

Krzysztof T. Konecki

"Spotkania. Dwa studia z socjologii interakcji", Erving Goffman, tł. Paweł Tomanek, Kraków 2010 : [recenzja]

Kultura i Wychowanie 3, 139-142

2012

Artykuł został 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, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Erving Goffman (2010), *Spotkania. Dwa studia z socjologii interakcji*, Zakład Wydawniczy „Nomos”, tłumaczenie Paweł Tomanek, Kraków (recenzja)

Krzysztof T. Konecki

Łódź, Polska

konecki@uni.lodz.pl

Słowa kluczowe: interakcje zogniskowane, gra, zabawa, role społeczne, socjologia interakcji, interakcjonizm

Książka E. Goffmana *Spotkania (Encounters)* ukazała się w oryginale w roku 1961. Składa się z dwóch obszernych esejów, opisujących problem interakcji zogniskowanej. Pierwszy esej to *Rozrywka w grach (Fun In Games)*, a drugi *Dystans do roli (Role distance)*. Pojęcie „interakcji zogniskowanej” w socjologii interakcji zostało wprowadzone właśnie w omawianej pracy. Praca ta, jak większość książek Goffmana, otwiera nowe ścieżki analizy teoretycznej w socjologii, ale także w psychologii społecznej i teorii komunikacji. Dobrze, że książka ta ukazała się w języku polskim, ze względu na jej innowacyjne wątki oraz to, że należy do klasyki literatury socjologicznej i jest cytowana we wszystkich podręcznikach z zakresu współczesnych teorii socjologicznych i socjologii interakcji.

Poniżej przedstawię w skrócie podstawowe pojęcia i tezy książki oraz na czym polega jej innowacyjność teoretyczna.

Krzysztof T. Konecki, Profesor zw. dr hab., Kierownik Katedry Socjologii WSP. Jest także kierownikiem Katedry Socjologii Organizacji i Zarządzania Uniwersytetu Łódzkiego.

W pierwszym esej *Rozrywka w grach* autor zastanawia się na przykładzie interakcji zabawowych, jak są one utrzymywane i jak „euforia” może być konstruowana, wyizolowana i podtrzymywana w interakcji przez jej partnerów. Dowiadujemy się tutaj, że nasze niezachwiane poczucie rzeczywistości zależy od przestrzegania reguł interakcyjnych. Interakcje wg Goffmana mogą być podzielone na niezogniskowane i zogniskowane. Niezogniskowana interakcja dotyczy przebywania jednostki w obecności innej i dostosowywania się do jej zachowań. Partnerzy interakcji nie posiadają jednak wspólnego punktu, koncentrującego ich interakcje, np. gdy dwie osoby mijają się na ulicy, stoją obok siebie w windzie czy przechodzą obok siebie w pokoju. Interakcja zogniskowana natomiast zachodzi wtedy, gdy jednostki aktywnie ustanawiają wspólny punkt poznawczej i wizualnej uwagi i koncentracji, na przykład w rozmowie. Ten wspólny punkt uwagi angażuje jednostki w interakcje (s. 7). Obydwa eseje w omawianej pracy dotyczą właśnie interakcji zogniskowanej. Jej naturalne jednostki nazwane są przez Goffmana „zogniskowanym zgromadzeniem” („focused gathering”), „spotkaniem” („encounter”) lub „usytuowanym systemem działania” („situated activity system”). Istnieje wiele zgromadzeń, w których spotykają się nieznane sobie osoby i wchodzi w interakcje, jak np. gracze w pokera w kasynie lub sędziowie podczas narady, czy tańcząca na parkiecie para.

W eseju *Rozrywka w grach* autor koncentruje się na interakcji o charakterze spotkania (encounter), gdzie istnieje pojedynczy i wizualny punkt koncentracji uwagi. Gra może być modelem dla analizy tego typu interakcji (spotkania). W takim spotkaniu wprowadzone są różne reguły interakcyjne, np. reguły nieistotności. Tworzą one „ramę” sytuacji, wykluczającą pewne elementy z interakcji (cechy uczestników, stany psychiczne, wartości i normy). Interakcja posiada pewną membranę, która jest granicą nieprzepuszczającą treści świata zewnętrznego. Reguły nieistotności tworzą właśnie tę membranę. To, co jest istotne, to zawartość wewnętrzna „ramy” (s. 13-18). Goffman pokazuje w ten sposób samowystarczalność pola interakcyjnego do budowania samego spotkania.

Wewnątrz tej „ramy” są uruchamiane zasoby, również wg określonych reguł (realized resources, s. 18), dotyczy to ogólnych schematów ekspresji i interpretacji w interakcjach. Podobnie jak w grze, uruchamiamy określone zasoby, a określone ruchy mają swoje znaczenie: *Gry są zatem czynnościami powołującymi do życia osobne światy. Moim zdaniem tę samą właściwość mają również poważne zajęcia* (s. 19). To wewnątrz tych gier dostępne są lokalnie wszystkie zasoby dla ich realizacji.

Inne reguły to „reguły transformacji” („transformation rule”, s. 21), które określają, co może przejść przez „membranę” interakcji i zostać do niej zastosowane. Czy jakieś cechy uczestników mają być użyte w interakcji dla alokowania określonych zasobów? Jeśli tak, to są one przekształcone i użyte do tworzenia lokalnych światów, ról i zdarzeń, gdzie tylko nieliczne cechy świata zewnętrznego mogą wejść do danej „ramy”.

Goffman wprowadza dalsze pojęcia z subtelnyymi różnicowaniami na „konkretna gra” („play”), „gra” („game”) i „spotkanie-gra” („gaming encounter”). Gra posiada swoje reguły, natomiast

„konkretna gra” ma swój początek i koniec co jest charakterystyczne dla danego rodzaju gry. Spotkanie-gra niekoniecznie dąży do konkretnych efektów, ma jednak swoich uczestników, którzy stosują określone reguły gry. W spotkaniu-grze pojawia się pewne napięcie, które zwykle jest związane z utrzymaniem granic spotkania i budowaniem membrany interakcji.

W zogniskowanych zgromadzeniach pojawiają się pewne incydenty, zagrażające ich integralności (s. 35). Są to często niezamierzone słowa, które wypowiadamy nieoczekiwanie dla uczestników interakcji – gafy, nietakty itp. Mogą także pojawić się „sytuacje znaczące” – chodzi tutaj o wystąpienie „znaków sytuacji” („sign of situation”), które przywołują nieoczekiwanie te tożsamości, o których nie chcieliśmy pamiętać w danej interakcji (s. 36). Wszystko to wywołuje pewne napięcia, jednak w konsekwencji zaistnienia tych incydentów pojawia się wola do reintegrowania ich do danej interakcji przy pomocy określonych zabiegów, które odpowiadają temu, co nazywamy w języku potocznym wdziękiem, taktem, grzecznością czy przytomnością umysłu.

Czasami w interakcji zogniskowanej występuje zjawisko „wychodzenie z siebie” („flood out”, choć lepiej byłoby przetłumaczyć ten termin jako „odpłynięcie”) na skutek pewnego przeciążenia koncentracją na danym przedmiocie uwagi. Jednostka może wpaść w złość, rozpłakać się, zakłopotać i/lub zawstydić lub wybuchnąć śmiechem. Wówczas rozbijana jest „rama” danego spotkania. Inne jednostki mogą także „odpłynąć” lub też nie zauważyć, że zjawisko to miało miejsce. Trzecią drogą rozwiązania problemu „odpłynięcia” jest koncentracja na jednostce, która „odpłynęła” z interakcji i żartobliwe zwrócenie uwagi na jej brak podporządkowania się regułom.

Jak powstaje zatem radość z zabawy? Goffman używa tutaj swoich pojęć, by rozszyfrować w sposób mikrosocjologiczny ten problem. Radość z zabawy w spotkaniach powstaje wtedy, gdy jednostki są w stanie spontanicznie podtrzymywać zaakceptowane reguły transformacji. Spontaniczne zaangażowanie idzie tutaj w parze z obowiązkowym zaangażowaniem, tj. przestrzeganiem określonych reguł, np. reguł nieistotności i reguł przekształceń.

Niezwykle istotnym zatem osiągnięciem teoretycznym Goffmana jest tutaj ukazanie, jak zabawa może być rozumiana w sensie socjologicznym przez pryzmat reguł interakcyjnych, a nie tylko psychicznych odczuć. Goffman kontynuuje tutaj dorobek G. Simmela i stara się konsekwentnie znaleźć formalne cechy interakcji, które nie są sprowadzalne do zewnętrznych struktur społecznych i wartości lub do stanów psychicznych. Natomiast jeśli te społeczne struktury pojawiają się, to są one przekształcane i wkomponowane w daną interakcyjną membranę, która buduje lokalny i samowystarczalny świat.

Drugi esej w omawianym tomie to *Dystans do roli* (s. 67, *Role distance*). Goffman pokazuje tutaj zupełnie odmienną perspektywę analizy roli niż dotychczas sugerowana w socjologii i antropologii. Rola to dla Goffmana wiązka działań wykonywanych w widoczny dla innych sposób i wyraźnie ząbajających się z działaniami innych. Jednostka stara się tę rolę przedstawić wobec innych w sposób spójny i wewnętrznie zintegrowany, a więc wiarygodny. Używa zatem wszystkich dostępnych zasobów, fasady, powierzchowności, itp., by w ten sposób daną rolę zaprezentować. Inni kontrolują sposób przedstawienia danej roli i będą prawdopodobnie karali jednostkę, jeśli jej przedstawienie jest niespójne z definicją roli. Rola raz ustalona jest niezwykle trudna do zmiany.

Zdarzają się jednak sytuacje, gdy uczestnicy chcą zmienić rolę, zmodyfikować ją, choć jest to niezwykle trudne. Jednostkom często pozostaje „zryw do wolności” od roli tylko poprzez pokazanie, że są kimś innym, niż wskazywałaby na to wykonywana przez nich rola. Goffman opisuje w książce bardzo interesujące zjawisko, mianowicie „dystansu do roli”. Jest to niezwykle ważne osiągnięcie teoretyczne autora i jego wkład w socjologiczną teorię roli.

Jednostka jest osobą, jednak najczęściej jest tak zanurzona w wykonywanie roli, że staje się w pełni rolą dla innych i w konsekwencji dla siebie samej. Czasami jednak oddzielenie siebie od roli wydaje się niezbędne, nawet dla dalszego poprawnego wykonywania danej roli. Jednostka może obniżyć np. napięcie związane wykonywaniem danej roli, pracy o dużym obciążeniu psychicznym i emocjonalnym. Praca chirurga jest tego typu profesją, że w pewnych sytuacjach lekarz może odwoływać się do innych statusów i związanych z nimi ról (np. mężczyzny), by wprowadzić element odprężenia w trakcie trudnej i wyczerpującej operacji chirurgicznej. Jednostka może również, poprzez dystansowanie się do aktualnej roli, obniżyć napięcie związane z wykonywaniem roli o niskim prestiżu. Bagatelizowanie roli pomaga zachować równowagę psychiczną i dobre samopoczucie jednostki. Dystans do roli umożliwia także obniżenie wymagań związanych z „pełną zgodnością z rolą” i w sytuacji, gdy nastąpi naruszenie pewnych reguł danej roli, nie będzie ona czuła tak silnej odpowiedzialności związanej z jej wykonaniem.

Dystans do roli jest odwrotnością pełnego zaangażowania w daną rolę. Jednostka zwykle jest w którymś miejscu tego kontinuum, od pełnego zaangażowania w rolę do pełnego dystansu do roli. Role, na które jednostka nie ma pełnego

wpływu w ich wykonywaniu, będą realizowane z dystansem, natomiast role z pełną kontrolą jednostki będą przez nią w pełni akceptowane i traktowane z pełnym zaangażowaniem. „Ja” jednostki jest tutaj usytuowane w danym systemie czynności (powinno być raczej działania, tak jak jest to w oryginale), który określa rolę. Dystans do roli pokazuje nam jednak „wielość jaźni”, które ujawniają się prawie w tym samym czasie. Osobisty styl jednostki ujawnia się właśnie w dystansie do roli/ról, który jednostka stosuje.

Konkludując, książka Ervinga Goffmana *Spo- tkania...* jest niezwykle ważną pozycją z zakresu mikrosocjologii i socjologii interakcji. Otwiera wiele nowych pól analizy (interakcji ogniskowa- nej), jest także poważnym uzupełnieniem teorii roli. Może służyć jako dodatkowy podręcznik do studiowania socjologii, etnologii, etnografii, teorii komunikacji, nauk o kulturze socjologii pracy. Jest także niezbędną pozycją do studiowania „współczesnych teorii socjologicznych” i „socjologii interakcji” na kierunku socjologia. ■

Krzysztof T. Konecki

Lodz, Poland

konecki@uni.lodz.pl

Keywords: ocused interactions, play, game, social roles, sociology of interaction, interactionism

Erving Goffman (2010), *Encounters. Two studies in the sociology of interaction*, Nomos, translation by Paweł Tomanek, Krakow (review)

Abstract

E. Goffman's book "Encounters" was originally released in 1961. It consists of two lengthy essays describing the issue of focused interaction. The first essay is called "Fun In Games", and the other "Role distance". The term "focused interaction" in the sociology of interaction has been introduced in the book reviewed for the first time. This work, like most books by Goffman, opens up new paths for theoretical analysis in sociology, but also in social psychology and communication theory. It is good that this book has been published in Polish language, because of its innovative themes and the fact that it belongs to the classics of sociological literature and is quoted in all textbooks in the field of contemporary sociological theories and sociology of interaction.

Krzysztof T. Konecki is a Professor of Sociology, chair of Sociology Department at Pedagogical Academy in Lodz, he is also a chair of Organizational and Management Sociology Department, Lodz University.