

UC Irvine

UC Irvine Previously Published Works

Title

GRY WIĘŹNIÓW: PODZIAŁ RÓL SPOŁECZNYCH W INSTYTUCJI TOTALNEJ

Permalink

<https://escholarship.org/uc/item/8144q3kf>

Author

Kaminski, Marek

Publication Date

2025-10-14

Copyright Information

This work is made available under the terms of a Creative Commons Attribution License, available at

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Peer reviewed

Marek M. Kamiński
University of California

GRY WIĘŹNIÓW: PODZIAŁ RÓL SPOŁECZNYCH W INSTYTUCJI TOTALNEJ

Nowy więzień („świeżak”) wkraczający do instytucji totalnej przechodzi zazwyczaj „gry” i „zabawy” organizowane przez „starą więź”, inicjujące jego wejście w nową rolę społeczną. Niniejszy artykuł prezentuje tezę, że rytuały inicjacji są często wymyślane przez więźniów w celu testowania cech osobowości świeżaka, takich jak siła charakteru i spryt. Choć rytuały te mogą się wydawać brutalne, więcej w nich pomysłowych podstępów niż prawdziwego bólu i cierpienia. Testy polegają zazwyczaj na przekonaniu świeżaka, że stoi przed trudnym wyborem, a następnie obserwowaniu jego reakcji w sytuacji nieprzyjemnej lub nietypowej. Oparcie typowego testu na podstępie stwarza jednak podstawowe zagrożenie dla jego wiarygodności, jako że świeżak, który odgadnie cel testu, może z powodzeniem udąć zarówno siłę charakteru, jak i spryt. Testy nie pozwalają zatem odróżnić świeżaka dobrze poinformowanego od posiadającego naprawdę twardego charakter. Większość „starych” więźniów zdaje sobie sprawę z tego problemu i próbuje wymyślać wciąż nowe gry i testy. Efektem jest bogaty wachlarz

Department of Political Science and Institute for Mathematical Behavioral Science, University of California, 3151 Social Science Plaza, Irvine, CA 92697-5100, U.S.A.; email: mkaminsk@uci.edu, faks: 801-8805878.

Tekst jest tłumaczeniem artykułu *Games Prisoners Play. Allocation of Social Roles in a Total Institution*, „Rationality and Society” Vol. 15(2): 189–218. Redakcja SS dziękuje Sage Publications za zgodę na przedruk.

Artykuł jest wynikiem projektu badawczego, który otrzymał wsparcie w postaci grantu Open Society Institute w ramach Individual Project Fellowships Program. Autor wyraża wdzięczność za komentarze dostarczone przez następujące osoby: Diego Gambetta, Matt Golder, Sona Golder, Antoni Kamiński, Krishna Ladha, Monika Nalepa oraz nieżyjący już Aaron Wildavsky, który zasugerował stworzenie „strategicznego przewodnika dla więźnia-świeżaka”. Do pracy mają zastosowanie zwyczajowe zastrzeżenia. Autor szczególnie dziękuje Kubie Mrówce, który w 1985 roku pomógł zorganizować przemysł grypsów z więźnia.

współzawodniczących ze sobą testów oraz częste zmiany tajnego kodeksu zachowań. Opisane poniżej rytuały inicjacji modelowane są jako proste gry i problemy decyzyjne. Materiał etnograficzny został zebrany przez autora w 1985 roku, gdy był on więźniem politycznym w więzieniach w Białoleścu i na Rakowieckiej.

Główne pojęcia: prizonizacja, instytucja totalna, gra, areszt śledczy, inicjacja.

Wprowadzenie

Rytuały inicjacyjne towarzyszą wchodzeniu nowych osób do większości społeczności ludzkich. Wejście do instytucji totalnej o silnej subkulturze może być szczególnie traumatyczne¹. Nowy może być poddany próbom sprytu, odporności na ból, pewności siebie, czujności, siły fizycznej i wytrzymałości, a także poczucia humoru. Oczekuje się, że po przejściu szeregu testów, często upokarzających lub w inny sposób nieprzyjemnych, szybko pozna on obowiązujące normy i zwyczaje lokalne. Gdy przez nieuwagę naruszy normę, mniej lub bardziej surowa kara pomoże mu nauczyć się właściwego zachowania. Ostatecznie grupa przypisuje nowemu członkowi etykietę „kondensującą zróżnicowane doświadczenia [grupy] w wygodne narzędzie” (Sykes 1958: 86). Ten proces nieformalnego szkolenia biegnie równolegle z uczeniem formalnego kodeksu instytucji i jest tolerowany, jeśli nie wręcz wspierany, przez jej personel. Całe doświadczenie szybkiej socjalizacji w nowym środowisku przekształca świeżaka we w pełni zaadaptowanego więźnia².

Testy i rytuały inicjacyjne zapewniają starym więźniom szereg korzyści. Cierpiący na depryzację emocjonalną i sensoryczną więźniowie czerpią z prób wiele przyjemności. Mają oni okazję zemścić się na świeżaku za własne upokorzenia lub cierpienia. Podkreślenie granic między „nowymi” i „starymi” więźniami powoduje wyniesienie tych ostatnich na wyższy poziom w lokalnej strukturze

¹ Goffman (1961: xiii) definiuje instytucję totalną jako „miejsce zamieszkania i pracy, w którym znaczna liczba znajdujących się w podobnej sytuacji jednostek odciętych na dłuższy czas od świata zewnętrznego wiedzie wspólnie zamknięte, formalnie zarządzane życie”. Więzienia, areszty, obozy koncentracyjne i jenieckie, szpitale dla umysłowo chorych, leprozoria, szkoły z internatem, sierocińce, duże plantacje, bazy wojskowe, okręty i łodzie podwodne, niektóre stowarzyszenia studenckie (w USA i Kanadzie) czy klasztory posiadają wiele cech typowej instytucji totalnej.

² Członek instytucji totalnej jest dalej zwany *więźniem* lub *osadzonym*; osoby trafiające do niej pierwszy raz zwane są *świeżakami*; więźniowie przeniesieni z innej jednostki lub recydywiści zwani są *nowymi*; elita sprawująca władzę nosi nazwę *starszyny*. Pojęcia *żargonu* wprowadzane po raz pierwszy pisane są *kursywą*. Niniejsza praca opisuje wyłącznie więźniów płci męskiej. Kobiety stanowią jedynie niewielki ułamek populacji więzień w Polsce, odbywają karę w osobnych zakładach, a ich kodeksy zachowań są dużo mniej rygorystyczne niż w przypadku mężczyzn.

społecznej. Mimo wypierania się egoistycznych pobudek, przeprowadzający testy mogą też czerpać motywację z cennych dóbr przyniesionych przez świeżaka. Kontrolujący przebieg testu często otrzymują część „wkładu” świeżaka. Ponadto doświadczenie nabyte podczas przebytej inicjacji pomaga świeżakowi szybciej dostosować się mentalnie do nowego środowiska. Taka przyspieszona prizonizacja ogranicza negatywny wpływ przejściowego stanu mentalnego nowo przybyłego na lepiej zaadaptowanych współwięźniów³.

Niniejszy artykuł stawia tezę, iż powyższa lista konkretnych korzyści odnoszonych przez starych więźniów jest niepełna. Podstawowym celem rytuałów towarzyszących prizonizacji jest chęć zebrania szczegółowych informacji o *charakterze* lub *typie* świeżaka. *Sila charakteru* i *spryt* to dwie najważniejsze cechy więźnia. Znajomość tych cech pozwala starym więźniom formułować bardziej konkretne oczekiwania wobec przyszłych zachowań świeżaka. Umożliwia im to optymalne spożytkowanie umiejętności świeżaka i wykorzystanie jego słabych punktów. Ponadto znajomość siły charakteru i sprytu świeżaka pozwala przewidzieć jego poziom lojalności w przypadku konfliktów z personelem instytucji.

Motywacja do odkrycia prawdziwej osobowości świeżaka wzrasta, gdy bloki cel są odizolowane, kontrola personelu słaba, zaś zmiany cel przez więźniów częste. Zazwyczaj w interesie świeżaka leży przekonanie starych więźniów, że jest on sprytny i ma silny charakter. Niekiedy korzystniejsze może się dlań jednak okazać zaszeregowanie go jako osoby *nieprzewidywalnej* lub *złamanej*⁴.

Teza Beckera (1968), iż przestępcy optymalizują swe działania, spowodowała powstanie całej gałęzi literatury dotyczącej ekonomii przestępstw oraz opty-

³ Clemmer (1940: 299) definiuje prizonizację jako „przejmowanie w większym lub mniejszym stopniu obrzędów, zakazów, obyczajów i ogólnie pojętej kultury placówki więziennej”. Zauważa on, że silna subkultura lokalna przyspiesza prizonizację. Centralnym zagadnieniem związanym z prizonizacją jest kwestia, czy normy subkultury więziennej importowane są ze świata zewnętrznego, czy też raczej pojawiają się samoistnie w odpowiedzi na deprywację uwięzienia. Niniejszy artykuł nie odnosi się do debaty na powyższy temat, wspiera natomiast tezę, iż pojęcie prizonizacji ma uniwersalne zastosowanie porównawcze (patrz Akers i inni 1974, 1977; Reisig i Lee 2000).

⁴ Scenariusze typowych filmów o więzieniu motywowane są niezwyklejmi demonstracjami siły charakteru i/lub sprytu. W *Moście na rzece Kwai* bohater grany przez Aleca Guinnessa po przejściu brutalnego testu twardości oszukuje wszystkich, zachowując się w sposób pasujący do nawróconego mieczaka. Wszystkie filmy o „nieprawdopodobnej ucieczce”, takie jak *Skazani na Shawshank* czy *Wielka ucieczka*, wykorzystują motyw sprytu. *Nieugięty Luke* (*Cool Hand Luke*) wykorzystuje oba te elementy. Twardy bohater grany przez Paula Newmana sprytnie przekonuje strażników, że został złamany, co umożliwia mu zorganizowanie ucieczki. „Spryt” nie oznacza tu „mądrości” czy „wygadania”, ale raczej dar szybkiej i pomysłowej reakcji w nietypowych sytuacjach. Miller (1958) opisał „autonomię” jako trzecią, obok twardości i sprytu, fundamentalną wartość wśród młodocianych przestępców oraz więźniów akceptujących normy grupy złodziei w więzieniach amerykańskich.

malnej polityki więziennictwa. W ramach tego nurtu badawczego stosunkowo niewiele prac modeluje interakcje pojedynczych jednostek⁵. Fakt, że więźniowie nieustannie kalkulują korzyści w typowych sytuacjach decyzyjnych, jest w więzieniach powszechnie znany. Niedobór i deprywacja sprawiają, że więźniowie są szczególnie wyczuleni na bezpośrednie efekty swych działań i wynikające z nich korzyści. Język polskich grypsujących zawiera nawet terminy zadziwiająco podobne do pojęć teorii gier, a także przypisuje im podobne znaczenia. Istnieją jednoznacznie zdefiniowane więzienne określenia koalicji wewnątrz celi lub strategii zdominowanych obieranych przez niedoinformowanych graczy. Słowo *gierki* oznacza sytuacje decyzyjne, w których starzy więźniowie stawiają nowe go itd.

Niniejszy artykuł modeluje różne rytuały inicjacji jako proste gry i problemy decyzyjne. Kiedy gracz nie posiada kompletnej informacji, jego postrzeganie „prawdziwej” gry jest zaburzone: może on nie być świadomy niektórych dostępnych mu akcji bądź może opacznie interpretować wypłaty. Wykonawcy testów przedstawiają graczowi-świeżakowi grę w taki sposób, by wyrobił on sobie fałszywy jej obraz. Świeżak podejmuje wówczas decyzje na podstawie tego fałszywego obrazu, podczas gdy wypłaty i strategie innych graczy wynikają z rzeczywistej postaci gry⁶. Celem każdego modelu jest reprezentacja strategicznego podłoża konkretnych powtarzalnych interakcji mających miejsce podczas inicjacji. Ujawniona struktura strategiczna jest często zadziwiająco prosta. Omówione są także warianty podstawowych gier, wrażliwość rozwiązań na zmiany w dostępności informacji czy zmiany wypłat.

Zakres gier więziennych jest szerszy niż rytuały inicjacyjne opisane poniżej. Wśród przykładów innych gier należy wymienić przesłuchania, częste układy więźniów z prokuratorem przypominające *dylemat więźnia*, walki o władzę i status wewnątrz najwyższej kasty osadzonych, samookaleczenie i symulowanie chorób oraz formowanie struktur koalicyjnych na poziomie cel, bloków i więzień. Więźniowie polityczni prowadzą swoje własne gry. W Polsce lat osiemdziesiątych w ramach takich gier polityczni wysyłali sygnały o swej nieugiętości lub grozili szczególnie agresywnym strażnikom przekazaniem ich nazwisk podziemnej prasie „Solidarności” lub Radiu Wolna Europa. Wszystkie gry tego typu są motywowane strategicznymi możliwościami oferowanymi przez środowisko więzienne.

⁵ Do wyjątków należą Wantchekon i Healy (1999) oraz Gambetta (2001). Gry więzienne są podobne do stosunkowo lepiej poznanych *con games* lub opartych na oszustwie i iluzji tricków złodziei i oszustów (patrz np. Irwin 1970: 13–15).

⁶ Z formalnego punktu widzenia każda taka gra jest równoważna grze z niepełną informacją. W niektórych przypadkach można tu zastosować formalny szkielet gier psychologicznych (Geanakoplos i inni 1989). W takich grach wypłaty mogą być funkcją przekonań graczy.

Niniejsza praca ma następujący układ: Sekcja 2 przenosi czytelnika do polskiego aresztu w 1985 roku, do świata zamieszkałego przez *grypsujących* oraz więźniów należących do niższych kast⁷. W Sekcji 3 analizowane są podstawowe testy siły charakteru i sprytu, przez które przechodzą niektórzy więźniowie-świeżaki przed awansowaniem na kolejny szczebel hierarchii. Testy te zwane są przez grypsujących *przecwielaniem* i *chrztem*. Sekcja 4 opisuje *gierki* i *ukryte testy*, którym musi stawić czoło praktycznie każdy kandydat na grypsującego. Sekcja 5 wyjaśnia, w jaki sposób znajomość *grypsowania*, form zachowania i *gier językowych* pomaga grypsującemu zachować tożsamość kastową w nowej celi lub więzieniu. Następnie omówione są odstępstwa od typowych scenariuszy inicjacji. Ostatnia sekcja przynosi podsumowanie. W aneksie opisane zostały metody zbierania danych przez autora podczas jego uwięzienia w 1985 roku jako więźnia politycznego. W opisach autor używa w stosunku do siebie swojego więziennego pseudonimu „Student”.

Grypsowanie i inne ograniczenia w polskim areszcie w 1985 roku

Pojęcie ograniczeń związanych z uwięzieniem, „bólów uwięzienia” (Sykes 1958) lub „surowych warunków społecznych” (Sykes i Messinger 1960) określa względną dostępność i niedobór dóbr, kształtuje oczekiwania i wypłaty, a przez to nadaje kształt grom, w które grają osadzeni. Ograniczenia można podzielić na trzy szerokie kategorie: (a) ograniczenia fizyczne organizacji czasu i przydziału przestrzeni, jakoś jedzenia itp.; (b) oficjalne zasady instytucji więziennej oraz prawa człowieka funkcjonujące w danym społeczeństwie; (c) normy subkultury osadzonych.

Witamy w lochach polskiego aresztu schyłkowego okresu komunizmu. Około jedna trzecia z szacowanej liczby 100 tys. więźniów w Polsce przebywa w aresztach⁸. Częste zmiany cel i aresztów prowadzą do interakcji, które Hobbes nazywałby „krótkimi, przykrymi i brutalnymi”. Cele w aresztach są przepelnione; na osobę przypada 1–1,5 m² powierzchni. Niedobór przestrzeni znajduje odbicie w zachowaniu osadzonych. Przemieszczaniem ciała i innymi ruchami rządzą ści-

⁷ Słowo „grypsujący” pochodzi od słowa „gryps”, oznaczającego tajną wiadomość przekazywaną w obrębie więzienia lub między więzieniem i światem zewnętrznym. Dawnymi synonimami grypsującego były terminy takie jak „człowiek” i „charakterniak”.

⁸ Osadzeni oczekujący na proces przebywają w aresztach, podczas gdy skazani umieszczani się w więzieniach. W Polsce oba rodzaje instytucji są w pewnym stopniu rozdzielone i wykazują pewne różnice z punktu widzenia praw i obowiązków osadzonych. W niniejszej pracy o aresztach mowa jest w sytuacjach, gdy sytuacje w areszcie i więzieniu różnią się. W innych przypadkach używany jest termin „więzienie”.

słe reguły. Czynności powodujące zanieczyszczenie powietrza w celi, jak oddawanie gazów czy załatwianie potrzeb fizjologicznych, podlegają regulacji i koordynacji z innymi mieszkańcami celi. Przykładowo, zamiar oddania gazów musi zostać głośno wyrażony i można go wprowadzić w czyn dopiero po upewnieniu się, że żaden z pozostałych więźniów w danej chwili nie je. Brak świeżego powietrza powoduje ciągłe bóle głowy. Jedynie leki uspokajające rozpuszczane w dużych ilościach w napojach i jedzeniu chronią więźniów przed klaustrofobią. Dzień więźnia jest zorganizowany wokół posiłków. Między nimi pozostaje mnóstwo czasu do *zabicia*. Każdy więzień opuszcza swą celę na trzydziestominutowy spacer, po którym wraca do niej na resztę dnia. Jednym z jego marzeń jest zasnąć i obudzić się pół roku później. Obfitość dostępnego czasu powoduje powstanie rynku rozrywki. Wysoko cenionymi umiejętnościami są śpiewanie, tatuowanie, opowiadanie historii, rysowanie, znajomość gry w karty lub szachy oraz biegłość w rozwiązywaniu zagadek. W konkursie opowiadania historii zwyciężyć może opowieść o postępach nauki w dziedzinie hibernacji. Więźniowie w depresji lub z innymi problemami psychicznymi są bici. Dyskretna masturbacja jest dozwolona jedynie w łózkach po ogłoszeniu „alarmu nocnego”. Banalne codzienne czynności są pieczołowicie celebrowane.

Najcenniejszym dobrem w więzieniu jest informacja. Przesyłana w sekrecie, krąży rurami, dziurami w ścianach i podłogach, pomysłowymi mechanizmami okiennymi, a także dzięki pomocy strażników i członków rodzin. Jej nośnikami jest szereg tajnych języków, w tym *bajera*, wyspecjalizowana *kminka* złodziei, język migowy oraz wersja kodu Morse’a. Najcenniejszą informacją jest wszelka informacja o współwięźniach przebywających w tej samej celi.

Nadzór administracyjny jest luźny. Niedobory personelu, wyposażenia i jedzenia w więzieniach nie odbiegają od innych niedoborów „realnego socjalizmu”. Strażnicy wyprowadzają więźniów na spacer, nadzorują krótkie apele poranne i wieczorne oraz rozdział jedzenia w celach. Pozostałe oddziaływania ze strażnikami lub innymi funkcjonariuszami są rzadkie. Działacze ruchów praw człowieka rzadko nadzorują ich przestrzeganie, jako że wielu z nich również siedzi w więzieniu. Udział personelu jest zazwyczaj ograniczony do niewielkich manipulacji regułami oraz zapobiegania poważniejszym kłopotom mogącym wyniknąć z aktywności więźniów. Najczęstszą postawą personelu jest apatia.

Subkultura więzienna

W polskim areszcie sposób zachowania się więźnia w niemal wszystkich codziennych sytuacjach dyktują normy *grypsowania*. Grypsowanie występuje w słabszej formie także w więzieniach. Siła więziennej subkultury jest negatywnie skorelowana z siłą nadzoru administracyjnego (Kamiński i Gibbons 1994). W od-

działach więzień z niedoborem personelu, gdzie zarządzanie jest uproszczone do minimum przez umieszczanie więźniów w dużych celach, subkultura kwitnie. Jest ona najłabsza w szpitalach więziennych oraz oddziałach o małych celach.

Jeśli pominąć świeżaków (pierwszy raz w więzieniu) oraz mniej liczną kategorię nowych (właśnie przeniesionych z innych więzień lub recydywistów dopiero co ponownie umieszczonych w więzieniu), więźniowie należą do jednej z trzech podstawowych kast. Według szacunków autora *grypsujący*, tworzący najwyższą kastę, stanowili 70–80% ogółu lokatorów aresztów w Białoleśce i na Rakowieckiej. W innych aresztach udział procentowy grypsujących był podobny. Posługują się oni tajnym językiem, ściśle przestrzegają wyraźnie określonych norm zachowania oraz szeregu tabu językowych i behawioralnych. Największą obelgą jest porównanie grypsującego do kobiety lub nazwanie go komunistą.

Frajerzy, stanowiący mniej liczną i rozdrobnioną grupę, okupują ciemniejsze kąty celi. Zastraszeni i wykorzystywani przez grypsujących sprzątają celę i spełniają rozmaite posługi dla wyższej kasty. Frajerzy są uważani za potencjalnych informatorów. Prawie wszyscy więźniowie nie będący grypsującymi są frajerami, jako że ostatnia grupa – *cwele* – stanowi zaledwie 1–2% populacji aresztu.

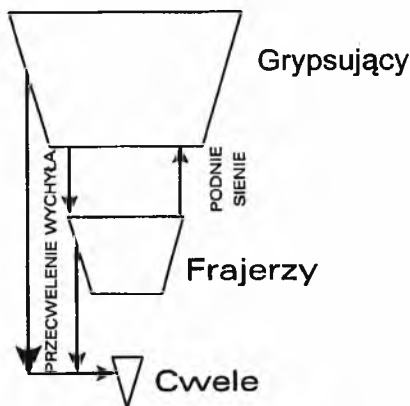
Cwel jest najczęściej męską prostytutką. Kiedyś zgodził się on zaspokoić seksualnie grypsującego lub, rzadziej, został zgwałcony. Czasem cwel nie jest już aktywny seksualnie, lecz jego piętno jest nieusuwalne. Zajmuje on niewielkie terytorium wokół *jaruzela* – prymitywnej więziennej toalety. Grypsujący zakładają, że każdy cwel musi być informatorem. Z tego powodu normy grypsowania zabraniają im praktycznie jakichkolwiek kontaktów z cwelem, za wyjątkiem jednego – *wyruchania* go. Grypsujący musi przyjąć rolę aktywną w takim stosunku homoseksualnym, cwel zaś musi pełnić rolę pasywną⁹.

Pionowym przemieszczaniem się między kastami rządzią ściśle reguły. Grypsujący, który poważnie naruszy normy grupy, może zostać frajerem. W takiej sytuacji inny grypsujący ceremonialnie nakłada nań klątwę, czyniąc go frajerem lub, w szczególnych przypadkach, cwelem. Awans frajera w hierarchii jest moż-

⁹ W amerykańskich więzieniach występuje więcej dobrze zdefiniowanych ról społecznych więźniów. Ich żargonowe nazwy różnią się w poszczególnych więzieniach, zaś granice są mniej wyraźnie zarysowane (Clemmer 1940; Sykes 1958; Schrag 1961; Heffernan 1972; Bowker 1977; Thomas i Petersen 1977). Co więcej, procedury przydziału do grup są mniej sformalizowane, ponieważ „role są rozdzielane na podstawie nieformalnych obserwacji i ocen zachowania i werbalizacji danego osadzonego w rozmaitych rzeczywistych i zaaranżowanych sytuacjach” (Garabedian 1963: 144). W polskich więzieniach bierna obserwacja jest jedynie jednym z elementów procesu przydziału obok zaprojektowanych przez osadzonych sytuacji testowych. Pochodzące jedynie z obserwacji informacje o więźniu są znacznie mniej istotne od fundamentalnej, sztywnej klasyfikacji grypsujący – frajer – cwel. Siła tej klasyfikacji powoduje zahamowanie procesu charakteryzowania na podstawie obserwacji.

liwy, choć trudny. Warunkiem niezbędnym jest w takim przypadku wycofanie kłatwy przez grypsującego, który ją nałożył. Często frajer oczekujący awansu jest zachęcany do wsparcia swych aspiracji hojnymi podarunkami. Stygma cwela jest nieusuwalna i jest zazwyczaj następstwem nieudanego testu przecwielania. Etykiety frajera i cwela są więc trudne lub nawet niemożliwe do usunięcia (patrz rysunek 1)¹⁰.

Rysunek 1. Relacje pomiędzy najważniejszymi grupami subkulturowymi w polskim więzieniu



Uwagi: Powierzchnia wieloboków reprezentuje przybliżoną względną liczebność różnych grup subkulturowych w więzieniach w Białoleścu i na Rakowieckiej w 1985 roku. Strzałki pionowe pokazują możliwe kierunki mobilności między grupami.

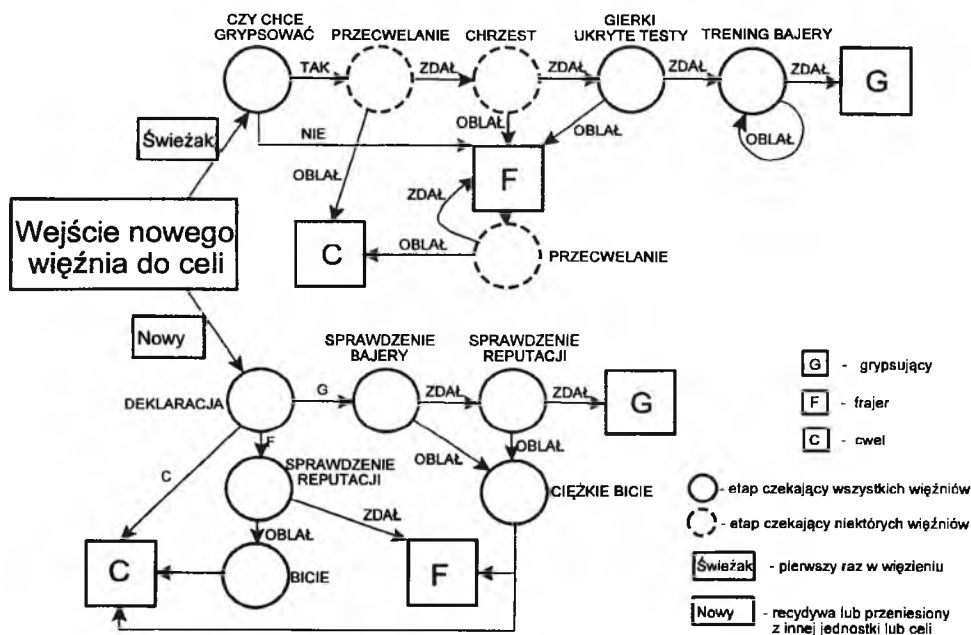
W różnych więzieniach pojawiały się czasem inne, efemeryczne kasty, często będąc efektem przypadkowych eksperymentów z zakresu inżynierii społecznej dokonywanych przez personel. Wśród nich *festy* i *biedrony* posiadali organizację i normy podobne do grypsujących, a *Szwajcarzy* usiłowali zachowywać neutralność w konfliktach międzygrupowych. Istnienie nowych kast oraz stosunek wielkości kast grypsujących i frajerów silnie wpływają na społeczne relacje międzygrupowe (Moczydłowski 1992).

Początkowe przypisanie nowych więźniów wkraczających do celi do poszczególnych kast jest skomplikowanym procesem. Więzień, który należy już do

¹⁰ Dla odmiany w amerykańskich więzieniach mobilność społeczna między poszczególnymi rolami nie jest w żaden sposób ograniczona, jako że role nie reprezentują formalnych etykiet nadanych przez najsilniejszą grupę, a raczej „alternatywne sposoby dostosowywania się do problemów życia w więzieniu” (Garabedian 1963: 143).

pewnej kasty, czyli nowy, po prostu oznajmia swą wcześniejszą przynależność kastową i po jej potwierdzeniu zostaje przypisany do odpowiedniej grupy. Droga świeżaka jest dłuższa. Jeśli nie był on pedofilem, członkiem partii komunistycznej, strażnikiem więziennym, milicjantem, prokuratorem itp., wówczas może aspirować do kasty grypsujących. Rzadko kto odrzuca ten przywilej. Świeżak staje się grypsującym po pomyślnym przejściu szeregu testów. Jeśli mu się nie powiedzie, zostaje cwelem lub frajerem obciążonym klątwą (patrz rysunek 2).

Rysunek 2. Etapy alokacji nowych więźniów pomiędzy grupy subkulturowe w więzieniu



Uwagi: Na pierwszym etapie świeżacy zostają oddzieleni od nowych. Świeżak przechodzi przez etapy testowania i nauki. Nowy przechodzi jedynie przez etap weryfikacji prawdziwości swojej deklaracji przynależności kastowej. Kandydat na grypsującego, podobnie jak grypsujący, może ostatecznie wyładować w niższej kaście po popełnieniu poważnego wykroczenia przeciw normom grypsowania.

Droga od świeżaka do grypsującego trwa zazwyczaj kilka tygodni i zaczyna się od zadeklarowania chęci przystąpienia do kasty. Dwoma pierwszymi testami są *przecwielanie* i *chrzest*. Mają one na celu wstępne odseparowanie świeżaków niegodnych przynależności do kasty. Etap gierki i ukrytych testów dostarcza bar-

dziej całościowej oceny potencjalnych mocnych stron i słabości świeżaka. W przypadku szczególnie dobrych wyników świeżak szybko osiąga ostatni etap. Zazwyczaj podlega on jednak długiemu procesowi różnych testów. Na ostatnim etapie świeżak przechodzi intensywne szkolenie w zakresie tajnego żargonu i gier językowych, kodeksu zachowań oraz znaczenia różnych gier przebytych na poprzednim etapie. Perfekcyjne opanowanie tego materiału jest warunkiem koniecznym uzyskania pełnej przynależności do kasty.

Droga nowego jest dużo krótsza i procedura sprawdzania zostaje zazwyczaj zamknięta w ciągu kilku godzin. Znajomość tajnego żargonu i gier stanowi wstępną przesłankę, że więzień deklarujący się jako grypsujący istotnie otrzymał odpowiednie tajne wykształcenie. Na następnym etapie deklaracja nowego zostaje potwierdzona w szczegółowych wywiadach oraz sprawozdaniach zebranych z innych cel, bloków, a czasem nawet odległych więzień.

W obrębie najwyższej kasty występuje pewne zróżnicowanie statusu i władzy. W większości cel dochodzi do wyłonienia podejmującej decyzje grupy *starszyny*. Inicjują oni podstawowe testy, którym poddawani są świeżacy, narzucają swoją interpretację wyników testów w przypadku wątpliwości, a także czerpią korzyści wynikające z rozstrzygania konfliktów. Większym nierównościami zapobiegają jednak silne więzy braterstwa grypsujących.

Pierwsza selekcja: przecwielanie i chrzest

Świeżak trafiający pierwszy raz do więzienia, zwany również *Amerikanem*, staje przed różnymi wstępnymi testami. Niepowodzenie w takim teście zamyka drogę do kasty grypsujących. Zależnie od skali porażki świeżak zostaje frajerem lub cwelem.

Przecwielanie jest podstawowym testem siły charakteru. Ofiary tego testu często opisują brutalny gwałt (np. Tucker 1982: 58–79). Materiał zebrany przez autora sugeruje, iż brutalny gwałt zdarza się jednak znacznie rzadziej, niż wynika to z opisów oraz że wiele ofiar przedstawia błędną interpretację wydarzeń. „Gwałt” oznacza często jedynie zgodę ofiary na wykonanie pasywnych usług homoseksualnych w zamian za ochronę i inne korzyści. Interpretację taką przedstawiają często osoby, które *uniknęły* gwałtu (patrz Geresz 1986: 26; Kamiński i Gibbons 1994: 112). Testowi temu poddawani są częściej młodzi, fizycznie i psychicznie słabi świeżacy nie posiadający wcześniejszych doświadczeń więziennych¹¹.

¹¹ Autor nie zna żadnych badań potwierdzających jego obserwacje oraz hipotezę, że sprawozdania faktycznych i potencjalnych ofiar więziennego gwałtu różnią się od siebie.

Test ten poprzedzają intensywne represje. Nagłe puszczenie gazów w twarz świeżakowi, kradzieże, poszturchiwanie, racjonowanie jedzenia oraz spekulacje na temat życia seksualnego świeżaka i jego rodziny zajmują cały dzień. Świeżak dowiaduje się, że długo jeszcze będzie musiał znosić takie prześladowania, zanim zostanie dopuszczony do kasty grypsujących. Wreszcie w nocy jeden z prześladowców nachyla się nad jego łóżkiem z ofertą: „Ty, nie bój się. Powiem chłopakom, to dadzą ci spokój. Dostaniesz z powrotem łóżko i znowu będziesz mógł karmić jaruzela do woli. Ale musisz coś dla mnie zrobić. Zrób mi lachę. Tylko raz. Ja im nie powiem. Zrobisz to i będziesz na zawsze wolny”.

Świeżak, który przyjmie ofertę, staje się cwelem, otrzymuje kobiece imię i zmuszony jest jeść i mieszkać w pobliżu jaruzela. Niekiedy jest regularnie gwałcony. Częściej jednak przyzwyczajają się do swej nowej roli i dobrowolnie świadczy usługi seksualne.

Strategiczny kontekst tego testu tłumaczy obserwowane różnice w opisach rzeczywistych i potencjalnych ofiar, niezależnie od różnych motywacji psychologicznych obu grup do opisywania rzeczywistego przebiegu wydarzeń. Ci, którzy nie zdali testu, nie dowiedzą się nigdy, że *nie musieli* przyjmować oferty, ponieważ jako cwele będą informacyjnie odizolowani od reszty celi. Z drugiej strony, ci którzy zdali, dowiedzą się wkrótce, że przeczelanie jest testem oraz że istnieją standardowe procedury jego przeprowadzania.

Ofiara ulegająca przemocy zawsze posiada możliwość dalszego stawiania oporu: może jedynie uznać opór za „zagrożający życiu” i „bezcelowy” lub może też zdecydować się „walczyć aż do śmierci” bez względu na konsekwencje. Jedna z dwóch powyższych interpretacji celowości stawiania oporu w sytuacji gwałtu występuje w praktycznie wszystkich opisach więziennych. W rzeczywistości zamierzonym celem testu jest stworzenie sztucznej sytuacji, w której obiekt testu wytworzyłby sobie taki obraz mentalny, oraz oddzielenie świeżaków słabych (którzy się poddają) od silnych (którzy zdecydują się walczyć do końca).

Chrzest jest testem często przeprowadzanym w dużych celach zwanych *stodołami*. Więźniowie, którzy go nie zaliczą, zostają frajerami, nie cwelami. Do czterdziesto- lub pięćdziesięcioosobowych stodoł stale napływają nowi więźniowie w tempie 5–10 osób na miesiąc. Co tydzień lub dwa starszyzna przygotowuje „bolesny” i „krwawy” rytuał mający na celu zbadanie wytrzymałości świeżaków na ból. Czas oczekiwania wypełniają okrutne opowieści o świeżakach, którzy w trakcie rytuału utracili kończyny lub nawet życie. Nie przejmujecie się bólem, mówi starszyzna, każdy prawdziwy grypsujący musi przejść tę próbę. Ten, kto nie przejdzie testu, nie zasługuje na przywilej dołączenia do kasty.

Późną nocą, przy świetle pochodni zrobionych z masła i prześcieradeł, świeżakom zawiązuje się oczy, po czym zostają oni rozciągnięci na stołkach. *Kat*,

czyli wykonawca testu, przygotowuje *marchewę*, specjalnie spreparowany mokry ręcznik, który może ponoć łamać kości bez pozostawienia zewnętrznych śladów bicia. Świeżak otoczony przez krąg złaknionych krwi, półnagich więźniów oczekuje na mordercze razy. Tuż przed rozpoczęciem kaźni oferuje mu się możliwość przerwania ceremonii w zamian za rezygnację z przywileju dołączenia do kasty grypsujących. Ci, którzy przestraszeni groźną sceną przyjmą propozycję, zostają natychmiast obłożeni kłutwą i otrzymują symboliczny cios w twarz od kata. Otrzymują, co chcieli. Zostają frajerami.

W rzeczywistości razy zadawane podczas chrztu mają charakter symboliczny. Dla w pełni poinformowanego świeżaka chrzest jest niegroźną maskaradą. Okrutne bicie, zapowiadane w opisach poprzedzających dzień chrztu, groziłoby potencjalnymi konsekwencjami dyscyplinarnymi i dodatkowymi wyrokami dla osób biorących udział w rytuale. Zorganizowanie surowej próby byłoby więc dla starszyny zbyt kosztowne. W rzeczywistym chrzcie „bicie” świeżaka ograniczone jest do lekkiego pacnięcia mokrym ręcznikiem po zadku.

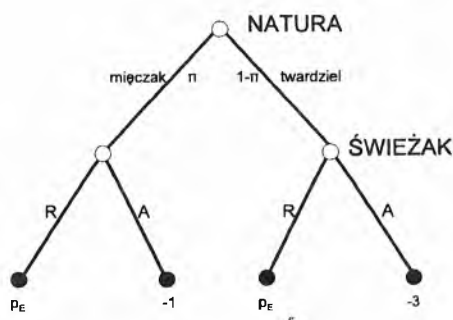
Ponieważ w rytuale bierze udział kilku świeżaków poddawanych testowi kolejno, decyzja jednego świeżaka, by poddać się próbie ujawnia mistyfikację innym czekającym w kolejce. Stwarza to nierówności szans na zdanie testu między świeżakami. Jeśli dany świeżak nie zda testu, jego następcy wciąż zachowują szansę zdania go; jeśli zda, wszyscy jego następcy uświadamiają sobie jego fikcyjny charakter i również go zdają. Ta cecha testu skłania starszynę do manipulowania ustawieniem w kolejce. Doświadczeni starsi często zaczynają od świeżaków, którzy mają największą szansę obłania testu, lub w inny sposób manipulują kolejką z punktu widzenia swych interesów, np. umieszczając ulubionych świeżaków na końcu.

Jako gry przeczelanie i chrzest wykorzystują fundamentalną asymetrię wiedzy o kodzie więziennym istniejącą między starymi więźniami i świeżakami. Struktura obu prób jest podobna. Świeżak staje przed prostą decyzją binarną: może przyjąć ofertę kata (A) lub odrzucić ją (R). Problem decyzyjny jest skonstruowany jako wybór między wykonaniem pewnej upokarzającej czynności lub tchórzliwą kapitulacją z jednej strony a rytualnym biciem lub innymi represjami z drugiej. Wybór ma otworzyć wrota do kasty grypsujących. W przypadku wybrania opcji A świeżak oczekuje ujemy na honorze; w przypadku wybrania opcji R oczekuje on cierpienia fizycznego lub psychicznego (patrz rysunek 3).

Zamierzonym celem próby jest wstępna selekcja: odróżnienie twardych świeżaków od miękkich. Miękki świeżak nie dba wystarczająco mocno o swój honor i woli przyjąć ofertę (A) niż stawić czoło bolesnym konsekwencjom jej odrzucenia (R). Po twardym świeżaku oczekuje się „cenienia honoru nad życie” i wybrania opcji R. Tak więc wybór dokonany przez świeżaka zdradza rodzaj jego charakteru.

Dla gry fundamentalny jest fakt, że świeżak jest celowo wprowadzony w błąd przez starszyznę. Przecenia on wartość członu p_E (przyszłego bólu fizycznego będącego konsekwencją wyboru R) w stosunku do korzyści płynących z utraty honoru. Rzeczywista wartość p_E , znana wyłącznie starszyźnie, wynosi zero, co dla obu typów świeżaków czyni odrzucenie oferty lepszym wyborem. Ukrycie wartości p_E zamiast wykonywania próby w spodziewany sposób pozwala zmniejszyć rozmiary przemocy w celi, a w konsekwencji również stopień narażenia starszyny na kary ze strony personelu.

Rysunek 3. Typowa gra „Selekcja”



Uwagi: A – akceptacja oferty; R – odrzucenie oferty.

Człon p_E zawiera poprawkę na oczekiwany ból związany z poddaniem się testowi. Świeżak ocenia, że $p_E = -2$; Wykonawca testu wie, że $p_E = 0$. Kiedy $p_E = -2$, świeżak-twardziel wybiera R, podczas gdy świeżak-mięczak wybiera A.

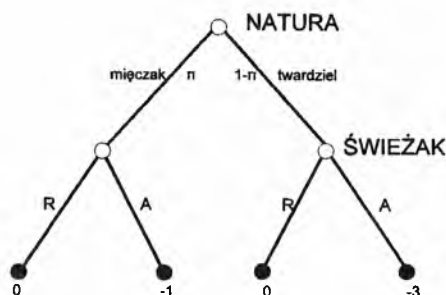
Oba testy obciążone są poważną wadą. Student, który stanął przed testem przeczwelania w wersji opisanej wyżej, wcale nie musiał być twardzielem, aby dokonać korzystniejszego dlań wyboru R. Był on w stanie domyślić się, że stanął przed próbą siły charakteru i że odmowa jest lepsza od przyjęcia oferty. Zamierzony cel testu, czyli stwierdzenie, czy Student jest twardy, czy miękki, pozostał nieosiągnięty.

Wada testów polega na tym, że działają one w zgodzie z zamierzeniem ich twórców jedynie w przypadku świeżaka niepoinformowanego, tj. takiego, który nie jest świadomy prawdziwej wartości czynnika kary. Jeśli świeżak jest poinformowany, test nie osiąga celu, ponieważ świeżak taki jest świadom starannie ukrywanego faktu, iż korzystniejszym wyborem jest zawsze odmowa (patrz rysunek 4).

Gry z rysunków 3 i 4 można połączyć w większą grę posiadającą oprócz wymiaru twardy–miękki również wymiar poinformowany–niepoinformowany. Jasne jest, że w takiej grze wykonawca testu jest w stanie zidentyfikować niepoin-

formowanego mięczaka, nie jest jednak w stanie odróżnić prawdziwego świeżaka-twardziela od świeżaka-mięczaka, ale poinformowanego. Świeżak może być poinformowany, ponieważ jest „sprytny” i potrafił domyślić się celu przedsięwzięcia, bądź też dzięki przeciekowi od osoby trzeciej. Mimo że konsekwencje przecieku mogą być bolesne, niedyskrecje zdarzają się czasem, niwelując wówczas wartość diagnostyczną testu. Grypsujący nadzorują się jednak wzajemnie stosunkowo dokładnie i potrafią skutecznie zapobiegać większym przeciekom, zaś wykonawcy testów zazwyczaj odgrywają swe role przekonująco.

Rysunek 4. Gra „Selekcja” z poinformowanym świeżakiem



Uwagi: A – akceptacja oferty; R – odrzucenie oferty.

Poinformowany świeżak wie, że test jest bezbolesny i że poprawka na oczekiwany ból wynosi 0. Wybór R jest strategią dominującą w tej grze: zarówno mięczak, jak i twardziel uzyskują wyższą wypłatę wybierając R.

Pomysłodawca testu sam może być królikiem doświadczalnym w większej grze. Po spędzeniu pewnego czasu w areszcie Student zrozumiał, że Maniek, jego potencjalny gwałcień, sam był obiektem próby. Hiszpan, będący szarą eminencją celi, postawił mianowicie przed nim zadanie zrobienia ze świeżaka cwe-la. Nie poszło mu dobrze, jako że Student odgadł ukryty cel złożonej propozycji. Maniek oblał swój test wyższego stopnia, choć jego karą był jedynie brak awansu w hierarchii więźniów.

Ukryte testy i gierki

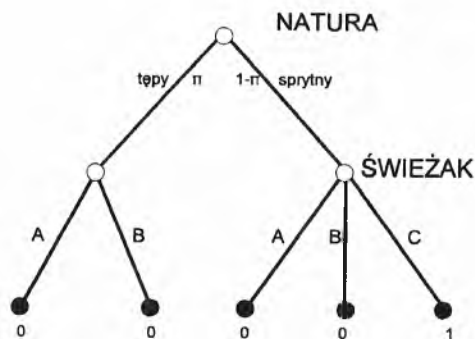
Świeżak, który przejdzie pomyślnie wstępne testy, zostaje zaakceptowany jako kandydat na grypsującego. Wkracza wówczas w etap mniej lub bardziej wyrafinowanych prób sprawdzających przede wszystkim jego spryt, czasem też i siłę charakteru. Przejściowy okres obserwacji i prób zwany jest *Ameryką* i trwa od

kilku tygodni do kilku miesięcy. Nazwa „Ameryka” oddaje zarówno traumatyczne doświadczenia polskich emigrantów w nowym otoczeniu, jak i wisielcze więzienne poczucie humoru, przeciwstawiające ziemię obiecaną niskiemu statusowi świeżaka. W polskich więzieniach Ameryka jest ważniejszą składową prizonizacji niż socjalizacja wymuszana przez personel.

Gry i sytuacje decyzyjne są starannie aranżowane, analizowane i oceniane przez starszyznę celi. Oceny dokonywane przez starszyznę celi bezpośrednio po każdej interakcji stanowią podstawę decyzji, czy świeżak może zostać przyjęty do grona grypsujących, zostać frajerem, czy też należy kontynuować próby. Kandydat nie zawsze jest świadom, że bierze w danej chwili udział w grze. W przypadku *gierek* fakt rozgrywania rytualnej gry jest albo powszechnie znany, albo typowy świeżak może się go łatwo domyślić w trakcie podejmowania decyzji. Świeżak nie jest jednak świadomy prawdziwej natury różnych *ukrytych gier* wyłaniających się w naturalny sposób podczas codziennych interakcji.

Struktura wielu gier przypomina prostą grę „ukryta strategia” (patrz rysunek 5). Sytuacja takiej gry pośrednio sugeruje świeżakowi pewien zbiór dostępnych strategii. Rzeczywisty zbiór strategii jest obszerniejszy i zawiera w sobie „prawidłową” odpowiedź lub spodziewaną reakcję. „Tępy” świeżak wybiera opcję A lub B mieszczącą się w zasugerowanym mu zestawie, podczas gdy inteligentny świeżak wybiera najwłaściwszą opcję C. Ponownie dla w pełni poinformowanego świeżaka test nie stanowi żadnego problemu.

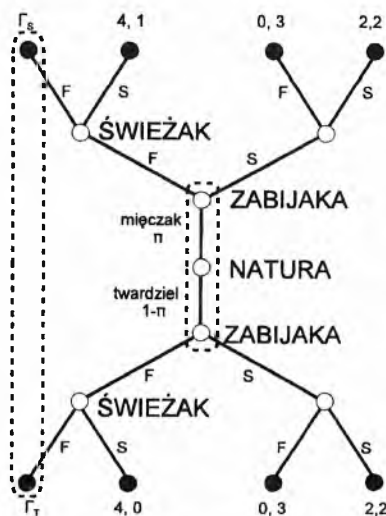
Rysunek 5. Gra „ukryta strategia”



Uwagi: {A,B} jest zbiorem zasugerowanych strategii odpowiedzi lub działań; C oznacza poprawną lub oczekiwaną odpowiedź lub działanie. Tępy świeżak wybiera A lub B, podczas gdy sprytny świeżak wybiera C.

Inne gierki mają strukturę gier „Selekcja” lub „PseudoChicken” (patrz rysunki 3 i 6).

Rysunek 6. Gra „PseudoChicken”



Uwagi: F – walka, S – poddanie się.

Świeżak zna swój typ (mięczak lub twardziel), podczas gdy Zabijaka nie zna jego typu. Ponadto Zabijaka wie, że po wybraniu przez świeżaka F posiada dodatkowy ruch: Γ_T i Γ_S . Świeżak jest przekonany, że Γ_T i Γ_S są końcowymi etapami gry i ocenia wysokość odpowiadających im wypłat na $E_R(\Gamma_T) = (1,1)$ oraz $E_R(\Gamma_S) = (1,0)$.

Gierki

Gierki odbywają się późnym wieczorem lub w nocy, po zamknięciu celi. Wszyscy grypsujący przygotowują scenę wydarzeń w tajemnicy przed świeżakiem. Akcesoria wykorzystywane w testach zawierają platerki (ścierki do naczyń), kubki, stołki, koce i inne elementy wyposażenia celi. Co sprytniejsi grypsujący starają się trzymać w cieniu, co w razie ewentualnego wypadku gwarantuje im bezpieczeństwo.

Legendy więzienne głoszą, że gierki wywodzą się z wszechstronnych egzaminów dyplomowych w przedwojennych polskich i rosyjskich podziemnych uniwersytetach złodziejskich. Szereg sytuacji przypominających gierki omawiane poniżej można znaleźć w opisach życia w sowieckich gułagach (Bukowski 1984: 218; Herling-Grudziński 1989: 31). W gierkach premiowane są siła charakteru, czujność i gotowość do działania. Jeśli świeżak radzi sobie szczególnie dobrze, jego Ameryka może zostać skrócona i szybko staje się on grypsującym. Słabe wyniki owocują dłuższym okresem testów i bardziej brutalnym ich przebiegiem.

Gierki przypominają zarówno doświadczenia z zakresu psychologii społecznej, jak i sztuczne sytuacje decyzyjne eksperymentalnej teorii gier. Celem deklarowanym przez starszyznę jest posortowanie świeżaków według typów charakteru i lotności umysłu. Inne, nienazwane wypłaty odgrywają istotną rolę poprzez motywowanie starszyny do wymyślania i przeprowadzania gier. Testujący jest wynagradzany za odegraną rolę prestiżem oraz rozmaitymi dobrami cenionymi w więzieniu, które czasem może odebrać świeżakowi z zastosowaniem mniejszej lub większej dawki przemocy. Komentowanie wyników wcześniejszych gier jest ulubionym tematem rozmów w celi. Wszystkie te korzyści sprawiają, że umiejętność wymyślania i aranżowania gier jest cennym atutem każdego grypsującego¹².

Lista przedstawiona poniżej zawiera najbardziej popularne gierki. Posiadają one wiele wariantów noszących rozmaite nazwy.

Rowerek: Między palce u nóg śpiącego świeżaka wkłada się kawałki gazety, które zostają następnie podpalone. Świeżak odruchowo zaczyna „pedałować”, a po chwili budzi się. Oczekiwanie: czujność i lojalność.

Dziad: Więzień-ochotnik z oczyma przewiazanymi platerką (ścierką do naczyń) próbuje złapać i rozpoznać któregoś z pozostałych współlokatorów. Ci w tym czasie popychają go i szturchają. Złapany i rozpoznany więzień zostaje „dziadem”. W rzeczywistości więzień-ochotnik inicjujący grę widzi przez platerkę zawiązaną w odpowiedni sposób przez jego współnika. Po krótkiej chwili łapie zatem świeżaka i identyfikuje go. Świeżak zostaje „dziadem”, a następnie zostaje bezkarnie pobity przez współwięźniów. Oczekiwanie: świeżak odgadnie plan pomysłodawcy i odpowiednio skontroluje wiązanie platerki, tak aby „ochotnik” miał oczy rzeczywiście porządnie zawiązane.

Pilot Boeinga: Świeżak z oczami przewiazanymi platerką staje na stołku. Mówi się mu, że zostanie podniesiony do sufitu przez dwóch grypsujących. W rzeczywistości grypsujący jedynie kołyszą stołkiem tuż nad podłogą, co stwarza wrażenie unoszenia. W pewnym momencie zwiększają oni amplitudę kołysania i świeżak spada na wyłożoną kocami podłogę. Jego reakcja jest dokładnie obserwowana.

Bolek i Lolek: Testujący unieruchamia kolana świeżaka między własnymi. Pokazuje mu prawą pięść, mówiąc „to jest Bolek”, a następnie lewą, mówiąc „to jest Lolek”. Następnie uderza świeżaka tuż nad kolanem, w bardzo wrażliwe miejsce, i pyta: „Kto cię uderzył?”. Odpowiedzi „Bolek” i „Lolek” powodują następne uderzenie i powtórzenie pytania. Gra kończy się po podaniu oczekiwanej odpowiedzi: „ty”.

¹² W literaturze przedmiotu opisano wiele gier, są one jednak zazwyczaj niewłaściwie interpretowane. Na przykład słowniki tajnego żargonu definiują gierki jako „gry, w które więźniowie lubią grać dla przyjemności” (Michalski i Morawski 1971; Stepniak 1993: 157).

Tramwaj: Świeżak leżący na górnym pośłaniu piętrowej pryczy zostaje znie-nacka zapytany przez leżącego pod nim grypsującego: „Masz bilet?”. Spodzie-wana jest odpowiedź „mam”. Jakakolwiek inna odpowiedź powoduje reakcję: „Jedziesz na gapę? Wynocha z mojego tramwaju” i silne kopnięcie z dołu, które wyrzuca świeżaka z pośłania na podłogę.

Celowy: Świeżak wybiera ustami zapalną. Jeśli wybierze długą zapalną, zo-staje „celowym” (niezbyt istotny tytuł nadawany przez administrację więźniowi odpowiedzialnemu za składanie meldunków podczas apeli). W przeciwnym przypadku dotychczasowy celowy zachowuje swoją funkcję. Oczy świeżaka zo-stają przewiązane platerką. Wówczas jeden z więźniów szybko ściąga spodnie, wkłada sobie zapalną między pośladki i podtyka je świeżakowi pod usta. Tępy świeżak całuje go w zadek. Sprytny świeżak sprawdza najpierw podtykane mu przedmioty ręką lub dyskretnie poluzowuje platerkę zakrywającą mu oczy, by móc kontrolować rozwój sytuacji.

Nurek: Świeżak staje na łóżku i ma „zanurkować” skacząc „na głowę” do ma-łego kubka z wodą postawionego na podłodze. Podczas zawiązywania mu oczu platerką inni więźniowie szybko rozpościerają ochronny koc, więc w rzeczywi-stości nurek jest bezpieczny. Oczekiwana jest odwaga w obliczu niebezpiecznej próby.

Więzienny Fiat: Świeżak zostaje wrzucony pod łóżko, a dwóch więźniów do-ciska go stołkami do ściany. Kierujący testem wydaje polecenia: „Wrzucić pierwszy bieg”, „Wrzucić drugi bieg” itd., co prowadzi do stopniowego zwięk-szania nacisku. Oczekiwana reakcją jest „Wrzucicie luz!”.

Zapachy: Świeżak z zawiązanymi oczami ma rozpoznać przedmioty podsu-wane mu pod nos po ich zapachu. Rozpoznaje chleb i margarynę, po czym gdy jest gotowy do ponownego wciągnięcia powietrza, testujący wyciska mu w nos pastę do zębów. Oczekiwanie: ostrożność podczas wciągania powietrza.

Burza: Świeżak, czasem śpiący, zostaje zawinięty w koc i unieruchomiony przez kilku grypsujących. Pomysłodawca opowiada historyjkę: „Nadchodzi bu-rza, uderza pierwszy grzmot, zaczyna padać, burza z piorunami”. Grypsujący uderzają ofiarę raz aluminiowym kubkiem, polewają go wodą, następnie uderza-ją go kubkami kilkakrotnie itd. Spodziewaną reakcją jest „wypogadza się!”.

Widoki: Świeżak stoi przed oknem, widząc poprzez kraty i matowe szyby fragment świata „wolnościowego”. Ma opisać, co widzi. Odpowiedzi typu „wi-dzę samochód”, „człowieka”, „drzewo” itp. nagradzane są „marchewą”, czyli uderzeniem mokrym ręcznikiem. Spodziewaną odpowiedzią jest „widzę wol-ność”.

W Rowerku, Pilocie Boeinga czy Nurku obserwowana jest reakcja świeżaka w obliczu niebezpieczeństwa lub niezwyklej sytuacji. Gry te mają strukturę podobną do „Selekcji”. Szczególna twardość niesie ze sobą dodatkowe korzyści. Znajomy Studenta skoczył z łóżka na podłogę, zanim otrzymał sygnał od testu-

jących i zanim rozciągnęli oni asekurujący koc. W efekcie doznał lekkiego urazu kręgosłupa. Lekarzowi powiedział, że „spadł z łóżka”. Ta demonstracja lojalności wobec współwięźniów natychmiast zakończyła jego Amerykę z wynikiem pozytywnym.

Inne gierki mają strukturę podobną do „Ukrytej Strategii”. W Bolku i Lolku, Tramwaju, Fiacie Więziennym, Burzy czy Widokach tortura kończy się, gdy świeżak wykrzyknie magiczne hasło, którego można się jakoś domyślić z kontekstu gry. Wreszcie gierki takie jak Dziad, Celowy czy Zapachy sprawdzają spryt i ostrożność. Najlepszym dla świeżaka wynikiem jest wymyślenie pomysłowej strategii odwracającej rolę i wystawienie przeprowadzającego gierkę na śmiech. Na przykład w Celowym poinformowany świeżak może niepostrzeżenie ukryć w ustach igłę i boleśnie ukłuć nadstawiony mu do pocałunku zadek. Taka imponująca demonstracja umiejętności powoduje natychmiastowe zakończenie okresu prób (Stwora 1967).

Ukryte testy dnia codziennego

Świeżak jest często poddawany próbom nie wiedząc wcale, że jego zachowanie jest dokładnie obserwowane. Przeczwelanie było pierwszym przykładem takiego testu. Inne testy są organizowane z wykorzystaniem sytuacji dnia codziennego. Na przykład agresywny grypsujący może kazać świeżakowi zabawić celę i dać mu wybór między naśladowaniem psa i kota. Ktoś może pierdnąć świeżakowi w twarz. Jeśli wąski korytarz między piętrowymi łózkami jest w danej chwili zajęty przez innych więźniów, świeżak pragnący przejść pod okno może napotkać sugestię skorzystania z objazdu wiodącego pod łóżkiem. Próby te mają prostą strukturę i proste rozwiązania. Reakcją optymalną jest odmowa wykonania jakichkolwiek poniżających czynności i stawienie czoła agresji bez względu na wyobrażone konsekwencje. Również i tu pomysłowa reakcja, jak np. zainicjowanie antykomunistycznej piosenki w odpowiedzi na żądanie śpiewu, może zostać dodatkowo wynagrodzona.

Wiele gier konfrontacyjnych motywowanych jest chęcią redystrybucji najprostszych dóbr więziennych. Świeżak przynosi ze sobą wiele cennych przedmiotów, takich jak nowe spodnie, buty, koszulę, skarpety, witaminy, pastę do zębów, jedzenie czy przemyczone w tajemnicy przed personelem pieniądze. Niektóre z tych dóbr mogą zostać dyskretnie skradzione i natychmiast przekazane do innej celi za pośrednictwem sieci grypsujących. Inne, jak spodnie czy buty, można zdobyć tylko drogą pomysłowej kradzieży w nocy lub wymuszenia „zamiany” na marny więzienny łach. Grypsujący może przymierzyć więzienne buty świeżaka i obwieścić, że leżą na nim jak ulał. Kradzież, wymuszona zamiana lub żądanie wykonywania przez świeżaka nieprzyjemnych lub poniżających czynności, prowadzą do konfrontacji. Prawie każdy świeżak staje wielokrotnie w podobnych sytuacjach. Jeśli dokona właściwego wyboru, podnosi to jego szansę na rychłe

dopuszczenie do grona grypsujących. Dodatkowo zachowuje też swoją własność i godność.

Niemal wszystkie gry oparte na konfrontacji między starym więźniem i świeżakiem posiadają strukturę przypominającą zmodyfikowaną grę „Chicken”. W oryginalnym „Chicken” gracze jednocześnie dokonują wyboru między dwoma akcjami: walką (F) lub kapitulacją (S). Najkorzystniejszym dla gracza wynikiem jest zwycięstwo mające miejsce wówczas, gdy podejmie on walkę, a przeciwnik skapituje. Jest ono korzystniejsze od obustronnej kapitulacji, zaś ta od poddania się przeciwnikowi podejmującemu walkę. Najgorszym wynikiem jest destruktywny, wyniszczający pojedynek. Oznacza to, że dla gracza I: $F_1S_{II} > S_1S_{II} > S_1F_{II} > F_1F_{II}$. W więzieniu takie preferencje przypisywane są mięczakom, które boją się obrażeń fizycznych i kapitulują przed twardym przeciwnikiem. Kapitulacja zadaje śmiertelny cios reputacji więźnia. Kodeks więzienny przykłada wielką wagę do okazywania siły charakteru w każdych okolicznościach. Tak więc dla twardego gracza kolejność dwóch ostatnich wyników jest odwrotna, czyli dla gracza I: $F_1S_{II} > S_1S_{II} > F_1F_{II} > S_1F_{II}$.

W grze „PseudoChicken” *Zabijaka*, czyli agresywny grypsujący inicjujący konfrontację, nie wie, czy ma do czynienia ze świeżakiem mięczakiem czy twardzielem. Wykonuje więc pierwszy ruch i czeka na reakcję świeżaka (patrz rysunek 6).

W tej grze świeżak nie jest świadom, że *Zabijaka* ma do dyspozycji dodatkowy ruch (patrz rysunek 7), i przypisuje mu standardowe preferencje dla typu „twardego”, tj. zamiast akcji Γ_T postrzega wypłatę (1,1), zaś zamiast akcji Γ_S – wypłatę (1,0). Ponownie jego reakcja zależy od typu jego charakteru. Gdy *Zabijaka* inicjuje walkę, miękki świeżak kapituje, podczas gdy twardy świeżak walczy. Gdy świeżak podejmie walkę, nie musi ona wbrew jego oczekiwaniom prowadzić do pojedynku na pięści. *Zabijaka* może kontynuować walkę lub też wycofać się z konfrontacji, tzn. może ogłosić, że świeżak przeszedł próbę. Na tym etapie dla *Zabijaki* akcja A dominuje nad C. Tak więc gra kończy się poddaniem się świeżaka-mięczaka lub ogłoszeniem przez *Zabijkę*, że świeżak-twardziel zaliczył próbę. Gracze mają następujące słabo dominujące strategie:

Zabijaka: F, A po F świeżaka; świeżak: miękki – S po F *Zabijaki*, F po S *Zabijaki*; twardy – zawsze F.

Podobnie jak przy wcześniej analizowanych grach, wartość diagnostyczną „PseudoChicken” przesłaniają problemy informacyjne. Jeśli świeżak jest poinformowany, tj. gdy akcje Γ_T i Γ_S są powszechnie znane, mamy do czynienia z trywialną równowagą w strategiach słabo dominujących, tzn:

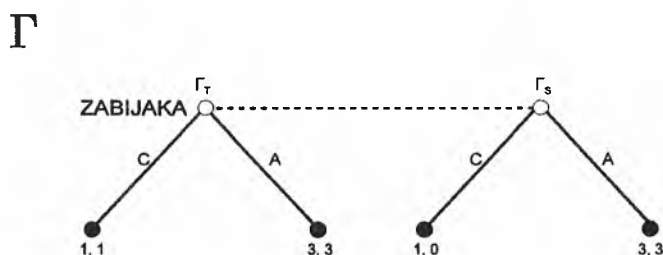
Zabijaka: F, A po F świeżaka.

Świeżak: zawsze F.

Dodatkowa akcja A *Zabijaki* ma kluczowe znaczenie dla jego motywacji do rozpoczęcia gry. Akcja A „ogłosić, że świeżak zaliczył próbę” różni się od akcji

S „poddąć się” tym, że postać prawdziwej gry jest powszechnie znana starszyźnie celi. Gdyby świeżak nie zaakceptował wycofania się Zabijaki i próbował dalej walczyć, szybko potwierdzą oni, że była to tylko próba. Gotowość starszyny do reinterpretacji gry rozwiązuje problem stojący przed społecznością grypsujących: jak wykorzystać świeżaka nie ryzykując przy tym utraty prestiżu lub odniesienia obrażeń, jeśli okaże się on twardy. Istnienie ukrytego ruchu zapewnia więc pomysłowe zabezpieczenie całej starszyny przed twardymi świeżakami. Przy braku skutecznych kar ze strony władz więzienia za wszczynanie bijatyk zabezpieczenie takie dostarcza zabijakom więziennym wystarczającą motywację do inicjowania testów.

Rysunek 7. Dodatkowy ruch Zabijaki



Uwagi: C – kontynuacja walki, A – ogłoszenie, że świeżak pomyślnie zdał test. Akcja A dominuje akcję C.

Przy braku zabezpieczenia akcją A Zabijaka nie ma możliwości wycofania się z walki i akcje Γ_T i Γ_S redukują się odpowiednio do wypłat (1,1) i (1,0). Gra taka jest rozgrywana w więzieniach rzadziej niż wariant z ukrytym ruchem. Gra rozpoczyna się, jeśli Zabijaka oceni, że prawdopodobieństwo napotkania miękkiego przeciwnika jest wystarczająco duże, by podjęcie loterii zawierającej zwycięstwo z miękkim przeciwnikiem i walkę z twardym było korzystniejsze od status quo. Następnie wygrywa on, jeśli przeciwnik rzeczywiście okazuje się miękkim, i walczy, jeśli okazuje się on twardy. Do gier takich może dojść, gdy Zabijaka zaatakuję innego członka starszyny lub świeżaka, kiedy w celi nie ma starszyny, która mogłaby właściwie zinterpretować jego działania¹³.

¹³ W amerykańskich więzieniach osadzeni, którzy często inicjują interakcje z użyciem przemocy w celu uzyskania określonych dóbr, otrzymują etykietkę *goryli*. Model „PseudoChicken” dość dobrze opisuje interakcje z gorylem. Jak zauważa Sykes, „w wielu przypadkach *goryl* nie musi używać przemocy, ponieważ sama jej groźba wisząca w tle wystarcza mu do osiągnięcia celów”.

Tajny żargon, kodeks zachowań i gry językowe

Dotarcie przez świeżaka do tego etapu oznacza, że został on zaakceptowany jako przyszły grypsujący i dopuszczony do rozpoczęcia tajnego szkolenia zwanego *bajerą*¹⁴ lub uniwersytetem więziennym. Na odbywających się późną nocą zajęciach bajery zmieniający się zespół instruktorów objaśnia kandydatom szczegóły żargonu, znaczenie prób oraz normy zachowania. Pytania są powtarzane dotąd, aż wyeliminowane zostaną wszystkie błędy. Nawet gdy instruktor obudzi kandydata w środku nocy, ten powinien odpowiedzieć prawidłowo na jego pytanie. Tajna wiedza jest zabezpieczeniem grypsującego na wypadek przeniesienia do nowego więzienia. Dla świeżaka jest ona barierą uniemożliwiającą mu wejście w świat grypsujących bez odpowiedniego przeszkolenia i akceptacji przez innych grypsujących.

Nacisk na poznanie przez świeżaka wszystkich szczegółów i ducha tajnej wiedzy jest bardzo silny. Na typową bajerę składa się od pięćdziesięciu do stu godzin wykładów i egzaminów. Zakres materiału jest olbrzymi i wstępna edukacja obejmuje jedynie podstawy. Nawet pilne szlifowanie tajnego języka w czasie długiego wyroku może nie wystarczyć, aby opanować go perfekcyjnie. W każdym momencie więziennej kariery grypsujący może zetknąć się z nieznanym sobie terminem. Poniżej przedstawiono krótki opis najbardziej kluczowych aspektów tajnej wiedzy.

Wszystkie obiekty w świecie więzienia, części ciała oraz typowe więzienne sytuacje mają swoje nazwy. Najbardziej podstawowe nazwy są w celi stosowane uniwersalnie przez grypsujących i frajerów, inne są zastrzeżone wyłącznie dla grypsujących. Największe znaczenie mają tabu językowe. Porównywanie grypsującego do kobiety, nazywanie go komunistą lub słowne sugerowanie pasywnych czynności homoseksualnych jest bezwzględnie zabronione. Złamanie przez grypsującego tabu może spowodować zdegradowanie go do niższej kasty. Jeśli frajer lub cwel naruszy tabu, musi zostać ukarany. Przyczyny kary nie wolno mu jednak wyjaśnić, za wyjątkiem najbardziej elementarnych przewinień. Jedną z fundamentalnych nieformalnych reguł grypsujących mówi, że żadnemu niegry-

Ponadto tym, co odróżnia goryla od innych osadzonych jest „ewidentna gotowość do instrumentalnego stosowania przemocy (...), nie zaś intensywność, wymiar czy ciągłość stosowania przemocy” (Sykes 1958: 91). Inni amerykańscy osadzeni gardzą gorylami. W Polsce grypsujący, którzy uporczywie inicjują interakcje z innymi grypsującymi z użyciem przemocy, są czasem karani przez ogół więźniów pewnym ostracyzmem towarzyskim. Twardość jest wysoko ceniona, gdy alternatywą jest załamanie się lub gdy jest stosowana instrumentalnie wobec niższych kast w celu osiągnięcia konkretnych korzyści, jednak nie jako sposób życia.

¹⁴ Oprócz „więziennego uniwersytetu” słowo „bajera” posiada także szereg innych znaczeń: oznacza język więzienny, opowiadanie długich więziennych historii lub umiejętność mówienia w sposób wciągający słuchaczy.

psującemu nie wolno udzielić wyjaśnienia mogącego zagrozić tajnemu charakterowi wiedzy grypsujących.

Normy zachowania grypsujących należą do dwóch podstawowych kategorii. *Zasady* zachowania obejmują bardzo ogólne zestawy wytycznych, takich jak: *zastawka* (dotrzymanie słowa grypsującego), solidarność (z innymi grypsującymi wobec pozostałych więźniów lub przeciwności losu), lojalność (wobec innych więźniów przeciwko strażnikom), dyskrecja (nieujawnianie jakiegokolwiek istotnej informacji osobom trzecim), higiena osobista.

Normy *zachowań* lub *sytuacji* opisują konkretne interakcje, w których nie jest łatwo wydedukować właściwego toku postępowania z zasad ogólnych. Na przykład podawanie ręki niegrypsującemu jest generalnie zakazane: można ją podać, tylko jeśli wiadomo na pewno, że druga strona jest grypsującym. Istnieją wyjątki od reguł zachowania, np. wolno podawać rękę bratu, ojcu lub lekarzowi, który uratował więźniowi życie, nawet jeśli nie są oni grypsujący. Szczegółowe dyskusje wyjątków przypominają czasem stopniem komplikacji i zaangażowaniem stron zgłębianie precedensów prawnych.

Wiele reguł zachowania reguluje interakcje grypsującego z różnymi kategoriami przedmiotów w więzieniu. Przedmioty świata więziennego dzielą się hierarchicznie na *czyste*, *brudne* i *przestrzelone*. Jedzenie grypsującego może się stykać jedynie z przedmiotami czystymi. Przedmiotów takich można również dotykać. Przedmiotów brudnych można także dotykać, nie mogą jednak one stykać się z jedzeniem. Przedmiotów przestrzelonych dotykać nie wolno. Fizyczny kontakt z obiektem o mniejszej czystości może spowodować degradację obiektu lub osoby. Przedmiotami są również części ciała więźniów. Typowe pytanie egzaminacyjne z bajery brzmi: „Jakiego typu przedmiotem jest odbyt cwela?”. Prawidłowa i raczej nieoczekiwana odpowiedź mówi, że jest on przedmiotem brudnym, a nie przestrzelonym, jako że może zostać dotknięty przez penis grypsującego. To penis cwela jest przedmiotem przestrzelonym.

Gry językowe są słownymi odpowiednikami gier. Niektóre gry są rzeczywistymi grami lub zagadkami słownymi. Inne odnoszą się pośrednio do różnych zasad i zachowań. Gra językiem zaczyna się od pierwszego pytania zadawanego przez grypsujących nowemu więźniowi wchodzącemu do celi: „Czy grypsujesz?”. Mimo oczekiwania klarownej i jednoznacznej odpowiedzi, członek kasty nie może po prostu odpowiedzieć „tak”. Powinien odpowiedzieć: „Ludzi zapytaj!”. To odwołanie się do reputacji sugeruje, że przynależność kastowa więźnia jest szeroko znana i łatwa do potwierdzenia.

Tajny charakter wiedzy grypsujących broni się zadziwiająco skutecznie przed ciekawym okiem i uchem badacza. Czujność innych grypsujących spowodowała dwukrotne rozszyfrowanie Studenta jako „socjologa w przebraniu” – choć był on w rzeczywistości prawdziwym więźniem. Mechanizmy *rozkmíniania*, czyli odkrywania prawdziwej tożsamości współwięźnia są skomplikowane. Choć

słowniki żargonu więziennego istnieją, stają się one nieaktualne już niedługo po publikacji. Interesującym jest porównanie oryginalnego języka grypsujących z wersją wieloletniego frajera. Ta druga zawiera liczne błędy, które grypsującemu wyraźnie i jednoznacznie zabroniono popełniać. Błędy te wskazują, że frajer nie przeżył regularnej nocnej bajery. Podobne błędy popełniają zazwyczaj funkcjonariusze więzienni i badacze więzienia.

Zdradzeniu sekretów przez wtajemniczonych zapobiega szereg mechanizmów. Kara za takie przewinienie jest surowa i może zawierać zbiorowy gwałt na zdrajcy. Z tego powodu nawet byli grypsujący wykluczeni z kasty niechętnie zdradzają poznane sekrety. Innym mechanizmem jest nieustająca zmienność więziennego języka. Niektóre z jego kluczowych elementów lub symbolicznych tabu są wymieniane lub przekształcane co kilka lat, przy czym grypsujący w różnych więzieniach wykazują zadziwiający stopień koordynacji przy wprowadzaniu zmian. Typowym wskaźnikiem zamieszania jest częste zamienne używanie w literaturze i przez personel więzień dwóch z pozoru identycznych terminów: „grypsujący” i „grypser”. Oba te słowa w latach siedemdziesiątych posiadały identyczne znaczenie. Później drugie z nich zaczęło oznaczać byłego grypsującego, który został zdegradowany do frajera, ale próbował udawać grypsującego w nowym więzieniu lub oddziale. Niejasności takich brak w relacjach więźniów politycznych, którzy przeszli regularne nocne szkolenie w ramach bajery (patrz Geresz 1986: 20; Kamiński i Gibbons 1994).

Odstępstwa od podstawowych wzorców

Gry rozgrywane przez więźniów nie są im narzucane z zewnątrz, ale są wymyślane przez nich samych. Warunki fizyczne, zewnętrzne reguły instytucji, a nawet normy subkultury grypsujących narzucają dużo słabsze ograniczenia niż konkretna gra czy sytuacja decyzyjna. Umożliwia to modyfikację podstawowych wzorców. Zręczny więzień jest często w stanie wykorzystać ten fakt i narzucić otoczeniu swoją grę. Doskonałym przykładem wykorzystania reguł grypsujących do własnych celów jest poniższa historia.

Strażnik wpełchnął Księcia głębiej do celi i zatrzasnął drzwi. Kilku grypsujących natychmiast otoczyło nowego więźnia. „Grypsu...” – Książę przerwał w pół słowa zadającemu rytualne pytanie. „Nie, nie grypsuję.” Postacie poruszyły się i przysunęły bliżej. Książę wyjął zza rękawa ulamaną żyłkę i wrzasnął szaleńczo: „Jestem frajerem, frajerem-świrem. Paragraf dwadzieścia pięć. Zostawcie mnie w spokoju, albo...” – spojrzał na nieporuszone twarze – „potnę was na kawałki”. Nikt nawet nie drgnął. Książę szybko chlasnął ostrzem po swojej lewej ręce i uśmiechnął szeroko odsłaniając spróchniałe piątki zębów. Krople krwi zaczęły kapać na podłogę. Otaczające go postacie powoli rozsunęły się. Jedna

z nich podjęła decyzję. „OK, jesteś frajerem, ale jesteś twardym frajerem. Ty nie zrobisz nikomu krzywdy, my ci nie zrobimy krzywdy. A teraz posprzątaj”.

Gdy Student spotkał go w więzieniu, Ksiązę pokazał mu szereg kilkucentymetrowych blizn na przedramieniu, mówiąc: „Trzeba uważać, by nie przeciąć sobie żyły”. Jako narkoman Ksiązę był skazany na rolę frajera, bez szans na awans do kasty grypsujących. Wkraczając do nowego środowiska wysyłał więc wiarygodny sygnał, że jest twardy i bez problemu znosi ból. Reputacja twardziela, szczególnie w nowej celi, niezwykle przydaje się również i frajerowi. Sygnał Księcia był na tyle silny, że rutynowo blokował potencjalne represje.

Normy i zasady mogą ulec rozluźnieniu. Zdarza się to najczęściej w nietypowych przypadkach więźniów politycznych, szaleńców, seryjnych morderców czy sławnych bandytów, lub w nietypowych miejscach, takich jak więzienia o stosunkowo dużym udziale frajerów czy szpitale więzienne. Przyczyną może być strach przed innymi kastami lub administracją, szacunek do wyjątkowego frajera (politycznego lub sławnego bandyty), bądź inne czynniki. Starszyzna może stawiać świeżakom mniej lub bardziej wygórowane wymagania w zależności od tego, czy populacja cweli lub frajerów zanika lub jest zbyt duża, lub jeśli grypsujący są naciskani przez personel więzienia. Rozluźnienie przestrzegania norm może być wynikiem decyzji starszyny albo konsekwencją braku zdolności lokalnych grypsujących do egzekwowania swego kodeksu. W języku grypsujących ogólne rozluźnienie podstawowych norm w niezwyklej okolicznościach nosi nazwę *rozluźnienia rygoru*. Wraz z luźnym rygorem zmniejsza się zbiór tabu, zakazanych wyrażen i zachowań. Z drugiej strony, w blokach cel dla młodocianych przestępców lub po ogłoszeniu przez grypsujących *czerwonego rygoru* w wyniku jakichś niezwyklej wydarzeń obowiązują ostrzejsze niż zazwyczaj normy, nazywane często *kopytkowaniem*.

Podsumowanie

Surowe warunki i silny związek między losem więźnia a podejmowanymi przezeń codziennie w więzieniu decyzjami kształtują sprytnych, uważnych graczy. „Jednym z najbardziej zaskakujących i zadziwiających zjawisk [w więzieniu] jest wyjątkowy dobrze wykształcony zmysł obserwacji każdego doświadczonego więźnia” (Herling-Grudziński 1989: 20). Podobnie Bukowski (1984: 219) „był wielokrotnie zdumiony, jak [więźniowie] błyskawicznie identyfikowali charakter [świeżaka], dostrzegali jego słabości i zawsze byli w stanie przewidzieć jego przyszłą rolę”. Ci zręczni gracze projektują złożone gry i próby, trudne do zauważenia i właściwego zrozumienia przez obserwatora z zewnątrz. Strategie i wyniki takich gier wydają się okrutne i nieludzkie. Wyплаты mierzone są latami odjętymi od wyroku, prestiżem, czasem zaś pozornie bezwartościowymi dobrami, takimi jak

paczki herbaty. Rytuały, język i symboliczne zachowania towarzyszące grom rozgrywanym przez więźniów wydają się dziwaczne i trudno je zrozumieć zewnętrznemu obserwatorowi, jeśli nie dysponuje on pełnią informacji. Niemniej jednak reprezentują one celowe działania rozważnych graczy, którzy podejmują decyzje w ramach istniejących ograniczeń subkulturowych i instytucjonalnych.

Zrozumienie norm i języka subkultury jest kluczowe z punktu widzenia sytuacji osobistej więźnia. Dysponujący pełną informacją więzień potrafi poradzić sobie dużo lepiej niż więzień jedynie twardy i silny. Paradoksalnie determinacja w wyborze postawy twardej zazwyczaj prowadzi do odnoszenia mniejszych obrażeń fizycznych niż przyjmowanie postawy ugodowej. Niniejsza praca prezentuje trzy tezy ogólne.

(1) Większość rytuałów inicjacyjnych, niezależnie od tego, jak dziwacznie wyglądałyby one dla obserwatora zewnętrznego, można wytłumaczyć w kategoriach przydatności do zbierania informacji o nowym więźniu. Najważniejszymi nieznanymi cechami świeżaka są: siła charakteru (twardość) i spryt. Różne normy subkultury więziennej pomagają utrzymać wyraźny podział między tymi, którzy już przeszli próby, a pozostałymi.

(2) W rytuałach inicjacyjnych więcej jest sprytu i podstępów niż rzeczywistego bólu i cierpienia. Oszukanie świeżaka zamiast przeprowadzania surowej próby pozwala zmniejszyć poziom przemocy w celi, a co za tym idzie, prawdopodobieństwo poniesienia kary ze strony personelu. Przemoc i surowe sankcje nie są jednak całkowitą iluzją. Występują one często, gdy ma dojść do zdegradowania danego więźnia do niższej kasty. Przy całkowitym braku rzeczywistej przemocy wiarygodność granic oddzielających kasty zostałaby nadszarpnięta.

(3) Fikcyjny charakter typowego testu stwarza podstawowy dylemat: świeżak znający dany test może udąć zarówno siłę charakteru, jak i spryt. Trudność w odróżnieniu gracza dobrze poinformowanego od gracza o pożądanym cechach charakteru jest słabą stroną większości więziennych gier inicjacyjnych. Niewiele świeżaków dysponuje informacjami, które uczyniłyby z nich graczy dobrze poinformowanych. Niemniej jednak problem istnieje i doświadczeni grypsujący zdają sobie zeń sprawę, co motywuje ich do wymyślania nowych, bardziej pomysłowych testów. Dodatkowej motywacji dostarczają dodatkowe korzyści uzyskiwane przez grypsujących organizujących testy. Efektem jest bogaty wachlarz współzawodniczących ze sobą testów oraz częste zmiany języka i tajnego kodeksu zachowań grypsujących.

Aneks. Metodologia zbierania danych

Subkultura karnych instytucji totalnych jest niezwykle trudna do badania. Więźniowie zazdrośnie strzegą swej wiedzy. Lekkomysłne ujawnienie krytycz-

nej informacji może wydłużyć wyrok, narazić na szwank warunkowe zwolnienie, obniżyć status więźnia w celi, ograniczyć dostępne dlań zasoby lub zdekonspirować go podczas symulowania choroby. Wiele danych statystycznych opisujących subkulturę więzienną jest ubogich bądź zafałszowanych. Więźniowie uczą się pomysłowych metod oszukiwania nie tylko siebie nawzajem, ale także strażników, lekarzy i psychologów. Socjolog wykorzystujący w polskich więzieniach kwestionariusze jest zazwyczaj brany za psychologa więziennego. W takiej sytuacji odpowiedzi więźnia na pytania socjologa są funkcją tego, jak ankietowany wyobraża sobie potencjalny wpływ odpowiedzi na swoje żywotne interesy. Jest to rodzaj środowiska „broniącego się przed badaniem” (Moczydłowski 1992).

Materiał empiryczny do niniejszego artykułu pochodzi z więziennych doświadczeń autora, podczas aresztowania studenta socjologii i matematyki zainteresowanego antropologią kulturową. Autor, kierujący pracą podziemnych wydawnictw Solidarności STOP i Książnica Literacka, został aresztowany w 1985 roku przez komunistyczną służbę bezpieczeństwa. Trafił do aresztu wraz z zawodowymi przestępcami. Zaraz po aresztowaniu zdecydował się wykorzystać swoją sytuację osobistą do zbadania świata więzienia polskiego od wewnątrz. Przyjął rolę „uczestnika-observatora”, beznamietnie rejestrującego swe własne, przypadkowe doświadczenia (Kamiński 1988). Zebrany materiał został częściowo wykorzystany przy pisaniu pracy magisterskiej. W 2004 roku ukazała się w wydawnictwie Princeton University Press książka *Games Prisoners Play* będąca rozszerzeniem też zawartych w niniejszym artykule.

Dane były zbierane w ciągu pięciu miesięcy uwięzienia w trzynastu celach dwóch więzień, podczas interakcji z około 190 więźniami. Autor nawiązał bliskie kontakty z około 140 więźniami. Większość tego czasu spędził on jako kandydat na grypsującego. Ostatecznie poznał dokładnie różne wersje tajnego kodeksu i zasad grypsowania. Przeszedł przez rolę świeżaka (dwukrotnie), potencjalnego frajera, grypsującego, a także osiągnął status eksperta samookaleczeń. Został poddany testom przecielania, chrztu oraz wszystkim innym opisanym w niniejszej pracy. Znaczenie gierk wyjaśniono mu podczas tajnego szkolenia znaczącego koniec okresu kandydackiego do kasty grypsujących.

Oprócz biernej obserwacji oraz losowo tworzonych sytuacji strategicznych autor zainicjował około pięćdziesięciu długich wieczornych konwersacji dotyczących wszelkich aspektów subkultury więziennej (bajery), które angażowały zazwyczaj całą celę. Jako zachętę dla więźniów do brania udziału w bajerach stawiał on im *czajurę*, esencję herbaty, posiadanie i picie której było zabronione w areszcie w 1985 roku. Czajurę przygotowuje się za pomocą własnoręcznie wykonanych urządzeń umożliwiających pobieranie prądu z żarówek; można ją kupić na więziennym czarnym rynku. W warunkach deprywacji sensorycznej więzienia czajura działa jak słaby narkotyk i rozwiązuje więźniom języki. Podstawo-

wą zasadą stosowaną przez autora we wszystkich bajerach było uniezależnienie kolejnych obserwacji od prowadzącej do nich drogi, tj. uwolnienie umysłu od wszelkich założeń, które mogłyby uczynić proces jego uczenia się funkcją zasłyszanych wcześniej opowieści lub interpretacji. Najlepszym źródłem informacji o normach subkultury było tajne nocne szkolenie grypsujących służące przekazywaniu tajnej wiedzy wybranym świeżakom przy przyjmowaniu ich do kasty grypsujących. Zapalonemu badaczowi więziennej subkultury trudno sobie wyobrazić lepszą okazję do nauki niż seria wykładów więziennych mędrców chętnych do podzielenia się z nim całą swą wiedzą! Tym bardziej, że za brak postępów w zgłębianiu przedmiotu groziła *marchewa* albo *blacha* (uderzenie otwartą dłonią w czoło).

Autor w sekrecie zapisywał swoje obserwacje i żargonowe słownictwo na skrawkach papieru. Następnie, przed wizytami rodziny, grypsy te były umieszczane w specjalnie spreparowanym obcasie buta i szmuglowane poza więzienie w celu bezpiecznego przechowania. Jako dodatkowe zabezpieczenie autor wysyłał do rodziny liczne listy opisujące te aspekty więziennego życia, które miały szansę przejść przez więzienną cenzurę. Po wyjściu na wolność okazało się jednak, że archiwum złożone ze skrawków papieru okazało się być mniej użyteczne, niż można było oczekiwać. Intensywność więziennych przeżyć była tak silna, że pozwoliła autorowi precyzyjnie zrekonstruować wszystkie kluczowe interakcje i fakty nawet bez konieczności odwoływania się do notatek. Dzięki swoim doświadczeniom stał się on ekspertem od żargonu więziennego oraz formalnego kodeksu zachowań.

Na koniec warto dodać, że doświadczenia autora zostało uzupełnione szeregiem wspomnień i opowieści innych więźniów (Stwora 1967; Bukowski 1984; Geresz 1986; Herling-Grudziński 1989), jak również materiałem zebranych bardziej standardowymi technikami badawczymi (Michalski i Morawski 1971; Moczysłowski 1992; Stępnia 1993).

Tłumaczenie: Michał Chaciński

Literatura

- Akers, Ronald L., Norman Hayner i Werner Gruninger. 1974. *Homosexual and Drug Behavior in Prison: A test of the functional and importation models of the inmate system*. „Social Problems” 21: 410–422.
- Akers, Ronald L., Norman Hayner i Werner Gruninger. 1977. *Prisonization in Five Countries: Type of prison and inmate characteristics*. „Criminology” 14: 527–554.
- Becker, Gary. 1968. *Crime and Punishment: An Economic Approach*. „Journal of Political Economy” 76(2): 168–217.

- Bowker, Lee H. 1977. *Prisoner Subcultures*. Lexington, MA: Lexington Books.
- Bukowski, Włodzimierz. 1984. *I powraca wiatr...* Warszawa: CDN.
- Clemmer, Donald. 1940. *The Prison Community*. Boston: Christopher.
- Gambetta, Diego. 2001. *Violence and Information in Prison, Crimes and signs: essays on underworld communication*. (w czym???, pełny tytuł!!) New Jersey: Princeton University Press.
- Garabedian, Peter, G. 1963. *Social Roles and Processes of Socialization in the Prison Community*. „Social Problems” 11: 139–152.
- Geanakoplos, John, David Pearce i Ennio Stacchetti. 1989. *Psychological Games and Sequential Rationality*. „Games and Economic Behavior” 1: 60–79.
- Geresz, Jerzy. 1986. *Relacja*. W: Andrzej Szański (red.), *Polityczni. Więźniowie polityczni w Polsce lat 1981–1986*, s. 17–41. Warszawa: Przedświt.
- Goffman, Erving. 1961. *Asylums. Essays on the Social Situation of Mental Patients and Other Inmates*. Garden City, New York: Anchor Books, Doubleday & Company, Inc.
- Heffernan, Esther. 1972. *Making It in Prison: The Square, the Cool, and the Life*. New York: John Wiley.
- Herling Grudziński, Gustaw. 1989. *Inny świat. Zapiski sowieckie*. Warszawa: Czytelnik.
- Irwin, John. 1970. *The Felon*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kamiński, Marek, M. 1988. „Badacz i uczestnik. Procesy poznawania więzienia”. Nieopublikowana praca magisterska, Warszawa: Uniwersytet Warszawski.
- Kamiński, Marek, M. i Don C. Gibbons. 1994. *Prison Subculture in Poland*. „Crime & Delinquency” 40(1): 105–119.
- Michalski, Henryk i Jacek Morawski. 1971. *Słownik gwary więziennej*. Warszawa: Ośrodek Badań Przestępczości Ministerstwa Sprawiedliwości, Departament Szkolenia Wydawnictw MSW.
- Miller, Walter B. 1958. *Lower Class Culture as a Generating Milieu of Gang Delinquency*. „Journal of Social Issues” 14: 5–19.
- Moczydłowski, Paweł. 1992. *The Hidden Life of Polish Prisons*. Bloomington: Indiana University Press.
- Reisig, M. D. i Y. H. Lee. (pełne imiona!!!) 2000. *Prisonization in the Republic of Korea*. „Journal of Criminal Justice” 28: 23–31.
- Schrag, Clarence. 1961. *A Preliminary Criminal Topology*. „Pacific Sociological Review” 4: 11–16.
- Stępnia, Klemens. 1993. *Słownik tajemnych gwar przestępczych*. London: Puls Publications ILd.
- Stwora, Jacek. 1967. *Co jest za tym murem?* Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Sykes, Gresham, M. 1958. *The Society of Captives*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Sykes, Gresham M. i Sheldon L. Messinger. 1960. *The Inmate Social System*. W:

- Richard A. Cloward, Donald R. Cressey, George H. Grosser, Richard McCleery, Lloyd E. Ohlin, Gresham M. Sykes i Sheldon L. Messinger (red.), *Theoretical Studies in Social Organization of the Prison*, s. 5–7. New York: Social Science Research Council.
- Thomas, Charles W. i David M. Petersen. 1977. *Prison Organization and Inmate Subcultures*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.
- Tucker, Donald. 1982. *A Punk's Song: View from the Inside*. W: Anthony M. Scacco (red.), *Male Rape: a Casebook of Sexual Aggressions*, s. 58–79. New York: AMS Press.
- Wantchekon, Leonard i Andrew Healy. 1999. *The Game of Torture*. „Journal of Conflict Resolution” 43(2): 230–243.

Games Prisoners Play. Allocation of Social Roles in a Total Institution

Summary

A new inmate, or “rookie,” who enters a total institution, usually faces “tests” and “games” organized by the “old crew.” This paper argues that such initiation rituals are often designed by inmates in order to uncover a rookie's personal characteristics, such as toughness and cleverness. While such rituals may seem violent, they usually involve more skillful deception and tricks than pain and suffering. The basic idea is to persuade the rookie that he or she faces some tough choice – and watch his or her reaction to adverse or unusual circumstances. The mock character of a typical test creates a fundamental problem for its validity since an informed rookie can simulate both toughness and cleverness. Thus, an informed rookie cannot be distinguished from one with the desired characteristics. This problem is well recognized by most knowledgeable inmates and motivates them to search for new games and tests. The result is a wide variety of competing tests, frequent changes of argot and the secret code of behavior. The initiation rituals are modeled as simple games and decision problems. The ethnographic material was collected by the author as a political prisoner in Poland in 1985.

Key words: prisonization, total institution, games, jail, initiation test.