

Játékok, játszmák, játékelméletek

2019. április - Ambrus Loránd

A sztenderd játékelmélet jól ismert, határozott választ ad arra a kérdésre, hogy miért kell játékszerűnek tartanunk bizonyos társadalmi jelenségeket. Új sorozatunk nyitócikke olyan dilemmákat jár körül, amelyek ehhez az állásfoglaláshoz kapcsolódnak.

Akármerre nézünk, rendre játszmákat észlelünk, vagy legalábbis sok és sok fajta jelenséget vagyunk hajlamosak játszmáknak vagy játszmák epizódjainak tartani. Például olyankor, amikor valaki megjátssza a sértettet és a felháborodottat, valamelyes vagy akár számottevő előnyök reményében. Vannak olyan meredek döntések, amelyek esetében úgy ítéljük meg, hazardírozásról, a kockázat tudatos vállalásáról, vagy éppen, bár ez nem ugyanaz, kifejezetten a határok feszegetéséről van szó. De leginkább talán olyan szituációkat szoktunk játszmának tartani, amelyek mögött komoly konfliktus vagy jelentős téttel bíró versenyhelyzet húzódik meg. Hiszen nem ritka, hogy ilyenkor a főszereplők olyan gondosan és célratörően választják meg lépéseiket, mintha a sakk- vagy ulti-játék mesterei lennének.

Csupán színesen beszélünk, közkedvelt hasonlatot használunk ezekben az esetekben, vagy van valamilyen fontos vagy lényegi összefüggés az igazi játékok és bizonyos fajta társadalmi tevékenységek között, amely indokoltá teszi, hogy játszmának nevezzünk a játékok kontextusán kívül eső dolgokat is?

Akik ismerik a modern társadalomtudományokban igencsak fontos szerepet játszó, összefoglalóan játékelméletnek nevezett fogalmi és elemzési eszköztárat, könnyen azt gondolhatják, hogy egyből meg tudják adni a helyes választ erre a kérdésre. A játékelmélet minden egyes olyan szituációt, amelyben többen vesznek részt, és ahol a végeredmény a résztvevők egymás várható lépéseit figyelembe vevő, ésszerű cselekvésén múlik, függetlenül attól, hogy milyen területről vagy kontextusról van szó, játéknak deklarálnak.

Mivel a mindenki által jól ismert, igazi játékok közül jó néhány, köztük különös jelentőséggel a sakk, megfelel az iménti leírásnak, messzemenőig alkalmasnak tűnik arra, hogy képviselje a leírás mögött húzódó, nagyon jól átgondolt és rendbe szedett tudományos koncepciót. És mivel helyénvalónak tűnik a sakk-játékos gondolkodását stratégiai gondolkodásnak tartani, azokat a játékokat, amelyek hasonlítanak a sakkhöz, akár stratégiai játékoknak is lehet nevezni. De ha ez így van, az interaktív szituációkban hozott ésszerű döntések elmélete a stratégiai szituációkban hozott racionális döntések elméleteként léphet fel.



Sakkozók a Gellért hegyen (1972) – Forrás: fokert150.hu

Ami játék és ami nem játék

Csak hogy néha joggal hökkennünk, sőt akár ijedünk is meg, amikor egy eredetileg majdhogynem játéknak felfogott szituáció élesre fordul, vagy egy kemény játszma kíméletlen harcba fordul át. Hiszen a játékok maguk mégiscsak alapvetően más dolgok, mint a létfontosságú érdekekért vagy hosszú távú célkitűzések érvényesítésért folytatott küzdelmek; a fegyveres konfliktusokról nem is beszélve. Amikor valaki a kávéházban sakkozik a barátjával és megtol egy parasztot, lépésének az előttük lévő asztalon fekvő sakktáblán kívüli világ szempontjából gyakorlatilag semmilyen jelentősége sincs. Annak viszont már van, ha a középosztályhoz tartozó polgárként házat vesz egy jelenleg rossznak számító környéken, arra számítva, hogy az hamarosan felkapottá válik.

Nem alaptalan a kétely azzal kapcsolatban, hogy lehetséges-e egyértelmű választóvonalat húzni a között, ami játék és a között, ami nem játék. De legtöbbször mégiscsak azt mondaná, hogy számít a játékok és a játékokon kívüli „komoly” valóságban zajló, játék- vagy játszmaszerű vonásokat mutató társadalmi jelenségek közötti különbség. Így az is, hogy miben áll ez a különbség. De ha ez így van, ellentétben azzal, amit a játékelmélet tételez, meg kell különböztetnünk azt, ami a játékokat alapvetően jellemzi, attól, ami játékszerűvé tesz olyan dolgokat, amik maguk nem játékok.

Az Összkép a magyar társadalom és gazdaság működéséről szóló elemzések magazinja. [Iratkozz fel hírlevelünkre](#), [kövess minket](#), ha szeretnéd mélyebben megérteni, hogyan működik Magyarország.



Forrás: www.thefashionablehousewife.com

Egy másik perspektívából nézve a dolgot azonban a sakk a játékelmélet keletkezésében és elnevezésében játszott szerepe egy izgalmas tudománytörténeti tény csupán. Az igazi tudomány pedig arról ismerszik meg, hogy történetének csak másodlagos jelentősége van. Neumann Jánost már fiatal korában érdekelték a sakk matematikai elemzésének lehetőségei. Később a sakk, mint paradigmikus stratégiai játék segítségével mutatta be és igyekezett motiválni a már kialakult elmélet alapmodelljét. Ez az elmélet elnevezésének magyarázata. De akár „interaktív szituációkban hozott optimális döntések matematikai elmélete” is lehetne a neve.

Igazi jelentősége annak van, hogy Neumann és Morgenstern alapvető szándéka a társadalomtudományok valódi tudománnyá válásához való hozzájárulás volt. Ennek megfelelően az elmélet precízen kijelöli azokat a kereteket, amelyek között a tudományos hipotézisek, modellek formájában, egyáltalán megfogalmazódhatnak, és elvben mindenki által átlátható és követhető módon összevethetőek a társadalmi valósággal. A tapasztalat pedig az, hogy a játékelmélet alkalmazása rengeteg kutatási területen vezetett újszerű belátásokra és mutatott fel komoly eredményeket. A néhány szereplős piaci verseny-szituációkkal kapcsolatban például olyan összefüggéseket tárt fel, amelyekről a matematikai eszköztárat nem használó diskurzus csak bizonytalanul tud beszélni, és amelyekkel a korábban létező egyetlen matematikai elmélet nem tudott mit kezdeni. Amit így meg lehet ragadni, fontosabb és lényegesebb annál a problémánál, hogy milyen érdekességeket rejt magában a játékok és a játékszerűség komplikált kapcsolatrendszere.

Stratégiai szituációk elemzése és a játékok

De, vethetjük az iméntiek ellen, nem veszít vajon szem elől a sztenderd játékelmélet fontos szempontokat, ha ehhez a szemlélethez ragaszkodik? Hiszen, mint láttuk, a játékelmélet a stratégiai döntések elméletének státuszára is aspirál. A valódi stratégiai szituációknak pedig vannak olyan jellegzetességei, amelyeket pontosan a játékokról való gondolkodás segít artikulálni. A sakknak saját redukálhatatlan tematikája van, arról szól, hogy az adott szabályok keretei között miképpen lehetne mattot adni ellenfelünknek. A piaci verseny pedig arról, hogy miképpen lehet a lehető legnagyobb profitot elérni adott gazdasági körülmények között. A sakk se és a piaci verseny sem az interaktív helyzetekben hozott ésszerű döntések általános kritériumainak alkalmazásáról szól. Egy adott tevékenységi területen követendő stratégia semmilyen esetben sem vonatkozathat el annak jellemző alaptematikájától.

Emellett a szabályok státusza alapvetően más a sakkban, mint a piaci verseny esetében. Egy sakkozó minden egyes lépése során megkerülhetetlen, egyértelműen artikulált szabályokkal szembesül. Egy piaci verseny résztvevőjének megmozdulásait viszont csak körülhatárolják olyan szabályok, amelyek általa nem befolyásolhatóak. Főként olyan szabályszerűségektől függhetnek, amelyek alakulására ő maga is befolyással van, illetve amelyeket, saját gyakorlati tapasztalataira támaszkodva, ő maga kénytelen saját maga számára megfogalmazni. Aki azt állítja, hogy az alkudozásnak a szó szoros értelmében játékszabályai vannak, az talán nem érti, mit jelent az, hogy játékszabály.



Árleszállítás az Úttörő áruházban 1956 május – Forrás: pinterest.com

Erre viszont az lehet a válasz, hogy egy társadalomtudományi elmélet nem foglalkozhat az általa vizsgált jelenségkör minden jellemző vonásával. A játékelmélet az interaktív döntések logikájára összpontosít, és eredményeit annak köszönheti, hogy tipikus interaktív szituációkat tud azonosítani. Két egyszerű példa segítségével illusztrálhatjuk, mit is jelent ez.

Jóska a ma este hétkor kezdődő Tankcsapda-koncertre szeretne menni, Joli viszont a ma este hétkor kezdődő Loki-meccsre, viszont mindketten sokkal inkább akarnak együtt lenni valamelyik eseményen, mint külön-külön. Tegyük fel, hogy reggel nem tudtak megegyezni abban, hol találkozzanak este, és hogy napközben nem tudnak kommunikálni egymással. Min múlik az, hogy mi az okos döntés ebben a játszmában? Vagy vegyük Jenőt és Jutkát, akik tapasztalatból tudják, hogy ha nem mosogatnak el egyből a vasárnapi ebéd után, hétfő estére fog maradni a dolog. Mosogatni egyikük sem szeret, és úgy érzi, azzal jár a legjobban, ha a másik egyedül elvégzi a feladatot, miközben ő TV-t néz. Ha ketten nekilátnak, hamar végeznek. Annál viszont, hogy valamelyikük egyedül elmosogasson, mindkettő jobbnak tartja még azt is, ha másnapig piszkosan állnak az edények. A játékelméleti elemzés rámutat arra, hogy a két szituáció alapszerkezete miben különbözik egymástól, és arra is, hogy ennek folytán miben különbözik egymástól a két esetben az ésszerű döntések logikája.

De a játékelmélet kész a mosogatási problémáéval megegyező logikai szerkezetű interaktív döntési helyzetet azonosítani olyankor is, amikor az elemzése tétje mondjuk az, hogy mi módon lehetne előmozdítani egyes multinacionális nagyvállalatok kartellbe rendeződését. Vagy idézzük fel azt az esetet, amikor a Brexit-folyamat kapcsán igen magas szintű politikai vezető fejezte ki aggodalmát amiatt, hogy a játszmát a felek „gyáva nyúl” struktúrájúnak, azaz a stratégiai szituációk egy megint másik alaptípusaként, fogják fel. Mire gondolt?

Két roncsautó áll egymással szemben egy keskeny töltésen, egymástól hatvan méterre. Két középiskolás ül bennük, mögöttük a húgaik bíztatják őket. Elindulnak egymás felé. Aki először rántja el a kormányt, veszít, mert arcot vesz, amellett, hogy le is kell gurulnia a töltésről. Azt az eshetőséget, hogy mindketten megállnak időben, mindegyikük kevesebbre tartja persze, mint azt, ha ő nyerne, de természetesen többre, mint azt, ha veszítene. A legrosszabbul akkor járnak, ha egymásnak hajtanak. Ha az Európai Unió ragaszkodik az általa meghatározott kilépési megállapodáshoz, Nagy-Britannia pedig ahhoz, hogy nem fogadja azt el, eljőhet majd a pillanat, sugallta a politikus, amikor elkerülhetlenné válik a megállapodás nélküli kilépés.



Játék a vonattal - Forrás: telegraph.co.uk - Rich Wilson / Newsteam

Mindezzel azonban mintha csak arrébb toltuk volna a huplit a szőnyeg alatt. Tényleg egy kalap alá lehet venni egy végső soron mégiscsak banális háztartási munkamegosztási problémát egy multinacionális konszern árképzési stratégiájával? Hogyan lehet egy sokrétű, rendkívül bonyolult politikai folyamatot, amelynek kimenetele nagyban meghatározza az európai politikai együttműködés jövőjét a következő évtizedekben, ugyanolyan logikai szerkezetűnek tételezni, mint unatkozó gimnazisták kivagyvi viaskodását? Problematikusnak tűnik az a tipológia, amely ennyire különböző dolgokat egyazon típusba sorol.

Négy kérdés

Hogyan léphetünk tovább? Induljunk ki abból, hogy aligha lehet súlyos tévedésben a „hétköznapi ember”, amikor játszmának, játékszerűnek, de mégsem játéknak fog fel számtalan jelenséget, és ezek játékszerűségének jelentőséget is tulajdonít. Ahhoz, hogy ezt az általánosan osztott meggyőződést megfelelően értelmezni, és a társadalomtudományok számára hasznosítani tudjuk, több kérdést kell a lehető legpontosabban megválaszolni. Mi a játék? Mitől lesz játékszerű egy olyan tevékenység, vagy szituáció, amely játékokon kívül zajlik? Mivel járul hozzá a játékszerűség fogalma a társadalmi cselekvések megértéséhez? Mennyiben változhat a játékszerűség jelentése, amikor elemi, összetett, illetve rendkívül bonyolult helyzetekről, jelenségekről van szó?

A sztenderd játékelmélet természetesen precíz és átgondolt választ tud adni az iménti kérdések mindegyikére, ezek a válaszok pedig egy koherens koncepcióba illeszkednek. De figyelembe véve az ebben a cikkben körvonalazódott dilemmákat, másfajta válaszokra is érdemes nyitottnak maradnunk. Tehát érdemes megismerkednünk további, a játékok mibenlétével és a játékszerű társadalmi jelenségekkel foglalkozó teóriákkal is. Neumann János játékelméletének jelentősége miatt olyan megközelítésekre érdemes összpontosítanunk, amelyek azzal összevethetőek, és így lehetővé teszik legtöbbször figyelmen kívül maradó jellegzetességeinek kiemelését is. Ezek az „alternatív” elméletek önmagukban is igen érdekesek. Együtt pedig elősegítik, hogy továbblépjünk a társadalmi játszmák természetének megismerésében.

Lehet-e a játékokról egyáltalán elméletet alkotni? Mi az igazi tétje a játékokról szóló elméleteknek? Erről szól az Összkép Magazin új, „Játékok és játszmák” című cikksorozata, amely klasszikusnak számító, játékokkal és játékszerű társadalmi jelenségekkel foglalkozó műveket mutat be.