2014). Ta koncepcja oraz racjonalność ekologiczna (jak i ograniczona) są zbieżne z obecnym stanem wiedzy z zakresu kognitywistyki i szeroko pojętej *neuroscience*, m.in. paradygmatami umysłu ucieleśnionego i od-ucieleśnionego oraz roli emocji w procesach umysłowych. Zob. Mateusz Hohol, Kinga Wołoszyn-Hohol, „Umysł ucieleśniony. Czyli jaki?”, <https://www.granicenauki.pl/umysl-uciesniony-czyli-jaki-146641> (dostęp: 15.12.2019); Antonio Damasio, *Błąd Kartezjusza. Emocje, rozum i ludzki mózg*, przeł. Maciej Karpiński (Poznań: Wydawnictwo Rebis, 2017). Warto także zwrócić w tym miejscu uwagę np. na koncepcję koewolucji genetyczno-kulturowej. Zob. Edward O. Wilson, *Konsiliencja. Jedność wiedzy*, tłum. Jarosław Mikos (Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka, 2002); Charles J. Lumsden, Edward O. Wilson, *Genes, Mind and Culture: the Coevolutionary Process* (Cambridge: Harvard University Press, 1981).

swoich decyzji⁷¹. Drugim sposobem jest podejście przyjmujące założenie o ograniczonej racjonalności, skonceptualizowane przez Herberta Simona. Jego model racjonalności opiera się przede wszystkim na kryterium satysfakcjonowania, czyli strategii, która pozwala na podejmowanie zadowalających decyzji w warunkach niepewności⁷².

Odpowiednikami powyższych koncepcji racjonalności są w humanistyce koncepcje współczynnika humanistycznego oraz interpretacji humanistycznej. W szczególności przydatna na gruncie adaptacji teorii gier jest pierwsza z nich, zakładająca, iż rzeczywistość kulturowo-społeczna jest wytworem praktycznej działalności człowieka i istnieje wyłącznie w doświadczeniu i działaniu ludzi, bowiem:

Gdyby współczynnik humanistyczny został pominięty i uczony usiłowałby badać system kulturowy tak, jak się bada system naturalny, tzn. tak, jak gdyby ten system istniał niezależnie od ludzkiego doświadczenia oraz działalności, system zniknąłby i badacz zamiast niego miałby do czynienia z bezładną masą naturalnych rzeczy oraz procesów, pozabawionych wszelkiego podobieństwa do rzeczywistości, którą zaczął analizować⁷³.

Jeśli rzeczywistość myślowa/kulturowo-społeczna jest wytworem ludzkiej praktyki i istnieje wyłącznie w niej, to pytanie o racjonalność twórców przeszłości nie jest zasadnicze. Współczynnik humanistyczny, jak się wydaje, stanowi satysfakcjonującą/użyteczną ramę rozważań o tym, co dzieje się między ludźmi, a w połączeniu z powyższymi koncepcjami racjonalności (konstruktywistyczną, ekologiczną, ograniczoną) pozwala na podejmowanie prób adaptacji teorii gier na grunt badań historycznych.

REWOLUCJA GOŹDZIKÓW I TEORIA GIER

Człowiek w momencie zmiany jest niczym XVI-wieczny podróżnik wyruszający w poszukiwaniu nowych lądów – z jednej strony realizuje swoje pragnienia, interesy, potrzeby, z drugiej zmierza ku nieznanemu. Teoria gier w modelowy sposób, mimo często sztywnych założeń o racjonalności, próbuje dostrzec istotę zachowań ludzi postawionych w sytuacji decyzyjnej.

Podsumowując, stwierdzić należy, iż narzędzia matematyczne (przede wszystkim modele) w analizie historycznej, w postaci rozwiązań z zakresu

⁷¹ O granicach racjonalności w odniesieniu do filozofii nauki zob. Józef Życiński, *Granice racjonalności: eseje z filozofii nauki* (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1993).

⁷² Herbert Simon, „Bounded Rationality in Social Science: Today and Tomorrow”, *Mind and Society* nr 1 (2000): 25–39; Zob. Mieszko Ciesielski, *Zagadnienie ograniczeń racjonalnego modelu działań ludzkich. Próba ujęcia działania nawykowo-racjonalnego* (Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 2012).

⁷³ Florian Znanięcki, *Współczynnik humanistyczny* (Poznań: Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk, 2011), 180.

teorii gier, mogą przynieść nowe spojrzenie (funkcja heurystyczna) oraz pożyteczne i intrygujące poznawczo metody⁷⁴. Socjolog Jacek Haman pisał, że „[...] teoria gier jest teorią badanego zjawiska – wyjaśniającą, *dlatego* interakcja ma taki, a nie inny przebieg czy charakter, [...] dotyka istoty problemu badawczego”⁷⁵. Każde zjawisko historyczne było pewną grą – interakcją między realnymi ludźmi⁷⁶. Dlatego też w badaniach historycznych potrzebny jest pewien rodzaj myślenia matematycznego, o którym Anatol Rapaport pisał, że:

[...] stanowi syntezę maksymalnej wolności i maksymalnej dyscypliny – coś, co jest wyjątkowo trudne do połączenia w ludzkim świecie, w którym «wolność» i «dyscyplina» z reguły stoją wobec siebie w opozycji. Jest ono wolne od zaskorupiających nawyków myślowych, całkowicie wyzwolone od «tyranii słów», która zmusza ludzi do myślenia w kategoriach obciążonych kulturalnie lub politycznie i odwoływania się do terminów które mogą nie być ani wewnętrznie spójne, ani nie odpowiadać żadnemu zjawisku w realnym świecie... Tyrania rozwija się poprzez kanonizowanie nonsensu i uwiecznianie fałszu – refleksja naukowa jest potężnym antidotum na tyranię... Kieruje ona myślenie z powrotem do sloganów analizy⁷⁷.

W teorii gier stosuje się przede wszystkim pięć podstawowych pojęć: gra, strategia, gracze, wynik gry, wypłaty. Grę definiuje się jako sytuację konfliktu lub kooperacji, która składa się ze zbioru graczy, zbioru dostępnych im strategii oraz zbioru wypłat odpowiadających wynikowi gry dla poszczególnych graczy. Przez strategię rozumie się sposób rozgrywania gry przez gracza, którym może być człowiek, państwo, instytucje, grupy, firmy, gatunki biologiczne etc. Wynik gry jest zdeterminowany różnymi kombinacjami strategii, które zostały wybrane przez poszczególnych graczy. Wypłata stanowi zaś odpowiednik wyniku gry dla każdego z graczy.

Przedstawiona poniżej analiza decyzyjna sytuacji konfliktu, do której doszło 25 kwietnia 1974 roku, opiera się na koncepcjach Thomasa Schellinga, zawartych w książce *Strategia konfliktu*. Schelling, w kontekście problemów zimnej wojny, rozpatrywał sytuację konfliktu, w której niekooperacyjny wynik gry skutkowałby wojną atomową. Jedną z głównych analiz poświęcił zaś skuteczności groźby ataku nuklearnego w grze o strukturze *chicken*, nazywanej także grą w cykora. To, jaka gra ma miejsce w danej sytuacji konfliktu, zależy od wypłat dla poszczególnych graczy. Gra *chicken* zawdzięcza swoją nazwę mitycznym zabawom znudzonej młodzieży Stanów Zjednoczonych w latach

⁷⁴ Interesującym przykładem wykorzystania teorii gier w analizie zjawisk historycznych były badania nad rozwojem wczesnego chrześcijaństwa w Europie. Zob. Grzegorz Lewicki, „Gra w Europę. Teoria gier, systemy wierzeń i Europa jutra”, *Pressje* nr 26/27 (2011): 92–100.

⁷⁵ Haman, *Gry*, 24.

⁷⁶ Zob. Ervin Goffman, *Spotkania. Dwa studia z socjologii interakcji*, tłum. Paweł Tomanek (Kraków: Zakład Wydawniczy „Nomos”, 2010).

⁷⁷ Straffin, *Teoria*, 275. Zob. także: Anatol Rapaport, *Mathematical Models in the Social and Behavioral Science* (Hoboken: Wiley-Interscience, 1983).

pięćdziesiątych i sześćdziesiątych XX wieku, gdzie dwóch kierowców kierowało swoje samochody ku zderzeniu czołowemu. Gra w cykora i potencjalne jej wyniki zostały zastosowane przez Schellinga do opisu konfliktu między dwiema stronami żelaznej kurtyny. Zaslugą jego teorii było założenie, że strategie mieszane nie odgrywają większej roli w grach o sumie niezerowej, co zawiera się w tytule jednego z rozdziałów jego pracy: „Groźba, która zostawia coś przypadkowi”⁷⁸. Inaczej mówiąc, Schelling założył, że groźba konfliktu atomowego jest najczęściej tak kosztowna dla gracza (USA, ZSRR) ją formułującego, iż z większym prawdopodobieństwem do wybuchu wojny może dojść przez przypadek, czyli na przykład przez złe odczytanie intencji drugiego gracza⁷⁹.

Revolucja jest momentem, w którym grupa pretendentów do władzy wykorzystuje groźbę wobec panujących, którą metaforycznie można przedstawić jako kurs kolizyjny dwóch pędzących ku sobie pojazdów. Kto ustąpi – przegra, kto konsekwentnie zmierza do przodu – przejmuje władzę. Potencjalne zderzenie wiąże się z krwawym konfliktem. Gdy obydwie strony zahamują, zostanie zachowane *status quo ante*.

Przedstawiony poniżej model jest jedynie punktem wyjścia do dalszych interpretacji. Poniżej znajduje się sporządzona na podstawie gry o strukturze *chicken* uproszczona macierz wypłat dla strategii graczy z rewolucji goździków. Graczami gry z 25 kwietnia 1974 roku był Ruch Sił Zbrojnych i Marcelo Caetano⁸⁰. Gra w cykora w odniesieniu do rewolucji polega na dwóch strate-

		Marcelo Caetano	
		Strategia A Ustąpić	Strategia B Walczyć
Ruch Sił Zbrojnych	Strategia A	0	1
	Ustąpić	0	-1
	Strategia B	-1	-4
	Walczyć	1	-4

⁷⁸ Thomas C. Schelling, *Strategia konfliktu*, tłum. Janusz Stawiński (Warszawa: Oficyna Wolters Kluwer Business, 2013), 186–202.

⁷⁹ Jest to najczęściej skutek randomizacji obietnic i groźb graczy, ze względu na chęć ukrycia stosowanych strategii w danej sytuacji. Zob. *ibid.*, 173–183.

⁸⁰ Strategie działania Caetano nie są na ten moment możliwe do odtworzenia, ponieważ dokumenty ostatniego dyktatora Portugalii, znajdujące się w archiwum Torre de Tombo, są obecnie zastrzeżone.

giach: ustąpić (bierność) i walczyć (rozpocząć konflikt). Wyplaty dla nich są zależne od tego, którą ze strategii wybierze przeciwnik.

Wyplaty w przypadku, gdy Ruch Sił Zbrojnych i Caetano nie zrobią nic, czyli ustąpią, są dla obydwu stron oczywiście zerowe. W przypadku, gdy MFA przekazuje wiarygodną informację o tym, że nie zawaha się użyć siły, to najlepszą odpowiedzią jest strategia A. Podobnie byłoby w przypadku, gdyby to Caetano zdecydował się zaatakować (rozbić) spiskujące formacje w armii. Ustąpienie w wypadku ataku jest najbardziej opłacalnym rozwiązaniem⁸¹, są to tak zwane równowagi Nasha⁸², czyli sytuacja, której istotą jest to, że stosowana strategia, okazuje się być najlepszym możliwym wyborem. Konflikt, do którego dochodzi w momencie, gdy obaj gracze decydują się na walkę, jest niekorzystny dla obu z nich – a jak stwierdza Schelling, jest ona najczęściej rezultatem przypadku. Decyzję Caetano o ustąpieniu należy wobec tego traktować jako najkorzystniejszą odpowiedź na działania MFA.

Inną grą, która miała miejsce w XX-wiecznej Portugalii, była swoista gra narracji pomiędzy dwoma ideami – porządku i wolności. Był to rodzaj gry kulturowej pomiędzy dwoma wizjami państwa i rewolucji. *Estado Novo* stanowiło konsekwencję pokojowej rewolucji 1926 roku, zaprowadzającej ład społeczny po okresie republikańskiego chaosu. Republika Portugalska stała się odpowiedzią na skostniały system władzy, proponując zarówno po 1910, jak i 1974 roku rewolucję społeczną jako diametralną zmianę oblicza Portugalii. Obie opowieści zostały stworzone jako rezultat swoich czasów. Czy teoria gier jest w stanie zaproponować narzędzia pozwalające na znalezienie prawdopodobnych przyczyn zwycięstwa jednej bądź drugiej narracji? Jest to jedno z ciekawszych pól badawczych dla historyków zainteresowanych analizą społecznych mechanizmów stojących u podstaw gier kulturowych⁸³.

Większość konfliktów w czasie rewolucji może być rozpatrywana przez odpowiednie modelowanie spornej sytuacji. Z uwagi na ograniczony charakter tej analizy jest to jedynie przykład. Za pomocą prawdopodobieństw należałoby przeanalizować inne strategie składające się na horyzont możliwości obu graczy. Należy jednak pamiętać, że w sytuacji decyzyjnej, mniej lub bardziej istotnej dla całego społeczeństwa, została postawiona 25 kwietnia 1974 roku większość Portugalczyków. Rewolucja jest w swoich początkach momentem, gdy rzeczy-

⁸¹ Należy zauważyć, że oddanie władzy na ręce António Spínoli miało na celu zminimalizowanie ryzyka rewolucji społecznej. Caetano widział w tym generale względnego kontynuatora stopniowej liberalizacji systemu, nie radykalnej zmiany społecznej.

⁸² John Nash, „Non-cooperative games”, *Annals of Mathematics* nr 54 (1951): 286–299.

⁸³ Przykładowo do gier kulturowych możliwe byłoby zastosowanie narzędzi używanych w ewolucyjnej teorii gier, teorii perspektywy, teorii *nudge* oraz koncepcji strategii mieszanych podlegających randomizacji, np. w wyniku magii lub wróżb, ale i mitów, służących za punkt odniesienia dla danego problemu. Gry narracyjne były szeroko analizowane przez wspomnianego Thomasa Schellinga. Zob. Thomas C. Schelling, *Racjonalność i jej alternatywy: wykład prof. Thomasa C. Schellinga wygłoszony w Collegium Novum Uniwersytetu Jagiellońskiego 7 czerwca 2004 roku*, tłum. Ewa Nowakowska (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2004); idem, *Strategia*, 81–119.

wistość na pewną chwilę staje się zero-jedynkowa. Trzeba wobec tego zadać pytanie, jak Portugalczycy odrzucili bierność, przestali ustępować, a wybrali postawienie się w kontrze do „wczorajszego” życia? Człowiek kurczowo trzyma się życia takiego, jakie ono jest – bał i boi się zmian. W takim razie jak dochodzi do zmiany, dzięki której decyduje o wybraniu nowej drogi? Teorie matematyczne, takie jak teoria gier, ukazują możliwe wyjaśnienia dające odpowiedzi na pytania tego rodzaju. Matematyka zaś, podobnie jak historia, jest także osadzona w interakcjach społecznych i stanowi wytwór kulturowy, albowiem „[...] podstawy wiedzy i poznania matematycznego są w zasadniczym zrębie tożsame z podstawami wiedzy i poznania w każdej innej dziedzinie naszego życia”⁸⁴. Co jednak ważniejsze, teoria gier w komplementarny sposób uzupełnia myślenie historyczne, które „[...] ustanawia wprzód świat jako taki, który jest możliwy, i dalej przyjmuje, że jako taki może być przezeń doświadczony (np. źródłowo)”⁸⁵.

Prezentowana koncepcja teorii gier jako narzędzia badawczego stanowi próbę ukazania możliwości i granic wynikających ze stosowania metod matematycznych w społecznej praktyce historiograficznej. Recepcja teorii gier na gruncie badań historycznych polega na łączeniu refleksji teoretycznej z praktycznym warsztatem – tworzeniem własnych narzędzi na potrzeby konkretnego przedmiotu badań. To miał między innymi na myśli Lucien Febvre, stwierdzając, iż: „historyk tworzy swój przedmiot”. Historyk jako kultura poznająca stanowi pryzmat dla badanej przez siebie rzeczywistości dziejowej. To przede wszystkim teorie, a także przeświadczenia, z którymi historyk przystępuje do badania, formują granice poznania historycznego. Teoria wyznacza bowiem możliwości poznawcze oraz przedmiot badania/poznania. Jest pewnego rodzaju trampoliną do poszerzenia dotychczasowego pola widzenia. W liście do Wernera Heisenberga z 1925 roku Albert Einstein pisał: „To, czy jesteś w stanie coś zaobserwować, czy nie, zależy od teorii, którą się posługujesz. To teoria decyduje, co można obserwować”⁸⁶. Zatem narzędzia teoretyczne, którymi posługują się badacze, wyznaczają granice poznawcze dla przedmiotu badań. Inaczej mówiąc, przedmiot poznania wyznaczają pytania (np. hipotezy, tezy), które można zadać przedmiotowi badania. Ludwig Wittgenstein w *Dociekaniach filozoficznych* stwierdza, iż „Najważniejsze dla nas aspekty rzeczy ukrywa przed nami ich prostota i codzienność. (Nie można czegoś zauważyć – bo ma się to stale przed oczami). Człowiek wcale nie zwraca uwagi na właściwe podstawy swych badań. Chyba że kiedyś właśnie to go uderzy”⁸⁷. Jak zatem można docierać poznawczo do tego, co ukryte? Narzędzia myślenia w rodzaju teorii gier pozwalają na wychodzenie „poza” to, co wi-

⁸⁴ Bartosz Brożek, Mateusz Hohol, *Umysł matematyczny* (Kraków: Copernicus Center Press, 2017), 243.

⁸⁵ Wojciech Wrzosek, *O myśleniu historycznym* (Bydgoszcz: Oficyna Wydawnicza Epigram, 2009), 132.

⁸⁶ Cyt. za: Edward Carr, *Historia. Czym jest*, tłum. Piotr Kuś (Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka, 2002), 201–202.

⁸⁷ Ludwig Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, tłum. Bogusław Wolniewicz (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012), 76.

działne, czy też bezpośrednio obserwowalne. Mówiąc językiem Krzysztofa Pomiana, stanowią próbę uchwycenia tego, co niewidzialne⁸⁸.

Modele teorii gier wprowadzają do badań historycznych nie tylko pytania: kto? co? jak?, lecz formują także potencjalne odpowiedzi: dlaczego? Na poziomie strategii badawczych starają się odtworzyć reguły gry i możliwe zachowania sprawców historii. René Thom powiedziałby, iż modelowanie (w formie teorii gier) to proces budowania konstrukcji ku obserwacji tego, co ukryte – dynamiki⁸⁹. Czy teoria gier jest w jakimś stopniu „lepsza” od innych narzędzi teoretycznych? Według Bartosza Brożka można wskazać kilka kryteriów, które pozwalają stwierdzić, że dana teoria jest bardziej wartościowa od innej. Pamiętając jednocześnie o tezie niewspółmierności interteoretycznej⁹⁰, byłyby to: relewantność – czyli teoria powinna stanowić odpowiedź na problem; siła heurystyczna – preferowane są teorie, które prowadzą do większej liczby nietrywialnych problemów bądź hipotez; siła eksplanacyjna – jest to kryterium, które polega na tym, że wśród teorii rozwiązujących ten sam problem należy wybrać taką, która mogłaby rozwiązać także inne; wewnętrzna spójność – czyli spełnianie trzech warunków: niesprzeczności, powiązań inferencyjnych, unifikacji; zewnętrzna spójność – oznacza zgodność z wiedzą tła, czyli wybór tych rozwiązań danego problemu, które są bardziej spójne z naszą wizją świata⁹¹. Jeśli bralibyśmy pod uwagę powyższe kryteria, to modele teorii gier wyróżnia przede wszystkim „siła heurystyczna”. Tym samym w badaniach historycznych modele teorii gier spełniałyby rolę heurystyczną jako narzędzia pozwalające na holistyczne/syntetyczne próby zrozumienia rozpatrywanego zjawiska.

Z rozważań nad historią i teorią gier wynikają moim zdaniem trzy zasadnicze wnioski:

1. Teoria gier jako narzędzie badawcze wyróżnia się „siłą heurystyczną”, czyli możliwością zadania nowych/innych pytań przedmiotowi badania. Modele teorii gier w historiografii to symulacje (w rozumieniu René Thoma⁹²), czyli stanowią próbę odwzorowania rzeczywistości minionej, przy jednoczesnej świadomości, że jest ona tym samym ontologicznie i epistemologicznie kreowana. Sedno teorii gier stanowi zaś sztuka zadawania innych niż dotychczas pytań badanemu przedmiotowi.

⁸⁸ Krzysztof Pomian, *Zbieracze i osobliwości. Paryż–Wenecja XVI–XVIII wiek*, tłum. Andrzej Piękos (Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2001), 40.

⁸⁹ René Thom, *Modèles mathématiques de la morphogenèse* (Paryż: Christian Bourgeois Editeur, 1980); idem, *Parabole i katastrofy : rozmowy o matematyce, nauce i filozofii z Giulio Giorello i Simoną Morini*, tłum. Roman Duda (Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1991).

⁹⁰ Zob. Kazimierz Jodkowski, *Teza o niewspółmierności w ujęciu Thomasa S. Kuhna i Paula K. Feyerabenda* (Lublin: Wydawnictwo UMCS, 1984).

⁹¹ Brożek, *Myślenie. Podręcznik użytkownika*, 188–193.

⁹² Pomian, „Filozofia René Thoma”, *Archiwum Historii Filozofii i Myśli Społecznej*, t. 34 (1989): 31–33.

2. Potencjalne niezrealizowane scenariusze (w teorii gier „strategie”) wskazują na możliwość tworzenia konfaktycznych narracji o przeszłości opartych na modelach symulacyjnych teorii gier⁹³.
3. Teoria gier w historiografii może stanowić próbę przejścia od wiedzy-że (propozycjonalnej) do wiedzy-jak (proceduralnej)⁹⁴. Obydwa rodzaje są niezależne i nieredukowalne względem siebie. Proceduralna wiedza o przeszłości powstaje, jeśli uznajemy, iż historyk tworzy swój przedmiot. Wiedza-jak stanowi ponadto fundament konstruowania przedmiotu badania/poznania.

Zdolność do rozumienia jest warunkiem wstępnym każdej możliwej refleksji nad światem i człowiekiem⁹⁵. Rozumienie historii poprzez stosowanie teorii gier wiąże się nade wszystko ze sztuką zadawania pytań minionej rzeczywistości. Ponadto racjonalność ekologiczna i ograniczona, a także współczynnik humanistyczny wyznaczają pole do zastosowania modeli tego rodzaju na gruncie Historii. Modelowanie stanowi także próbę powrotu do poszukiwań historii teoretycznej – na przykład próbę poznawczego uchwycenia „gramatyki”⁹⁶ kryjącej się pod powierzchnią badanych zjawisk. Implementacja teorii gier na grunt historiografii jest zatem propozycją pewnego stylu myślenia o przeszłości i refleksji nad nią. Interakcja kultury poznającej z kulturą poznawaną jest zaś istotą wszelkiej możliwej historiografii. Granice myślenia historycznego wyznacza nie tyle rzeczywistość dziejowa, lecz pytania, jakie można jej zadać. Historia bowiem to ciągła gra, która często generuje nieprzewidywalne odpowiedzi.

SUMMARY

Portugal is a research area that is *terra incognita*. The social changes in the 20th century, taking place on the edge of Europe are also at the margins of historical debates. Various scientific theories sensitise us to gaps in knowledge, puzzles and questions related to social changes. Robert Merton and Piotr Sztompka decided that they widen the area of the so-called "defined field of ignorance", i.e. things that we do not know but are aware of this ignorance. These are, in other words, puzzles or paradoxes in an archetypal way related to social change (e.g. with the Carnation Revolution). Examining the history of Portugal in the twentieth century, with the help of research tools in the form of game theory or Kenneth Burke's pentads, I try to show a broader perspective on the past. Portuguese social changes took place in the sphere of possibilities shaped as part of 20th-century historical processes. In the article, I present my research

⁹³ Por. Alexander Demandt, *Historia niebyła. Co by było, gdyby...?*, tłum. Maria Skalska, (Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1999).

⁹⁴ Gilbert Ryles, *Knowing How and Knowing That*, w: idem, *The Concept of Mind* (Plymouth: The Mayflower Press, 1949), 25–61.

⁹⁵ Bartosz Brożek, Michał Heller, Jerzy Stelmach, *Spór o rozumienie* (Kraków: Copernicus Center Press, 2019), 5.

⁹⁶ Rozumiana np. jako gramatyka kultury. Zob. Anna Pałubicka, *Gramatyka kultury europejskiej* (Bydgoszcz: Oficyna Wydawnicza Epigram, 2013).

assumptions, then analyse the narrative created for the needs of the moment during social changes (in the form of the 1926 and 1974 revolutions) and present the method of analysis of decision making by historical actors during the Carnation Revolution (Revolução dos Cravos).

BIBLIOGRAFIA

- Acciaiuolli, Margarida. *Exposições do Estado Novo: 1934–1940*. Lizbona: Livros Horizonte, 1998.
- Archer, Margaret. *Człowieczeństwo. Problem sprawstwa*, tłum. Agata Dziuban. Kraków: Zakład Wydawniczy „Nomos”, 2013.
- Archer, Margaret. *Kultura i sprawczość. Miejsce kultury w teorii społecznej*, tłum. Paweł Tomanek. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, 2019.
- Berejikian, Jeffrey. „Revolutionary Collective Action and the Agent – Structure Problem”, *American Political Science Review* 86 (1992): 647–657.
- Black, Max. *Models and Metaphors. Studies in Language and Philosophy*. Ithaca: Cornell University Press, 1962.
- Braudel, Fernand. *Gramatyka cywilizacji*, tłum. Hanna Igalson-Tygielska. Warszawa: Oficyna Naukowa 2006.
- Brozi, Krzysztof Jarosław. *Ludzie i kryzys cywilizacji*. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 1995.
- Brożek, Bartosz. *Myslenie. Podrecznik uzytkownika*. Kraków: Copernicus Center Press, 2016.
- Brożek, Bartosz; Mateusz Hohol. *Umysl matematyczny*, Kraków: Copernicus Center Press, 2017.
- Brożek, Bartosz; Michał Heller; Jerzy Stelmach. *Spór o rozumienie*. Kraków: Copernicus Center Press, 2019.
- Binmore, Ken. *Teoria gier*, tłum. Iwona Konarzewska. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2017.
- Buonomano, Dean. *Mózg. Wladca czasu*, tłum. Adam Tuz. Warszawa: Wydawnictwo Prószyński i S-ka, 2019.
- Burke, Kenneth. *A Grammar of Motives*. Berkeley: University of California Press, 1969.
- Burke, Kenneth. *A Rhetoric of Motives*. Berkeley: University of California Press, 1969.
- Camus, Albert. *Człowiek zbuntowany*, tłum. Joanna Guze. Kraków: Oficyna Literacka, 1993.
- Carr, Edward. *Historia. Czym jest*, tłum. Piotr Kuś. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka 2002.
- Carrilho Maria. *Forças Armadas e Mudança Política em Portugal no Século XX*. Lizbona: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1986.
- Cartwright, Nancy. *The Dappled World: A Study of the Boundaries of Science*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- Coombs, Clyde H.; Robyn M. Dawes; Amos Tversky. *Wprowadzenie do psychologii matematycznej*, tłum. Janusz Grzelak. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1977.
- Ciesielski, Mieszko. *Zagadnienie ograniczeń racjonalnego modelu działań ludzkich. Próba ujęcia działania nawykowo-racjonalnego*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 2012.
- Coleman, James S. „Perspektywa racjonalnego wyboru w socjologii ekonomicznej”. W: *Współczesne teorie socjologiczne*, red. Aleksandra Jasińska-Kania, Lech Nijakowski, Jerzy Szacki, Marek Ziółkowski, 145–163. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar 2006.
- Damasio, Antonio. *Błąd Kartezjusza. Emocje, rozum i ludzki mózg*, przeł. Maciej Karpiński. Poznań: Wydawnictwo Rebis, 2017.
- Davenport, William. *Jamaican Fishing: a Game Theory Analysis*. New Haven: Human Relations Area Files Press, 1970.
- Denet, Daniel C. *Dźwignie wyobraźni i inne narzędzia do myślenia*, tłum. Łukasz Kurek. Kraków: Copernicus Center Press, 2017.

- Demandt, Alexander. *Historia niebyła. Co by było, gdyby...?*, tłum. Maria Skalska. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1999.
- Dixit, Avinash K.; Barry J Nalebuff. *Sztuka strategii. Teoria gier w biznesie i życiu prywatnym*, przeł. Dorota Gasper. Warszawa: MT Biznes, 2016.
- Goffman, Ervin. *Spotkania. Dwa studia z socjologii interakcji*. Kraków: Zakład Wydawniczy „Nomos”, 2010.
- Haidt, Jonathan. *Prawy umysł. Dlaczego dobrych ludzi dzieli religia i polityka?*, tłum. Agnieszka Nowak. Sopot: Smak Słowa, 2014.
- Haman, Jacek. *Gry wokół nas. Socjolog i teoria gier*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2014.
- Hardt, Łukasz. „Modele, metafory i teoria ekonomii”. *Diametros* nr 41 (2014): 13–37.
- Hardt, Łukasz. „Modele w ekonomii”. W: *Metaekonomia. Zagadnienia z filozofii ekonomii*, red. Marcin Gorazda, Łukasz Hardt, Tomasz Kwarciniński. Kraków: Copernicus Center Press, 2016.
- Hayek; Friedrich von. *Nadużycie rozumu*, tłum. Zygmunt Siembierowicz. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen, 2002.
- Haywood, Oliver Garfield Jr. „Military decision and game theory”. *Journal of the Operation Research of America* t. 2, nr 4 (1954): 365–386.
- Hohol, Mateusz; Kinga Wołoszyn-Hohol. „Umysł ucieleśniony. Czyli jaki?”. <https://www.granicenauki.pl/umysl-ucieleśniony-czyli-jaki-146641> (dostęp: 15.12.2019).
- Jodkowski, Kazimierz. *Teza o niewspółmierności w ujęciu Thomasa S. Kuhna i Paula K. Feyerabenda*. Lublin, Wydawnictwo UMCS, 1984.
- Kahneman, Daniel. *Pułapki myślenia. O myśleniu szybkim i wolnym*, tłum. Piotr Szymczak. Poznań: Media Rodzina, 2012.
- Kamiński, Marek M. *Gry więzienne*. Warszawa: Oficyna Naukowa, 2006.
- Kmita, Jerzy. *Kultura i poznanie*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, 1985.
- Komunikologia. Teoria i praktyka komunikacji*, red. Emmanuel Kulczycki, Michał Wendland. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Instytutu Filozofii UAM, 2012.
- Kozielecki, Józef. *Psychologiczna teoria decyzji*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1977.
- Kula, Marcin. *Krótki raport o użytkowaniu historii*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2004.
- Kulczycki, Emmanuel. *Dwa aspekty komunikacji. Założenia komunikologii historycznej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2015.
- Lewicki, Grzegorz. „Gra w Europę. Teoria gier, systemy wierzeń i Europa jutra”. *Pressje* nr 26/27, (2011): 92–100.
- Lissowski, Grzegorz. *Zasady sprawiedliwego podziału dóbr*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2019.
- Lumsden, Charles J.; Edward O. Wilson. *Genes, Mind and Culture: the Coevolutionary Process*. Cambridge: Harvard University Press, 1981.
- Łotman, Jurij. *Kultura i eksplozja*, przeł. Bogusław Żyłko. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1999.
- Łukaszyk, Ewa. *Terytorium a świat. Wyobrażeniowe konfiguracje przestrzeni w literaturze portugalskiej od schyłku średniowiecza do współczesności*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2003.
- Łukaszyk, Ewa. „Od morskigo imperium do ziemi odzyskanej. Esej o «świecie portugalskim»”. *Kultura-Historia-Globalizacja*, nr 21 (2017).
- Mainzer, Klaus. *Poznawanie złożoności. Obliczeniowa dynamika materii umysłu i ludzkości*, tłum. Marek Hetmański et al. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2007.

- Malawski, Marcin; Andrzej Wieczorek; Honorata Sosnowska. *Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2004.
- McCloskey, Deirdre N. *The Rhetoric of Economics*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- Moore, Omar Khayyam. „Divination: a new perspective” *American Anthropologist*, t. 59, nr 1 (1957): 69–74.
- Napiórkowski, Marcin. *Władza wyobraźni. Kto wymyśla co zdarzyło się wczoraj?*. Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 2014.
- Nash, John. „Non-cooperative games”, *Annals of Mathematics* nr 54 (1951): 286–299.
- Neumann, John von; Oskar Morgenstern. *Theory of Games and Economic Behaviour*, Princeton: Princeton University Press, 1953.
- Nowak, Leszek. *Model ekonomiczny. Studium z metodologii ekonomii politycznej*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Ekonomiczne, 1972.
- Nozick, Robert. „Newcomb’s problem and two principles of choice”. W: *Essays in Honor of Carl G. Hempel*, red. Nicholas Rescher. Dordrecht: Springer, 1969.
- Pałubicka, Anna. *Gramatyka kultury europejskiej*, Bydgoszcz: Oficyna Wydawnicza Epigram, 2013.
- Pietraś, Ziemowit Jacek. *Teoria gier jako sposób analizy procesów podejmowania decyzji politycznych*. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 1997.
- Piłat, Robert. *Umysł jako model świata*. Warszawa: Wydawnictwo IFiS PAN, 1999.
- Podejmowanie decyzji: pojęcia, teorie, kontrowersje*, red. Andrzej Dąbrowski, Andrew Schumann, Jan Woleński. Kraków: Copernicus Center Press, 2015.
- Pomian, Krzysztof. „Filozofia René Thoma”. *Archiwum Historii Filozofii i Myśli Społecznej*, t. 34 (1989): 31–33.
- Pomian, Krzysztof. *Zbieracze i osobliwości. Paryż–Wenecja XVI–XVIII wiek*, tłum. Andrzej Pieńkos. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2001.
- Pomian, Krzysztof. *Porządek czasu*, tłum. Tomasz Stróżyński. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2014.
- Pomorski, Jan. *W poszukiwaniu modelu historii teoretycznej*. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 1984.
- Popkin, Samuel L. *The Rational Peasant: The Political Economy of Rural Society in Vietnam*. Berkeley: University of California Press, 1979.
- Rapaport, Anatol. *Mathematical Models in the Social and Behavioral Science*. Hoboken: Wiley-Interscience, 1983.
- Rescher, Nicholas. *Ideas in Process: A Study of the Development of Philosophical Concepts*. Berlin: De Gruyter, 2009.
- Rezola, Maria Inácia. *25 de Abril, Mitos de Uma Revolução*. Lizbona: Esfera dos Livros, 2007.
- Ryles, Gilbert. „Knowing How and Knowing That”. W: idem, *The Concept of Mind*, 25–61. Plymouth: The Mayflower Press, 1949.
- Salazar, António. *Rewolucja pokojowa*. Warszawa: Wydawnictwo Prohibita, 2013.
- Searle, John. *Rationality in Action*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- Schatzki, Theodore R. *Social Practices: A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.
- Schelling, Thomas C. *Racjonalność i jej alternatywy: wykład prof. Thomasa C. Schellinga wygłoszony w Collegium Novum Uniwersytetu Jagiellońskiego 7 czerwca 2004 roku*, tłum. Ewa Nowakowska. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2004.
- Schelling, Thomas C. *Strategia konfliktu*, tłum. Janusz Stawiński. Warszawa: Oficyna a Wolters Kluwer Business, 2013.
- Silver, Morris. „The Political Revolution and Repression: An Economic Approach”. *Public Choice* 17 (1974): 63–71.
- Simon, Herbert. „Architecture of Complexity”. *Proceedings of the American Philosophical Society*, nr 6, (1962).

- Simon, Herbert. „Rationality as Process and as Product of Thought”. *The American Economic Review* nr 2, 68 (1978): 1–16.
- Simon, Herbert. „Bounded Rationality in Social Science: Today and Tomorrow”, *Mind and Society* nr 1 (2000): 25–39.
- Smith, John Maynard, Price George R. „The logic of animal conflict”, *Nature* 246 (1973).
- Smith, Vernon L. *Racjonalność w ekonomii*, tłum. Marek Dąbrowski. Warszawa: Oficyna Wolters Kluwer Business, 2013.
- Stelmach, Jerzy. *Sztuka manipulacji*. Warszawa: Wolters Kluwer, 2018.
- Straffin, Philip. *Teoria gier*, tłum.. Jacek Haman. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2001)
- Sztompka, Piotr. *Socjologia zmian społecznych*, tłum. Jacek Konieczny. Kraków: Wydawnictwo Znak, 2005.
- Taleb, Nassim Nicholas. *Czarny Łabędź. O skutkach nieprzewidywalnych zdarzeń*, tłum. Olga Siara. Warszawa: Kurhaus Publishing, 2014.
- Taleb, Nassim Nicholas. *Zwiedzeni przez losowość. Tajemnicza rola przypadku w życiu i rynkowej grze*, tłum. Michał Lipa. Warszawa: Kurhaus Publishing, 2016.
- Thom, René. *Modèles mathématiques de la morphogenèse*. Paryż: Christian Bourgeois Editeur, 1980.
- Thom, René. *Parabole i katastrofy: rozmowy o matematyce, nauce i filozofii z Giulio Giorello i Simoną Morini*, tłum. Roman Duda. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1991.
- Todd, William. *History as Applied Science. A Philosophical Study*. Detroit: Wayne State University Press, 1972.
- Topolski, Jerzy. *Teoria wiedzy historycznej*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 1983.
- Topolski, Jerzy. *Wolność i przymus w tworzeniu historii*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 2004.
- Tyszka, Tadeusz. *Konflikty i strategie: niektóre zastosowania teorii gier*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1979.
- Tullock, Gordon. „The Paradox of Revolution”, *Public Choice* 11 (1971): 87–100.
- Wasilewski, Jacek. *Opowieści o Polsce. Retoryka narracji*. Warszawa: Headmade, 2012.
- Wilson, Edward O. *Konsiliencja. Jedność wiedzy*, tłum. Jarosław Mikos. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka, 2002.
- Wittgenstein, Ludwig. *Dociekania filozoficzne*, tłum. Bogusław Wolniewicz. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012.
- Woźniak, Marek. *Przeszłość jako przedmiot konstrukcji. O roli wyobraźni w badaniach historycznych*. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2010.
- Wrzosek, Wojciech. *O myśleniu historycznym*. Bydgoszcz: Oficyna Wydawnicza Epigram, 2009.
- Wrzosek, Wojciech. *Historia-Kultura-Metafora. Powstanie nieklasycznej historiografii*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2010.
- Varela, Raquel Cardera. *Revolução ou Transição? História e Memória da Revolução Dos Cravos*. Lizbona: Bertrand, 2012.
- Zaluski, Wojciech. *Game Theory in Jurisprudence*. Kraków: Copernicus Center Press, 2013.
- Zaluski, Wojciech. „Racjonalność i teoria gier”. W: *Metaekonomia. Zagadnienia z filozofii ekonomii*, red. Marcin Gorazda, Łukasz Hardt, Tomasz Kwarciński, 277–302. Kraków: Copernicus Center Press, 2016.
- Znaniecki, Florian. *Współczynnik humanistyczny*. Poznań: Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk, 2011.
- Życiński, Józef. *Granice racjonalności: eseje z filozofii nauki*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1993.