

Interakcje międzyludzkie jako gra

Streszczenie: Gry pozwalają oderwać się od rutyny dnia codziennego, wprowadzając jednostkę w odrealniony świat zabawy obecny „tu i teraz”, uczą społecznych zachowań, stają się znaczącym elementem kształtowania tożsamości i procesu socjalizacji. Kobiety odgrywają role słabych i kruchych istot, by mężczyźni mieli szanse otoczyć je opieką i silnym ramieniem. Studenci odgrywają role doskonale przygotowanych do zajęć, dziennikarze odgrywają role kompetentnych komentatorów dnia codziennego, znęcający się nad rodziną ojcowie odgrywają w sądzie role przykładowych mężów, a politycy uczciwych i zainteresowanych losami kraju. Odgrywanie ról wpisane jest w życie społeczne i stanowi jego stały element.

Słowa kluczowe: interakcja, gra, gra interpersonalna, odgrywanie ról społecznych

Odgrywanie przez małe dzieci roli mężczyzny, czy kobiety, staje się znaczącym elementem procesu socjalizacji, kształtowania się tożsamości. Dzieci przyjmują w zabawie role rodziców, rozmawiają z przyjaciółmi, którzy istnieją jedynie w ich wyobraźni, czerpiąc nieustanną radość z udawania, że mogą być kimś innym¹. Gra pomiędzy partnerami interakcji stanowi pewien rodzaj umowy, a przyjęcie jej konwencji stanowi gwarancję jej powodzenia. Poprzez różne formy gry jednostki we wczesnych latach życia nabywają umiejętności porozumiewania, uczą się przystosowywania się do innych, zaznamiając się z sytuacjami, które będą przydatne w życiu dorosłym². Posługując się typologią gier wysuniętą przez R. Cailloisa interakcje międzyludzkie, w których następuje element naśladownictwa, odgrywania ról to *mimicry*³.

Poprzez zabawy typowo „męskie” i typowo „kobiece” dzieci nabywają koniecznych umiejętności, niezbędnych do późniejszego funkcjonowania. Wdrukowywanie w siebie roli związanej z płcią wiąże się z wieloma pozytywnymi i negatywnymi sankcjami. Dziewczynki poprzez zabawę „w dom” uczą się roli matek i żon, a mężczyźni ojców i mężów. Co warte podkreślenia w zabawie typu *mimicry* istotniejsza od twardych reguł jest wyobraźnia, umiejętność odegrania roli. Społeczne oczekiwania co do roli są jasne i czytelne. Od chłopców wymaga się odwagi i twardości (mężczyźni nie płaczą), a od kobiet subtelności (nie zachowuj się jak chłopak). Jednakże to, co męskie jest częściej aprobowane, np. to, że kobieta zachowała się „po męsku” jest traktowane jako komplement, a powiedzenie „zachowywać się jak baba” w stosunku do mężczyzny ma zdecydowanie pejoratywny wydźwięk. Zasadne jest udzielenie odpowiedzi na pytanie, jak to się dzieje, że jednostka wykształca w sobie mechanizmy pozwalające poddać się autorefleksji i ocenie. Odpowiedzi na to pytanie udziela G. Mead, który uważa, iż jednostka występuje przed samą sobą w roli innych ludzi, zadając sobie pytanie, jak inni oceniliby jej postępowanie, jaka byłaby reakcja innych na jej konkretne zachowanie. Inaczej mówiąc - jednostka prowadzi przed sobą swoistą grę, odgrywa rolę przed wymyśloną widownią, która

¹ E. Griffin, *Podstawy komunikacji społecznej*, Gdańsk, GWP, 2003, s. 79-80.

² M. Golka, *Ucieczka od zabawy?* w: A. Surdyk, J. Szeja (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t.II, Poznań, UAM, 2007, s. 19.

³ R. Caillois, *Gry i ludzie*, Warszawa, Volumen, 1997, s. 22. Autor wyróżnia cztery kategorie gier: *agon*, w których przeważa element współzawodnictwa, *alea* - zabawy związane z przypadkiem, *mimicry*, w których dominuje element naśladownictwa oraz *ilinx*, których celem jest wywołanie stanu oszołomienia.

ocenia jej zachowanie⁴. W rozwoju jaźni G. Mead wyróżnia trzy podstawowe stadia, które określają zmianę krótkotrwałych wyobrażeń o sobie, gdzie kolejne ich etapy oznaczają wzrastającą krystalizację koncepcji siebie⁵. W pierwszym stadium, określanym jako *zabawa* jednostka uczy się przyjmowania roli, przyjmując perspektywę jedynie ograniczonej liczby osób. W stadium drugim, w fazie dojrzewania biologicznego i w efekcie nabywania nowych doświadczeń jednostka uczy się przyjmować wielość wyobrażeń o samym sobie, które powstają w wyniku interakcji z innymi osobnikami – etap ten określanym jest jako *gra*. Ostatni poziom rozwoju jaźni obejmuje etap przyjęcia roli „uogólnionego innego”, czyli inaczej mówiąc jednostka jest w stanie wyobrażać sobie całościową perspektywę społeczności, ogólnych wierzeń, wartości, czy norm, co z kolei prowadzi m.in. do zwiększania adekwatności reakcji w stosunku do innych⁶.

Jak zauważa H. Griffin ogrywanie przez dzieci ról prowadzi do wytworzenia się swoistej kultury, która rządzi się *zasadą zachowania iluzji*⁷. Od uczestników zabawy oczekuje się by unikali mówienia o tym, iż prezentowana przez nich zabawa jest tylko grą. Świat gry (zabawy) jest tworem sztucznym, wymagającym od jej uczestników zgody, co do podstawowych zasad jej funkcjonowania. A. Doda zauważa, iż gra nie istnieje poza samą sobą, a kto nie zgadza się na reguły, które ona wprowadza, musi ją uznać za aberrację⁸. Wykorzystanie nawet zwykłych sprzętów domowych i niecodzienne przebranie sprawia, że świat dziecięcej gry staje się przez ten moment tak samo realny i ważny jak to, co funkcjonuje poza nim. Wskazywanie przez dorosłych, że to tylko „gra” jest ze strony dzieci negowane i przypominają dorosłym, że świat wyobraźni jest przez nie pieczołowicie pielęgnowany. Odgrywanie ról stanowi istotny element rozwoju osobowości młodego człowieka, ucząc go działania w grupie, odgrywania ról, uczy stosunków podległości.

Z badań wynika, że już 18-miesięczne dzieci preferują zabawki, które stereotypowo wiążą się z ich płcią. Zauważono również, że sami rodzice w odmienny sposób odnoszą się do córek i synów. Wobec dziewczynek są bardziej czuli, używają słownictwa nasyconego emocjami, zdrobnieniami, zaś w stosunku do chłopców są bardziej wymagający, restrykcyjni, powściągliwi i chłodni⁹.

Gra z samym sobą jest ważnym elementem uczenia się oceny własnego postępowania. Jednostka występuje tutaj w roli samej siebie przed innymi ludźmi. Odgrywa nieustannie swoją rolę przed niewidoczną widownią i zadaje sobie pytanie, jak byłaby odbierana przez innych, jakiej reakcji z ich strony mogłaby się spodziewać¹⁰. Z analogiczną sytuacją mamy do czynienia w teorii dramaturgicznej E. Goffmana, gdzie niczym aktorzy codziennie odgrywamy swoje społeczne role. Jednostki przywiązują dużą wagę do tego, jak odbierają ich inni, manipulują więc wrażeniami, aby wywołać u innych pożądane reakcje. Życie społeczne postrzegane jest, więc jako nieustanna gra. Mamy w nim do czynienia ze sceną, gdzie jednostki spotykają się i odgrywają formalne role, ale także kulisy, gdzie jednostki pozwalają sobie na upust uczuć i emocji¹¹. Jednostki odgrywają role sumiennych pracowników, lojalnych przyjaciół, czy kochających małżonków. Wykonywanie tylu ról społecznych jednocześnie, w wielu przypadkach prowadzi do konfliktu ról, gdyż trudno wykonywać każdą z nich z równym zaangażowaniem. Każda z nich, aby była wykonywana należycie, wymaga wyłączności i maksymalizacji poświęcanego dlań czasu. Trudno bowiem być zaangażowanym pracownikiem i perfekcyjnym małżonkiem. Maksymalne zaangażowanie w każdą

⁴ J. Szacki, *Historia myśli socjologicznej*, Warszawa, PWN, 2004, s. 583-584.

⁵ J. Turner, *Struktura teorii socjologicznej*, Warszawa, PWN, 2004, s. 402-403.

⁶ Tamże, s. 403.

⁷ P. Wallace, *Psychologia Internetu*, Poznań, Rebis, 2001, s. 51

⁸ A. Doda, *Stawka w grze – etyczny problem teorii gier*, w: A. Surdyk, J. Szeja (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t.II, Poznań, UAM, 2007, s. 37.

⁹ C. M. Renzetti, D.J. Curran, *Kobiety, mężczyźni i społeczeństwo*, Warszawa, PWN, 2005, s. 103-135

¹⁰ J. Szacki, *Historia myśli socjologicznej*, Warszawa, PWN, 2004, s. 584

¹¹ por. A. Giddens, *Socjologia*, Warszawa, PWN, 2004, s. 116-117

z tych ról sprawia, że odbywa się to kosztem innej, konkurencyjnej roli. O priorytecie roli decydujemy jednak sami.

W życiu dorosłym gra, rozumiana jako forma odgrywania pewnej roli jest nadal obecna w naszym życiu. Jako osoby dorosłe próbujemy postawić się w roli innych osób¹². Wchodzenie w rolę innego pozwala nam lepiej przygotować się do ważnej rozmowy z szefem, czy przeprowadzenia trudnych negocjacji. By osiągnąć sukces komunikacyjny wielu z nas tworzy w wyobraźni możliwe scenariusze przyszłych zdarzeń. Przyjęcie optyki innej osoby pozwala ocenić zdarzenia z innej perspektywy. Jak wskazuje E. Griffin powołując się na H. Lee „nigdy naprawdę nie zna się człowieka, dopóki się nie pochodzi w jego skórze po świecie”¹³.

Dorośli dobrowolnie decydują się by prowadzić zabawy typu *mimicry* w procesie terapii, na kursach edukacyjnych, czy karnawałowych balach maskowych. Politycy z lubością wykorzystują chwyt socjometryczne dzięki, którym mogą zyskać aprobatę głosujących. Wielu z nich zależy jedynie na odegraniu roli uczciwych i rzetelnych na czas wyborów i przekonaniu do siebie niezdecydowanego jeszcze elektoratu. Politycy stali się towarem i analogicznie, jak przedsiębiorstwa rynkowe, zatrudniają sztaby specjalistów od marketingu (w tym przypadku politycznego), by doradzili jak najskuteczniej zareklamować, a w konsekwencji „sprzedać” wyborcom siebie. Okres wyborów to swoista gra partii politycznych o głosy obywateli. Ostatnie wybory pokazują, że w grze tej niemal wszystkie chwyt są dozwolone, byleby zapewnić sobie zwycięstwo i zdyskredytować konkurencyjnego polityka.

Flirtowanie, kokietowanie z osobą odmienną płci jest również określane jako swoisty rodzaj gry. Mamy tutaj do czynienia z grą, którą A. Ben-Ze'ev określa *efektem dostępności* i *efektem wysiłku*¹⁴. Efekt wysiłku sprawia, że znaczenie danej osoby wzrasta, wraz z ilością zabiegów, czy poczynań wykonywanych w stosunku do tejże osoby. Im bardziej nieodstępna dana osoba odgrywa i im więcej zaangażowania wymaga od strony partnera, tym większe posiada on poczucie zysku. Odgrywanie osoby niedostępnej sprawia, że druga strona jest zmuszona do wykonywania wielu starań i jest skłonna do wielu poświęceń względem partnera.

Z podobnymi relacjami mamy do czynienia nie tylko w sferze emocjonalnej. Im więcej wysiłku wkładamy w wykonanie jakiegokolwiek pracy, tym bardziej później doceniamy jej efekty. Zgodnie z powiedzeniem „łatwo przyszło - łatwo poszło”, wielkość energii włożonej w wykonanie działania sprawia, że jego rezultaty są przez nas dostrzegane, pozytywnie oceniane i odbierane jako satysfakcjonujące.

Jak zauważa A. Giddens współcześnie uwodzenie straciło wiele z elementów gry, bowiem kobiety stały się o wiele bardziej seksualnie „dostępne” dla mężczyzn¹⁵. Epatowanie ciałem i nagością przez kobiety staje się znakiem naszych czasów. Niemal wszystko począwszy od reklam po przekazy medialne jest przesiąknięte seksualnością.

Wydaje się, iż w jednostka postawiona przed możliwością podejmowania decyzji, wybiera spośród możliwych opcji te, które maksymalizują jej zysk, czy inaczej mówiąc dobro własne. Sytuacja nieco bardziej komplikuje się, jeśli weźmiemy pod uwagę, iż większość decyzji nie jest odizolowana od działań innych jednostek, a więc powstaje w sytuacji tzw. współzależności. Podstawowe założenie teorii gier głosi, iż człowiek w podejmowanych przez siebie działaniach jest racjonalny, co oznacza, iż spośród dwóch lub więcej działań możliwych w danej sytuacji wybiera te, których skutki w jego subiektywnej ocenie są dla niego jak najbardziej korzystne¹⁶. Hipotetyczne następstwa, według których dana jednostka dokonuje wyboru określonej opcji mają

¹² E. Griffin, dz.cyt, s. 80.

¹³ tamże

¹⁴ A. Ben-Ze'ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, Poznań, Rebis, 2005, s. 210

¹⁵ A. Giddens, *Miłość, seks i inne uzależnienia*, w: P. Sztompka, M. Kucia, *Lektury*, Kraków, Znak, s. 131

¹⁶ J. Grzelak, *Współzależność społeczna*, w: J. Strelau (red.) *Psychologia*. Podręcznik akademicki, t.3, Gdańsk, GWP, 2007, s. 126

wymiar nie tylko materialny, ale także mogą być to dobra o charakterze niematerialnym jak np. prestiż, władza, uznanie społeczne, możliwość wpływu na innych.

Z podejściem do interakcji jako gry wiążą się dwa typy gier: gry o sumie zerowej i niezerowej¹⁷. Gry o sumie zerowej pozwalają na wygranie jedynie w sytuacji, gdy każdy z graczy wygrywa kosztem innych. W grach o sumie zmiennej korzyści i nagrody mogą pochodzić z zewnątrz, w takim typie gry raczej optaca się współpracować, niż współzawodniczyć. Przykładem tego typu gry jest tzw. dylemat więźnia. Jest to sytuacja, gdzie dwaj współsprawcy przestępstwa zostają aresztowani, a każdemu z podejrzanych oferuje się wolność w zamian za przyznanie się do winy i zeznania przeciwko drugiemu, przy założeniu, że drugi więzień będzie „sypał”. Jeśli obydwaj się przyznają pójda do więzienia za poważne przestępstwo, jeśli obydwaj będą milczeć, to zostaną skazani najwyżej za drobne przewinienia, jeśli zaś tylko jeden się przyzna, drugi zostanie ukarany wysoką karą „dla przykładu”. Obustronne milczenia (kooperacja) daje obu niższy wyrok, ale jednostronne milczący partner naraża na najgorszy możliwy rezultat, czyli 6 lat pozbawienia wolności¹⁸.

		więzień Y	
		<i>milczenie</i>	<i>przyznanie się do winy</i>
więzień X	<i>milczenie</i>	X spędza 1 rok w więzieniu Y spędza 1 rok w więzieniu	X spędza 6 lat w więzieniu Y wychodzi na wolność
	<i>przyznanie się do winy</i>	X wychodzi na wolność Y spędza 6 lat w więzieniu	X spędza 3 lata w więzieniu Y spędza 3 lata w więzieniu

Rysunek 1. Matryca dylematu więźnia

Źródło: oprac. własne, na podst. J. Turner, *Struktura teorii socjologicznej*, Warszawa, PWN, 2004, s. 344

W społeczeństwie możliwe są zachowania, które prowadzą do największych możliwych korzyści dla wszystkich partnerów interakcji. Sytuacja ta określana jest mianem kooperacji, której przeciwieństwem są zachowania prowadzące do osiągnięcia przewagi nad partnerem, czyli zachowania określane jako rywalizacyjne¹⁹.

Krytycy teorii racjonalnego wyboru podkreślają, iż przyjęcie założenia, że możliwa jest kalkulacja konsekwencji potencjalnych decyzji i wybór najlepszej spośród nich, jest błędna. Jednostki, bowiem działają kierując się impulsami, emocjami, czy przyzwyczajeniami²⁰. Tak naprawdę przewidywanie możliwych konsekwencji przyszłych działań, czy też - używając terminologii A. Giddensa - działanie w sposób refleksyjny²¹ jest niezwykle trudne. Wystarczy uświadomić sobie, jak trudne są decyzje o podjęciu określonego kierunku studiów, emigracji, wyborze zawodu, wstąpieniu w związek małżeński, czy decyzje o posiadaniu dzieci. Przewidzenie

¹⁷ B. Szacka, *Wprowadzenie do socjologii*, Warszawa, Oficyna Naukowa, 2003, s. 125

¹⁸ J. Turner, dz.cyt., s. 343-345

¹⁹ J. Grzelak, dz.cyt., s. 128.

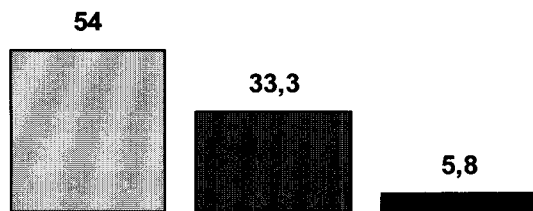
²⁰ M. Hechter, S. Kanazawa, *Teoria racjonalnego wyboru a socjologia*, w: A. Jasińska-Kania, L. Nijakowski, J. Szacki, M. Ziółkowski (red.) *Współczesne teorie socjologiczne*, Warszawa, Scholar, 2006, s. 164-165.

²¹ Według A. Giddensa żyjemy dzisiaj w „uciekającym świecie”, który wymaga od nas refleksyjności, która oznacza, że wciąż na nowo analizujemy okoliczności naszego życia. W społeczeństwach, gdzie obowiązywała tradycja i zwyczaj, ludzie mogli sobie pozwolić na działania mniej refleksyjne, obecnie ciągła zmiana wymusza na nas poddawaniu wielu aspektów życia refleksji.

wszystkich możliwych alternatyw „za” i „przeciw” danej decyzji uświadamiają, że jest to niemal niemożliwe, choć oczywiście do pewnego stopnia przewidywalne. Nie istnieją rozwiązania idealne, najlepsze. Mogą jedynie istnieć opcje najlepsze w danej sytuacji, przy założeniu szeregu czynników. Możemy znać wszystkie pojedyncze prawa rządzące życiem społecznym, ale nie jesteśmy w stanie przewidzieć, w jakich unikalnych kombinacjach zadziałają. Każda sytuacja społeczna to kompleks wielu czynników, które pozornie mogą na siebie wpływać, a w konsekwencji okazuje się, że są bardzo znaczące i mogą całkowicie zmieniać przebieg wydarzeń. Sytuacja ta przypomina nieco fabułę filmu *Butterfly Effect* (Efekt motyla), w którym to główny bohater za każdym razem staje się kim innym, w zależności od pozornie nieważnych zdarzeń, jakie mają miejsce w jego życiu. Cofając się w przeszłość i nieco modyfikując, pewne pozornie błahe wydarzenia główny bohater zmienia siebie i swoją tożsamość, zgodnie z teorią chaosu wedle której „motyl zaburzający powietrze dzisiaj w Pekinie może być przyczyną huraganu w następnym miesiącu w Nowym Jorku”²².

Warto wskazać, iż racjonalny wybór może oznaczać w danej sytuacji, opcję najbardziej optymalną z punktu widzenia interesów jednostki. Badania etnograficzne wykazały, iż nastolatki w ubogich dzielnicach świadomie podejmowali decyzję o podjęciu działalności przestępczej, gdyż możliwości zdobycia porównywalnych dochodów drogą legalną były bardzo ograniczone²³.

Doskonałym miejscem na odgrywanie ról jest Internet. Z badań prowadzonych w krakowskim środowisku akademickim wynika, iż co drugi student uważa, iż podawanie w Sieci nieprawdziwych danych o sobie względem płci, wieku, podawanie się za kogoś innego, nie ma znaczenia (54%), dla co trzeciego badanego jest to sytuacja naganna, oszustwo (33,3%), a tylko 5,8% traktuje taki sposób zachowania, jako dobrą zabawę²⁴.



■ nie ma znaczenia ■ sytuacja naganna, oszustwo ■ dobra zabawa

Rysunek 2. Stosunek do podawania w Sieci nieprawdziwych informacji o sobie (dane w %)

Źródło: opracowanie własne

Z najnowszych badań TNS OBOP²⁵ wynika, iż co drugi Internauta (51%) wykorzystuje sieć do zawierania nowych znajomości. Większość z nich jest dość ostrożna przy ujawnianiu prawdziwych danych personalnych oraz wizerunku, szczególnie przy pierwszym kontakcie. Choć aż 89% spośród nich ujawniło przynajmniej jedną ze swych danych osobistych, to jedynie 6% było tak nieostrożnych, że ujawniło je wszystkie. Najwięcej respondentów, bo aż 70% nigdy nie podało swojego adresu zamieszkania, równie wiele (64%) nigdy nie podało numeru swojego telefonu stacjonarnego, nie pokazało swojego zdjęcia (62%) i nie podało nazwiska (58%). Częściej natomiast

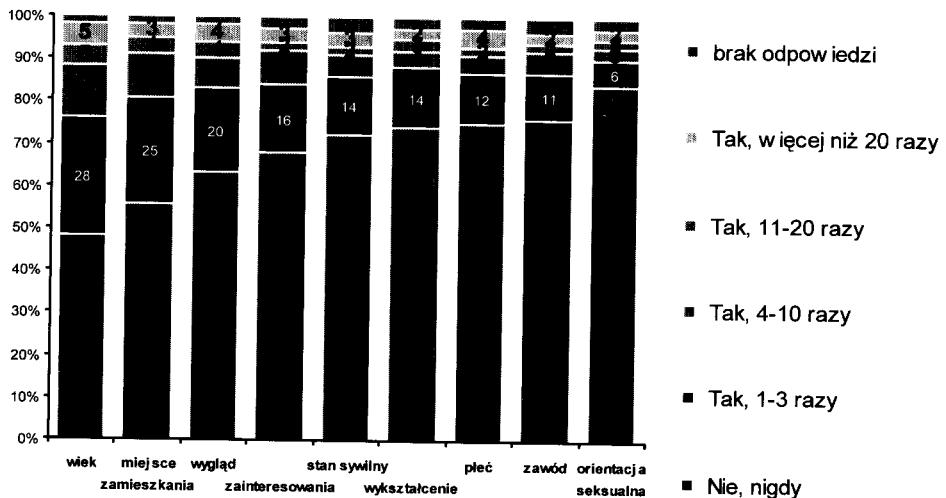
²² J. Gleick, *Szybciej. Przyspieszenie niemal wszystkiego*, Poznań, Zys i S-ka, 1996, s. 17.

²³ M. Hechter, S. Kanazawa, dz.cyt, s. 173.

²⁴ por. M. Szpunar, Internet jako pole poszukiwania i konstruowania własnej tożsamości, w: E. Hałas, K. Konecki, *Konstruowanie jaźni i społeczeństwa*, Warszawa, Scholar, 2005, s. 378-403

²⁵ Komunikat TNS OBOP, *Incognito w sieci*, 8.02.2005

internauci ujawniają numer swojego telefonu komórkowego (nie ujawniło go 43%) i adres e-mailowy (nie podało go 31% badanych). Najmniej strzeżoną tajemnicą dla internautów jest imię: nie podało go tylko 14% badanych. Internauci nie tylko ukrywają swoje dane personalne, ale korzystając z anonimowości tego medium często podają dane fałszywe. Najczęściej podając swój wiek - co drugi badany, przynajmniej raz w tej sprawie skłamał. Wielu użytkowników zdarzyło się też „minąć z prawdą” podając miejsce swojego zamieszkania (42%), opisując swój wygląd (35%), czy choćby tylko opowiadając o swoich zainteresowaniach (29%). Stosunkowo rzadko internauci podają nieprawdziwe informacje odnośnie swojej orientacji seksualnej (11%). Nieco częściej nieszczerzy w tej kwestii są mężczyźni (17% vs. 9% wśród kobiet). Wbrew obiegowej opinii ludzie młodzi (15-19 lat) są bardziej skryci i ostrożni, niż ich starsi koledzy i koleżanki: rzadziej ujawniają swoje dane osobom zapoznanym w sieci. Częściej natomiast kłamią, szczególnie odnośnie swego wieku i wizerunku, a także wykształcenia, zainteresowań i miejsca zamieszkania. Udostępnienie swoich danych nieodpowiednim osobom może wiązać się z nieprzyjemnościami bądź niebezpiecznymi sytuacjami. Jednak zaledwie 2% internautów zawierających nowe znajomości w sieci doświadczyło jakichkolwiek przykrych konsekwencji podania innemu użytkownikowi Internetu swoich danych²⁶.



Rysunek 3. Podawanie przez Internautów fałszywych danych personalnych

Źródło: Komunikat TNS OBOP, *Incognito w sieci*, 8.02.2005

Gry pełnią bardzo ważną funkcję społeczną. Jak wskazuje McLuhan, gry mają znaczący wpływ na nasze zdrowie psychiczne, pozwalają bowiem na przystosowanie się do stresu związanego ze specjalistycznymi działaniami, z jakimi mamy do czynienia w każdej grupie społecznej²⁷. Gry symulacyjne odwzorowując precyzyjnie rzeczywistość, pozwalają prognozować i przewidywać pewne zdarzenia o charakterze ekonomicznym, gospodarczym, czy politycznym. Bardzo często owa symulacja jest o wiele tańsza i efektywniejsza, niż obserwacja zachodzącego procesu w świecie rzeczywistym.

²⁶ por. M. Szpunar, *Internet jako pole poszukiwania i konstruowania własnej tożsamości*, w: E. Hałas, K. Konecki, *Konstruowanie jaźni i społeczeństwa*, Warszawa, Scholar, 2005, s. 378-403

²⁷ M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Warszawa, WNT, 2004, s. 307

Odgrywanie ról społecznych stanowi istotny element procesu socjalizacji, czy kształtowania tożsamości. Pozornie trywialne zabawy wieku dziecięcego pozwalają nabywać wiele umiejętności społecznych ucząc życia w grupie, konformizmu, podporządkowywania się obowiązującym normom, ale także wyzwalają z egocentryzmu.

Odgrywanie sytuacji społecznych stanowi również doskonałe narzędzie terapii o proweniencji behawioralnej. Gry stanowią częsty element wykorzystywany w procesie edukacji. Coraz częściej zauważa się, iż właśnie zajęcia o charakterze warsztatowym stanowią jedną z lepszych i skuteczniejszych form edukowania. Odgrywanie scenek sytuacyjnych, uczy jak radzić sobie w sytuacjach trudnych, czy stresogennych. Gry sytuacyjne uczą wielu umiejętności społecznych jak chociażby asertywności, czy negocjowania. Odgrywanie roli, ale także bycie zewnętrznym obserwatorem ułatwia dostrzeżenie innej perspektywy i ocenić działania pod innym kątem, niż zwyczajowo przyjmowany.

Gra pozwala spojrzeć na siebie z innej perspektywy, dostrzec elementy dotychczas niedostrzegane, czy pomijane jako mało znaczące.

Bibliografia

1. Ben-Ze'ev, A. *Miłość w sieci. Internet i emocje*, Poznań, Rebis, 2005
2. Caillois, R. *Gry i ludzie*, Warszawa, Volumen, 1997
3. Doda, A. *Stawka w grze – etyczny problem teorii gier*, w: A. Surdyk, J. Szeja (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t.II, Poznań, UAM, 2007
4. Giddens, A. *Miłość, seks i inne uzależnienia*, w: P. Sztompka, M. Kucia, *Lektury*, Kraków, Znak, 2005
5. Giddens, A. *Socjologia*, Warszawa, PWN, 2004
6. Gleick, J. *Szybciej. Przyspieszenie niemal wszystkiego*, Poznań, Zys i S-ka, 1996
7. Goban-Klas, T. *Media i komunikowanie masowe*, Warszawa, PWN, 2004
8. Golka, M. *Ucieczka od zabawy?* w: A. Surdyk, J. Szeja (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t.II, Poznań, UAM, 2007
9. Griffin, E. *Podstawy komunikacji społecznej*, Gdańsk, GWP, 2003
10. Grzelak, J. *Współzależność społeczna*, w: J. Strelau (red.) *Psychologia. Podręcznik akademicki*, t.3, Gdańsk, GWP, 2007
11. Hechter, M., Kanazawa, S. *Teoria racjonalnego wyboru a socjologia*, w: A. Jasińska-Kania, L. Nijakowski, J. Szacki, M. Ziółkowski (red.) *Współczesne teorie socjologiczne*, Warszawa, Scholar, 2006
12. McLuhan, M. *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Warszawa, WNT, 2004
13. Renzetti, C. M., Curran, D.J. , *Kobiety, mężczyźni i społeczeństwo*, Warszawa, PWN, 2005
14. Szacka, B. *Wprowadzenie do socjologii*, Warszawa, Oficyna Naukowa, 2003
15. Szacki, J. *Historia myśli socjologicznej*, Warszawa, PWN, 2004
16. Szpunar, M. *Internet jako pole poszukiwania i konstruowania własnej tożsamości*, w: E. Hałas, K. Konecki, *Konstruowanie jaźni i społeczeństwa*, Warszawa, Scholar, 2005
17. Turner, J. *Struktura teorii socjologicznej*, Warszawa, PWN, 2004
18. Wallace, P. *Psychologia Internetu*, Poznań, Rebis, 2001

Interpersonal interactions as a game

Games can be detached from the daily routine of entering a person in the current games fiction world "here and now", they learn social behavior, are becoming an important component of identity formation and socialization process. Women play the roles of weak and fragile beings, men have the chance to offer them care and a strong arm. Students play the roles very well prepared for classes, journalists play a role of competent commentators on the daily, fathers bullying his families play a role in court good men and politicians are honest and interested in the fates of the country. Is entered to play roles in social life, and a constant element.