

MARIUSZ GRANOSIK
Uniwersytet Łódzki

WALKA INTERAKCYJNA O SYTUACYJNY STATUS W MŁODZIEŻOWEJ GRUPIE RÓWIEŚNICZEJ – STUDIUM PRZYPADKU¹

Wulgaryzacja zachowań komunikacyjnych młodzieży, nasilenie konwersacyjnej agresji to zjawiska w powszechnym odczuciu społecznym coraz bardziej charakterystyczne dla otaczającej nas rzeczywistości. Wielu nauczycieli, pedagogów oraz pracowników socjalnych próbuje podejmować działania wychowawcze mające na celu zmniejszenie skali tego problemu. Powszechność zasygnalizowanych przekonań oraz obaw uzasadnia potrzebę bliższego przyjrzenia się temu właśnie wymiarowi zachowań społecznych.

Z drugiej jednak strony, samo zjawisko konfliktu rzadko jest postrzegane wyłącznie jako dysfunkcyjny i szkodliwy przejaw „złamania społecznej umowy”. Wiele koncepcji socjologicznych właśnie w konflikcie upatruje źródeł ładu społecznego i to zarówno w wymiarze makrostrukturalnym, np. na poziomie klas społecznych (Ralf Dahrendorf), jak i w perspektywie mikro, na poziomie grupy społecznej (Lewis Coser). Jeszcze inne podejścia, choć nie mieszczą się w zasadniczym nurcie teorii konfliktu, pokazują związki mikroorganizacji interpersonalnych gier, walk i sporów ze strukturalnym makrokontekstem organizacji życia zbiorowego (Erving Goffman, Harold Garfinkel, Anselm Strauss).

Warto zatem, pamiętając o zagrożeniach związanych z obecnością przemocy w życiu społecznym, przyrzeć się temu zjawisku niejako z drugiej strony, wskazać te wymiary i formy konfliktu, które spełniają ważne funkcje grupotwórcze i nie wiążą się koniecznie z zagrożeniem anomią lub nadmiernym usztywnieniem wewnętrznych relacji.

Niniejszy tekst jest próbą zbadania fenomenu walki interakcyjnej wśród młodzieży szkolnej z perspektywy analizy konwersacyjnej oraz dramaturgicznej koncepcji rzeczywistości społecznej. Zrozumienie tego zjawiska, jego przyczyn, funkcji oraz znaczenia dla konstruowania ładu społecznego może

¹ Dziękuję Markowi Czyżewskiemu za wnikliwe uwagi do poprzednich wersji tekstu.

wskazać kierunek i zakres potencjalnych działań zaradczych, w tym wychowawczych. Kwestia wydaje się o tyle ważna, że interakcyjna walka, znieważanie się, wyzywanie przez młodzież, to nie tylko „niegrzeczne, naganne zachowanie”, ale złożone zjawisko interpersonalne mające wiele funkcji, które nie zawsze dają się realizować w inny sposób.

Poza wstępem i zakończeniem, tekst podzielony jest na trzy zasadnicze części. Pierwsza z nich to zapis rozmowy, która stanowi konieczną ilustrację niemal wszystkich zjawisk interakcyjnych podejmowanych dalej. Na część drugą składa się dramaturgiczna interpretacja przytoczonej wcześniej rozmowy, poprzedzona wyjaśnieniem pojęć wypracowanych w trakcie analizy. Wreszcie część trzecia to rejestr reguł oraz uwarunkowań interakcyjnej walki.

ZAPIS ROZMOWY

Rozmowa została nagrana w Klubie Młodzieżowym, jednostce organizacyjnej Ogniska Pracy Pozaszkolnej w Zgierzu k. Łodzi. Zajęcia w Klubie były dobrowolne i odbywały się prawie codziennie (ogółem 25 godz. tygodniowo). Wszyscy uczestnicy dobrze się znali, regularnie uczęszczali do Klubu, często też widywali się w szkole lub na podwórku. Pomieszczenie klubowe było wyposażone w telewizor z podłączoną grą TV oraz stół ping-pongowy. W trakcie nagrania, o którym poinformowani byli wszyscy uczestnicy, obecny był nauczyciel-instruktor prowadzący zajęcia w Klubie. Regulamin Klubu zabrania używania „brzydkich wyrazów” na terenie Ogniska, uczestnicy mają tego świadomość. Transkrypcja obejmuje prawie dwuminutowy fragment trzydziestominutowego nagrania, które zostało dokonane w trakcie zwykłych zajęć Klubu Młodzieżowego.

Do zapisu wykorzystano system symbolizacji opracowany przez jedną z ważniejszych postaci analizy konwersacyjnej Gail Jefferson. Wyszczególnione niżej znaki nie są używane w ich interpunkcyjnej/ortograficznej funkcji, ale odnoszą się do opisanych w prawej kolumnie cech wypowiedzi:

te	– słowo lub sylaba wypowiedziana z naciskiem
°nigdy°	– ciche mówienie
A JAK NIE	– głośne mówienie
z:	– przedłużona głoska
y::	– znacznie przedłużona głoska
>ile<	– szybka wypowiedź
a-te-no	– zlanie się kolejnych wyrażań
a co-	– wypowiedź urwana
(.)	– mikropauza ok. 0,2 sek.

- (1,8) – pauza o długości 1,8 sek.
 , – intonacja ciągła
 . – intonacja opadająca
 ? – intonacja wznosząca
 [] – miejsce w rozmowie, w którym dwie osoby mówią równocześnie
 = = – dwie wypowiedzi następujące bezpośrednio po sobie, bez pauzy
 () – wypowiedź niezrozumiała
 (biłowieliu) – wypowiedź przypuszczalna
 ((śmiej)) – informacja o parawerbalnych lub niewerbalnych cechach wypowiedzi

Uczestnicy (imiona zostały zmienione):

- O – Olek (17 lat, uczeń I klasy Zasadniczej Szkoły Zawodowej, przezwisko *Kierownik*)
 G – Grzesiek (15 lat, uczeń I klasy Zasadniczej Szkoły Zawodowej, przezwisko *Siwy*)
 L – Lucek (14 lat, uczeń VIII klasy SP)
 H – Hirek (14 lat, uczeń VIII klasy SP)
 K – Kuba (14 lat, uczeń VIII klasy SP)
 W – Mateusz lub Bartek (jeden z braci bliźniaków, 12 lat, uczeń VI klasy SP)

((w tle H. i K. grają w ping-ponga))

- 1 O: a-te-no widziałeś dzisiaj gaz:da wpadł (.) do ubikacji,
 2 G: a nie a mnie nie było. (.) akurat paliliście no nie?
 3 O: nie.
 4 G: A JAK NIE (.) JARALIŚCIE mogę się założyć,
 5 O: jak ja byłem na: praktykach ty kocie za:fajdany,
 6 L: kot zafajdany to we wojsku.
 7 []
 8 G: a dzisiaj (biłowieliu) cały czas do kibla wpadał,
 9 []
 10 O: twój,
 11 L: ja nie mam twojego kota zafajdanego,
 12 O: a no widzisz no to kup se,
 13 L: kup se to: (.) kup se to sem-to mówią (u ruskich), (1,8) hitlerowcu,
 14 (1,8) mo:rda, (1,8) ((warknięcie)) (1,5) (aganiarzu), (4,0) (na ty

- 15 ne:sta nowes nanowy nanuka),
 16 O: ((grając w ping-ponga)) (as: ty cyka sawek nohi sanucha
 17 zacharucha),
 18 (1,0)
 19 L: a co-
 20 G: >(wenewyje neweste neweś newechunywujenew)<,
 21 (0,8)
 22 W:((śmiech))
 23 L: wiem co powiedziałeś,
 24 G: ((ze śmiechem)) ha-ale kto nie wie,
 25 (1,2)
 26 W:((narastające śmiechy 3,5))
 27 G: ((ze śmiechem)) to niech przetłumaczy,
 28 []
 29 H: SIWY::
 30 W:((śmiech))
 31 L: nie no powiedz tak jeszcze raz tylko normalnie (i bez tego),
 32 []
 33 H: SIWY::
 34 SIWY::
 35 G: TA: se powiedz,
 36 H: SIWY::=
 37 L: =ale tak na ty: na je: (1,0) °na wy na je°
 38 []
 39 H: SIWY (0,8) (newewyje neweweste neweweś
 40 newedupalu),
 41 G: no a ciebie jak zaraz sczy-szczyszczce to wylecisz >przez kratki<,
 42 L: to cie najjaśniejszy szczeli i prond popieści,
 43 []
 44 O: ((śmiechy))
 45 O: (bo-bo) pomylisz go z dinozaurem, ((śmiech))
 46 G: ((śmiech))
 47 L: kierownik, (.)byłeś w zo-?
 48 (0,4)
 49 O: to: zapisz się tam=
 50 G: =>a ile lat?<
 51 []
 52 L: >ile< lat?
 53 (2,0)
 54 O: °nigdy°

- 54 G: ta=
 55 L: =(ze śmiechem)) nigdy nie byłeś w zoo?
 56 W: kierownik to takie zwierze, ((śmiech))
 57 []
 58 G: HA HA
 59 G: (° °)
 60 L: a wiecie że jak ja poszłem do zoo to tam widziałem (oddech lub
 61 przełknięcie śliny lub zająknięcie) jego w klatce i o-on ze mną
 62 cześć zrobił,
 63 (5,0)
 64 G: a później-później się miejscami zamieniliście
 65 []
 66 ((ogólny harmider (4,0)))
 67 H: siwy taki jesteś- (.) taki mocny jesteś? (.) bo asie bijesz,
 68 []
 69 G: ehe
 70 L: ((śmiech))
 71 G: ((ze śmiechem)) no::, (.) no to nie?
 72 ((rozmowa komentująca grę w ping-ponga (7,0)))
 73 O: KUBA: (0,6) kuba (.) ja:kby ew- e: aśka przyszła,
 74 []
 75 K: co?
 76 K: no,
 77 O: albo te-no, (.) z ewką, (.) niech-niech przyjdą do przędzy do
 78 mnie bo:-
 79 W: do łodzi?
 80 O: oni wiedzą gdzie,
 ((dalszy komentarz gry w ping-ponga))

WALKA INTERAKCYJNA (INTERPRETACJA DRAMATURGICZNA)²

Podstawowe pojęcia

Walka interakcyjna to jeden z mechanizmów strukturalizowania grup (w tym wypadku młodzieżowych) operujący głównie na płaszczyźnie werbal-

² Wszystkie zaznaczone *kursywą* pojęcia oraz wnioski analityczne prezentowane dalej znajdują ugruntowanie w ponad półrocznej obserwacji uczestniczącej Klubu Młodzieżowego, cytowany fragment rozmowy stanowi materiał pomocniczy.

nej. Podstawowym celem walki jest „przegadanie” przeciwnika (przeciwników), czyli wykazanie się większą sprawnością werbalną lub znajomością skuteczniejszych środków interakcyjnych. Szczególnie efektywne zagrywki pochodzą z *kręgów wzorotwórczych* czyli zewnętrznych, interakcyjnie izolowanych społeczności, które na skutek swojej kontestacyjności lub subkulturowości wytwarzają własne oryginalne słownictwo, a nawet style komunikacyjne. Z uwagi na ekskluzywny charakter wspomnianych kręgów, środki którymi one dysponują są dostępne jedynie dla postaci o wysokim statusie.

Zdarza się, że aktorzy, aby podnieść skuteczność stosowanych przez siebie środków podają się za bardziej kompetentnych, niż są w rzeczywistości (*blefują*). Wskaźnikiem efektywności stosowanych metod walki jest stopień *degradacji* przeciwnika, czyli publicznego (często rytualnego) obniżenia jego interakcyjnego statusu³.

Każda walka interakcyjna składa się z *zagrywek* (*grypsów*) – uporządkowanych, często precyzyjnie zaplanowanych sekwencji *wyzwań* i *ripost*. Podstawowe typy zagrywek to:

Zniewaga rytualna (linia 13)⁴ – jedno bądź seria obraźliwych określeń skierowanych do oponenta, mających zdegradować jego status. Określenia mogą być bardzo dosadne i dotyczyć samego rywala, jego biografii lub nawet jego rodziny, jednak ich celem nie jest sprawienie przykrości lub znieważenie przeciwnika, a jedynie wykazanie jego interakcyjnej niższości (Labov, 1972a, s. 126–128; Bavelas, Rogers, Millar, 1985, s. 13–14). Zwykle odpowiedzią na taką zagrywkę jest również zniewaga rytualna⁵.

Historyjka (linie 60–62) – sekwencja zawierająca zgrabny, zabawny tekst, którego głównym negatywnym bohaterem jest przeciwnik. Historyjka nie jest zwykle kierowana bezpośrednio do rywala, ale raczej w stronę publiczności (przeciwnik występuje w niej w trzeciej osobie), jej treść jest tak pomyślana, że degraduje lub ośmiesza oponenta. Historyjka może być całkowicie zmyślona, tzn. opierać się na nieprawdziwej fabule, do której podstawione zostały realne postacie, częściowo zmyślona, czyli oparta na pewnych informacjach o przeciwniku, ale przetwarzająca (zniekształcająca) je w znacznym stopniu oraz prawdziwa, tzn. relacjonująca jakieś wy-

³ H. Garfinkel wiąże dodatkowo zjawisko „ceremonii degradacji statusu” z transformacją publicznej tożsamości ofiary na tożsamość zdegradowaną (Garfinkel, 1956, s. 420).

⁴ Liczby w nawiasach wskazują na linie zapisu rozmowy, które zawierają przykładową ilustrację.

⁵ W. Labov opisuje szczegółowo reguły rytualnego znieważania zaobserwowane wśród czarnej młodzieży amerykańskiej (Labov, 1972a, s. 130–168).

darzenie z życia oponenta, które może go ośmieszyć lub zdegradować. Warto dodać, że historyjki są bronią niebezpieczną. Ten, kto ich nadużywa (szczególnie tych prawdziwych) może zostać oskarżony o donosicielstwo i odsunięty od niektórych informacji. Z drugiej strony, brak wycucia w ich użyciu (poruszanie treści zbyt drażliwych) może zakończyć się zerwaniem pojedynku, np. poprzez ripostę „ty świnió” lub przekształceniem konfliktu rytualnego w rzeczywisty.

Zagrywka skonwencjonalizowana – zestandaryzowana, zabawna lub obraźliwa odpowiedź dostosowana do konkretnych, często powtarzających się zwrotów lub o uniwersalnym zastosowaniu. Na przykład:

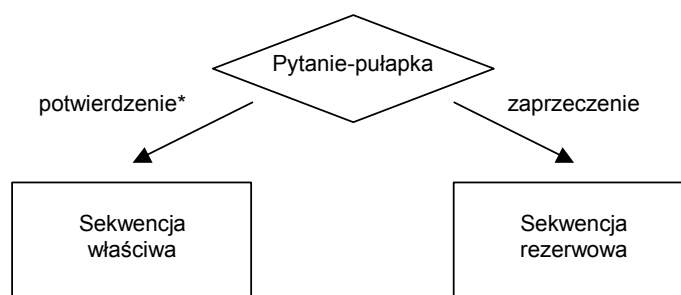
[na zaczepkę: „ej, ty!”]

„na ‘ty’ to tramwaj staje, a na ‘dzyń, dzyń’ odjeżdża”

[ogólnego stosowania]

„Down cię zrobił i cię spaprał”

Wymiana kontrolowana (linie 46–53, komentarz w przypisie 8) – to jedna z trudniejszych, ale i niezwykle skutecznych zagrywek. Przeważnie można przedstawić ją za pomocą schematu:



* zdarza się, że potwierdzenie prowadzi do sekwencji rezerwowej, a zaprzeczenie do właściwej

Cała sekwencja jest tak pomyślana, aby poprzez *pytanie-pułapkę* wyciągnąć od współrozmówcy pożądaną odpowiedź, którą później, często w wyniku opacznej interpretacji, będzie można wykorzystać przeciw niemu, np. w celu ośmieszenia lub poniżenia. Schemat wymiany powinien uwzględniać wszystkie logicznie możliwe odpowiedzi, a pytanie-pułapka nie powinno wzbudzać podejrzeń, ani uprzedzać dalszych sekwencji. Działanie tej zagrywki to test kompetencji komunikacyjnych, aby jej nie ulec, trzeba ją znać. W praktyce wygląda to tak, że uczestnik pojedynku zadaje pytanie-pułapkę, po czym realizuje w zależności od odpowiedzi se-

kwencję właściwą lub rezerwową. Z zasady sekwencja właściwa jest bardziej degradująca, stąd też każdy zagrywający będzie starał się ukierunkowywać wymianę w tę właśnie stronę, wykorzystując najróżniejsze sposoby sugerowania pożądanej odpowiedzi.

Szczególnie skuteczną i lubianą przez publiczność odmianą wymiany kontrolowanej jest *skecz*. Głównym jego celem jest ośmieszenie oponenta, a efekt wzmacniany jest poprzez użycie rekwizytów (krzesła, ubrania, ręki itp.) Przykładem najprostszych i jednocześnie najczęściej stosowanych skeczy może być: odsunięcie krzesła siadającemu oponentowi, podłożenie nogi lub cała seria skeczy z podawaniem ręki. Bywa, że skecz wymaga większej liczby uczestników. Z racji swojej postaci rzadko jest wykonywany w środku walki, kiedy czujność partnerów jest podwyższona, za to często zapoczątkowuje wymianę, bowiem ośmieszony uczestnik (publiczność zwykle w takich sytuacjach reaguje żywiołowo) na ogół ripostuje.

Szyfry (linie 14–15, 16–17, 20, 38–39) i inne zagrywki adoptowane z kręgów wzorotwórczych stanowią oddzielną kategorię. Ich wyróżnikiem nie jest określony typ formalny, lecz pochodzenie. Nie jest istotne, czy zagrywka tego typu jest zrozumiała (zdarza się, że niezrozumiałość jest jej walorem), logiczna, a często nawet, czy jest trafiona. Podstawową informacją, jaką musi zawierać jest pochodzenie – ono bowiem poświadcza status jej użytkownika. Ta ostatnia cecha stanowi o jej sile – nie dość, że degraduje przeciwnika, to jeszcze podnosi status tego, kto ją zna i stosuje.

POSTACIE DRAMATU

Wszystkie zagrywki wykorzystywane w interakcyjnej walce służą, z jednej strony, budowaniu często krótkotrwałych sytuacyjnych statusów, z drugiej jednak – w nieco dłuższej perspektywie czasowej – składają się na społeczną tożsamość uczestników (Goffman, 1979, s. 11–13). Owa tożsamość z kolei w znacznym stopniu określa miejsce na interakcyjnym ringu, podnosi bądź osłabia skuteczność poszczególnych form walki, ułatwia bądź utrudnia podejmowanie pewnych ról, odgrywanie określonych postaci czy charakterów scenicznych.

Oto główne postacie dramatu:

L. (Lucek) – Lizus – to postać, która robi swoją interakcyjną karierę przyklejając się do lidera. Jej odtwórca na ogół dysponuje dobrym przygotowaniem werbalnym, a nie ma zaufania do swoich możliwości fizycznych, stąd najpewniej czuje się w kontekstach instytucjonalnych i publicznych. Startowa pozycja Lizusa zwykle jest niska, a jego działania nastawione są na jej pod-

niesienie. Sposób na to ma prosty, poprzez okazjonalne wsparcia pozyskać silnego sprzymierzeńca, aby następnie, niejako na jego plecach, osiągnąć możliwie najwyższą pozycję. Wstępny wyraz uległości ma zaowocować silnym punktem podwieszenia. Aspiracje Lizusa muszą jednak zawsze lokować się poniżej poziomu lidera, o którego względy zabiega.

Lizus to jedna z bardziej aktywnych postaci interakcyjnej sceny, stosuje szeroką gamę zagrywek i jest nastawiony na stałe poszerzanie repertuaru, niestety jego dostęp do kręgów wzorotwórczych, a tym samym i silnych środków interakcyjnej walki, jest z powodu względnie niskiego statusu znacznie ograniczony.

H. (Hirek) – Harcownik – bystry, szybki i inteligentny, przysłuchuje się rozmowie, po czym wkracza z ostrą, przeważnie trafioną sekwencją i szybko się wycofuje. Harcownik prawie nigdy nie wdaje się w dłuższe pojedynki, raczej prowadzi walkę szarpaną lub działania zaczepne, jego wyzwania są rzucone jakby z innego kontekstu. Główną siłą Harcownika są krótkie, trafnie dobrane sekwencje, które znacznie podnoszą atrakcyjność walki interakcyjnej. Prawdopodobnie z tego ostatniego powodu jest on okazjonalnie dopuszczany do kręgów wzorotwórczych i potrafi te kontakty twórczo wykorzystać, dzięki czemu dysponuje szeroką gamą skutecznych zagrywek.

Harcownik nie obawia się zaatakować nawet najsilniejszych postaci i na ogół nie kończy się to dla niego niekorzystnymi konsekwencjami. Jego status ma w pewnym sensie niezależny charakter – niekiedy może być interpretowany jako wysoki, kiedy indziej jako niski, z tego też powodu nie podlega on standardowym zasadom degradacji. Większość stosowanych wobec Harcownika interakcyjnych środków traci swój degradujący charakter – po prostu robi się śmiesznie i tyle. Zasada ta jednak nie zawsze działa w drugą stronę. Skutecznie zaatakowany przez Harcownika „poważny” uczestnik interakcji raczej zostanie zdegradowany, chyba że roześmieje się, dając tym do zrozumienia swój niepoważny stosunek do zaczepek takiego pochodzenia.

G. (Grzesiek) – Gościu – to postać dumna i rozważna, nie ulega zagrywce byle kogo, nie wdaje się w przypadkowe walki i raczej, pewny swego statusu, nie zadziera – wkracza wtedy, gdy jego zwycięstwo jest niemal pewne. Interakcyjnym celem tej postaci jest robienie dobrego wrażenia, raczej podtrzymywanie statusu, niż walka o jego podniesienie, stąd pokazuje raczej swoją siłę, niż jej używa. Ma dobry dostęp do kręgów wzorotwórczych i często jest w posiadaniu najsilniejszych zagrywek.

O. (Olek) – Osilek – z powodu zaufania do swojej siły fizycznej, próbuje wywołać wrażenie, że najlepiej czuje się w kontekstach dopuszczających jej użycie. Ponieważ kontekst instytucjonalny, raczej do nich nie należy, nie po-

zostaje mu nic innego, jak opowiadanie o swoich wybrykach (bójkach, incydentach z dyrektorem szkoły, policją itp.) Koniecznie trzeba dodać, że taka autoprezentacja nie musi oznaczać, że jest on rzeczywiście silny.

Rolę tę może podjąć nowy uczestnik interakcji, który nie czuje się pewnie w potyczkach słownych, a chce zyskać dobrą pozycję startową. Zwykle wystarcza, że opowie kilka budzących podziw historyjek (bez względu na ich prawdziwość), aby zyskać uznanie w opinii pozostałych uczestników. Zdarza się jednak, że publiczność nie daje się nabrać na taki blef lub zostaje on przez inną postać (np. Harcownika) zdemaskowany.

Z powodu swojej porywczosci, Osilek łatwo daje się wciągać w potyczki słowne, jednak na ogół nie czuje się w nich pewnie, stąd często korzysta z pierwszej nadarżającej się okazji, by się wycofać. Ripostuje przeważnie od razu ostro i nie sili się na pozyskiwanie publiczności (np. poprzez zabawne stwierdzenia), raczej nie stosuje form bardziej wyrafinowanych. Przyciśnięty do muru często straszy atakującego zmianą kontekstu na mniej oficjalny, co umożliwi mu wykorzystanie przewagi fizycznej („lepiej nie wychodź”, „pogadamy po klubie”, „chcesz wyjść na osobek”). Taka deklaracja nie musi oznaczać rzeczywistego zamiaru konfrontacji fizycznej. Zdarzają się przypadki – gdy przeciwnik przystanie na propozycję – że blefujący Osilek, realnie oceniając swoje siły, musi się wycofać (np. poprzez zakulisowe negocjacje), co praktycznie oznacza porzucenie roli Osilka i podjęcie innej, zwykle znacznie mniej prestiżowej (np. wśród publiczności).

W. (Mateusz lub Bartek) – Widownia – to miejsce dla postaci interakcyjnie i pozainterakcyjnie słabszych. Ich zadaniem jest kontrastowanie interakcji – zwycięzców wynoszą, przegranych degradują. Widownia reaguje spontanicznie, jednoznacznie i często, stanowi pewnego rodzaju jury rozstrzygające (zwykle śmiechem), kto wygrywa. Nie jest to bynajmniej jury bezstronne, jego łaskę można sobie zaskarbić albo utracić, wysoko ocenia zagrywki dłuższe i wyrafinowane: skecze, historyjki, szyfry.

PRZEBIEG DRAMATU

I. Pierwsze starcie (1–15)⁶

Przedstawienie rozpoczyna się wymianą szkolnych wrażeń między O. (*Osilkiem*) i G. (*Gościem*) – obaj chodzą do jednej szkoły (1–2). Spokojny bieg interakcji zostaje jednak zakłócony, ponieważ G. podejrzewa, że jest oszukiwany, a nie może tego przemilczeć, bo ryzyko ujawnienia naiwności

⁶ Liczby w nawiasach wskazują na linie zapisu rozmowy, do których odnosi się opis.

mogłoby go kosztować utratę pozycji. G. kwestionuje słowa O. (4), na co ten odpowiada zaostreniem interakcyjnego starcia, licząc, że przeciwnik ulegnie zastraszeniu (5). W tym momencie włącza się L. (*Lizus*), który uznał tę sytuację za dogodną, by podcześcić się pod wysoki status G. i względnie małym kosztem zyskać potężnego interakcyjnego sojusznika. Jako niekompetentny uczestnik rozmowy (nie jest uczniem tej samej szkoły), nie wnika w istotę sporu, ale słysząc, że G. został znieważony, postanawia przejąć inicjatywę i walczyć w obronie jego honoru. Podejmuje temat („kot zafajdany”) i wzbogaca go o nowe treści („to we wojsku”) (6). Wspomniane wzbogacenie ma kilka wymiarów. Po pierwsze, jest ono zgrabną ripostą skutecznie odpowiadającą wyzwaniu. Po drugie, zawiera sugestię, że O. nie zdaje sobie sprawy, iż określenie, którego użył pochodzi z konkretnego kontekstu i użycie go w kontekście szkolnym wykazuje jego niekompetencję. Po trzecie, publicznie ujawnia swoją wiedzę o kręgach wzorotwórczych, wykorzystując silnie degradujący format pouczenia. Spodziewanym efektem tych działań nie tylko powinno być poniżenie O., co przypodobanie się G.

Sytuacja rozwija się jednak inaczej. Gdy podejrzenia G. okazują się nietrafione (5), ten postanawia kontynuować wymianę szkolnych doświadczeń z O. (8), ignorując interwencję L. (nałożenie się wypowiedzi w wersach 6–8). Wyzwanie podejmuje jednak O., który na dobre zaangażował się w walkę z L. W odpowiedzi na zarzut braku kompetencji, podważa uniwersalność wiedzy rywala, sugeruje, że tylko L. tak wąsko definiuje zakres użycia pojęcia „kot zafajdany” (10). Po krótkiej, w miarę wyrównanej wymianie (10–12) L. niespodziewanie potyka się (13). Jego nieszczęście jest podwójne – nie dość, że nie ma od razu przygotowanej riposty (powtarza dwukrotnie końcowe słowa O.), to jeszcze płacze mu się język, co znacznie obniża jakość odpowiedzi. Skwapliwie wykorzystuje to O., który wycofuje się z potyczki i przechodzi do innego kontekstu – angażuje się w grę w ping-ponga. L. całą sytuację interpretuje jako klęskę, bowiem potyczka, która miała mu w oczach G. i publiczności dodać chwały, nie zostaje rozstrzygnięta, a pozycje statusowe sprzed rozgrywki pozostają bez zmian. Zdesperowany, rzuca coraz to nowe wyzwania (m.in. rytualne zniewagi) w stronę O. (13–14), ten jednak, wykorzystując pozycję osoby zainteresowanej grą w ping-ponga, ignoruje je zupełnie.

II. Szyfr (14–45)

Po dłuższej czterosekundowej pauzie bezradny L. decyduje się na użycie zagrywki wykraczającej poza jego kompetencje (14–15). Z pewnością wcześniej słyszał zaszyfrowane zwroty, jak do tej pory nie znalazł jednak klucza do szyfru – mimo, iż potrafi w miarę precyzyjnie odtworzyć to, co słyszał.

Decyduje się na blef i osiąga zamierzony skutek – obojętny do tej pory O. odpowiada podobną sekwencją (16–17). Mimo, że O. też nie zna szyfru, w jego przypadku nie jest to blef, bo prawdopodobnie nic nie wie o ukrytej w tego typu sformułowaniach treści. Zaskakuje to L., a sytuacja staje się niejednoznaczna. Z jednej strony, publiczność i oponent nie dostrzegli blefu, ale – z drugiej – niemal natychmiastowa reakcja na podobnym poziomie niweczy jego wysiłki, a znacząca pauza (18) obniża jego interakcyjną pozycję. Zbyt późno podjęta riposta (19) zostaje urwana przez G., który wyczuwa dobry moment do zaprezentowania swoich kompetencji w dziedzinie szyfrowania (20)⁷. Pokaz zaskakuje L., chwila konsternacji (21) wystarcza, by publiczność przypięczętowała zwycięstwo G. śmiechem (22).

Po takim podsumowaniu nie wypada kontynuować partii, wszystko byłoby odczytane jako spóźnione. Nie wypada tym bardziej, że ów śmiech ma również drugą funkcję – degraduje poprzednie uzurpacje. Teraz mogą być one oceniane co najwyżej jako dziecinne wyliczanki (o ile nie jako blef – co byłoby znacznie gorsze).

Pomimo rytualnego zamknięcia sekwencji, L. próbuje ratować swoją twarz i kontynuuje blef (23). Jednak G., wykorzystując pozyskany u publiczności kapitał, degraduje jego nieporadne próby – podważa szczególność deklarowanego przez L. wtajemniczenia (24). Ten ostatni nie ripostuje (25), co spotyka się z drwiącą reakcją widowni (26). G. zdopingowany brakiem odpowiedzi i zachęcającym zachowaniem publiczności, postanawia zaostrzyć wyzwanie, iść z ciosem i sprawdzić L. (27). L. nadal milczy, przez co jego brak kompetencji wychodzi na jaw i zostaje ponownie wyśmiany przez publiczność (30). Degradacja nie jest jednak znacząca, bowiem dokonał jej G., a więc ktoś, kto od początku (niejako z założenia) stoi w interakcyjnej hierarchii wyżej.

L. postanawia zagrać strategicznie – przedefiniować sytuację z niekorzystnej (zwycięzca-przegraną) na potencjalnie do wykorzystania (mistrz-uczeń). Jako pokorny uczeń L. może prosić G. o odkrycie tajemnicy i nie będzie to dla niego poniżeniem (31). Pierwsza próba redefinicji nie powodzi się (34), ponieważ G., podejrzewając, że jest jedynym wtajemniczonym, nie jest zainteresowany ujawnieniem kodu. L. nie daje za wygraną i podejmuje dwie kolejne próby (36), które jednak zostają zakłócone wystąpieniem H. (*Harcowni-ka*).

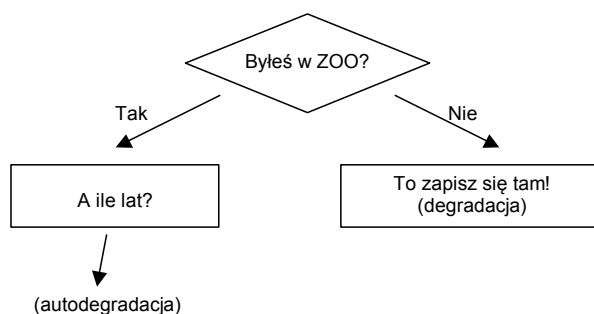
⁷ W jego wypowiedzi zaszyfrowany jest obraźliwy zwrot. Klucz do szyfru jest następujący: spośród wypowiedzianych sylab, właściwe (znaczące) są tylko te, które znajdują się bezpośrednio po przerywniku „newe”. Często zdarza się jednak, że w pierwszej i ostatniej części szyfrowanej sentencji, standardowe „newe” bywa modyfikowane tak, aby pierwsze i ostatnie sylaby wypowiedzi uzyskały właściwy dla rozpoczęcia i zakończenia rytm.

Po wielu bezowocnych próbach dojścia do głosu (29, 33, 35) H. opisuje się doskonałą znajomością szyfru (38–39). Taki występ budzi uzasadnione obawy G., którego monopol na dostęp do kodu zostaje podważony. Cała jego uwaga skupia się teraz na tej warstwie interakcji, propozycja L. pozostaje bez odpowiedzi. G. postanawia zdecydowanie wkroczyć w rozgrywkę i pokazać, kto tu panuje – gani H. używając argumentów mających przypomnieć, po której stronie stoi siła (40). W tym momencie jest to już tylko jednostronna deklaracja siły, bowiem H. rzuca jedynie wyzwanie nie podejmując dalszej walki. Sytuację jednak postanawia wykorzystać L., który przypomina G., poprzez wzmocnienie jego riposty (41), że jest jego stronnikiem. Niemal w tym samym momencie podobny zamiar ujawnia O. (44), co L. odczytuje jako zagrożenie swojej wyłączności na względy G. tym bardziej, że ten ostatni komentuje śmiechem uznania raczej wysiłki O. (45).

III. Drugie starcie (46–66)

L. postanawia zdegradować O., wciągając go w sprytnie spreparowaną wymianę kontrolowaną⁸ (45) – może przez to podnieść swoją pozycję interakcyjną, a dodatkowo odbudować wyłączność na względy G. O. jednak stosuje częstą strategię obronną, a mianowicie próbuje uprzedzić wydarzenia, wypowiada – jak mu się wydaje – następną kolejkę przeciwnika (48). Jest to doskonały i mało ryzykowny sposób wyjścia z opresji – jeśli się powiedzie, to podkreśli kompetencje O., a jednocześnie naiwność przeciwnika, próbującego złapać go na tak prostą zagrywkę, jeśli się nie powiedzie, to nic znaczącego się nie stanie – można próbować dalej. Niestety O. nie trafia, uprzedza jedynie

⁸ Planowaną przez L. wymianę można w jej idealnej postaci przedstawić na znanym już schemacie:



Koniec wymiany jest dokładnie zaplanowany, zaatakowany musi wyplątać się przed ostatnią sekwencją, inaczej będzie uznany za tego, który „dał się nabrać” i pozostanie mu tylko wybrać: autodegradację, znaczący brak kolejki lub degradację ze strony inicjatora.

sekwencję rezerwową („to zapisz się tam”), co daje podstawy do kontynuowania zagrywki.

Chętnych do publicznego popisania się kompetencjami i dokończenia wymiany jest dwóch – G. (49) i L. (51). Znacząca pauza (52) świadczy, że O. został zaskoczony takim rozwojem wydarzeń, jednak pewne nieprawidłowości w realizacji wymiany kontrolowanej (brak odpowiedzi na pytanie-pułapkę) dają mu możliwość udzielenia spóźnionej i nieprzewidzianej schematem wymiany riposty (53). Taka odpowiedź nie może jednak być traktowana jako pełnoprawny element wymiany kontrolowanej. Zdaje sobie z tego sprawę O. (mówi ściszym głosem), zauważają to oponenty (54, 55). Niejasność sytuacji rozstrzyga na rzecz G. i L. publiczność, degradując O. do poziomu animalnego (56), co było celem zainicjowanej przez L. wymiany.

L. najwyraźniej jednak nie czuje się usatysfakcjonowany, kolejny raz próbuje poniżyć O. Tym razem prezentuje całkowicie wymyśloną historyjkę (60–62), do której dokłada zredukowany do warstwy werbalnej fragment skeczu (61–62)⁹. Historyjka, poza tym, że ma zdegradować przeciwnika, stanowi kolejne domknięcie zniekształconej wymiany kontrolowanej o zoo. L. nie usłyszawszy od O., że był w zoo, początkowo przyjmuje to domyślnie (51), a teraz, po zdementowaniu tego faktu przez samego zainteresowanego (53), podaje się za naoczego świadka (60–61) – wcześniej pewną sugestię w tej sprawie wniosła publiczność (56). O. nie ripostuje – uznając swoją klęskę, przesuwa się do innego kontekstu, gra w ping-ponga. Za to niespodzianie włącza się G., który – dopowiadając dostosowany do interakcyjnej sytuacji sens skeczu (61) – degraduje L. do poziomu O. Ta degradacja jest o tyle znacząca, że wszystkie dotychczasowe wysiłki L. miały na celu wybicie się ponad O.

L. już nie ripostuje – G. ma z założenia wyższą pozycję i wojna z nim byłaby zbyt ryzykowna i niezbyt potrzebna¹⁰. Skupienie uwagi grupy (publiczności) na grze TV i innych drobnych sprawach (66) ułatwia L. niepodjęcie wyzwania.

⁹ Pełna wersja skeczu wyglądałaby następująco:

Inicjator – „Zrób ze mną cześć”

Ofiara – „Cześć [podanie dłoni]”

Inicjator – „Miło mi, jestem świnia”

Jest to skecz, którego może użyć postać o relatywnie niskim statusie. Niewypowiedziana myśl skeczu brzmi następująco: tylko świnia podaje rękę świniom, więc skoro mi ją podałeś, a ja jestem świnia, to ty też nią jesteś.

¹⁰ Odbudowa pozycji L. mogłaby zrealizować się jedynie poprzez kolejną potyczkę z O. Walka z G. nie leży w interesie L., bowiem nie zamierza on (przynajmniej w tej interakcji) wynieść się ponad G., ale raczej wykorzystać jego znaczący status.

IV. Podważanie autorytetów (67–71)

H., zaniepokojony wyciszeniem sytuacji, a równocześnie wyczuwający wzmocniającą się pozycję G., postanawia wszcząć intrygę i zaatakować samego lidera (67). Na efekty rzuconego przez H. wyzwania nie trzeba długo czekać, tym bardziej, że G. niezamierzonym potwierdzeniem wzmocnia degradującą go zaczepkę (69). Zagrywka okazuje się udana do tego stopnia, że od razu (nie czekając na ewentualną ripostę) śmieje się nawet L. (70), który wcześniej stał zdecydowanie po stronie G. Zresztą ten ostatni, nie znajdując już żadnego argumentu (wynik wydaje się być przesądzony), a nie mogąc pozostać w tej niekorzystnej sytuacji, postanawia choć częściowo zmniejszyć rozmiary klęski, rozmyć ją w ogólnej radości. W tym celu wykorzystuje niepoważny status degradacji dokonywanych przez H. i przeddefiniowuje sytuację potyczki w żart. Teraz już ze śmiechem przyznaje się do zarzucanych mu czynności (71), co pozwala mu uniknąć dłuższego rytuału poniżającego (śmiechu, docinków).

V. Epilog (72–79)

Po pewnym czasie na scenę wkracza ponownie O. Odczekał już swoje, pamięć o jego przegranej przynajmniej częściowo się zatarła. Nie występuje jednak jako interakcyjny wojownik, kieruje prośbę do postaci, która do tej pory nie uczestniczyła aktywnie w walce (73). Przy tej jednak okazji próbuje odbudować swoją tożsamość, zaprezentować swoją przewagę nad innymi uczestnikami. Przypomina, że już pracuje (77–78) – a dojrzałość i uczestnictwo w świecie dorosłych jest istotnym walorem [Janowski, Stachyra, 1985, s. 26] – i choćby z tego powodu jego status jest wyższy od statusu nawet najbardziej wygadanego ucznia. Dodatkowo, wykorzystując zainteresowanie publiczności jego miejscem pracy (79), strategicznie utajnia je (80)¹¹, czyniąc swoją tożsamość jeszcze bardziej atrakcyjną dla partnerów interakcji.

WNIOSKI OGÓLNE – REKONSTRUKCJA REGUŁ

Każdy uczestnik interakcji na ogół już przed jej rozpoczęciem zajmuje pewną pozycję, posiada status startowy. Na status startowy składają się: status z poprzedniej (poprzednich) rozgrywek oraz pewne względnie trwale zmienne, takie jak: wiek, siła fizyczna, posiadanie znajomych z różnych kręgów, wygadanie, niezależność finansowa itp. Zmienne te są jedynie potencjalną

¹¹ Utajnienie w tym przypadku można by nazwać zakamuflowanym blefem, bowiem O. nie pracował w Łodzi (co przypuszcza W. w linii 79) tylko nieopodal miejsca interakcji, w Zgierzu.

częścią statusu startowego i mogą być wykorzystane tylko o tyle, o ile zostaną ujawnione lub odkryte przez innych. Zdarza się też, że uczestnicy interakcji próbują uchodzić za silniejszych, starszych, bardziej doświadczonych, niż są w rzeczywistości¹².

Status startowy jest w trakcie rozmowy modyfikowany. Uczestnicy interakcji wyzywają się na swoiste słowne potyczki, które mają rozstrzygnąć, który z nich przywdzieje laur zwycięstwa, a który będzie zmuszony do kapitulacji nierzadko przypieczętowanej ogólnym (rytualnym) wyśmianiem.

Każda rozmowa, a szczególnie przesycona elementami jawnej rywalizacji, pociąga za sobą nieprzypadkową hierarchizację rozmówców. Na pozycję w hierarchii wpływają m.in. standard podjętej roli, interakcyjne kompetencje, jakość wykonania poszczególnych sekwencji.

Każdy z uczestników musi usytuować się w jakiejś roli, a może zrobić to na trzy sposoby:

- samodzielnie obsadzić się w roli,
- być obsadzonym przez innych uczestników interakcji,
- wywalczyć, zdobyć rolę.

Ilość ról jest ograniczona, choć niemal nieograniczona jest ilość możliwych odegrań każdej z nich. Nie zdarza się też, by kilku uczestników obsadziło się w tej samej roli, bowiem doszłoby wtedy do konfliktu (np. w przypadku dwóch Osilków lub Gościów) albo rywalizacji o względy (np. w przypadku dwóch Lizusów). Zdarza się, że publiczność zmusza uczestnika do porzucenia roli i przyjęcia innej (np. gdy Osilkowi przypomniane zostaną niechlubne zakamarki jego biografii). Niektórzy uczestnicy dobrowolnie porzucają rolę, gdy zauważają brak możliwości pełnej jej realizacji lub innego aktora wykonującego tę właśnie rolę znacznie lepiej. Wyjątek stanowią role odgrywane na widowni. W tym wypadku dublowanie jest niemal koniecznością, bowiem im liczniejsza publiczność, tym większa siła jej oddziaływania.

Sztuka sprawnego ripostowania oraz efektywnych zagrywek nie jest czymś nabytym raz na zawsze. Wszystkie zagrywki po pewnym czasie zużywają się i wychodzą z obiegu spadając w rankingach popularności, bo nikt się na nie łapie. W związku z tym muszą być niemal ciągle modernizowane, przerabiane i ulepszone. Ponadto, do dyskursu dostają się coraz to nowe, modne

¹² Według Janowskiego i Stachyry na pozycję w grupie rówieśniczej wpływ mają takie czynniki osobowościowe, jak: inteligencja, wygląd, dojrzałość, atrakcyjność związana z przynależnością do wyższej klasy społecznej (Janowski, Stachyra, 1985, s. 26). E. Goffman zauważa, że samo zasygnalizowanie przez aktora posiadania określonych cech wywiera moralny nacisk na innych, obligując ich do przyznania należnej mu pozycji (Goffman, 1981, s. 49) nawet, jeżeli jest to fałszywa prezentacja.

środki interakcyjnej walki. Szczególnie atrakcyjne są te, które pochodzą z zasobów zewnętrznych (gwara więzienna¹³, wojskowa¹⁴, reklamy itd.) lub są wymyślane przez samych zainteresowanych.

Twórczość w sztuce grypsowania nie ogranicza się do wymyślania nowych zagrywek lub uaktualniania starszych. Znacznie częściej kreatywność interlokutorów wystawiana jest na próbę, gdy coś pójdzie nie tą drogą, co trzeba, gdy wykroczy poza rutynowe schematy, a nie są to sytuacje rzadkie¹⁵. Tylko pozornie w wojnie na grypsy każda prędką odpowiedź jest dobra. Owszem, można powtórzyć fragment poprzedniej sekwencji, ale nie jest to ani konieczne, ani wystarczające. Porządna riposta musi zawierać coś nowego, remat, który będzie kolejnym wyzwaniem. Zdania składające się jedynie z tematu wskazują raczej na strategię defensywną, na słabość lub na wyczerpanie się struktur argumentacyjnych, a to przecież oznacza klęskę. Tematyczno-rematyczna spójność, jaką bardzo często rządzą się potyczki słowne, domaga się dokładania przy każdej kolejce czegoś nowego.

Każdy postawiony wobec wyzwania może:

- odpowiedzieć zgodnie z regułami, czyli dać ripostę,
- odpowiedzieć niezgodnie z regułami, czyli „rznąć głupa” (udawać, że nie usłyszał pytania, bądź źle usłyszał, dać odpowiedź zupełnie niezwiązaną z wyzwaniem, czyli usiłować zmienić, przededefiniować sytuację rozmowy¹⁶),
- nie odpowiedzieć, co spowoduje znaczący brak kolejki i degradację¹⁷.

O zwycięstwie lub przegranej decyduje publiczność – jej aplauz, obojętność lub wyraz niechęci, co więcej, może ona spontanicznie skomentować jakiś gryps dodatkowo przechylając szalę (56). Werdykt publiczności jest podawany niemal natychmiast. Zwykle już po około sekundzie niezajdujący odpowiedzi nieszczęśnik zostaje doszczętnie zdegradowany drwiącym śmiechem (22, 26). Czas ten nierzadko jest jeszcze krótszy, gdy wyzwanie jest

¹³ Takie pochodzenie ma prawdopodobnie wyzwisko „aganiarz” (14) oraz używany w prezentowanej wymianie szyfr (20, 38).

¹⁴ Przykładem może być obelga „kot zafajdany” (5, 6, 11).

¹⁵ Na przykład, wymiana kontrolowana na temat zoo (46–53) zaczyna biec nieprzewidzianym dla Lizusa torem i musi on jakoś rozwiązać kłopotliwą sytuację.

¹⁶ L. przyłapany na blefie przeddefiniowuje sytuację na mistrz-uczeń (23–36). G. zaskoczony przez H., wykorzystując niepoważny status tego ostatniego, udaje, że wyzwanie jest tylko kawalem i miast ripostować, śmieje się, jakby był to dowcip (67–71).

¹⁷ W tej kategorii mieszczą się również przypadki, gdy ktoś wplątany np. w wymianę kontrolowaną zamiast odpowiadać, co oznaczałoby autodegradację, usiłuje wciągnąć przeciwnika w inną wymianę kontrolowaną. Choć nie ma w tym przypadku znaczącego braku kolejki, wszyscy uczestnicy interakcji wiedzą, że ów nieszczęśnik poniósł klęskę, a jego działanie jest dowodem raczej desperacji niż kompetencji.

szczególnie trafione lub gdy publiczność ma swoje z góry określone sympatie (27–30).

Ponieważ publiczność jest nastawiona na rozrywkę, wysoko ceni rozwinięte techniki walki i jest w stanie wybaczyć nawet wpadkę, jeśli ma to umożliwić jej wysłuchanie nowego grypsu. Często dzieje się tak, gdy po jednej przegranej wymianie kontrolowanej następuje (jako obrona) druga. Publiczność w takich sytuacjach wstrzymuje swoje degradujące reakcje, aby przypadkiem nie przerwać przedstawienia.

Istotnym elementem walki słownej jest zaskoczenie – od tego często zależy skuteczność ataku. Jeśli na twarzy przeciwnika choć przez chwilę pojawi się zakłopotanie, jeśli „zatka się” choć na ułamek sekundy (21) to znaczy, że jego klęska jest coraz bliżej. Czas płynie nieubłaganie, a cierpliwość publiczności jest bardzo ograniczona. Doskonałym sposobem zaskoczenia jest prezentacja nowego grypsu. Aby jednak poznać nowe zagrywki, trzeba się uczyć, podglądać i zapamiętywać, ile to tylko możliwe, ponadto to, co znane w jednym kręgu, może okazać się nie lada nowością w innym.

Doskonałym sposobem osiągnięcia wyższej pozycji interakcyjnej jest stosowanie bardziej rozwiniętych zagrywek (wymiany kontrolowanej, skeczu itp.), które, jako wyszukane metody walki, z reguły zyskują sympatię publiczności, a dodatkowo – jeśli sprawnie przeprowadzone trafią w kompetencyjną lukę przeciwnika – gwarantują sukces. Nieco słabiej, ale również skutecznie, działają mniej wyrafinowane zagrywki (historyjki, riposty skonwencjonalizowane). Należy przy tym uważać, bo brak wycucia w prezentacji historyjek (szczególnie prawdziwych) może skończyć się niewesoło. Ktoś, kto zbyt wiele opowiada bywa etykietowany jako „papla”, a nawet „kapuś” lub „zdrajca”, co komplikuje rozgrywkę przeważnie na niekorzyść opowiadającego, co więcej, takie naznaczenie może okazać się bardzo trwałe.

Innym sposobem utrudnienia przeciwnikowi riposty jest zaszyfrowanie wyzwania. Jeżeli nie zna on szyfru, to z całą pewnością nie odpowie w przysługującym mu czasie. Można mówić o trzech poziomach kompetencji, jeśli chodzi o szyfr. Zaszyfrowany gryps jest przez jednych znany i rozumiany, przez innych tylko lepiej lub gorzej znany (słyszeli go i umieją powtórzyć bez zrozumienia), przez jeszcze innych nawet nie znany. Ci pierwsi są w pełni kompetentni, drudzy jedynie trochę, choć w sprzyjających warunkach mogą uchodzić za kompetentnych, a ostatni – wcale.

W przypadku komunikatów szyfrowanych dużą rolę odgrywają kompetencje publiczności. Może się bowiem zdarzyć, że konkurent nie znający szyfru odpowie ciągiem sylab przypominających wyzwanie. Jeśli jednak kompetentna publiczność rozpozna blef, to bez pardonu wyśmieje uzurpatora, nie dając

mu żadnej szansy obrony. Podobnie jeśli blefującym okaże się sam zagrywający.

Byłoby błędem ograniczanie znaczenia szyfrów jedynie do utrudniania odpowiedzi przeciwnikowi. Z całą pewnością służą one również do wymiany oficjalnie niedopuszczalnych zwrotów w kontekstach instytucjonalnych i publicznych.

Nie bez znaczenia jest wykonanie grypsu. Jeśli uda się wypowiedzieć jakąś nierzadko zawiałą sekwencję szybko, płynnie i z dodatkową aranżacją (stylizowaną intonacją, gestami, minami, wykorzystaniem elementów dekoracji itd.) można liczyć na aplauz publiczności. Jeśli jednak dojdzie do przejęzyczenia, zająknięcia, potknięcia to takie wykonanie z całą pewnością nie wzbudzi niczyjego entuzjazmu, a nawet może doprowadzić do spalenia grypsu, co często kończy się brakiem riposty¹⁸.

UWAGI KOŃCOWE

Walka interakcyjna jest swoistym przesunięciem rywalizacji o pozycję społeczną z niebezpiecznej sfery ulicznych bijatyk do relatywnie bezpiecznej sfery potyczek słownych. Taka kanalizacja środków stratyfikacyjnych nie jest bynajmniej przypadkiem, lecz odpowiedzią na dysonans między koniecznością ustrukturyzowania grupy, a niemożliwością realizacji tego w naturalny sposób (przy użyciu siły fizycznej) w kontekście instytucjonalnym. Aby to pozytywne przesunięcie miało jednak miejsce, wytyczona w ramach instytucji mikroarena sporu powinna spełniać przynajmniej dwa warunki.

Po pierwsze, działalność instytucji powinna wyraźnie odnosić się do kulturowej makroramy normatywnej, a obecność wspomnianych wartości powinna uwidaczniać się nie tyle poprzez regulaminy, co poprzez przykład postaw pracowników. Tylko w takim przypadku można mówić o oddziaływaniu wychowawczym lub resocjalizacyjnym.

Wspomniane działanie może być jednak efektywne jedynie wtedy, gdy uda się uniknąć nadmiernej separacji świata domowników i świata personelu. Stąd – i to drugi warunek – struktura organizacyjna, zarówno na poziomie formalnym, jak i interakcyjnym, powinna być na tyle elastyczna, by umożliwić choćby półjawną adaptację lokalnych odniesień normatywnych oraz środowiskowych reguł konstruowania interakcji.

Walka interakcyjna nie jest jedynie doraźnym rozwiązaniem na czas zajęć, po których to następowałby powrót do metod tradycyjnych. Jest ono autonomiczną dziedziną, której biegła znajomość stanowi jeden z warunków zyski-

¹⁸ To, że L. płacze się język (13), daje O. możliwość zignorowania jego wyzwania.

wania uznania w społeczności szkolnej lub rówieśniczej. Sprawność i siła fizyczna nie zapewnią wysokiej pozycji w takiej społeczności, jeśli nie zostaną dopełnione zdolnościami w zakresie grypsowania. Analogicznie, słabość fizyczna, jeśli wsparta wysokimi kompetencjami interakcyjnymi, może zapewnić pozycję znacznie wyższą niż niejednego osiłka.

Nie można jednak oceniać zjawiska przerzucania się grypsami jedynie z punktu widzenia walki o pozycję w grupie. Z całą pewnością zjawisko to jest znacznie bardziej skomplikowane i ma wiele innych funkcji, takich jak choćby: autoprezentacja, rytualne przyjęcie lub odrzucenie, sprawdzanie nowego uczestnika, wymiana doświadczeń, koleżeński sparing przygotowujący do prawdziwych potyczek, zabawianie publiczności itp. Warto też zauważyć, że różne postacie realizują różne strategie interakcyjne, dla niektórych tożsamość jest kluczowym motywem rywalizacji, dla innych status.

Konwencja interakcyjnej walki w znacznym stopniu zabezpiecza uczestników przed radykalizacją konfliktu – przejście od zniewag rytualnych do rzeczywistych, od potyczek słownych do przemocy fizycznej na ogół wiąże się z uznaniem własnej porażki (nie jestem w stanie walczyć rytualnie/słownie) i w związku z tym nie zdarza się często¹⁹. Co więcej, wspomniana konwencja, w odróżnieniu od opartej na wyraźnym i ustabilizowanym porządku organizacji świata przestępczego czy wojskowego, znacznie bliższa jest regułom współczesnego demokratycznego i egalitarnego świata, którego podstawą jest dynamicznie konstruowany porządek. W tym też strukturalnym sensie atmosfera walki interakcyjnej stanowi lepsze środowisko socjalizacyjne²⁰, niż charakteryzujące się często usztywnionym porządkiem statusowym grupy podwórkowe.

Z pedagogicznego punktu widzenia, proces interakcyjnego negocjowania statusów, norm i ról w instytucji wychowawczo-opiekuńczej należałoby uznać za zjawisko pozytywne przynajmniej z kilku powodów. Po pierwsze, autentyczne procesy grupotwórcze (w szczególności dystrybucja władzy) zachodzą na oczach wychowawcy, może on zatem łatwiej je monitorować oraz,

¹⁹ Podobne obserwacje poczynił W. Labov (Labov, 1972a, s. 126).

²⁰ F. Znaniecki uważa, że grupa rówieśnicza, w której dziecko występuje w roli równouprawnionego, jest szkołą umiejętności społecznych, ważnym elementem przygotowania do życia w społeczeństwie (Znaniecki, 1993, s. 148). Według T. Pilcha, który generalnie wyraża podobny pogląd, co Znaniecki, istota i siła wychowawczego oddziaływania stosunków społecznych w grupie rówieśniczej tworzona jest przez: hierarchię wewnętrzną, system kanałów komunikacyjnych oraz układ i rodzaj więzi między członkami grupy (Pilch, 1995, s. 180). Dodać warto, że wychowawcze znaczenie grupy rówieśniczej wydaje się nabierać szczególnej rangi, gdy dotyczy młodzieży pozbawionej sprawnie funkcjonującej rodziny, a właśnie z takich kręgów często rekrutują się uczestnicy świetlic środowiskowych oraz zajęć klubowych w domach kultury.

jeżeli zajdzie taka konieczność, modelować. Po drugie, o ile dystrybucja władzy i ról ma charakter dynamiczny, uczestnicy interakcji uczą się egalitarnego osiągnięcia statusów, czynią wysiłki interpretacyjne, mają też szansę odbudowania utraconej pozycji. Po trzecie, rywalizujące postacie wypracowują własną nierzadko lokalną ramę normatywną, która, choć z pewnością nie w pełni odzwierciedla wyobrażony przez wychowawcę wzorzec, to jednak musi pogodzić potrzebę dystansowania się do „oficjalnych” norm z koniecznością ich przestrzegania.

Mimo zacieklej kłótni, często obraźliwych słów uczestnicy interakcyjnej walki zwykle lubią przebywać w swoim towarzystwie. Charakteryzują się też oni niezwykłą kreatywnością i pomysłowością. Nie jest to jednak standardowa, oczekiwana przez nauczycieli twórczość i aby ją dostrzec trzeba przynajmniej na pewien czas zrezygnować z kontroli języka uczestników, z „władzy nad mową” (Janowski, 1998, s. 122–130), postarać się zrozumieć ich „kod”²¹. Taka wiedza umożliwiła budowanie programów socjoterapeutycznych, które będą wspomnianą twórczość w grypsowaniu przekładały na inne dziedziny życia (np. muzykę hip hop).

Porzucenie przez uczestników interakcyjnej rywalizacji może świadczyć o usztywnieniu organizacji grupy lub o przenoszeniu na teren placówki rozstrzygnięć wypracowanych w innych kontekstach np. na podwórku. Prawdopodobnie byłby to znaczący z wychowawczego punktu widzenia sygnał, że elastyczność funkcjonowania grupy, zakres możliwości negocjowania roli i statusu został znacznie ograniczony, co z kolei stwarza odpowiednie warunki do takich negatywnych zjawisk grupowych, jak m.in.: naznaczanie, rola „kozła ofiarnego”, wykluczenie.

Komunikacja jest delikatnym i wielowymiarowym zjawiskiem, ingerencja w ten precyzyjny system może mieć znaczące negatywne konsekwencje, jeżeli poprzestanie jedynie na modelowaniu relacji werbalnych, pomijając ich właściwe funkcje (negocjowanie ról, tożsamości, statusów). Właśnie w odkrywaniu nie do końca jawnych reguł i funkcji rozmów przydatna wydaje się interakcyjna wrażliwość, która nie tylko może uzupełniać narzędzia socjometryczne, ale również uwidaczniać dynamikę organizacji grupy.

Osobnego potraktowania wymaga kwestia wniosków makrospołecznych, które mogą wyznaczać jeden z kierunków kontynuacji zainicjowanych w tekście badań. O ile bowiem treść analizowanego konfliktu przynależy do sfery mikro, jest elementem lokalnie wypracowywanych zasobów argumentacyjnych i ich relewancji, o tyle struktura prowadzenia walki ma już nieporówna-

²¹ Podobne wnioski wyciągnął W. Labov obserwując komunikacyjne oczekiwania wobec czarnej młodzieży w szkołach amerykańskich (Labov, 1972b, s. 206–214).

nie bardziej uniwersalny charakter i odzwierciedla jeden ze sposobów konstruowania ładu społecznego. W tym ogólnym ujęciu reguły prowadzenia walki interakcyjnej mogą być odczytywane nie tylko w kontekście interakcyjno-nistycznych teorii organizacji społecznej, ale również jako egzemplifikacja, przełożenie na konkretny wzór codziennych działań szeroko rozumianych teorii konfliktu. Rozmiary artykułu uniemożliwiają jednak szersze rozpatrzenie tego aspektu.

BIBLIOGRAFIA

- Bavelas J.B., Rogers L.E., Millar F.E. [1985], *Interpersonal Conflict*, [w:] *Handbook of Discourse Analysis* (red. T. A. van Dijk), Vol. 4, London: Academic Press.
- Garfinkel H. [1956], *Conditions of Successful Degradation Ceremonies*, „American Journal of Sociology”, Vol. 61, No 5.
- Goffman E. [1979], *Stigma. Notes on the Management of Spoiled Identity*, London: Penguin Books, Harmondsworth.
- Goffman E. [1981], *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Warszawa: PIW.
- Janowski A. [1998], *Uczeń w teatrze życia szkolnego*, Warszawa: WSiP.
- Janowski A., Stachyra R., [1985], *Prestiż ucznia wśród rówieśników*, Warszawa: WSiP.
- Labov W. [1972a], *Rules for Ritual Insults*, [w:] *Studies in Social Interaction*, (red. D. Sudnow), New York: Free Press.
- Labov W. [1972b], *The Logic of Nonstandard English*, [w:] *Language and Social Context*, (red. P. P. Giglioli), Penguin Books, Harmondsworth, Middlesex.
- Pilch T. [1995], *Grupa rówieśnicza jako środowisko wychowawcze*, [w:] *Pedagogika społeczna*, (red. T. Pilch, I. Lepalczyk), Warszawa.
- Pospieszy I. [1997], *Agresja wewnątrzrówieśnicza jako sposób rozwiązania problemów własnej tożsamości*, [w:] *Przemoc w instytucjach opiekuńczo-wychowawczych*, (red. I. Pospieszy), WSPS, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa.
- Znaniecki F., [1993], *Socjologia wychowania*, t. 1, Warszawa: PWN.

Mariusz Granosik
University of Lodz

INTERACTIONAL STRUGGLE FOR SITUATIONAL STATUS IN A YOUTH PEER GROUP – CASE STUDY

Summary

Verbal struggle is one of the most important elements of shaping an interactional order in the youth educational institutions. In the article the author analyses this phenomenon adopting ethnomethodological and dramaturgical research perspectives. Six-month participant observation of the youth social and recreation club and the analysis of the recording of one of the conversations which occurred there allowed working out a set of concepts necessary to describe the phenomenon of interactional struggle and to reconstruct its rules.

These rules describe the ways of acting and the aims of participants beginning with building a starting status, through a struggle for a role and, later, for sustaining it, extending interactional competences, a struggle for an access to new resources and creative modification of the possessed means, and finishing with minimizing the effects of the defeat / degradation.

The phenomenon of interactional struggle constitutes an informal element of organization of almost all educational institutions and may conditionally fulfill a positive function of promoting creativity, and argumentative rather than forceful solutions of conflicts. Involvement that accompanies participants of a verbal struggle points to its interactional meaning, thus the analysis of the group-forming function of verbal contests may provide knowledge useful to sociologists, pedagogues and the employees of the social and educational institutions.