

# Anna Martuszevska

---

## Egzamin - gra toczona przy pomocy dialogu

---

Teksty : teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 1 (31), 183-188

---

1977

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

# Przechadzki

*Anna Martuszevska*

## **Egzamin — gra toczona przy pomocy dialogu**

*Egzamin jest dialogiem, ale dialogiem swoistym, określonym zarówno przez asymetryczny stosunek obu partnerów, w którym jeden ma wyraźną przewagę nad drugim, jak i sytuację odbiegającą od przeciętnych życiowych sytuacji dialogowych. Jest zarazem grą, w której, jak w każdej grze, «po przyjęciu pewnego punktu wyjściowego, następuje ciąg kolejnych posunięć, w każdym z nich jeden z graczy dokonuje wyboru spośród kilku możliwości, prócz tego możliwe są sytuacje losowe»<sup>1</sup>. Role w tej grze zostały rozdane mocą społecznych układów, reguły wyznaczone w danym systemie kulturowym, na osiągnięciu zaś w niej pozytywnego wyniku zależy przynajmniej jednej ze stron, decyduje on bowiem o kolejnych układach i posunięciach w innej, największej z możliwych, grze zwanej życiem.*

### **Punkt wyjściowy**

*A. Układ ról. W grze tej fory ma egzaminator. Posiada uznaną sytuację społeczną, na ogół też przewagę wieku. Został mocą swego stanowiska (w szkole, na uczelni, w społeczeństwie) wyznaczony do sprawdzenia wiedzy (także postępowania czy reakcji) człowieka tym samym odeń zależnego, przeważnie młodszego, któremu w dodatku ze względów społecznych, wyznaczających samą sytuację egzaminacyjną, zależy na określonym wyniku*

---

<sup>1</sup> G. Owen: *Teoria gier*. Warszawa 1975, s. 11.

egzaminu. Relacja między partnerami gry jest więc asymetryczna. Układ ten łatwo może prowadzić do niezrozumienia potrzeby współpartnerstwa, czasem zaś — do sadyzmu z jednej strony czy masochizmu z drugiej.

*B. Warunki czasoprzestrzenne.* Do pewnego stopnia są wyznaczone przez panujące w danym kręgu kulturowym zwyczaje i obowiązujące przepisy, określające np. porę roku (letnia i zimowa sesja egzaminacyjna na wyższych uczelniach), godziny, wygląd sali (pokryte pluszem stoły na egzaminach «państwowych», kwiaty), wymogi ubraniowe (coraz bardziej obecnie w Polsce zanikające białe bluzeczki dziewcząt, ciemne garnitury i krawaty mężczyzn). Fory egzaminatora i tu są widoczne. On to bowiem wyznacza (w ramach obowiązujących przepisów i zwyczajów) termin i miejsce egzaminu. Jego też zawsze w daleko mniejszym stopniu dotyczą zasady określające sposób ubrania uczestnika gry.

*C. Reguły.* Gra egzaminacyjna jest grą dwuosobową lub  $n$ -osobową (zwiększa się wówczas liczba egzaminowanych, rzadziej — egzaminatorów) o sumie niezerowej, tzn. praktycznie, że wygrana jednej ze stron nie pociąga za sobą automatycznie przegranej drugiej strony (nieco inaczej jest tylko na egzaminach konkursowych, kiedy to liczba miejsc kształtuje sumę wyników, tj. określa liczbę zwycięzców spośród egzaminowanych). Podział ról wyznacza zadania dla uczestników gry — egzaminator zadaje pytania, egzaminujący powinien udzielać na nie odpowiedzi zadowalających jego współpartnera. Reguły gry wymagają również, aby obie strony przyjmowały ten sam zakres tematyczny wiedzy będącej przedmiotem egzaminu — jest on ustalony w spisach obowiązujących lektur, materiałach programowych, tematyce wprowadzonych przez egzaminatora wykładów. Liczba kolejnych posunięć (czyli pytań i odpowiedzi) nie jest przez reguły gry ustalona, choć najczęściej tradycyjnie zmierza ku magicznej liczbie trzech. Ważniejsze jest założenie, że ich dobór, przeważnie przynajmniej częściowo dokonany w drodze losowej, powinien być taki, by pozwolił sprawdzić całokształt wiedzy egzaminowanego z danej dziedziny.

### Ciąg kolejnych posunięć

*A. Moment losowy.* Występuje on w chwili otrzymywania przez egzaminowanego pytań i zawsze ma pewne cechy przypadkowości, nawet wówczas, gdy nie ma cha-

rakteru losowania biletu egzaminacyjnego (pomijając oczywiście wypadki, w których egzaminator celowo dobiera pytania pod kątem wiedzy egzaminowanego, stanowiące już jednak naruszenie reguł gry, spowodowane np. protekcją). Momentowi otrzymywania pytań towarzyszą czasem magiczne formuły wypowiedziane w myślach przez egzaminowanego, mające mu zapewnić dostanie «pomyślnego», tj. przystającego do jego zasobu wiedzy pytania. Magiczne formuły pojawiają się często już zresztą wcześniej — w samym momencie wkraczania do sali egzaminacyjnej, w życzeniach wypowiedzianych przez bliskie osoby w chwili wychodzenia na egzamin itd. Świadczą one o docenianiu czy nawet przecenianiu znaczenia istniejącej tu sytuacji losowej.

*B. Pytania.* Formuluje je i zadaje (w momencie uznanym przez siebie za właściwy) egzaminator, w tym też najbardziej widoczna się staje jego uprzywilejowana pozycja. Może on bowiem żądać coraz to nowych wyjaśnień, a więc zadawać pytania dodatkowe o charakterze naprowadzającym, pouczać egzaminowanego, komentować jego wypowiedzi. I on jednak zależy od współpartnera, ponieważ chciałby usłyszeć odpowiedzi poprawne, nie będące odbiciem tekstu jego wykładów czy lektur w krzywym zwierciadle, albo przynajmniej takie, które mogą stanowić podstawę do jednoznacznej oceny wiedzy egzaminowanego. Kolejne pytania zależą więc od odpowiedzi na poprzednie. Dodać należy, że pytania egzaminacyjne mają specyficzny, znany logikom<sup>2</sup> charakter, gdyż są to pytania dydaktyczne, w których ujawniona niewiedza nie dotyczy treści pytania, tylko sygnalizuje brak informacji o wiedzy egzaminowanego na dany temat.

*C. Odpowiedzi.* Udziela ich przede wszystkim egzaminowany, warto jednak pamiętać również, że także egzaminator udziela odpowiedzi na nie postawione przeważnie na głos pytania drugiej strony, dotyczące oceny jego odpowiedzi. Liczą się tu przy tym nie tylko wypowiedzi oceniające wyrażone stopniem czy słowem, ale także mimika (skrzywienie ust, uśmiech), gesty zniechęcenia itp. Odpowiedzia na pytanie, albo przynajmniej częścią tej odpowiedzi, może być też gestyka i mimika egzaminowanego (drżenie rąk, machnięcie ręką). Najistotniejszą cechą odpowiedzi egzaminowanego jest nakierowanie odpowiedzi na egzaminatora. Mimo tego bowiem, że reguły gry i jej temat (dyscyplina wiedzy) istnieją poza egzami-

<sup>2</sup> Por. np. K. Ajdukiewicz: *Logika pragmatyczna*. Warszawa 1965, s. 93—94.

natorem i egzaminowanym, znane temu ostatniemu uprzywilejowanie w grze tego pierwszego stwarza, że nastawia się on nie na wykazanie się wiedzą w ogóle, lecz tą wiedzą, której żąda egzaminator, na ukazanie reakcji najlepiej przez egzaminatora ocenianych. Nie zachodzi to tylko w tym wypadku, gdy wiadomo, że profesor X nie znosi też książki swego konkurenta naukowego, profesor Y lubi skromne dziewczęta w niebieskich sukienkach, a profesor Z tu i ówdzie pogłaskuje ślicznotki. Także wtedy, gdy egzaminowani nie znają egzaminatorów (np. na egzaminie wstępnym na wyższe studia), tworzą sobie, na podstawie posiadanych doświadczeń, jakiś ich obraz i nakierowują nań swoje odpowiedzi. Dlatego też do wszelkiego typu wypracowań egzaminacyjnych w rodzaju: «jakiego bohatera literackiego najbardziej cenię?» należy podchodzić sceptycznie, dają one bowiem odpowiedź nie na pytanie, jakiego rzędu postawy wybiera młodzież, lecz na pytanie — jakiego typu postawy, zdaniem egzaminowanych, preferują egzaminatorzy.

*D. Naruszenie reguł gry.* Za naruszenie czy omijanie reguł gry egzaminator uważa posługiwanie się wszelkiego rodzaju «pomocami» (książka, zeszyt, bryk, ściągaczka) oraz uzyskiwanie inną niż losowa drogą pożądanego pytania (bilet «znaczony» przez kolegów itd.). Fakty te spotykają się z bardzo pejoratywną oceną i reakcją sięgającą aż po usunięcie egzaminowanego z gry. Zdaniem tego ostatniego jednak, który traktuje reguły gry jako przymusowo mu narzucone, nie zachodziło w tym wypadku żadne ich naruszenie, a jedynie stosowanie innego systemu gry, «podstępów wojennych». Reguły gry, zdaniem egzaminowanego, narusza również egzaminator. Staje się to wówczas, gdy powodując się sympatią lub antypatią, wybiera dla egzaminowanego pytania o mniejszym czy większym niż przeciętny stopniu trudności, albo też kiedy zadaje pytania z zakresu szerszego niż przewidywany czy wspólnie ustalony.

*E. Strategie egzaminacyjne.* Są bardzo zróżnicowane, zależą bowiem zarówno od typu egzaminu (pisemny, ustny, wstępny, końcowy, komisyjny itd.), jak i od rodzaju egzaminatora (stopień naukowy, wiek, płeć), jego systemu pytania oraz od przygotowania się egzaminowanego i pożądanego przez niego oceny. Strategie egzaminacyjne dotyczą takich spraw, jak odpowiednie usytuowanie się na liście zdających (ważne bywa zmęczenie egzaminatora i miejsce wśród egzaminowanych), wejścia na salę, często teatralnie wystudowanego, ubioru, przede wszystkim zaś sposobu odpowiadania, w którym chodzi o jak najbardziej korzystne «sprzedanie» własnej wie-

*dzy, osiągane często przez odpowiednią kompozycję wypowiedzi (tu istotną funkcję spełnia uogólniający wstęp), płynny sposób mówienia, umiejętność powoływania się na źródła naukowe itp.*

### Zakończenie gry

*Gra się kończy stwierdzeniem i wpisaniem do odpowiedniego dokumentu (indeksu, notesu, protokołu) oceny uzyskanej na egzaminie. Jak już pisałam, gra egzaminacyjna jest grą o sumie niezerowej. Na ogół nawet, ponieważ jest ona w gruncie rzeczy końcowym etapem większej gry zwanej nauczaniem, można stwierdzić, że zarówno uzyskanie wygranej, jak i przegranej dotyczy jednocześnie obu uczestników. Jedynie w relacjach sadystyczno-masochistycznych przegrana egzaminowanego jest odczuwana przez egzaminatora jako jego wygrana.*

*Przytoczony tutaj dość ogólny opis gry egzaminacyjnej z pewnością może być rozwinięty i uszczegółowiony, tym bardziej że ma ona wiele różnorodnych modyfikacji. Istotna staje się, może zbyt mało podkreślana w tej analizie, rola dialogu w grze egzaminacyjnej. Kolejne posunięcia są w niej bowiem wyrażane przede wszystkim przy pomocy dialogu. Dialogiczny charakter gry nie tylko na tym jednak polega, wyraża on się w tym, że poszczególne pytania i odpowiedzi są kształtowane z nastawieniem na współuczestnika gry — pytania więc mają charakter dydaktyczny, odpowiedzi zaś są wyraźnie skierowane na konkretnego odbiorcę lub jego «obraz».*

*Przedstawiony tu model gry egzaminacyjnej jest oczywiście modelem wyabstrahowanym, dotyczy też sytuacji typowej, rzec by można — czystej, kiedy to w specjalnie przygotowanej sali pojawiają się uczestnicy gry, wśród których wyraźnie odróżnia się egzaminator od egzaminowanych, wszyscy zaś przybyli właśnie po to, by wziąć udział w grze i są jakoś na nią nastawieni, do niej w jakimś stopniu przygotowani. W gruncie rzeczy jednak gra egzaminacyjna miewa daleko szerszy zakres, obejmuje daleko więcej sytuacji życiowych, chociaż wtedy już nie jest tylko ostatnim etapem nauczania i role w niej nie są już tak jasno wyznaczone. Tak zwane «sprawdzanie się», z którym spotykamy się w życiu na co dzień, jest przecież także egzaminem i także grą między partnerami, których liczba nie jest jednakże nigdy precyzyjnie ustalona. «Sprawdza się» nowo przyjęty pracownik, w sytuacji konfliktowej «spraw-*

*dzają się» nam wrogowie i przyjaciele, których «poznaje się w biedzie», «sprawdzamy się» i my sami przed innymi i samymi sobą. Co prawda traktowanie życia jako nieustającego egzaminu bywa przyczyną wielu nerwic, jak twierdzą psychiatrzy, nie można jednak chyba powiedzieć, żeby było absolutnie pozbawione słuszności. Dialogiczność wielu sytuacji życiowych, stawianie pytań i odpowiedzi na wyobrażony «obraz» partnera, stawianie i otrzymywanie ocen i cenzurek — to zjawiska całkiem nierzadkie w świecie, w którym żyjemy, będąc w nim najczęściej zarazem egzaminatorami i egzaminowanymi, nie znając na ogół tych, którzy nas mają egzaminować, nie wiedząc, kiedy nasza własna gra egzaminacyjna się zakończy.*