

Strategic interactions in Goffman's captivation

Interakcje strategiczne w ujęciu E. Goffmana

Andrzej Borowski

Katedra Socjologii i Pracy Socjalnej, Wydział Edukacyjno-Filozoficzny,
Akademia Pomorska w Słupsku, ul. Westerplatte 64, 76-200 Słupsk, Poland

E-mail address: aubor@poczta.onet.pl

ABSTRACT

E. Goffman character analyzes into mutual conditionality of concept of physical and social borders abilities of persons for acquisition, disclosure and concealment of information scare. Analysis of strategic interaction relies in Goffman's book on explication capability expedient utilization or duping of partner. Strategic captivation of interaction is game about zero amount, where increment is loss second actor. Our safety is not natural something in structure of social world, but it dates from socially array rule behavior We lived as spies in our daily life if, social world would seem as enclosing scare, where in each moment and it is possible to meet potential cause for fear place.

Keywords: Strategic interactions; games; construction of reputation; expressive games; focusing of note

STRESZCZENIE

E. Goffman analizuje ludzki charakter we wzajemnych uwarunkowaniach koncepcji jego fizycznych i społecznych granic: zdolności osoby do nabywania, ujawniania i ukrywania informacji. Analiza interakcji strategicznych polega w książce E. Goffmana na eksplikowaniu możliwości celowego wykorzystania lub oszukania partnera. Strategiczne ujęcie interakcji jest bowiem grą o sumie zerowej, gdzie zysk jednego z aktorów jest stratą drugiego. Nasze bezpieczeństwo w strukturze społecznego świata nie jest czymś naturalnym, lecz pochodzi od społecznie pdtrzymywanego zestawu reguł zachowania. Gdybyśmy żyli w naszym codziennym życiu jak szpiedzy, społeczny świat zdawałby się nam jako przerażające otoczenie, gdzie w każdej chwili i miejscu można spotkać potencjalny powód do obawy.

Słowa kluczowe: interakcje strategiczne, gry, budowanie reputacji, gry ekspresyjne, ogniskowanie uwagi

1. INTERAKCJE STRATEGICZNE JAKO JEDEN Z WĄTKÓW BADAŃ E. GOFFMANA

W swojej książce „*Strategic Interaction*” /1969/ E. Goffman bada ludzki charakter we wzajemnych uwarunkowaniach koncepcji jego fizycznych i społecznych granic: zdolności osoby do nabywania, ujawniania i ukrywania informacji. Perspektywa zastosowana w tej pracy zakłada, że jedna zorganizowana struktura wynajmuje obserwatora który zajmuje się zbieraniem informacji od innych osób.

Dla zilustrowania swoich twierdzeń E. Goffman bazował na literaturze popularnej i na informacjach o instytucjach organizacji wywiadowczych i szpiegowskich/ żadna inna grupa zdaje się bardziej nie dotyczyć tej tematyki, niż organizacje wywiadowcze/. O szczególnych predyspozycjach i zdolnościach ludzi tam pracujących postanowił napisać na kartach swej książki. Właśnie takie organizacje są dla autora najbardziej prawdopodobnym źródłem domniemań co do specyfiki rozważanych obszarów. Specjalną uwagę autor poświęca okazjom, w których osoba informatora jest w bezpośredniej obecności grupy zbierającej informacje.

Goffmanowskie "*Strategic Interaction*" były wynikiem roku jego wzajemnych kontaktów w Uniwersytecie Harvarda z T. Schellingiem.

T. C. Schelling odróżnia trzy główne typy gier :

- -gry o sumie zerowej, którymi rządzi przez czysty konflikt
- -gry koordynacyjne, gdzie czysty konflikt jest zawsze wadą
- -gry o mieszanych motywach, gdzie gracze muszą godzić ambicje gier o sumie zerowej z możliwością wspólnych zysków [1].

Analiza interakcji strategicznych polega w książce E. Goffmana na eksplikowaniu możliwości celowego wykorzystania lub oszukania partnera.

Strategiczne ujęcie interakcji jest bowiem grą o sumie zerowej, gdzie zysk jednego z aktorów jest stratą drugiego. Nie jest to więc gra losowa, lecz rozgrywka prowadzona w sposób celowy, wykalkulowany, z wyrachowaniem.

2. TEORIA GIER A INTERAKCJE STRATEGICZNE

M. Czyżewski zauważa, że koncepcja interakcji strategicznej jest w „największym stopniu rezultatem przyjęcia określonej ramy odniesienia – jest próbą zastosowania teorii gier” [2]. Gracz zatem nie będzie dążyć do wspólnie podzielanej definicji sytuacji lecz do wygranej kosztem partnera. Dramaturgiczne „występy” w interakcjach strategicznych są nazywane „posunięciami” [3]. Jak wskazuje A. Piotrowski „*Strategic Interaction*” analizują możliwości racjonalnego podejmowania decyzji w warunkach niepewności i ryzyka [4].

Najbardziej potrzebne organizacji wywiadowczej jest nabywanie i ochrona zlepków informacji, co więcej taka organizacja musi przy tym podejrzewać współpracowników, czy pod wpływem presji przeciwnika nie zaczną oni "grać na dwie strony". Dla organizacji wywiadowczych, racjonalizowanie w konwencjonalnym sensie generuje szczególną podatność na zranienia , i dodatkowo wzrost zachorowalności pracowników. Obowiązująca w wielu instytucjach państwowych zasada hierarchicznego podporządkowania jest czasem „kulą u nogi” w interakcjach strategicznych.

Hierarchiczna organizacja oznacza że człowiek będący u szczytu władzy może poddawać wszystkich podwładnych różnym psychicznym zranieniom. Hierarchiczność w kolejnych ogniwach oznacza ponadto w perspektywie, że złapanie jednego szpiega może doprowadzić następnie do wpadki całej siatki. W obu przypadkach straty wyrządzone przez nielojalnego

członka mogą być pomnożone. Zazwyczaj zadania agentów są dzielone, izolowane i minimalizowane w aspekcie kanałów komunikacji. Te rozwiązania organizacyjne z kolei zmniejszają koordynację działania i niebezpiecznie hamują potwierdzanie informacji.

W związku z niestałością form praktycznych organizacji wywiadowczej podać można dwa zasadnicze fakty:

Pierwszy - dużo w pracy organizacji zależy ostatecznie od sposobu ochrony informacji przed stroną przeciwną. Pośród wszystkich rzeczy tego świata informacja jest najbardziej zabezpieczana zwłaszcza, że może ona być kradziona bez jej usuwania /obecnie, choćby kopiowanie bez zezwolenia plików danych komputerowych nazywane internetowym piractwem/.

Drugi - w pracy z informacją osoby wtajemniczone muszą używać wszystkich swoich zdolności które posiadają, mając świadomość, że bycie strażnikiem informacji powoduje większą podatność na różne choroby i zmniejszoną odporność na stresy.

Oczywistym jest, że doświadczenie agentów wywiadu bardziej niż popularne opowiadania o tematyce szpiegowskiej, mogłoby stać się wieloaspektowym źródłem danych, na których opiera się analiza gier ekspresyjnych.

Agenci wywiadu zwłaszcza z wielkich krajów, mają znaczne środki do dyspozycji, pewne znaczenie ma również ich obowiązkowy specjalistyczny trening psychologiczny po to, by z "cichym błogosławieństwem" rządowym robili różne prowokacje, przy bardzo wysokim ryzyku zdemaskowania.

W tym względzie agenci nie są podobni do zwykłych śmiertelników. Ale zarówno w kontaktach z sobą jak i z osobami postronnymi muszą oni zachować spokój, zwłaszcza w jednym ciężkim przypadku: główną bronią gracza a zarazem "piętą achillesową", na którą powinien uważać, jest on sam.

Wplątanie się w międzynarodowy incydent wplątuje gracza w kolejne przypadki na szczeblu lokalnym. Na przykład bardzo znany radziecki szpieg R. Sorge po zakonspirowaniu się doszedł do pozycji nieoficjalnego sekretarza niemieckiego wojskowego attaché w Tokio, gdzie znalazł się po to by fotografować tajne dokumenty w pokojach ambasady. Podczas wykonywania tych czynności szpiegowskich mógłby być łatwo zaskoczony.

Wystarczyłoby jedno schwytnie na gorącym uczynku, w takim miejscu, by dramatycznie zmienić oficjalną identyfikację osoby szpiegującej. Agenci jednak są zdolni na chłodno przystępować do swojej pracy i wiążącego się z nią ryzyka. Co jest szczególnie warte podkreślenia, to wyposażenie gracza/agenta/ i konsekwencje wynikające ze zdemaskowania. Pośrodku jest człowiek mający angażować się w złożone technicznie zadania, mający krótki okres dostępnego czasu na ich wykonanie. Presja odkrycia przez innych i wynikające z niej ujawnienie i zdyskredytowanie, jest znaczna, dlatego musi on wykonywać swoje zadania techniczne bez pozwolenia wpływania myślom na efektywność i szybkość działania, gdyż zwiększając czas działania zwiększałby, ryzyko, i strach, który z kolei mógłby potęgować ubezwłasnowolnienie.

E. Goffman sugeruje, że my wszyscy musimy stawać wobec tego rodzaju chwil, chociaż mniej radykalnych w swym wymiarze...

Podobnie ukrywanie części radiostacji w plecaku podczas gdy pozornie idziemy na spacer, albo regularnie wykupywać z lekcje malarstwa dla córki, bądź nadawać decydującą wiadomość do sojusznika podczas czynności potrząsania ręką z pracownikiem innej ambasady podczas przyjęcia, jest zaangażowany w dramaturgiczne ukrywanie. Nie ma tam jednak nikogo, kto mógłby się zorientować jak zostały użyte towarzyszące ciału środki maskowania czegoś lub kogoś. Nie używa się przy tym zwykłych reguł komunikacji społecznej, jak np.

wykorzystanie konfrontacji przez którą możemy odkryć udział w niepewnych interesach, czy ktoś np. nie fabrykował "dobrego" motywu dla działań wynikających z ukrywanego zamiaru.

Wracając do przykładu R. Sorge, E. Goffman uważa, iż jest to niezwykle czyn bohaterski nawet w historii szpiegostwa, by człowiek ruszył "na miejsce" i „był w grze” przez 14 lat budując swą społeczną reputację.

W małych usługowych kontaktach w sklepach i biurach mamy okazje, które zawsze powstają, kiedy musimy prosić o radę personelu sklepu. Wtedy będziemy dopiero decydować, jak się do tych rad odnieść przez próby analizy szczerości służalczej postawy osoby nam doradzającej. Kiedy przechodzimy do kontaktu z osobą, która ma podobne zadanie do wykonania jak my, ma ona powód by niemal pokrywać swe rzeczywiste stanowisko z atmosferą poparcia, a my mamy przesłanki do próby odczytywania o czym on rzeczywiście myśli.

To wszystko znajduje potwierdzenie w szerokich kręgach życia społecznego. Pewnie każdy dorosły kto miał przyjaciela, albo małżonka miał okazję wątpić we wzajemne relacje. To, wtedy właśnie jest okazja do ekspresji naszych osobistych gier, ale państwowi gracze grają również. Ten kto zarządza sprawami państwowymi musi podejmować rozstrzygające decyzje na podstawie wyglądu i dobrej wiary w tych z kim prowadzi negocjacje, podobnie jak praca oficera wywiadu jest uzależniona od umiejętności poprawnego oceniania pokazów i lojalności swoich podwładnych/ agentów/.

W każdym społecznym położeniu możemy szukać zrozumienia, w którym jeden uczestnik będzie obserwatorem przez co zyskuje możliwość oceny prezentacji, a drugi będzie wystawiony na wyzyskanie przez manipulowanie tym procesem. Pojedyncza struktura przypadków może być odkrywana i interpretowana jako taka, w której oddajemy agentom trochę nas samych, a sami przez to stajemy się tak rozumianymi agentami [5].

Nie powinno ująć uwagi, że interakcja strategiczna jest, blisko Meadowskiej psychologii społecznej skąd pochodzi też nazywa symbolicznego interakcjonizmu. Nigdzie bardziej, niż w analizie gier aktor społeczny może przedstawiać siebie w polu widzenia drugiej osoby i postrzegać rzeczy chwilowo z jego punktu widzenia/ nawiązanie do koncepcji jaźni odzwierciedlonej/. A jednak nie jest do końca pewne, czy istnieją znaczące historyczne związki między dwoma typami analizy.

W każdym razie interakcje strategiczne wydają się posuwać naprzód symboliczny interakcjonizm poprzez dwa podejścia.

Pierwsze, podejście strategiczne, poprzez naleganie na pełną współzależność wyników od wzajemnej świadomości tego faktu, i na robieniu użytku ze zdolności i wiedzy, utrzymuje naturalne środki wykluczające z rozważań tylko niektóre rodzaje współzależności. To jest ważne dla badacza w przypadku, gdy wszystkie współzależności są włączane w badania interakcji czegoś ledwie się wyróżniającego.

Drugie podejście zostało zastosowane w głównej pracy T. C. Schellinga [6]. Strategiczna interakcja adresowana jest bezpośrednio do dynamiki współzależności wplątując wzajemną świadomość, odszukuje podstawowych ruchów i sprawdza naturalne zatrzymujące się punkty w potencjalnie nieskończonym cyklu dwu graczy biorących udział w rozważaniach, ich rozważaniach i rozważaniach każdego innego i tak dalej.

Mówiąc o głównym analitycznym argumente E. Goffman ma na myśli strukturę interakcji strategicznej, która jest całkiem formalna, nie ma żadnych granic w jej stosowaniu włączając w to również typy szczególnie skomplikowane, przynajmniej jak długo jako uczestnicy są blokowani w kwestii własnych spostrzeżeń czy wzajemnych prorocstw i są zobowiązani wybrać coś z dostępnego w wysokim stopniu ustrukturyzowanego biegu rzeczy. Z tego powodu włączanie jakiegokolwiek rodzaju spłaty zobowiązania przez podejście

gier stanowi łatwy dodatek do niemal wszystkiego co jest rozważane pod źle zdefiniowanym hasłem "interakcja". Ponadto jakkolwiek interakcja nie byłaby definiowana musi istnieć zgoda co do uwikłania aktorów, przypisania i oddania wewnętrznej strukturze i zamiarom oraz ich skłonnościom. **Dlatego podejście strategiczne zawsze będzie „po czyjejś stronie”; to jest ważne i powinno być jasne, zwłaszcza wtedy gdy mówimy o granicach jego stosowania** [7].

Badanie warunków wzajemnych proctw jest punktem startowym "*Strategic Interaction*", gdzie analizuje strukturę i tak zorientowane strategie interakcyjne. „Gry ekspresyjne” na marginesie struktury interakcji przypadkowych - mówią o kontroli informacji [8]. Istnieje ryzyko w nawiązywanych i utrzymywanych interakcjach, związane z większymi możliwościami oszukiwania [9]. Ekspresja gier pociąga za sobą zainteresowanie przełożonego uzyskanymi od podwładnego informacjami, a podwładny będąc zainteresowany kontrolowaniem informacji przez przełożonego, zbiera owoce. Podwładny robi ruchy niby nieświadomy, a z drugiej strony umyślnie wystawia się na obserwację, podczas gdy przełożony próbuje rozróżnić rzeczywistość od spostrzeżeń [10].

Możliwość fałszowania informacja i fałszowania sfalszowanych informacji przez podwładnych stawia przełożonego w stan niepewności co do prawdziwości działań podwładnych. Dlatego przełożony również może "prześwietlać" podwładnego zostawiając go w stanie niepewności co to tego, jak jego działania są interpretowane przez przełożonego. Rozróżnienie między rolami przełożonego i podwładnego, załamuje się pod wpływem stanu wzajemnej podejrzliwości. Jako przełożony próbuje prześwietlać działalność podwładnego, podwładny jest zainteresowany by zdobyć zaufanie przełożonego i umieć właściwie interpretować jego posunięcia. Każdy szpieg jest dlatego podwójnie zakonspirowany a każdy zakonspirowany jest podwójnie szpiegiem [11].

E. Goffman sugeruje, że gry ekspresyjne są częścią niemal każdej sytuacji społecznej. Strategiczna interakcja różni się od gier ekspresyjnych tym, że wprowadza nie tylko manipulację informacjami, ale też ocenę kierunku działania [12].

Strategiczna interakcja na marginesie spraw graczy musi zakładać w planowaniu zamierzeń racjonalne działanie. Te działanie uwzględnia:

- ruchy przeciwnika
- kod operacyjny, lub orientacja na granie, wywieranie wpływu na to jak gracze grają
- postanowienie przeciwnika, by kontynuować grę bez względu na koszty
- stan informacji lub wiedza o przeciwniku, o jego własnym i innych położeniu
- zasoby i zdolności przeciwnika
- atrybuty gracza
- wartość gracza
- integralność gracza, lub zaangażowanie w kontynuowaniu lojalności wobec interesów grupy, aż gra się zacznie [13].

Interakcje strategiczne to wzajemne ocenianie, w którym przeciwnicy próbują sporządzić mapę swych własnych najlepszych sposobów działania na podstawie wyliczenia możliwości działania przeciwnika [14].

Wkład pojęciowy interakcji strategicznych do socjologii E. Goffman widzi w tym, że funkcjonują one również poza symbolicznym interakcjonizmem ograniczając ogniska/*focus*/ komunikacji poprzez analizowanie interakcji zakładających wzajemną rozstrzygalność, świadomość współzależności wyników, i zdolności strukturyzowania działań na podstawie kalkulacyjnej oceny innych możliwych ruchów i względów [15].

Jest jasne, że goffmanowskie rytuały i metafory gier rozbiegają się szeroko po wielu z jego pracach. "*The Nature of Deference and Demeanor*" [16] prawdopodobnie jest najbardziej czystym źródłem jego analizy rytuału, podczas gdy w "*Strategic Interaction*" są zaledwie jakieś

aluzje E. Goffmana odnośnie rytualnej metafory. Ważne jest również i to, by widzieć że poszczególne metafory nie są ze sobą sprzeczne, jak pokrewna metafora teatru, która wskazuje interpretację. My sami strategicznie kreślimy nasze prezentacje i kierunki działania oraz interakcji, często w celu bycia żywotnym członkiem moralnie spójnego porządku społecznego. Z jednej strony prezentacja określonego typu moralności wymaga strategii, z drugiej strony porządek rytualny wymusza nasze prezentacje i strategiczne działania - mówi A. Branaman, komentując ustalenia Goffmana [17].

Goffman użył analogii gier w dwóch kierunkach:

- ogniskowanie uwagi na działaniach generowanych przez kasyna gry,
- ogniskowanie uwagi nana rozmaitych działaniach agentów w różnych formach tajnych operacji

Wplątanie zawsze jest ze równoległa do codziennego świata istnieje; a zatem gry ekspresyjne próbują sugerować, że poszczególne struktury przypadków "przedstawiają agentów jako nieco podobnych do nas, a my wszyscy jesteśmy nieco podobni do agentów" [18]. Przy każdej okazji podejmuje próby promocji słownika używanego w kasynie dla analizy codziennego życia: w "*Where the Action is*" daje podstawowy zarys terminów takiego słownika. „Działanie” jest połączone ze stwarzaniem szansy, jak to ma miejsce podczas gry, w której możliwe wyniki podlegają ocenie szans. Gracze ryzykują stawki próbując wygrać nagrodę. Stawka i nagroda łączą się w formie naczynia. Szansa na wygraną może być teoretyczna lub faktyczna.

Zapłata jest uzależniona od rozmiarów puli po tym, jak gracz podjął zakład. Nagroda dla zwycięzcy/np. puchar/ wymusza u gracza pęd do ryzyka. Akcja zaczyna się wraz z zakładami wzmacniana stawianiem, gra jest wtedy w toku, wyniki są ogłaszane a pieniądze wymieniane. W słowniku uprawiających hazard: akcja jest "uporządkowana, rozstrzygająca, wyjawiająca i regulująca" [19].

Goffman uzupełnił ten słownik w "*Strategic Interaction*" łącząc z dyskusją o innych typach "ruchów" dostępnych dla graczy w nie kasynowych grach gdzie akcja nie przechodzi od umowy do ujawnienia w przelotnej chwili. Te ruchy sięgają od świadomości i naiwnych gestów nieświadomie robionych przez poszczególne osoby, do kontrolowania ruchów które mogą mieć zamierzony skutek w grze i odkrywaniu ruchów, które próbują odsłaniać kontrolę ruchów. Należy przy tym pamiętać, że odkrywane ruchy mogą być również grane.

Rozróżnienie między grą w kasynie i grą szpiega polega tylko na tym, że pierwsza jest wynikiem spłaty długu podobnie zdarza się w tym samym paśmie doświadczeń, będąc ważną częścią ich uroku. Kasyna oferują rozstrzygające i trafne akcje, które są nieporównywalne z czymkolwiek z codzienności, albo świat szpiegostwa. Ceną całościowej oferty kasyna jest ryzyko większe od stawki: gracze też są ograniczeni co do formy i zawartości dopuszczalnych ruchów. Gry takie jak oczko /blackjack/są rozgrywane zgodnie z zasadami semiotyki, która zmniejsza możliwość jakiegokolwiek oszustwa podczas gry, albo argument następny: gracze czynnie są zniechęceni od sięgania po karty, i mogą sygnalizować zamiar zagrywki rozdającymemu bez udziału ustnej komunikacji.

W życiu codziennym albo świecie szpiegowskim sprawy są bardziej skomplikowane. Zaczyna się problem pożądanego wyniku: podczas gdy oczko wyróżnia optymalne wyniki, w innych sytuacjach pożądane zakończenia gry są wielorakie i trudne do rozróżnienia. To jest "kłopot" w związku z używaniem analogii gier, ponieważ jasno wyróżnieni gracze mogą sądzić całkiem coś innego o tym samym wyniku. Wartość zakładu jest, wtedy większa niż spłata długu. To sugeruje że spłata długu może być środkiem do innego zakończenia, co sugerował E. Goffman przy końcu "*Strategic interaction*" poprzez uznanie, że jego zmyślony bohater "Harry", mógłby być gotowy do opuszczenia bądź przegrania pewnych gier, aby wygrać wojnę

[20]. Zatem, chociaż ruchy graczy są centralne dla analogii gier, są one wykorzystywane w położeniach, w których określenie szansy na zwycięstwo jest niepewne.

Analogie gier są też komplikowane przez termin "gracz", termin, który skrywa ważne różnice między graczami, którzy mogą być pionkami, i to w jakimś fizycznym niebezpieczeństwie, lub znakiem, zwyczajną ekspresją pozycji. Z historii dyplomacji wiemy, że graczem może być również nuncjusz, to jest ktoś, kto przedstawia grupę, albo prokurator, czyli ktoś, kto prowadzi pertraktacje w czyjejś sprawie. Te pozycje są połączone w nowoczesnej roli ambasadora. Z historii nowoczesnego kasyna wiemy też, że zawsze kilku graczy to amatorzy, ale są też gracze zawodowi, używanych przez lokal do generowania sprzyjającej atmosfery zaafierowania i szczęśliwego grania. Oni grają z pożyczanych środków i nie doprowadzają do żadnej przewagi, ich rola to po prostu zajmowanie przestrzeni stołu, który inaczej mógłby onieśmielać świeżo przybywających graczy.

Istnieją różne rodzaje graczy w zależności od tego, kto szuka rozmaitych wyników na całkiem różnych drogach [21]. E. Goffman ostrzega nas, że chociaż wszystkie słowa są przedstawieniem tego czy innego rodzaju, szczególne znaczenie mają znajomości wymagające uprzedniej wiedzy o tego rodzaju graczach, którzy je puszczają w obieg [22].

3. POLSKIE ZASTOSOWANIE TEORII INTERAKCJI STRATEGICZNYCH

Na polskim gruncie szeroko znany jest tylko jeden przykład zastosowania praktycznego reguł interakcji strategicznych [23]. W „*Strategic Interaction*” niedookreślone jest pojęcie pożytku, możliwości różnorodnych oczekiwanych wyników, i różnaitość pozycji graczy, funkcjonują wobec istnienia ważnych czynników, które są zewnętrzne do rozpoczętej gry. Bardziej niż zwycięstwa, gracze szukają mechanizmów, oni chcą wiedzieć gdzie one są i jak oni mogą dostać ich wzór. Poszukiwania takie stoją w ciekawej pozycji w stosunku do rytuału: chociaż często narzekamy płacąc honorową daninę innym, oni niemniej jednak podtrzymują podstawę indywidualnego honorowego długu. Usprawiedliwieniem dla profanacji tamtych tamujących akcję działań jest założenie, że oni są osobami niegodnymi honorowego traktowania [24].

W omawianej pozycji dyskutuje się o codziennych stycznościach społecznych jako o interakcyjnych ruchach przedstawianych przez graczy.

4. WNIOSKI

E. Goffman kontynuuje na bazie niezwyklego źródła prawdziwe i zmyślone historie o szpiegostwie jako sposobie prowokowania naszego umysłu, co jest typowe dla doczesnego świata. W tym nastroju, mówi nam, że chociaż mamy teraz złą passę to może być to tylko mniejszy wycinek z naszego dnia, u szpiega natomiast może to powodować niepokój i obawę zdemaskowania. Nasze bezpieczeństwo w strukturze społecznego świata nie jest naturalną cechą tego świata, ale pochodzi zamiast tego od ogólnie utrzymywanego zestawu reguł zachowania. Gdybyśmy żyli w naszym codziennym życiu jak szpiegdy, społeczny świat zdawałby się nam jako przerażające otoczenie, gdzie każdy może spotkać potencjalny powód do obawy.

References

- [1] T. C. Schelling, *The Strategy of Conflict*, Cambridge, 1960, s. 67-89.
- [2] M. Czyżewski, *Przegląd Socjologiczny* XXXIII (1981) 202.
- [3] E. Goffman, *Strategic Interaction*, Philadelphia, 1969, s. 108.
- [4] A. Piotrowski, *Kultura i społeczeństwo* 3 (1987) 95.
- [5] E. Goffman, op. cit. s. 77-81.
- [6] T. C. Schelling, op.cit., s. 89.
- [7] E. Goffman, op. cit., 136-137.
- [8] Ibidem, s. 4.
- [9] Ibidem, s. 68-69.
- [10] Ibidem, s. 11-20.
- [11] Ibidem, s. 72.
- [12] Ibidem, s. 145.
- [13] Ibidem, s. 95-97.
- [14] Ibidem, s. 100-101.
- [15] Ibidem, s. 136-137.
- [16] E. Goffman, *American Anthropologist* 58(3) (1956) 473-502.
- [17] A. Branaman, *Goffman's Social Theory*, w: /red./ A. Branaman, C. Lemert, *The Goffman Reader*, Malden, 1997, s. LXXIII.
- [18] E. Goffman, op cit., s. 81.
- [19] E. Goffman, *Interaction Ritual*, New York, 1967, s. 149-154
- [20] E. Goffman, *Strategic Interaction*, op cit., s. 145.
- [21] Ibidem, s. 87-89.
- [22] Ibidem, s. 21.
- [23] M. Czyżewski, A. Piotrowski, W. Rostocki, *Kultura i Społeczeństwo* 1 (1990) 137-159.
- [24] A. Borowski, *International Letters of Social and Humanistic Sciences* 1 (2013) 19-27.

(Received 04 May 2013; accepted 06 May 2013)