

**dr Zbigniew Łęski**

Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie

## **Szkolne gry transakcyjne we wspomnieniach studentów**

### **Streszczenie**

Gry transakcyjne towarzyszą człowiekowi przez całe życie. Szkoła jest przy tym miejscem, gdzie wydaje się ich być szczególnie dużo. Potwierdzają to również szkolne wspomnienia aktualnych studentów. Analiza transakcyjna dostarcza nam koncepcję oraz przejrzystą terminologię, która pozwala nie tylko na opis niniejszego zjawiska, ale także na jego diagnozę oraz umożliwia podjęcie środków zaradczych i naprawczych. I tym właśnie zagadnieniom poświęcony został niniejszy artykuł.

Gra towarzyszy człowiekowi od jego najmłodszych lat. W rozumieniu potocznym kojarzy się nam zwykle z formą rozrywki czy zabawy. Z czasem dostrzegamy, że wiele spośród naszych gier może mieć również wymiar edukacyjny czy społeczny. Jeśli jednak spojrzymy na niniejszą problematykę z perspektywy analizy transakcyjnej oraz jej terminologii, pojawi nam się jeszcze jeden aspekt naszego ludzkiego i codziennego „grania”.

Wspomniana powyżej teoria analizy transakcyjnej jest koncepcją wyrosłą na gruncie psychoterapii. Jej twórcą jest Eric Berne. Bardzo szybko okazało się, że opracowane przez niego pojęcia, terminologia i narzędzia znajdują szerokie zastosowanie, daleko wykraczające poza pierwotne, psychoterapeutyczne ramy. Oczywiście w niniejszym opracowaniu nie sposób jest w zwięzły sposób przedstawić wszystkie najistotniejsze ramy opisywanej koncepcji. Dlatego też skupimy się jedynie na tych, bez których zrozumienie pojęcia transakcyjnej gry nie jest możliwe.

Wydaje się, iż najistotniejszymi zagadnieniami, które pozwolą czytelnikowi na zrozumienie problematyki zawartej w tytule niniejszego opracowania, są stany Ja, transakcje interpersonalne oraz trójkąt dramatyczny. Biorąc pod uwagę ograniczenia objętościowe artykułu przedstawione zostaną poniżej ich możliwe krótkie definicje wraz z niezbędnym minimum komentarzy, które pozwolą na zrozumienie ich istoty i znaczenia w kontekście pojęcia gry transakcyjnej.

Pierwsze z wymienionych w poprzednim akapicie pojęć opisuje tak zwana analiza strukturalna. Zgodnie z tą koncepcją każdy człowiek posiada trzy stany Ja – Rodzica, Dorosłego i Dziecko. Odwołując się do słów twórcy analizy transakcyjnej, Erica Berne’a: „Rodzic to ten ktoś w twojej głowie, kto mówi ci nieustannie, co powinieneś zrobić, jak się zachowywać, czy jesteś dobry czy zły i o ile lepsi bądź gorsi są inni ludzie wokół ciebie. [...] Dorosły [...] reprezentuje głos rozsądku. Dorosły w tobie to rodzaj komputera, który pobiera informacje z zewnętrznego świata i na podstawie racjonalnej oceny szans i możliwości

podejmuje decyzję, jakie podjąć działanie i kiedy. [...] Dziecko [...] to najlepsza część naszej osobowości, która jest, lub może być, jeśli ją odpowiednio potraktujemy, twórcza, spontaniczna, pomysłowa i kochająca – takie są przecież dzieci. Niestety bywają także naburmuszone, egoistyczne i bezmyślne, a nawet okrutne, więc ta część osobowości nie zawsze jest najłatwiejszym partnerem w kontaktach<sup>1</sup>. Wszystkie wymienione stany Ja są przy tym równie istotne. Bardzo często w celu zobrazowania opisywanej tu struktury wykorzystuje się diagram, który nawiązuje do drogowej sygnalizacji świetlnej: światło czerwone to Rodzic (normy, zasady, nakazy itp.), światło zielone – Dziecko (spontaniczność, twórczość, bunt itp.), a pomiędzy nimi – światło żółte – Dorosły (głos rozsądku, sumienia, nasz „wewnętrzny komputer”). Opisana struktura to tak zwana analiza strukturalna pierwszego stopnia. Analiza transakcyjna idzie w tym miejscu jeszcze dalej, dokonując kolejnych, bardziej szczegółowych podziałów, o których można dowiedzieć się więcej, wyjaśniając pojęcie analizy strukturalnej drugiego stopnia itd. Na potrzeby poruszanej w niniejszym artykule tematyki dalsze rozwijanie tego zagadnienia nie jest jednak wymagane i tym samym wystarczy nam zrozumienie opisanej powyżej istoty analizy strukturalnej pierwszego stopnia.

Kolejnym, wymienionym wcześniej pojęciem są transakcje. Warto zatem w tym miejscu znowu sięgnąć do słów autora koncepcji – Erica Berne’a, który napisał: „Jednostkę stosunków społecznych nazywamy transakcją. Jeżeli dwoje lub więcej ludzi spotyka się w gromadzie, przedzej czy później któryś z nich przemówi lub w inny sposób okaże, że zauważa inne osoby. Nazywa się to bodźcem transakcyjnym. Wówczas inna osoba odezwie się albo uczyni coś, co będzie w pewien sposób związane z tym bodźcem, a co nazwiemy reakcją transakcyjną. Prosta analiza transakcyjna polega na postawieniu diagnozy stwierdzającej, który ze stanów ego wysłał bodziec transakcyjny i który wykonał reakcję transakcyjną<sup>2</sup>. Można powiedzieć, że transakcje to pojęcie, które pozwala na opisanie zjawiska komunikacji interpersonalnej, i to w dość złożony i zaawansowany sposób. Dzięki wprowadzonej przez Berne’a terminologii jesteśmy w stanie dokonać wnikliwej analizy zachodzącej pomiędzy ludźmi komunikacji, z uwzględnieniem jej jakości, możliwych problemów (wraz z ich źródłami) oraz wskazaniem możliwych dróg poprawienia jej jakości. Należy przy tym podkreślić, iż transakcje mogą być komplementarne lub skrzyżowane. Te pierwsze zachodzą w przypadku, gdy reakcja wychodzi z tego samego stanu Ja co bodziec. Jak pisze E. Berne: „Dopóki transakcje są komplementarne, nie ma znaczenia, czy dwoje ludzi zajmuje się plotkowaniem (Rodzic-Dziecko), rozwiązywaniem problemu (Dorosły-Dorosły), czy też wspólną zabawą (Dziecko-Dziecko albo Rodzic-Dziecko)”<sup>3</sup>. Transakcje skrzyżowane natomiast prowadzą często do sytuacji konfliktowych lub zerwania procesu komunikacji. Zachodzą w chwili, w której reakcja wychodzi z innego stanu Ja niż ten, do którego została skierowana i/lub trafia do innego niż ten, z którego wyszedł bodziec (przykładowo: bodziec transakcyjny skierowany jest z poziomu Dorosłego do Dorosłego, np. jakaś rzeczowa uwaga, a reakcja z poziomu Rodzica do Dziecka, np. komunikat mówiący – tak ma być, ja wiem lepiej).

<sup>1</sup> E. Berne, *Seks i kochanie*, Książka i Wiedza, Warszawa 1994, s. 81-82.

<sup>2</sup> E. Berne, *W co grają ludzie*, PWN, Warszawa 1994, s. 21.

<sup>3</sup> E. Berne, *W co grają...* dz. cyt., s. 22.

Bardzo istotnym problemem, w szczególności w odniesieniu do tematyki gier interpersonalnych, są tak zwane transakcje ukryte. Jak czytamy w opracowanym przez Jarosława Jagiełę *Słowniku analizy transakcyjnej*, transakcja ukryta to taka, „w której transakcja jawna na poziomie społecznym i transakcja ukryta na poziomie psychologicznym są przekazywane w tym samym czasie, choć angażują inne stany Ja”<sup>4</sup>. Przy czym wiadomość na poziomie społecznym to „jawny komunikat przekazywany zazwyczaj w sposób werbalny”<sup>5</sup>, podczas gdy wiadomość na poziomie psychologicznym to „ukryty komunikat przekazywany zazwyczaj środkami pozawerbalnymi”<sup>6</sup>. Przykładów tego typu transakcji na pewno każdy z nas może wskazać wiele. Niejednokrotnie widzimy lub czujemy, że przekazywane nam werbalnie komunikaty są różne od tych, przekazywanych poprzez kanał pozawerbalny. Najbardziej wyraziste przykłady można znaleźć w sytuacjach flirtu prowadzonego przez młodych ludzi, kiedy słowa często spadają na drugi plan, a liczy się to, co chcą przekazać i wyrazić w sposób ukryty. Tego typu transakcje można jednak zaobserwować wszędzie. W mowie polityków w komunikatach reklamowych, w relacjach nauczyciel–uczeń itd. I to one właśnie są uznawane za jeden z najistotniejszych elementów gry interpersonalnej.

Należy przy tym podkreślić również, iż – jak pisze Anna Pierzchała – „warto zauważyć, że klasyfikacja komunikatów w AT nie jest rozłączna. Zarówno komunikaty proste, jak i skrzyżowane mogą przybierać charakter jawny, jak i ukryty”<sup>7</sup>.

Kolejne wymienione wcześniej pojęcie, niezbędne do zrozumienia istoty gry, to Trójkąt Dramatyczny. Według definicji opracowanej przez Jarosława Jagiełę jest to: „opracowany przez Stephena Karpmana diagram ukazujący możliwość naprzemiennych zmian ról w grze czy skrypcie jako: Ofiara – Prześladowca – Ratownik (Wybawca), tworząc w ten sposób określony dramat życia”<sup>8</sup>. Przy czym Ofiara to: „Jedna z ról Trójkąta Dramatycznego. Przyjmująca ją osoba spełnia w sposób nadmierny wszystkie nałożone na nią wymagania, jednocześnie dopatruje się porażek głównie w sobie, postrzegając siebie jako nieudacznika, kogoś niedocenianego, kto nie jest w stanie przetrwać bez pomocy innych, kto jest często odrzucany lub atakowany, choć sam czasem prowokuje takie sytuacje. Taka, pełna podporządkowania, obaw i narzekania, postawa przyciąga zarówno Prześladowcę, jak i Ratownika. Częsty obiekt przemocy.”<sup>9</sup> Prześladowca to: „Jedna z ról Trójkąta Dramatycznego polegająca na upokarzaniu lub obniżaniu wartości innych ludzi. Osoba przyjmująca tę rolę wyznacza też innym nadmierne, rygorystyczne, brutalne i surowe ograniczenia, reguły czy wymagania oraz egzekwuje je w sposób niezwykle drobiazgowy”<sup>10</sup>.

<sup>4</sup> J. Jagieła, *Słownik analizy transakcyjnej*, Wydawnictwo AJD w Częstochowie, Częstochowa 2012, s. 236.

<sup>5</sup> Tamże, s. 250.

<sup>6</sup> Tamże, s. 250.

<sup>7</sup> A. Pierzchała, *Pasywność w szkole*, Wydawnictwo AJD w Częstochowie, Częstochowa 2013, s. 56.

<sup>8</sup> J. Jagieła, *Słownik... dz. cyt.*, s. 240.

<sup>9</sup> Tamże, s. 136.

<sup>10</sup> Tamże, s. 164.

Ratownik (Wybawca) natomiast to: „Osoba, która pod pretekstem oferty pomocy i własnej użyteczności pomaga innym, osiągając w ten sposób poczucie wyższości oraz dominacji nad nimi, a także unika roli Ofiary. Nierzadko uzależnia innych od siebie lub odbiera im samodzielność w przekonaniu, że nie są w stanie sami sobie poradzić”<sup>11</sup>.

W tym miejscu możemy przejść już do próby zdefiniowania najistotniejszego, z perspektywy tematyki niniejszego opracowania, pojęcia, jakim jest gra. Należy przy tym podkreślić, iż daleko mu do potocznego rozumienia gry jako pewnej formy rozrywki. Jak to trafnie ujmują Dorota Gębuś oraz Anna Pierzchała, pisząc na temat gier: „nie są one raczej zabawą, gdyż ta ma na celu umilić ludziom czas. Nie są także w rozumieniu analizy transakcyjnej rozrywkami [...]. Najbliżej im natomiast do psychomanipulacji. Najprościej mówiąc, gra psychologiczna (inaczej transakcyjna) to kilka lub kilkanaście komunikatów pomiędzy ludźmi (w jakiejś części ukrytych!), zakończonych uzyskaniem korzyści emocjonalnych przez jednego z partnerów”<sup>12</sup>. W opracowanym przez Jarosława Jagiełę słowniku znajdziemy dwie definicje. Gra to: „Seria następujących po sobie, z pozoru wiarygodnych, ale jednocześnie zakamuflowanych i uzupełniających się wzajemnie, ukrytych transakcji rozpoczynających się fortelem i zastawionym haczykiem. Kolejne etapy to: przełączenie ról transakcyjnych, reakcja i konsternacja prowadzące do uzyskania rozpoznawalnych oraz przewidywalnych korzyści (definicja Berne’a). Jest to proces robienia czegoś, co jest motywowane osiągnięciem ukrytego dla siebie celu, odbywa się poza świadomością Dorosłego, nie da się rozpoznać, dopóki uczestnicy nie zmienią swojego zachowania, a każdy z nich wychodzi z gry z poczuciem zakłopotania i jest skłonny do obwiniania drugiej strony (definicja V. Joinesa)”<sup>13</sup>.

W przytoczonej powyżej definicji Berne’a pojawiają się takie pojęcia jak „fortel” i „haczyk”. W obrazowy i przejrzysty sposób ich znaczenie wyjaśniają Dorota Gębuś wraz z Anną Pierzchałą, pisząc: „[Fortel] jest to pułapka, zbudowana sytuacja, w którą złapać się ma ofiara i odpowiednio zareagować. Możliwe jest to dzięki istnieniu haczyka, czyli pewnej słabości, charakteryzującej ofiarę”<sup>14</sup>.

Istnieje już sporo opracowań opisujących gry transakcyjne i dokonujących ich klasyfikacji. Wiele spośród nich odbywa się według określonych i powtarzalnych schematów i zyskało ogólnie przyjęte i uznane nazwy. Dzięki temu w wielu przypadkach można je dużo łatwiej zidentyfikować i podjąć pracę zmierzającą do ich likwidacji. Eric Berne w książce *W co grają ludzie* podaje przykłady ponad 30 takich opisanych i nazwanych gier, uporządkowanych w 7 kategorii. Wymienia tu gry: życiowe, małżeńskie, na przyjęciach, seksualne, świata podziemnego, terapeutyczne i konstruktywne<sup>15</sup>. Zwraca też uwagę na

<sup>11</sup> Tamże, s. 171.

<sup>12</sup> D. Gębuś, A. Pierzchała, *Sztuczne gry czy twórcza aktywność – jak strukturalizować czas?* [w:] W. Muszyński, M. Sokółowski (red.), *Homo creator czy homo ludens?*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008, s. 325-326.

<sup>13</sup> J. Jagieła, *Słownik...* dz. cyt., s. 77-78.

<sup>14</sup> D. Gębuś, A. Pierzchała, dz. cyt., s. 326.

<sup>15</sup> Zob. E. Berne, *W co grają...* dz. cyt., s. 51-141.

procedurę opisu i klasyfikacji gier. Jest to proces złożony, wymagający analizy jakościowej. Tym samym nie jest możliwe jego przedstawienie na łamach jednego, ograniczonego objętościowo artykułu.

Osobę wywołującą grę transakcyjną nazywamy Agensem. Jak pisze Jarosław Jagieła: „najczęściej robią to [...] osoby, które mają poczucie, iż w mniejszym lub większym stopniu nie są OK. Z jakiego stanu Ja rozpoczyna się gra? Otóż praktycznie może zaczynać się ze wszystkich obszarów osobowości jej inicjatora. Agensi prowadzą je ze stanu Ja-Rodzic, wtedy są to ulubione gry ich własnych rodziców. Naśladują to, co dobrze znają z własnych domów rodzinnych. Gry inicjowane są też ze stanu Ja-Dorosły, gdy stanowią przemyślaną kalkulację zysków i wydatków, jakie można uzyskać. Jest to proces najbardziej świadomego uruchamiania gier i może być w pełni utożsamiany z [...] klasyczną psychomanipulacją. Gra bywa także – i to według mojej [Jarosława Jagieły – przyp. autora] oceny zdarza się najczęściej – zapoczątkowana przez stan Ja-Dziecko. Wtedy z kolei bywa najbardziej nieświadoma dla jej inicjatora”<sup>16</sup>.

Należy w tym miejscu też jeszcze raz wyraźnie podkreślić, iż gra transakcyjna posiada pewną określoną strukturę – ustalony schemat. Jak pisze Eric Berne: „Po pierwsze, mamy przynętę, która wydaje się zaspokajać czyjąś potrzebę, choć w rzeczywistości służy innym celom. Przynęta trafia w słaby punkt ofiary, ale gdy tylko ofiara zareaguje, następuje zmiana sytuacji: prawdziwy cel wychodzi na jaw i jak diabeł z pudełka wyskakuje niespodziewane zakończenie”<sup>17</sup>. Jak przy tym pisze Jarosław Jagieła: „zmiana sytuacji odbywa się zawsze zgodnie z Trójkątem Dramatycznym S. Karpmana, tzn. Wybawca (Ratownik) lub Ofiara okazują się nagle Prześladowcą (np. w przypadku inicjatora gry), a wyglądający na Prześladowcę partner, w grze staje się w sumie jej Ofiarą”<sup>18</sup>.

Jak nietrudno się domyślić, szkoła to miejsce bardzo wielu gier. W tak złożonym interpersonalnie środowisku grają ze sobą wszyscy – uczniowie między sobą, nauczyciele z uczniami, nauczyciele z nauczycielami. Specyficzne relacje, w znacznej mierze oparte na zależnościach jednego podmiotu od drugiego, sprzyjają powstawaniu i utrzymywaniu się wielu gier. Więcej na ten temat można przeczytać w powstałym na gruncie szerszej pracy badawczej artykule Moniki Kowalczyk-Gnyp *Identyfikacja wybranych gier interpersonalnych nauczycieli i uczniów na terenie szkoły*<sup>19</sup>. Zagadnieniu temu poświęcona również została cytowana już w niniejszym opracowaniu publikacja *Gry psychologiczne w szkole*, autorstwa Jarosława Jagieły.

Jak pisze Edyta Widawska: „gry, jako jedna z form strukturalizacji czasu, są bardziej lub mniej świadomie wykorzystywane w trakcie kontaktów społecznych do osiągnięcia celu, jakim jest władza. Poznając gry psychologiczne, zasady ich działania oraz wpływ na zachowania osób grających, można lepiej poznać

<sup>16</sup> J. Jagieła, *Gry psychologiczne w szkole*, Oficyna Wydawnicza Nauczycieli, Kielce 2004, s. 127.

<sup>17</sup> E. Berne, *Seks...*, dz. cyt., s. 148.

<sup>18</sup> J. Jagieła, *Gry psychologiczne...*, dz. cyt., s. 124.

<sup>19</sup> Zob. M. Kowalczyk-Gnyp, *Identyfikacja wybranych gier interpersonalnych nauczycieli i uczniów na terenie szkoły* [w:] J. Jagieła (red.), *Analiza transakcyjna w teorii i praktyce pedagogicznej*, Wydawnictwo WSP w Częstochowie, Częstochowa 1997, s. 73-91.

i identyfikować różnego rodzaju relacje społeczne, zarówno na polu kontaktów towarzyskich, rodzinnych, czy tych, których jesteśmy świadkami w szkołach”<sup>20</sup>.

W toku prac badawczych prowadzonych przez Zespół Badawczy Edukacyjnej Analizy Transakcyjnej, który działa pod kierunkiem prof. Jarosława Jagiela na Wydziale Pedagogicznym Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie, podjęto próbę stworzenia narzędzia, które pozwoliłoby na analizę z perspektywy analizy transakcyjnej różnych aspektów funkcjonowania człowieka i jego komunikowania się z otoczeniem (narzędzie to nazwano „Kalejdoskopem sytuacji szkolnych”, a więcej na jego temat można znaleźć w artykule przygotowanym przez Adriannę Sarnat-Ciastko). W trakcie zbierania materiału potrzebnego do konstrukcji niniejszego narzędzia poproszono grupę studentów o podzielenie się jakimiś swoimi szkolnymi wspomnieniami. Są to króciutkie opisy różnych sytuacji – czasem pozytywnych, czasem trudnych, czasem destrukcyjnych. Niestety są one zwykle fragmentaryczne lub bardzo ogólne. Tym samym ich analiza nie umożliwia jednoznacznej identyfikacji kryjących się w nich gier psychologicznych. Zbyt wiele elementów zostało przez studentów pominiętych, aby móc w każdym przypadku wskazać fortel, haczyk, reakcję, przełącznik (zmianę ról), konsternację i na koniec uzyskany zysk psychologiczny. Niemniej to, co jest, niewątpliwie wskazuje na istnienie szkolnych gier i wydaje się być warte choćby pobieżnej analizy.

Przyjrzyjmy się zatem kilku spośród opisanych przez studentów sytuacji.

Sytuacja 1. Student opisuje ją następująco: uczeń przyniósł na lekcję pracę którą długo wykonywał, a nauczyciel podważa to, że była to jego samodzielna praca, mimo że uczeń starał się i pracę wykonał samodzielnie. Tym bardziej, że był to interesujący go temat.

Niestety nie wiemy, jak powyższa sytuacja się rozwinęła. Nie zostały też w sposób szczegółowy opisane komunikaty werbalne i niewerbalne, jakie były wysyłane przez obie strony. Wydaje się jednak, że można tu ze sporym prawdopodobieństwem założyć, że student opisał sytuację, która albo już była początkiem pewnej gry, albo stała się pretekstem do jej rozpoczęcia. Jej efektem i zyskiem dla nauczyciela może być poczucie władzy i pełnej kontroli nad uczniem, podczas gdy po drugiej stronie korzyścią psychologiczną może być utwierdzenie się w przekonaniu o tym, że nauczyciele nie są sprawiedliwi, a sam uczeń jest ciemniony, nawet gdy zasługuje na coś zupełnie innego. Nie warto się zatem starać, bo nawet gdy się staram, to i tak nikt tego nie zauważy i nie doceni. Przeglądając zawartą w książce Erica Berne’a *W co grają ludzie* skarbnicę gier, można znaleźć sygnały, które mogą świadczyć o występującej pomiędzy nauczycielem a uczniem grze nazwanej „teraz cię mam, ty sukinsynu”<sup>21</sup> lub „wada”<sup>22</sup>.

Sytuacja 2. Jedna ze studentek wspomina następujące zdarzenie: Podczas długo trwającej próby szkolnego przedstawienia uczniowie byli w sali gimnastycznej.

<sup>20</sup> E. Widawska, *Gry psychologiczne jako forma sprawowania władzy* [w:] J. Jagiela (red.), *Analiza transakcyjna w teorii i praktyce pedagogicznej*, Wydawnictwo WSP w Częstochowie, Częstochowa 1997, s. 61.

<sup>21</sup> Zob. E. Berne *W co grają...* dz. cyt., s. 65-68.

<sup>22</sup> Tamże, s. 90-91.

Przedstawienie przygotowywała pani od polskiego. W sali obecna była również wychowawczynie uczniów przygotowujących przedstawienie (nauczycielka WF-u). W pewnym momencie podeszła do uczennicy i zaczęła pouczać ją przy wszystkich. Że źle stoi, czy rodzice w domu też tak jej pozwalają stać, jak będzie wyglądać na przedstawieniu. Uczennica była zdziwiona, gdyż jej zdaniem stała normalnie, jak wszystkie dzieci. Początkowo myślała, że nie mówi do niej, ale została wywołana po nazwisku. Kiedy wychowawczynie skończyła, uczennica podeszła do pani od polskiego i poprosiła o możliwość opuszczenia sali. Na zewnątrz rozplakała się. Straciła wszelki szacunek do tej nauczycielki, na złość na przedstawieniu odklepała swoją rolę z niesmaczną miną i nigdy już nie chciała brać udziału w przedstawieniach. Swoje stosunki z nauczycielką wspomina jako niepoprawne, a ostatnie lata podstawówki określa wręcz mianem horroru.

Powyższa sytuacja jest niezwykle ciekawa. Wskazuje bowiem na dwie możliwości i być może dwie równoległe prowadzone gry. Jedna z nich mogła toczyć się między uczennicą a nauczycielką, druga natomiast pomiędzy dwoma nauczycielkami. Obserwowana w wielu szkołach atmosfera w sfeminizowanym środowisku grona pedagogicznego bardzo często przesycona jest negatywnymi emocjami i wrogą rywalizacją. Również i w tym przypadku atak jednej z nauczycielek na uczennicę mógł być w istocie ukrytym komunikatem do drugiej z nauczycielek: Nie radzisz sobie. Zobacz – ja muszę interweniować, bo inaczej byłoby niedobrze. Z kolei gra pomiędzy uczennicą a nauczycielką toczyła się prawdopodobnie nieprzerwanie do końca szkoły. Wspomniane przez uczennicę „odklepywanie roli z niesmaczną miną” to przecież nic innego, jak zmiana roli z Ofiary na Prześladownicę. Przy czym ostatnie zdanie z powyższej sytuacji ewidentnie świadczy o tym, że nie była to sytuacja jednorazowa, lecz pewien stan, który utrzymywał się do końca kontaktu pomiędzy podmiotami opisywanego procesu.

Sytuacja 3. Student wspomina, że podczas odpowiedzi ustnych nauczyciel faworyzował jednego z uczniów (wystawiając mu lepszą ocenę) pomimo tego, iż inny uczeń udzielił lepszej odpowiedzi. Pomimo złej odpowiedzi nauczyciel wystawił uczniowi lepszą ocenę tylko dlatego, że miał o nim lepsze zdanie, z komentarzem, że ta sytuacja wystąpiła tylko dlatego, że uczniowi wyjątkowo powinięła się noga.

Powyższa sytuacja znowu może wskazywać na bardziej złożony proces, w którym możemy mieć do czynienia tak naprawdę z dwoma równoległe rozgrywanymi grami. Pierwsza pomiędzy nauczycielem a uczniem, który dostał słabszą ocenę. Z drugiej jednak strony gra mogła toczyć się również pomiędzy dwoma uczniami i być związana z rywalizacją pomiędzy nimi. Niestety, opis jest dość lakoniczny i nie mamy żadnych informacji o tym, jak sytuacja potoczyła się dalej. Co za tym idzie, nie jesteśmy w stanie dokładniej zanalizować i zidentyfikować toczących się tu gier.

Sytuacja 4. Studentka wspomina tu ucznia, który – jej zdaniem – miał wysokie poczucie wartości. Według niej świadczyło o tym to, że lubił być w centrum uwagi, miał specyficzny sposób bycia. Był klasowym kozłem ofiarnym. Z różnych obelg kierowanych w jego kierunku się śmiał, mało kiedy odzywał się w swojej obronie. Bardzo ładnie śpiewał. Miał przy tym wiele zaległości, sporo nieobecności. Wśród wielu nauczycieli „jakoś to przeszło”, poprawiał, zaliczał braki. Jednak była jedna nauczycielka, która miała autorytet w szkole. U niej nie

było tak łatwo. Nie lubiła uczniów, którzy byli nieobowiązkowi, kombinowali itd. Dużo dawała od siebie i dużo wymagała. Pewnego dnia przyszła kolej na pytanie kolegi. Nic nie umiał, coś próbował odpowiedzieć, ale niekoniecznie mówił to, co chciała usłyszeć nauczycielka. On się śmiał, odpowiadając, co bardzo rozdrażniło nauczycielkę. Tu nastąpił moment kulminacyjny, wzorowa nauczycielka wygarnęła wszystko koledze, używając mocnych epitetów. W tej sytuacji jednak kolega odezwał się w swojej obronie, ewidentnie jej słowa bardzo go zabolowały.

Mamy tu wyraźnie do czynienia z grą prowadzoną przez ucznia. Jego pozycja, jak to określiła studentka „kozła ofiarnego” pozwalała mu na osiągnięcie szeregu korzyści psychologicznych, w tym pobłażliwego stosunku nauczycieli do jego podejścia do szkolnych obowiązków. Wspomniana przez studentkę „wzorowa nauczycielka” dokonała natomiast ewidentnego przełączenia ról. Niestety nie znamy szczegółów dalszych relacji pomiędzy nią a uczniem.

Oczywiście nie są to wszystkie sytuacje, jakie zostały zebrane. Należy przy tym podkreślić, iż powyższa – okrojona i powierzchowna – analiza jest dziełem swego rodzaju przypadku. Celem, jaki przyświecał gromadzeniu materiału, nie była jego analiza pod kątem gier transakcyjnych. Stąd też niemożność dokonania analizy dokładnej oraz bardziej wnikliwej. Niemniej należy zauważyć i podkreślić, iż opisywane przez studentów sytuacje po raz kolejny potwierdzają, iż gry transakcyjne w szkołach są zjawiskiem powszechnym, a ich skutki z całą pewnością nie mogą być uznane za pozytywne. Co więcej, można zaryzykować stwierdzenie, że jest to zjawisko podlegające ciągłemu rozwojowi i zmianie. Zebrane przez Zespół Badawczy Edukacyjnej Analizy Transakcyjnej sytuacje, pomimo iż nie miały służyć analizie gier, wskazały jednak na konieczność dokonania takiej analizy i ciągłego, systematycznego uzupełniania naszej wiedzy na temat tego, w co gramy w polskich szkołach.

## Bibliografia

1. Berne E., *Seks i kochanie*, Książka i Wiedza, Warszawa 1994.
2. Berne E., *W co grają ludzie*, PWN, Warszawa 1994.
3. Gębuś D., Pierzchała A., *Sztuczne gry czy twórcza aktywność – jak strukturalizować czas?* [w:] Muszyński W., Sokołowski M. (red.), *Homo creator czy homo ludens?*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008.
4. Jagieła J., *Gry psychologiczne w szkole*, Oficyna Wydawnicza Nauczycieli, Kielce 2004.
5. Jagieła J., *Słownik analizy transakcyjnej*, Wydawnictwo AJD w Częstochowie, Częstochowa 2012.
6. Kowalczyk-Gnyp M., *Identyfikacja wybranych gier interpersonalnych nauczycieli i uczniów na terenie szkoły* [w:] Jagieła J. (red.), *Analiza transakcyjna w teorii i praktyce pedagogicznej*, Wydawnictwo WSP w Częstochowie, Częstochowa 1997.
7. Widawska E., *Gry psychologiczne jako forma sprawowania władzy* [w:] Jagieła J. (red.), *Analiza transakcyjna w teorii i praktyce pedagogicznej*, Wydawnictwo WSP w Częstochowie, Częstochowa 1997.