

AGATA KOMENDANT
Warszawa

W CO GRAJĄ WIĘZNIOWIE?

Podczas czytania *Gier więziennych* Marka Kamińskiego nie sposób nie myśleć o okolicznościach, które doprowadziły do powstania tej książki¹. Okolicznościach, które mogłyby zniszczyć niejednego człowieka, a które autor tej pracy potraktował jako okazję do zbadania niezwykle interesującego środowiska — świata więźniów. Marek Kamiński — wówczas student socjologii i matematyki na Uniwersytecie Warszawskim — w 1985 r. został aresztowany przez funkcjonariuszy Służby Bezpieczeństwa w związku z prowadzeniem działalności opozycyjnej — kierowaniem podziemnymi wydawnictwami Stop i Książnica Literacka. W efekcie spędził blisko pół roku w dwóch aresztach śledczych.

Kamiński postanowił wykorzystać ten czas na zbadanie subkultury grypsujących. Książka wydana przez Oficynę Naukową to efekt analizy zjawisk wówczas zaobserwowanych. Obserwacje czynione w tych nietypowych warunkach były początkiem kariery naukowej autora, który obecnie jest profesorem na Uniwersytecie Kalifornijskim w Irvine.

Ta specyficzna sytuacja — badacza będącego jednocześnie więźniem — została określona przez Kamińskiego mianem sytuacji obserwowanego uczestnika, który (w odróżnieniu od uczestniczącego obserwatora) ma dostęp do wielu danych niemożliwych do zdobycia dla osoby z zewnątrz. Kamiński podczas pobytu w więzieniu przeszedł pomyślnie testy kwalifikujące go jako pretendenta do grupy grypsujących, a potem szkolenie na grypsującego, pod-

czas którego poznał tajemnice ściśle strzeżone przez to środowisko przed wszelkimi obcymi.

Świat wolnościowy nie ma i nie może mieć pojęcia o tym, jakie są reguły, którymi rządzą się grypsujący. Gdyby było inaczej, każdy „świeżak” — nowy więzień, każdy „gad” — strażnik więzienny i co najgorsze każdy kapuś wiedziałby, jak oszukać grypsujących, jak manipulować ich zachowaniem. Powszechna wiedza o regułach gry uczyniłaby je bezprzedmiotowymi, ponieważ nie chroniłaby już środowiska przed infiltracją. Dlatego też świat grypsujących to przykład środowiska broniącego się przed poznaniem. Markowi Kamińskiemu udało się poznać to środowisko od środka. Dzięki jego książce każdy czytelnik może zajrzeć w mroczny świat więzienia i poznać jego zaskakująco ściśle i racjonalne reguły gry oraz tajny język nazywany bajera.

Z historią powstania książki wiąże się jeszcze jedna rzadko spotykana w pracach naukowych cecha, a w konsekwencji styl, w jakim jest ona napisana. Tą cechą jest możliwość identyfikacji z bohaterem — Studentem (ksywa więzienna autora), z którym przechodzimy razem przez wszystkie etapy życia więziennego. Zachowania, odczucia, rozmowy opisane w książce — wszystko to jest autentyczne, przeżyte, doświadczone, a nie tylko zaobserwowane. Jest to duża zaleta, która na pewno sprawia, że *Gry więzienne* są książką interesującą nie tylko dla ludzi nauki.

Jednak sprowadzenie zalet pracy Kamińskiego tylko do możliwości poznania niejako „od środka” niedostępnego (na szczęście) dla większości społeczeństwa środowiska więzienia byłoby krzywdzące. Gdybym miała polecić tę książkę ze względu na tylko jedną jej cechę, byłoby to niewątpliwie użycie teorii gier do analizy zjawisk na pierwszy rzut oka dziwnych i niezro-

Adres do korespondencji: agatakom@gmail.com

¹ Marek M. Kamiński, *Gry więzienne. Tragikomiczny świat polskiego więzienia*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2006, stron 344.

zumiałych. Efekty tego zabiegu są fascynujące i inspirujące zarazem. Z czym bowiem kojarzy się życie więzienne osobie z zewnątrz? Okrucieństwo, gwałty, desperacja, która pcha więźniów do samobójstwa... Okazuje się, że cała sprawa jest znacznie bardziej skomplikowana.

Co myśli osoba z zewnątrz o więźniu, który próbował się powiesić? Że to na pewno jakiś desperat, którego tak zamęczyli współwięźniowie, że nie widział już innego wyjścia z sytuacji. Czy aby na pewno? Więzień, który „targa się na linę” (próbuje wieszać, ale tylko w celu utraty przytomności, a nie życia), chce, byśmy tak myśleli, a zwłaszcza żeby myślał tak personel więzienny. Natomiast w istocie jest to być może desperackie, ale jednak działanie strategiczne. Taki więzień ma współnika, zna odpowiednią technikę wieszania (którą może również poznać czytelnik książki), a jego celem nie jest wcale samobójstwo, ale na przykład wyrwanie się z celi do szpitala.

Przykładów takich działań, które tylko na pierwszy rzut oka wydają się nieracjonalne, jest w pracy Kamińskiego wiele. Do ich opisu została zastosowana perspektywa teorii gier. Czytelnik patrzy więc wraz z autorem na świat więzienny z perspektywy racjonalnych zachowań. Dzięki temu wiele zjawisk znajduje wyjaśnienie. Jak pisze Kamiński, „więzienie uczy zachowań hiperracjonalnych” (s. 13). Jest w tym świecie wiele do zyskania i wiele do stracenia, więc trzeba ciągle mieć się na baczności i wybierać najlepsze możliwe strategie, aby utrzymać się na powierzchni.

Warto tu zatrzymać się na chwilę przy teorii gier, która może służyć do tak zręcznego opisu ludzkich zachowań i interakcji, jakiego przykłady znajdziemy w książce Kamińskiego. Początek rozwoju teorii wiąże się z pracą Johna von Neumanna i Oskara Morgensterna z 1944 r. pt. *Theory of Games and Economic Behavior*. Początki i główny nurt teorii związany jest z ekonomią. Nagrody Nobla właśnie z ekonomii dostawali teoretycy gier: John Nash, John Harsanyi, Reinhard Selten (1994) oraz Thomas Schelling, Robert Aumann (2005). Najogólniej rzecz ujmując, przedmiotem zainteresowania tej teorii są wszelkie sytuacje, w których mamy do czynienia z interakcją, a na jej przebieg i rezultat,

czy też wynik, mają wpływ różni jej uczestnicy. Obecnie teoria ta jest wykorzystywana coraz szerzej w różnych dziedzinach nauki, takich jak politologia, socjologia, psychologia, a także w naukach przyrodniczych.

Książka Kamińskiego sama w sobie jest argumentem na rzecz tezy, że teoria gier może wnieść wiele do zrozumienia zjawisk społecznych. Zachowania więźniów są racjonalne. Są efektem kalkulacji w warunkach ścisłych ograniczeń nałożonych na uczestników gry. Kalkulacji ograniczonej z kolei przez zasób wiedzy więźniów. Kwestia wiedzy jest tu niezwykle istotna. Do rozpoznawania nowego więźnia subkultura grypsujących używa między innymi pytań, które na pierwszy rzut oka wydaje się mieć prostą konstrukcję i tylko dwie możliwe formy odpowiedzi: „tak” lub „nie”. Odpowiedź na to „proste” pytanie określa przynależność do grupy grypsujących. Jednak prostota pytania jest złudna. Tylko prawdziwi grypsujący znają poprawną odpowiedź (inną niż „tak” lub „nie”) i mają motywację do tego, by jej udzielić. W zasadzie wszyscy gracze, którzy chcieliby się podszyc pod grypsującego, skazani są na niepowodzenie.

Więźniowie często stawiani są w sytuacjach, w których manipuluje się ich oceną sytuacji — ich wiedzą o tym, co nastąpi, gdy zachowają się w ten czy inny sposób. W tym sensie tytuł *Gry więzienne* zyskuje jeszcze jeden wymiar — nie tylko związany z teorią gier, ale i z aktorstwem. Grypsujący odgrywają przed „świeżakami” spektakl służący zastraszeniu i w efekcie przetestowaniu odporności nowego na działanie w warunkach strachu. Gra ma na celu sprawdzenie, czy „świeżakowi” będzie można zaufać, czy też zastraszony przez „gada” zacznie sypać. Gra aktorska grypsujących umożliwia przeprowadzenie testu.

Opis procesu testowania „świeżaka” i różnych jego form jest niezwykle interesujący. Nowy więzień chcący przystąpić do subkultury przechodzi między innymi przez różne „gierki”. Są to gry wymyślane przez grypsujących. Mają one swój ogólny cel — testowanie różnych cech charakteru pożądanых i niepożądanych wśród grypsujących. Nie są próbą zabicia czasu, choć być może temu również służą. Gdyby

każdy chętny był przyjmowany do grupy, mógłby do niej trafić na przykład tchórz, który zdradzi wszystkie tajemnice pierwszemu „gadowi”, który go zastraszy. Kto nie spełnia wymagań, zostanie „frajerem” lub bezpowrotnie zostanie strącony w hierarchii do kasty „cwelów”. Perspektywa teorii gier pozwala dostrzec i opisać tego typu sytuacje.

Zaletą stosowania teorii gier jest między innymi możliwość skróconego opisu pewnych typów interakcji. Modele, których używa Marek Kamiński do ukazania różnorodnych elementów życia więziennego, są zazwyczaj dosyć proste. Ukazują one sedno zjawiska w sposób przejrzysty i skrótowy. Jednocześnie wiele zjawisk jest opisywanych wprawdzie w języku teorii gier, ale bez odwoływania się do modeli, które byłyby zbyt skomplikowane, aby mieć zaletę skrótości i przejrzystości. Dzięki temu książka jest zrozumiała dla osób, które nie miały styczności z teorią gier i może stanowić dla nich zachętę do bliższego zapoznania się z tą fascynującą dziedziną z pogranicza ekonomii, politologii i socjologii. Z kolei dla miłośników teorii gier książka ta będzie miłą odmianą wśród często spotykanych w literaturze przykładów gier rodem z ekonomii. Będzie także inspiracją do stosowania teorii gier do analizy zjawisk na pierwszy rzut oka nieracjonalnych.

Kolejną cechą *Gier więziennych*, o której koniecznie należy wspomnieć, jest specyficzna, chronologiczna struktura. Można powiedzieć, że czytając pracę naukową, czytelnik czyta jednocześnie powieść. Razem z bohaterem, Studentem, przechodzimy przez cały proces socjalizacji do roli grypsującego — od zupełnej niewiedzy w momencie wejścia do celi poprzez gierki, tajne szkolenie, symulowanie choroby aż do wyjścia z więzienia.

Ewolucja naszej wiedzy o życiu grypsującego postępuje w miarę czytania i to samo dzieje się z bohaterem. Kiedy zaczynamy czytać i słyszymy pierwsze pytanie: „Grypsujesz?”, nie mamy pojęcia, co odpowiedzieć. Gdy przewracamy ostatnią stronę, możemy już udzielać innym współwięźniom rad — jak pomyślnie przejść przez test „przecwelania”, jak zaparzyć „czajurę”, jak zrobić „połyk”, jak „targnąć się na linę”... Choć rzecz jasna mamy nadzieję,

że te umiejętności nigdy nam się nie przydadzą.

Podobną ewolucję przechodzi nasza znajomość języka więziennego — bajery. Kamiński bardzo zgrabnie wprowadza elementy tego języka już od pierwszej strony. Także uczymy się bajery w miarę czytania. Na początku czytelnik zerka od czasu do czasu do słownika języka więziennego zamieszczonego na końcu książki. Kiedy kończyć czytać, łapie się na tym, że niektóre zwyczajne słowa wydają się mu nieprzyzwoite, czuje się nieswojo, gdy ktoś mówi przy nim, że „miał szczęście”, a o słowniku bajery powie, że jest umieszczony nie na końcu, ale na „krańcu” książki².

Bogactwo językowe jest wielką zaletą książki Kamińskiego, którą można docenić zwłaszcza w polskim wydaniu. Pierwotnie książka została wydana w wersji angielskiej w czołowym wydawnictwie Princeton University Press. W tej wersji otrzymała nagrodę European Academy of Sociology dla najlepszej książki z socjologii wydanej w 2004 r. Jednak długo wyczekiwane wydanie polskie jest o wiele bogatsze, przede wszystkim o mnóstwo informacji o bajerze. Dopiero w tym wydaniu można w pełni uchwycić niuanse języka więziennego, humor w nim zawarty. Gierki i zabawy językowe, zagadki słowne — wszystko to ukazuje bogactwo kodu zawartego w bajerze. Sporo miejsca zostało poświęcone głębszej analizie bajery, a więc nie tylko przetłumaczeniu słów, ale zrozumieniu reguł rządzących językiem grypsujących.

Warto też wspomnieć tu o wspaniałych ilustracjach autorstwa Mirosława Andrzejewskiego, również więźnia politycznego z tamtego okresu. Polecam także wszystkim czytelnikom odwiedzenie strony internetowej książki (<https://webfiles.uci.edu/mkaminsk/www/book.html>), na której można między innymi obejrzeć ilustracje Andrzejewskiego. Można na niej również znaleźć informacje o Marku Kamińskim oraz o pierwszym — angielskim wydaniu,

² „Mieć szczęście” oznacza „mieć stosunek”. „Koniec” oznacza penisa, a jego dozwolonym zamiennikiem jest „kraniec”.

a także na przykład poznać odpowiedź na pytanie, jak amerykańscy studenci reagują na książkę o polskim więzieniu.

Biorąc pod uwagę wszystkie wyżej wymienione cechy, trzeba przyznać, że *Gry więzienne* to książka wyjątkowo ciekawa. Po przeczytaniu pamięta się anegdoty wplecione w tok opowieści, a także dylematy towarzyszące młodemu więźniowi wchodzącemu do nowego dla niego środowiska i nie są to dylematy więźnia³.

³Dylemat więźnia to pewien typ gry, którego nazwa wzięła się z historyjki dobrze oddającej jego sens. W grze tej dwoje aresztantów musi zdecydować o przyznaniu bądź nieprzyznaniu się do winy, a ich niezależnie podejmowane decyzje prowadzą do wyniku nieoptymalnego dla obojga, podczas gdy każdy z nich dokonuje wyboru racjonalnego z indywidualnego punktu widzenia. Dylematy opisane w książce to różnorodne decyzje, które muszą podejmować więźniowie w różnych sytuacjach, odmiennych zazwyczaj od historii związanej z klasycznym dylematem więźnia. Zazwyczaj — jako że czasem struktura sytuacji interakcyjnej jest podobna, na przykład w historii przesłuchania „Smoka”

Część języka więziennego zostaje w naszej pamięci wdrukowana na stałe i przed tym ostrzegam każdego czytelnika.

Praca Kamińskiego jest inspirująca pod względem teoretycznym — jest niezwykle interesującym przykładem zastosowania teorii gier w socjologii. Wydawać by się mogło, że ludzie zamknięci w tak strasznych warunkach jak PRL-owskie więzienie zmieniają się w okrutne zwierzęta. Tymczasem w warunkach więziennych budzi się prawdziwy *homo oeconomicus*!

Gry więzienne to przykład takiej książki naukowej, o której studenci będą rozmawiali nie tylko na zajęciach. Wiem, że niedługo po wydaniu książki dyskutowali o niej w pubie, rozważając w którym momencie w bajce o Krasnej Kaniole⁴ wilk sam się przecwelił. Wyniku tej dyskusji nie zdradzę, pozostawiam czytelnikom przyjemność zgadywania.

i „Studenta” opisanej w „Dodatku” na końcu książki.

⁴O Czerwonym Kapturku — pozostawiam czytelnikowi domysły, co pierwotny tytuł bajki oznacza w języku bajery.