

## Gry w relacji jednostka – państwo jako przejaw deformacji tożsamości obywatelskiej

Nihora Khazratova<sup>1</sup>

*Zachodnioukraiński Uniwersytet Narodowy, Tarnopol*

<https://orcid.org/0000-0002-1471-3234>

Inha Petrovska

*Lwowski Uniwersytet Narodowy im. Iwana Franki*

<https://orcid.org/0000-0001-7544-945X>

### Streszczenie

**Cel:** Celem artykułu jest przedstawienie koncepcji ujmowania tożsamości obywatelskiej, a w szczególności jej relacji z państwem w paradygmacie podmiot–przedmiot jako gry.

**Metody:** Analiza transakcyjna Erica Berne’a i podejście podmiotowe zostały wykorzystane jako podstawa autorskiej koncepcji gier obywatelskich. W rozważaniach prezentujemy również teoretyczne modele gier obywatelskich, a także analizę każdej gry zgodnie ze schematem Berne’a, ze szczegółowym omówieniem graczy, korzyści psychologicznych, głównych transakcji gry i wzorców wyjścia z niej. Wyniki analizy posłużyły do zaproponowania koncepcji gier deformujących tożsamość obywatelską oraz do scharakteryzowania gier według schematu analizy transakcyjnej Berne’a: „Prześladowanie”, „Patriota”, „Obrażony”, „Pasożyt”, „Heroiczny pracownik”.

**Konkluzja:** Gry zastępują zdrową relację między jednostką a państwem, która powinna składać się ze wzajemnie korzystnych i niezbędnych transakcji. Jeśli zdrowa wymiana jest niemożliwa, używa się gry w celu zapewnienia każdemu graczowi psychologicznego zysku. Analiza gry może poszerzać świadomość jednostki w zakresie samorealizacji obywatelskiej, daje szansę „wyjścia z gry” i optymalizacji relacji z państwem.

**Słowa kluczowe:** tożsamość obywatelska, gry, relacje, państwo

---

<sup>1</sup> Adres do korespondencji: nihora.khazratova@uwm.edu.pl.

W ostatnich dziesięcioleciach zagadnienie tożsamości obywatelskiej cieszy się dużym zainteresowaniem psychologów oraz przedstawicieli dyscyplin pokrewnych. Należy zauważyć, że pojęcie *tożsamość obywatelska* nie ma jednej definicji w psychologii społecznej i politycznej.

Tożsamość obywatelska jest uważana za rodzaj tożsamości organizacyjnej, która stanowi cenne i znaczące doświadczenie pozwalające jednostce identyfikować się jako obywatel państwa (Khazratova, 2015; Petrovska, 2019b, 2021). Promuje integrację osobistych postaw wobec obywatelstwa, nawet gdy zmieniają się wartości/orientacje obywatelskie, i działa jako psychologiczny regulator zachowań obywatelskich.

Kształtowanie się tożsamości obywatelskiej jest procesem złożonym i nieliniowym (Petrovska, 2019a). Podobnie jak w przypadku rozwoju osobistego nie zawsze gwarantuje się pomyślne ukształtowanie tożsamości obywatelskiej. Tak jak jednostka może osiągnąć dojrzałość emocjonalną w ciągu swojego życia lub jej nie osiągnąć, tak tożsamość obywatelska osoby dorosłej może być zarówno dojrzała, jak i niedojrzała. Co więcej, proces kształtowania się tożsamości obywatelskiej może prowadzić do stanów nieoptymalnych, a nawet anormalnych. W pierwszej części artykułu omówione zostanie podejście do analizy tożsamości obywatelskiej zaproponowane w psychologii, a następnie przedstawiona będzie perspektywa gry jako deformacji tej tożsamości.

## **Tożsamość obywatelska jako kategoria psychologiczna**

Pojęcie tożsamości obywatelskiej często łączy się z pojęciami tożsamości narodowej i etnicznej (Cohen i Chaffee, 2013; Constant i Zimmerman, 2012; Curti-capean, 2007; Guibernau, 2007; Pittinsky i in., 1999) i jest analizowane w szerokim kontekście zachowań politycznych (Duckitt i Sibley, 2016; Kaldor, 2013), a także codziennych aktywności związanych z kształtowaniem proaktywnych postaw wobec partycypacji obywatelskiej (Grabovska i Petrovska, 2017; Krzywosz-Rynkiewicz i Zalewska, 2011; Petrovska, 2016).

Sekulić i Šporer twierdzą, że tożsamość obywatelska to pojęcie szersze niż tożsamość etniczna (Sekulić i Šporer, 2008). Hristova i Cekik opisali cztery typy relacji pomiędzy tożsamością obywatelską a etniczną:

- 1) oba pojęcia są niezależne (nie pokrywają się);
- 2) tożsamość obywatelska jest częścią tożsamości etnicznej i ma charakter wtórny;
- 3) tożsamość etniczna jest częścią tożsamości obywatelskiej;
- 4) tożsamość obywatelska i etniczna zostają zespolone, co stanowi idealny scenariusz w społeczeństwie obywatelskim (Hristova i Cekik, 2013).

Tożsamość, szczególnie w wymiarze narodowym i obywatelskim, jest kategorią związaną z przestrzenią. Transformacja ponowoczesna doprowadziła do zmian w przestrzeni społecznej i przyczyniła się do nowego rozumienia tożsamości, którą obecnie uznaje się raczej jako konstrukt dynamiczny niż statyczny, zawierający różne schematy JA (realne, idealne, powinnościowe itp., zob. Higgins i in., 1994).

Zatem złożoność i różnorodność koncepcji siebie, w tym w odniesieniu do państwa, może być sposobem na uregulowanie relacji jednostki z państwem, zwłaszcza w kontekście zmieniającej się rzeczywistości politycznej.

## **Pojęcie zdrowej i zdeformowanej tożsamości obywatelskiej**

Kształtowanie się tożsamości obywatelskiej jest procesem ciągłym i dyskretnym, podczas którego osobowość jednostki na różnych etapach dojrzewania nabyla odpowiednią tożsamość organizacyjną. Tożsamość obywatelska kształtuje się w dychotomii „osobowość jednostki–państwo”, ponieważ świadomość i doświadczenie obywatelstwa wymagają zrozumienia stosunku formalnego między sobą a państwem. Stosunek ten nie zależy od pochodzenia etnicznego człowieka i wiąże się z pewnym zestawem wzajemnych praw, obowiązków i przywilejów (Sofinska, 2019).

Ponieważ relacja między obywatelem a państwem nie zawsze jest optymalna (może być niesprawiedliwa, niepartnerska, czasem nawet krzywdząca i traumatyczna), tożsamość obywatelska również może odbiegać od normy. Te nieoptymalne warianty obejmują zdeformowaną i niedojrzałą tożsamość obywatelską.

Zdeformowana tożsamość obywatelska może objawiać się poprzez zniekształcone postrzeganie państwa jako organizacji społecznej, poprzez przesadne lub niedoceniane postrzeganie roli państwa w życiu jednostki lub poprzez zaburzoną relację między obywatelem a państwem. Na przykład nietolerancja i sprzeciw wobec obywateli innych państw oraz grupowe faworyzowanie współobywateli wzrasta, gdy znaczenie własnego państwa jest przesadzone i gdy państwo ulega sakralizacji. Deformacja tożsamości obywatelskiej wiąże się z dysharmonijną relacją między jednostką a państwem: państwo surowo ogranicza zachowania obywatelskie, narzuca poglądy polityczne, żąda maksymalnego poświęcenia, całkowicie ignorując prawa obywatelskie.

Tożsamość obywatelska jest niedojrzała, gdy u zdrowej psychicznie osoby dorosłej jest ona słabo rozwinięta lub jej nie ma. Dzieje się tak w przypadkach, gdy tożsamość kosmopolityczna/cywilizacyjna wchłania tożsamość obywatelską. Może to prowadzić do stanu, gdy jednostka jest wewnętrznie przeciwna państwu, ale nie chce zastanawiać się nad odrzuceniem państwa, a nawet przyznać się do tego. W niektórych przypadkach brak tożsamości obywatelskiej może mieć wartość adaptacyjną (np. na terytorium „spornym”, gdzie granice i suwerenność często ulegają zmianie, szansa szybkiej zmiany obywatelstwa i tożsamości może być ważną umiejętnością przetrwania). Niedojrzała tożsamość obywatelska jest przejawem alienacji od państwa. Osoba będąca formalnym obywatelem odmawia samostanowienia i psychologicznie dystansuje się od obywatelstwa jako niepotrzebnej formalności.

W artykule skupiono się na zdeformowanej tożsamości obywatelskiej rozpatrywanej w kategoriach gry. Obywatele różnych państw mogą reprezentować różne deformacje tożsamości obywatelskiej. Na przykład obywatele państw totalitarnych mogą sakralizować i gloryfikować swoje państwo: „Moje państwo jest duże i silne i może zagrozić całemu światu”. Obywatele innych krajów mogą wchodzić ze swoimi państwami w inne gry, w których np. próbują się nawzajem oszukać.

Różnorodność gier może mieć związek zarówno z czynnikami historycznymi, jak i mentalnością polityczną obywateli i może ustalać się w dwóch paradygmatach: przedmiotowo-podmiotowym (gdzie jednostka jest przedmiotem, a państwo podmiotem) lub odwrotnie podmiotowo-przedmiotowym (gdzie jednostka jest podmiotem, a państwo przedmiotem relacji). Dla przykładu, w państwach, które historycznie rozwinęły się jako imperium, możliwość bycia dumnym z potęgi państwa była tradycyjnie oferowana obywatelom jako rekompensata za frustracje obywatelskie (propaganda zamiast informacji, brak wolności słowa, swobód politycznych itp.). Rozprzestrzenił się typ tożsamości obywatelskiej, który akceptował ten rodzaj rekompensaty. W rezultacie relacja przedmiot–podmiot, w której osobowość jednostki jest przedmiotem, a państwo podmiotem, wyłoniła się jako dominujący paradygmat w relacji jednostka–państwo. Niepodległe państwo ukraińskie zyskało popularność jako idea, która nie została jeszcze w pełni urzeczywistniona. Ze względu na czynniki historyczne (przeszłość kolonialna) państwo było często postrzegane jako słabe i niewystarczająco stabilne, dlatego w tym przypadku dominowały relacje podmiot–przedmiot, w którym jednostka dominuje, ustala i wykorzystuje państwo. Przykładem może być korupcja, w której osoba skorumpowana jest aktywna, a jej interes jest pierwotny kosztem interesów państwa.

Nie oznacza to, że obywatele państwa nie reprezentują zdrowych i dojrzałych form tożsamości obywatelskiej. Jednak nie dotyczy to wszystkich obywateli.

### **Kryteria zdrowej/zdeformowanej tożsamości obywatelskiej**

Wybór kryteriów oceny zdeformowanej tożsamości obywatelskiej stwarza oczywisty problem w badaniach psychologicznych. Kryteria te definiowane są na podstawie koncepcji podmiotowości, która od kilkudziesięciu lat jest rozwijana w psychologii ukraińskiej (Tatenko, 1995, 2006), a została wcześniej uznana również w psychologii radzieckiej (Brushlinsky, 1996). Naszym zdaniem tradycja analizowania relacji jednostka–państwo w kontekście podmiotowości wywodzi się od Junga i Odaynika. Dostrzegali oni problem przekierowywania odpowiedzialności przez obywatela na państwo, co ustanawiało prymat (aktywność) państwa i drugorzędny status (zależność) obywateli (Jung, 1992; Odaynik, 1996).

Stosując pojęcie podmiotowości w odniesieniu do problemu zidentyfikowanego przez Junga, można rozpatrywać cztery paradygmaty relacji jednostki i państwa:

- 1) przedmiotowo-podmiotowy – obywatel przyjmuje rolę przedmiotu, wtórnego, zależnego od państwa („jestem małym człowiekiem, nic ode mnie nie zależy”), natomiast państwo pełni rolę podmiotu, który podejmuje decyzje dotyczące życia obywateli i jest za wszystko odpowiedzialny;
- 2) podmiotowo-przedmiotowy – obywatel postrzega siebie jako aktywną stronę relacji z państwem, a państwo jako niepotrzebny i szkodliwy mechanizm biurokratyczny. W rezultacie obywatel czuje się uprawniony do oszukiwania i obchodzenia jego praw i zasad;
- 3) przedmiotowo-przedmiotowy – jest stresujący i potencjalnie traumatyczny. Obywatel postrzega państwo jako zdepersonalizowany, bezsensowny

twór, ale jednocześnie uważa siebie za zbędny i nieistotny trybik w jego mechanizmie. Jednostki postrzegają państwo, jego obywateli i relacje między państwem a obywatelami jako absurdalne i nieuzasadnione.

- 4) podmiotowo-podmiotowy – jednostka przejmuje odpowiedzialność za swoje życie w państwie, rozumie problemy i cele państwa jako organizacji. Państwo szanuje obywatela, a modele rozwoju gospodarki, infrastruktury i społeczeństwa generalnie mają na celu zaspokojenie jego potrzeb.

Pierwsze trzy paradygmaty prowadzą do deprecjacji albo obywatela, albo państwa. W paradygmatach przedmiotowo-podmiotowych i podmiotowo-przedmiotowych relacje między jednostką a państwem są częściowo zniekształcone (Khazratova, 2004). Paradygmat przedmiotowo-przedmiotowy dehumanizuje interakcje oraz prowadzi do zaburzeń tożsamości obywatelskiej. Czwarty paradygmat sprzyja równemu rozwojowi zarówno jednostki, jak i państwa (Khazratova, 2004), wydaje się więc optymalny, jednak bywa też przejmowany dla celów ideologicznych i rzadko wdrażany.

Dwa pierwsze paradygmaty prowadzą do relacji zastępczych (nieautentycznych), które są podstawą do tworzenia relacji gry. Zdaniem Berne'a relacje społeczne często przybierają formę gier z odgrywaniem ról. Gra jest rozumiana jako szereg wzajemnie uzupełniających się, powtarzalnych transakcji, które mają ukryty motyw i generują psychologiczne zyski dla wszystkich graczy (takie jak samousprawiedliwienie, samopotwierdzenie, zemsta itp.) (Berne, 1964).

Relacje zastępcze (które zdaniem Berne'a warunkują gry) mogą zachodzić nie tylko pomiędzy jednostkami, lecz także pomiędzy obywatelem a państwem. Ich zastępczość polega na tym, że służą jako substytuty zdrowych relacji, które polegają na wymianie wzajemnie korzystnych i niezbędnych transakcji. Przykładem takiej zależności są podatki: obywatele płacą państwu podatki, a państwo chroni ich prawa. Jeżeli zdrowa wymiana jest niemożliwa, strony interakcji uciekają się do imitacji: obywatele udają, że płacą podatki (unikają podatków), a państwo udaje, że chroni ich prawa (i chroni jedynie prawa wąskich grup obywateli, nie zaś interesy wszystkich). Ten scenariusz może prowadzić do różnych gier, w których zdrowe relacje są pozorem, a za kulisami po obu stronach interakcji kryje się wzajemne oszustwo i samopotwierdzenie kosztem innej strony.

## **Relacja z państwem jako gra**

Gry jednostki i państwa rzadko są rozumiane przez jednostkę. Gry oraz ich szkodliwe skutki mogą być odczuwane jako poważny dyskomfort albo głęboka frustracja, których zewnętrzne przyczyny są postrzegane przez jednostkę jako:

- 1) brak możliwości samorealizacji w środowisku organizacyjnym państwa;
- 2) konfrontacja z organami ścigania i niezadowolenie z ustawodawstwa państwowego;
- 3) nieudane próby emigracji; przymusowa repatriacja po rozwiązaniu małżeństwa międzyetnicznego i/lub nielegalnym zatrudnieniu za granicą.

Ludzie rzadko interpretują swoje problemy jako problemy wynikające z ich zniekształconych relacji z państwem. Analiza transakcyjna takich gier mogłaby

zharmonizować relacje z państwem, pomóc w jego akceptacji i znalezieniu nowych zasobów samorealizacji na terytorium państwa.

Analiza gier, która zostanie zaprezentowana poniżej, opiera się na schemacie zaproponowanym przez Berne'a i zawiera: 1) tezę (główny cel gry), 2) cel (zysk psychologiczny głównego gracza), 3) role, 4) paradygmat (najważniejsze transakcje na poziomie społeczno-psychologicznym), 5) główne ruchy w grze, 6) nagrody oraz 7) antytezę (możliwość zatrzymania gry, przeorientowania głównego gracza na bardziej produktywne relacje) (Berne, 1964). Analiza transakcyjna jako podejście w terapii rozważa gry życiowe na podstawie tego schematu, by zachęcić klienta do porzucenia gry i nawiązania autentycznych relacji.

Wyjście z gry, zgodnie z postulatami analizy transakcyjnej, zawsze oznacza przejście do pozycji Dorosłego (zgodnie z teorią Berne'a, Dorosły jest subosobowością, która zasadniczo różni się od Rodzica i Dziecka, faktycznie wchodzących w grę poprzez wzajemnie uzupełniające się transakcje). Dorosły organizuje swoje interakcje społeczne na podstawie szacunku dla partnera, a priori równości praw z nim („Ty jesteś OK, ja jestem OK”), wzajemnej odpowiedzialności, więc gry są tutaj niemożliwe. To właśnie z pozycji Dorosłego buduje się szczere, a nie zastępcze partnerstwo.

Poniższy opis gier obywatelskich został zaczerpnięty z rzeczywistości politycznej Ukrainy sprzed wojny 2022 roku i odnosi się do niej. Może jednak mieć charakter bardziej uniwersalny.

## Gry obywatelskie jako deformacja relacji jednostka–państwo

### Prześladowanie: „Państwo mnie uciska”

- 1) Teza: *Ofiara* jest uciskana przez *Państwo*. Wszyscy są przerażeni niesprawiedliwością *Państwa*. Bez względu na to, co zrobi *Ofiara*, sytuacja tylko się pogorszy.
- 2) Zyski psychologiczne: samousprawiedliwienie bierności; moralne przyzwolenie na oszustwo przeciwko państwu; przeniesienie odpowiedzialności za swoje życie; aprobaty społeczna.
- 3) Role: *Ofiara* – osoba, której potrzeby są systematycznie blokowane przez *Państwo*; biurokraci państwowi naruszają jej prawa, jej kariera jest niszczone przez urzędników i „głupie” przepisy; jest niesprawiedliwie traktowana przez władze państwowe; nic nie może z tym zrobić. *Państwo* – tę rolę uosabia niesprawiedliwy urzędnik, zły menadżer lub skorumpowany policjant. *Przyjaciele* – stanowią otoczenie społeczne ofiary, są przerażeni niesprawiedliwością państwa, wspierają *Ofiarę* i oczekują nowych wydarzeń, które wzmocnią jej status. *Podżegacz* (postać opcjonalna) – członek otoczenia społecznego *Ofiary*, który wydaje się osobą odważną i sprawczą; udziela rad lub pomaga *Ofierze* bronić praw w kontaktach z *Państwem*, co zwykle tylko pogarsza jej sytuację.
- 4) Paradygmat: przedmiotowo-podmiotowy. W tej grze rola *Państwa* jest aktywna, a rola *Ofiary* drugorzędna, pasywna i zależna od *Państwa*.

- 5) Główne posunięcia: a) *Ofiara* zostaje wciągnięta w problematyczną sytuację spowodowaną przez *Państwo* (np. *Ofiara* nie przedkłada w terminie książeczki szczepień i zostaje zwolniona/ grozi jej zwolnienie z pracy); b) *Ofiara* mówi o tym *Przyjaciółom*; c) *Przyjaciele* współczują i wspierają *Ofiarę*; d) popijając kawę, *Przyjaciele* grają w grę „Co za okropne mamy państwo!” w obecności *Ofiary* oraz w „Co za głupiec z niego/ z niej!”, gdy *Ofiary* nie ma; e) *Podżegacz* daje *Ofierze* numer telefonu do „znajomego prawnika”, który „rozwiązuje wszystkie problemy”; f) *Ofiara* narzeka na *Państwo*, *Podżegacza* i prawnika, którego usługi (opłacone przez *Ofiarę*) tylko komplikują sprawę.
- 6) Nagrody: *Ofiara* otrzymuje wsparcie i aprobatę od *Przyjaciół*; *Przyjaciele* wykorzystują *Ofiarę* do samopotwierdzenia; *Podżegacz* wykorzystuje *Ofiarę* do samopotwierdzenia i przyczynia się do obniżenia jej pozycji społecznej; wzmacnia się obecność i wpływ *Państwa* (w osobie kierownika, lekarza rejonowego, urzędnika).
- 7) Wyjście z gry: przejście *Ofiary* do pozycji Dorosłego w interakcji zarówno z *Państwem*, jak i *Przyjaciółmi*, co oznacza przejęcie odpowiedzialności za swoją rolę w interakcjach z *Państwem*, realistyczne zrozumienie sytuacji, możliwości wyjścia z niej i zamiar konstruktywnego rozwiązania problemu. *Ofiara* odrzuca wsparcie *Przyjaciół*, które jest bardziej „grą” niż realnym wsparciem, i szuka autentycznej (a nie zastępczej) bliskości w relacjach międzyludzkich.

### ***Patriota: „Tylko ja kocham swoją ojczyznę”***

- 1) Teza: „Tylko ja naprawdę kocham ojczyznę, wszyscy inni to po prostu zdrajcy”. *Patriota* kocha swój kraj bardziej niż ktokolwiek inny; jest otoczony przez kłamliwych *Zdrajców*; *Państwo* cierpi w milczeniu.
- 2) Zyski psychologiczne: poczucie się jak bohater narodowy; zaspokojenie dużych ambicji bez ciężkiej pracy i bez prawdziwych czynów patriotycznych.
- 3) Role: *Patriota* – zazwyczaj osoba aktywna i wypowiadająca się publicznie; *Widzowie* – osoby biorące udział w wydarzeniach i akcjach politycznych; obecność *Państwa* jest cicha, ale pełna wyrzutów (ono bardzo cierpi); *Wrogowie* – wyimaginowani lub prawdziwi ludzie, np. przeciwnicy polityczni, przedstawiciele władz lub zagraniczni politycy; *Zdrajcy* – krąg społeczny *Patrioty* (głównie działacze polityczni lub społeczni).
- 4) Paradygmat: podmiotowo-przedmiotowy. *Patriota* jest aktywnym (i jego zdaniem jedynym) obrońcą swojej ojczyzny, która przyjmuje bierną rolę przedmiotu wrogich działań (nie radzi sobie sama).
- 5) Główne posunięcia: a) *Patriota* bierze czynny udział w publicznych działaniach politycznych, atakuje *Wrogów* i współpracuje z ludźmi o podobnych poglądach; b) *Widzowie* podziwiają patriotyzm *Patrioty*; c) *Wrogowie* okłamują *Patriotę* i kompromitują go; d) podobnie myślący ludzie okazują się *Zdrajcami* współpracującymi z *Wrogami* przeciwko *Patriocie* i *Państwu*; e) *Patriota* znajduje nowych współpracowników i jednoczy się z nimi w nowej walce ze *Zdrajcami*; f) nowi współpracownicy również okazują się *Zdrajcami-2*; g) *Patriota* pozostaje sam i ubolewa nad trudnym losem *Państwa*.

- 6) Nagrody: *Patriota* jest podziwiany przez *Widzów* i czuje się uprawniony do agresywnego zachowania (co jest uzasadnione lub nawet sakralizowane ubolewaniem *Patrioty* nad losem *Państwa*); *Widzowie* dostają polityczne show; *Wrogowie* i *Zdraycy* wykorzystują *Patriotę* do samopotwierdzenia; *Państwo* poprawia swój wizerunek publiczny (jeśli ktoś o nie walczy, to znaczy, że jest tego warte).
- 7) Wyjście: *Patriota* wyrzeka się nadmiernych ambicji, agresywnych zachowań i ostrego potępienia innych. Kontynuuje walkę polityczną bez nadmiernej demonstracji i autoreklamy.

### **Obrażony: „Gdyby nie to państwo”<sup>2</sup>**

- 1) Teza: „Jestem niedoceniony w tym państwie, udowodnię swoją wartość w innym, lepszym państwie”. *Obrażony obywatel* robi wyrzuty *Państwu*, oskarża je o uniemożliwienie mu samorealizacji, brak zapewnienia odpowiednich standardów życia itp.<sup>3</sup>
- 2) Zyski psychologiczne: poczucie wyższości moralnej; prawo do przeprosin i odszkodowania od państwa; samousprawiedliwianie destrukcyjnego zachowania wobec państwa; bierność i negatywny pogląd na państwo.
- 3) Role: a) *Obrażony obywatel* wypomina i oskarża *Państwo*; b) *Wspierający* uznają i wspierają argumenty *Obrażonego obywatela*; c) *Państwo* – niezdarne i słabo rozwinięte traci swoich obywateli; d) *Lepsze państwo* (rola opcjonalna) – przedmiot emigracyjnych aspiracji *Obrażonego obywatela* – może zapewnić mu schronienie, doceni go jako obywatela i da szansę realizacji marzeń i planów.
- 4) Paradygmat: przedmiotowo-podmiotowy. *Obrażony obywatel* wciela się w rolę ofiary. *Państwo* kojarzy się w tym przypadku z biurokratyczną machiną/ nieefektywnym aparatem administracyjnym. *Obrażony obywatel* lekceważy realne problemy *Państwa*. Jednocześnie *Obrażony obywatel* czuje, że ma „prawo do własnej sprawczości”, chce być autorem swojego życia.
- 5) Główne posunięcia: a) *Obrażony obywatel* opracowuje plan (np. zarobienie dużych pieniędzy na zakup mieszkania); b) realizację planu udaremniają okoliczności związane z kondycją *Państwa* (np. inflacja niszczy jego oszczędności); c) *Obrażony obywatel* jest zmuszony porzucić swój plan; d) *Obrażony obywatel* skarży się swoim *Wspierającym* (oraz członkom rodziny mieszkającym w małym mieszkaniu) na *Państwo* i wymienia wszystko, co mógłby osiągnąć (ile zarobić i zaoszczędzić), „Gdyby nie to przeklęte państwo”; e) *Obrażony obywatel* regularnie gra ze *Wspierającymi* w grę „Gdyby nie to państwo”, planuje wyemigrować i rozpocząć nowe życie w *Lepszym państwie*; f) *Obrażony*

<sup>2</sup> Jest odpowiednikiem gry „If not for you” opisanej przez Berne’a (1964). Osoby grające potępiają i krytykują swoje państwo, często mówią o zamiarach emigracji, choć nie zawsze je realizują.

<sup>3</sup> Gra ma swoje korzenie w dzieciństwie (Berne, 1964), kiedy dziecko poczuło się urażone karą lub odmową otrzymaną od rodziców: „Opuszczę cię. Będiesz tego żałować, ale wtedy będzie za późno!”.



*obywatel odmawia podjęcia konstruktywnej działalności w przestrzeni organizacyjnej Państwa.*

- 6) Nagrody: *Obrażony obywatel* ma przewagę moralną (nie był doceniany pod względem zasług), podobnie jak *Wspierający*; *Państwo* utwierdza się w objętym sprawowaniu władzy nad *Obrażonym obywatelem*; *Lepsze państwo* poprawia swój wizerunek dzięki ciągłym porównaniom z niezdarnym *Państwem* macierzystym.
- 7) Wyjście: pozbycie się urazy, zrozumienie problemów *Państwa* i doświadczenie solidarności z nim, konstruktywne planowanie przyszłej działalności w swoim otoczeniu organizacyjnym, umiejętność przeżywania porażek.

### **Pasożyt: „Zapłacisz mi!”**

- 1) Teza: „Jesteś mi coś winne i zapłacisz mi!”. Tutaj rolę prześladowcy pełni *Pasożyt*, który pilnie poszukuje okazji do bycia na utrzymaniu *Państwa*, korzystania z przywilejów, w tym również poprzez oszustwo.
- 2) Zyski psychologiczne: realizacja ukrytej agresji przeciwko *Państwu*, pasożytnictwo społeczne, samopotwierdzenie kosztem *Państwa*.
- 3) Role: *Pasożyt* nigdy nie waha się deklarować swoich praw przed *Państwem* (np. ofiara Czarnobyli, samotna matka, wdowa po wojskowym); *Przedstawiciele Państwa* – przedstawiciele związków zawodowych, inspektorzy podatkowi, księgowi; *Współpracownicy* – pracownicy, którzy nie mają benefitów i realizują się w inny sposób, np. odnosząc sukcesy zawodowe.
- 4) Paradygmat: podmiotowo-przedmiotowy. *Pasożyt* jest aktywnym, niezadowolonym i agresywnym konsumentem usług państwowych. Obiektem jest *Państwo*; *Pasożyt* nie interesuje się problemami *Państwa*.
- 5) Główne posunięcia: a) *Pasożyt* deklaruje swoje prawa; b) przyjmuje agresywną postawę wobec wszelkich zastrzeżeń *Przedstawicieli Państwa*; broni swoich przywilejów nawet wtedy, gdy nie przynoszą mu korzyści; c) wchodzi w ukrytą konfrontację ze *Współpracownikami* w celu zrekompensowania brakującego mu profesjonalizmu.
- 6) Nagrody: *Pasożyt* wyraża ukrytą agresję, uzyskuje korzyść materialną i finansową. *Współpracownicy* utwierdzają się w utracie *Pasożyta* („Nie bądź pasożytem, zarabiaj profesjonalnie”), jeśli są mu przeciwni, lub utwierdzają go w sukcesie („Udowodnił swoje prawa naszemu nieuczciwemu państwu”), jeśli go wspierają.
- 7) Wyjście: satysfakcja z zasłużonych zarobków, wiara w swój potencjał, doświadczenie solidarności z problemami *Państwa*, praca nad rozwiązaniem problemów *Państwa*.

### **Heroiczny pracownik: „Taką ofiarę składam dla ciebie”**

- 1) Teza: „Swoje obowiązki obywatelskie pełnię lepiej niż ktokolwiek inny i działam bezinteresownie na rzecz państwa”. Heroiczny pracownik jako *Wzorowy*

- obywatel* oddaje swój czas oraz energię i dobrowolnie poświęca się *Państwu*, w efekcie czego zapada na ciężką chorobę. Ma to świadczyć o jego moralnej wyższości w oczach innych i być dla nich wyrzutem sumienia<sup>4</sup>.
- 2) Zyski psychologiczne: poczucie moralnej wyższości nad innymi jako dowód skromnego poświęcenia się i oddania; *Wzorowy obywatel* mści się za brak należytej uwagi.
  - 3) Role: *Wzorowy obywatel* – na zewnątrz sumienny i skromny aż do poświęcenia aktywnie pracuje na rzecz swojej organizacji lub *Państwa*, często „używa swego ramienia”, gdy występują niedociągnięcia ze strony *Współpracowników* lub *Kierownictwa*; *Państwo* – korzysta z owoców pracy *Wzorowego obywatela*, pozostając obojętnym na brak równowagi w jego życiu publicznym, chorobę lub śmierć, jest zainteresowane szerzeniem tego rodzaju przykładu dla innych, dlatego wspiera status *Wzorowego obywatela* w pracy; *Współpracownicy* i *Kierownictwo* – ich role są podobne w tej grze: sprawiają wrażenie zaprzyjaźnionych, na pozór starannie wykonują swoje obowiązki, ale często przypadkowo przerzucają swoją odpowiedzialność na *Wzorowego obywatela* lub przeciążają go wskutek niedbałego wykonywania własnej pracy. Wygodniej jest im zrekompensować te niedociągnięcia, wykazując troskę o *Wzorowego obywatela* w chwilowej sytuacji, niż pracować zgodnie z przepisami.
  - 4) Paradigmat: przedmiotowo-podmiotowy. *Wzorowy obywatel* przyjmuje postawę pasywną, podczas gdy *Państwo* jawi się jako duże i wartościowe (ale obojętne wobec *Wzorowego obywatela*). *Państwo* jest podmiotem, a *Wzorowy obywatel* przedmiotem w tej relacji.
  - 5) Główne posunięcia: *Wzorowy obywatel* jest skromny i niewymagający, cały czas pracuje na rzecz swojej organizacji/państwa, zaniedbując życie rodzinne i osobiste oraz niszcząc swoje zdrowie. *Wzorowy obywatel* ma znaczący dorobek zawodowy i kontynuuje pracę do czasu, aż potrzebuje doraźnej pomocy medycznej. Następnie *Współpracownicy* i *Kierownictwo* chwilowo skupiają swoją uwagę na *Wzorowym obywatelu* jako wartościowym pracowniku i starają się „zrekompensować” jego straty. *Wzorowy obywatel* opuszcza szpital, natychmiast wraca do pracy i po raz kolejny zadziwia wszystkich skromnością, sumiennością i oddaniem się pracy (aż do wezwania następnej karetki).
  - 6) Nagrody: *Wzorowy obywatel* z jednej strony rozwija poczucie wyższości moralnej i cieszy się podziwem *Współpracowników* i *Kierownictwa*, a z drugiej

---

<sup>4</sup> Berne opisał ten rodzaj gry w środowisku rodzinnym jako grę niedocenionego członka rodziny, który ciężko dla niej pracuje i doprowadza się do choroby, aby zemścić się za nieuwagę wobec niego, tak potrzebnego i cennego członka rodziny, i udowodnić swoją wartość. Naszym zdaniem ta gra jest powszechna w niektórych kulturach organizacyjnych, ale rzadko można ją spotkać w innych. Na przykład podobne zachowanie było szeroko rozpowszechnione w sowieckiej kulturze organizacyjnej z jej „ruchem stachanowskim” i „bohaterstwem robotniczym”. Nie wystarczyła „realizacja planu pięcioletniego”, trzeba było go przekroczyć. W niektórych krajach w XXI w. wieku nadal toczy się ta psychologiczna gra (we współczesnej Japonii wiele organizacji zмага się z *karoshi* – śmiercią z przepracowania, choć zapewne ma inne podstawy kulturowe).

mści się za poprzednie zaniedbania. *Państwo* (i organizacje państwowe) ma korzyści z lojalności i ofiarnej pracy *Wzorowego obywatela*. *Współpracownicy* i *Kierownictwo* mogą przenieść odpowiedzialność i obciążenie pracą na *Wzorowego obywatela* i nagradzać go okazjonalną uwagą.

- 7) Wyjście: rozpoznanie granicy pomiędzy pracą a poświęceniem, gotowość do żądania godziwej nagrody finansowej za swoją pracę bez konieczności polegania na kompensacji emocjonalnej i psychologicznej.

## Dyskusja

Opisane gry charakteryzują się pewnymi prawidłowościami. Ich wspólną cechą jest powtarzalność, nawet jeśli rozgrywki toczą się w różnych okolicznościach, z różnymi partnerami i przynoszą niepożądane dla gracza rezultaty.

Zdaniem Berne'a gry często stanowią podstawę scenariuszy życiowych, które dla gracza stają się programem interakcji ze światem społecznym i determinują jego los (Berne, 1964). Jeśli „gry małżeńskie” programują życie rodzinne jednostki, a gry zawodowe programują karierę i życie w organizacji, to „gry obywatelskie” programują życie obywatelskie i relacje z państwem. Przykładowo, gra „Gdyby nie to państwo” prowokuje obywateli zarówno do bierności społecznej, jak i do emigracji (poprzez przerzucanie odpowiedzialności za swoje niepowodzenia na ojczyznę i porównywanie jej do lepszego państwa), której decyzja nie jest oparta na odpowiednim gromadzeniu informacji i realistycznej wizji własnych perspektyw w obcym kraju, ale na podłożu emocjonalnym – resentymentach, wypaleniu zawodowym, emocjonalnym itp.

W opisywanych grach obywatelskich dominują paradygmaty: przedmiotowo-podmiotowy i podmiotowo-przedmiotowy. Jednocześnie obywatele częściej postrzegają siebie jako podmioty niż przedmioty w swoich relacjach z państwem.

Oczywiście powinniśmy skupić się na wyjaśnieniu roli graczy pomocniczych, a także specyfiki ról *Państwa*. Zwykle im więcej graczy pomocniczych (*Widzowie*, *Przyjaciele*, *Współpracownicy*), tym gra jest atrakcyjniejsza. Kiedy w grze bierze udział duża liczba uczestników, kontekst emocjonalny staje się znaczący i dosyć głęboki. Oczekiwania społeczne graczy pomocniczych zmuszają *Głównego gracza* do podjęcia dalszych kroków i kierowania się logiką poprzednich transakcji gamingowych. W rezultacie gra uzależnia, a *Główny gracz* nie może powstrzymać się od jej kontynuowania, nawet jeśli grożą mu prawdziwe kłopoty, choroba lub śmierć (jak *Wzorowemu obywatelowi* w grze „Heroiczny pracownik”).

*Gracze pomocniczy* zazwyczaj otrzymują psychologiczną nagrodę w wyniku interakcji w grze, dlatego świadomie lub nieświadomie wzmacniają i pogłębiają problem, który dał początek grze (zwykle relacja niepartnerska, obiektywizacja relacji jednostka–państwo), wskutek czego staje się on jeszcze bardziej skomplikowany. W przypadku gier obywatelskich rozwiązanie problemu, a więc wyjście z gry, wymaga szczególnego zdystansowania się i oderwania od bieżącej, inicjującej grę, sytuacji interakcji z *Państwem*. Ponieważ *Państwo* jest tu nieobecne jako obiekt bezpośredniej interakcji, osoba nie zawsze jest świadoma jego wewnętrznej,

ukrytej obecności. Może wręcz opierać się i zaprzeczać samemu faktowi gry przez długi czas. W takim przypadku wyjście z gry staje się niemożliwe.

Niektóre psychologiczne warunki wstępne wyjścia z gry są uniwersalne dla różnych gier obywatelskich. Generalnie udanym wyjściem z gry może być przejście do pozycji Dorosłego opartej na świadomości gry. W grach obywatelskich gracz może wyjść z gry, świadomie rozdzielając odpowiedzialność (a nie zrzucając ją na państwo), znajdując równowagę pomiędzy tym, co jest gotowy zrobić dla państwa, a tym, co jego zdaniem państwo powinno zrobić dla swoich obywateli. Nie może to nastąpić bez szczerego uznania roli państwa w życiu jednostki, a także uznania własnego znaczenia dla funkcjonowania państwa i wspólnoty obywateli.

Obecność *Państwa* jako uczestnika psychologicznych gier obywatelskich jest oczywiście częściowo metaforyczna. W grze *Państwo* występuje jedynie jako pewien obraz, będący wynikiem subiektywnej percepcji społecznej jednostki. W tym obrazie *Państwo* może być reprezentowane na różne sposoby – jako silne lub słabe, jako agresor lub ofiara i to zwykle zgadza się ze standardowym zachowaniem *Głównego gracza*. W umyśle obywatela *Państwo* często uosabiane jest z przedstawicielem władzy: policjantem, kierownikiem, urzędnikiem państwowym. Jednocześnie obywatele – *Główny gracz* i *Gracze pomocniczy* – w swoich narracjach odwołują się konkretnie do *Państwa*; angażują się w działalność obywatelską w imieniu państwa (np. *Patriota*); potępiają *Państwo* (*Państwo* i rząd potępiają się osobno) i podejmują z *Państwem* dialog wewnętrzny. Z powyższego wynika, że ludzie nie mylą władzy z państwem, lecz w rzeczywistości wchodzą w relacje z państwem jako obywatele. Oznacza to także, że w grach obywatelskich rola *Państwa* jest podyktowana (w większości nieświadomym) wyborem obywatela.

Jednocześnie państwo może także czerpać realne korzyści lub straty z gier obywatelskich. Nawet jeśli państwo wydaje się agresywne (*Prześladowca*) lub słabe (*Obrażony*), może mieć profity z takiego postrzegania. Umożliwiają mu zrekompensowanie braków organizacyjnych. Każde państwo podejmuje przynajmniej minimalne wysiłki, aby zachęcać obywateli do aktywnej partycypacji. Jest to bardzo trudne do wdrożenia w państwie autorytarnym, które narusza prawa obywateli. Dlatego w takich państwach czynnikiem jednoczącym i motywującym jest strach (obraz *Państwa prześladowającego*).

Niektóre gry są motywowane przez państwowe systemy ideologiczne i konkretnych ideologów oraz mitologów. Nieprzypadkowo początkowo wizerunek „człowieka radzieckiego” (*homo sovieticus*) – człowieka skromnego, pryncypialnego i oddanego pracy kosztem życia osobistego – został w ZSRR sakralizowany. W Stanach Zjednoczonych podobnej sakralizacji uległ wizerunek bohatera, który poświęca się swojej pracy i ryzykuje życiem, aby zapewnić bezpieczeństwo swoim współobywatelom. Ukrytym znaczeniem jest zachęcanie obywateli do udziału w korzystnych dla państwa grach, takich jak np. „Heroiczny pracownik”.

W niektórych przypadkach granica między zachowaniem obywateli związanym z grami a zachowaniami niezwiązanymi z grami jest płynna. Entuzjastyczne podejście *Wzorowego obywatela* do pracy może być szczerze i oparte na szacunku dla *Państwa*, jego wartości i chęci ich urzeczywistnienia. Jednak nadmierny

entuzjazm (szkodzący zdrowiu lub zakłócający inne ważne potrzeby osobiste) świadczy o braku równowagi psychicznej i wewnętrznym konflikcie. Oczywiście takie podejście generuje również nieproduktywne zyski psychologiczne i rekompensuje brak uznania i uwagi ze strony innych lub brak samorealizacji.

Powyższe wskazuje, że udział *Państwa* w grze nie jest jedynie metaforą. Gamingowa interakcja, która zastępuje zdrowe, wzajemnie odpowiedzialne relacje między jednostką a *Państwem*, jest procesem obustronnym. Jest on wspierany przez *Państwo* poprzez rozpowszechnianie pewnych ideologii i różnych cech środowiska organizacyjnego, które zachęcają obywateli do angażowania się w zachowania gamingowe.

Analiza gry, która może być przeprowadzona w trakcie konsultacji psychologicznej, poszerza wiedzę klienta na temat własnej samorealizacji obywatelskiej, pozwala mu wyjść z gry i zoptymalizować swoje relacje z państwem.

Oczywiście wojna przeciwko Rosji prowadzi do nowej perspektywy w analizie gier zachowań obywatelskich Ukraińców. Na początku wojny społeczeństwo ukraińskie doświadczyło samorealizacji, solidarności i spójności. Niemniej jednak, naszym zdaniem, wojna sama w sobie raczej nie tworzy zasadniczo nowych form zachowań i tożsamości obywatelskiej. Działa raczej jako potężny katalizator zachowań obywatelskich, które rozwijają się od dziesięcioleci. To właśnie podczas wojny relacja między jednostką a państwem staje się bardziej wyraźna. Dotyczy to zarówno relacji z państwem-najeźdźcą (od aktualizacji lęków politycznych i podporządkowania się do nienawiści i konfrontacji), jak i z ojczyzną (od znalezienia dzięki niej poczucia bezpieczeństwa lub rozczarowania). W związku z tym w czasie wojny można zaobserwować bardzo odmienną dynamikę zachowań obywatelskich: poświęcenie dla dobra państwa, wolontariat, solidarność obywatelska, ale także dezercje, korupcja i kolaboracja z wrogiem. Trudno przewidzieć, jakie tendencje będą dominowały w ewolucji tożsamości obywatelskiej, ale zbrojny opór przeciwko rosyjskiej agresji stanie się ważnym doświadczeniem podmiotowości dla Ukraińców: podmiotowości uznawanej nie tylko dla siebie, lecz także dla państwa i niezbędnej do budowania z nim relacji partnerskich.

Niniejszy artykuł przedstawia jedynie niektóre teoretyczne aspekty „gamingowej” tożsamości obywatelskiej. Prezentowane gry mogą stanowić materiał do badań empirycznych, w których zostaną zweryfikowane ich powszechność, mechanizmy oraz konsekwencje dla jednostki i państwa.

## Bibliografia

- Berne, E. (1964). *Games People Play – The Basic Handbook of Transactional Analysis*. Ballantine Books.
- Brushlinsky, A. V. (1996). *Sub"ekt: Myšlenie. Učenie. Voobraženie*. Institut praktičeskoj psihologii [Брушлинский, А. В. (1996). *Субъект: Мышление Учение. Воображение*. Институт практической психологии].

- Cohen, A. K., Chaffee, B. W. (2013) The relationship between adolescents' civic knowledge, civic attitude, and civic behavior and their self-reported future likelihood of voting. *Education, Citizenship and Social Justice*, 8(1), 43–47. <https://doi.org/10.1177/1746197912456339>
- Constant, A. F., Zimmermann, K. F. (2012). Immigrants, Ethnic Identities and the Nation-State. *IZA Discussion Paper No. 7020*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2183553>
- Curticean, A. (2007). "Are you Hungarian or Romanian?". On the study of national and ethnic identity in Central and Eastern Europe. *Nationalities Papers*, 35(3), 411–427. <https://doi.org/10.1080/00905990701368654>
- Duckitt, J., Sibley, C. (2016). Personality, ideological attitudes, and group identity as predictors of political behavior in majority and minority ethnic groups. *Political Psychology*, 39(1), 109–124. <https://doi.org/10.1111/pops.12222>
- Grabovska, S., Petrovska, I. (2017). Individual Psychological Characteristics of Students with Different Types of Civic Identity. *Journal of Education, Culture and Society*, 8(1), 138–147. <https://doi.org/10.15503/jecs20171.138.147>
- Guibernau, M. (2008). National Identity Versus Cosmopolitan Identity. W: D. Held, H. L. Moore i K. Young (red.), *Cultural Politics in a Global Age: Uncertainty, Solidarity and Innovation* (s. 148–156). Oneworld Publications.
- Higgins, E. T., Roney, C. J. R., Crowe, E., Hymes, C. (1994). Ideal versus ought predilections for approach and avoidance distinct self-regulatory systems. *Journal of Personality and Social Psychology*, 66(2), 276–286. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.66.2.276>
- Hristova, L., Cekik, A. (2013). Between the ethnic and the civic identity – on the perceptions of the student population in the Republic of Macedonia. *New Balkan Politics*, 13, 45–70. <https://www.newbalkanpolitics.org.mk/item/Between-the-ethnic-and-the-civic-identity%E2%80%93on-the-perceptions-of-the-student-population-in-the-Republic-of-Macedonia>
- Jung, C. G. (1958). *The undiscovered Self (Present and Future)*. Routledge & Kegan Paul.
- Kaldor, M. (2013). Identity and war. *Global Policy*, 4(4), 336–346. <https://doi.org/10.1111/1758-5899.12084>
- Khazratova, N. V. (2004). *Psihologija vidnosin osobistosti j derzavi*. RVV VDU Veža [Хазратова, Н. В. (2004). *Психология відносин особистості й держави*. РВВ ВДУ Вежа].
- Khazratova, N. V. (2015). Gromadâns'ka identiçnist' u strukturì osobistisnih identiçnostej. *Problemi politiçnoji psihologii*, 2(16), 112–125 [Хазратова, Н. В. (2015). Громадянська ідентичність у структурі особистісних ідентичностей. *Проблеми політичної психології*, 2(16), 112–125].
- Krzywosz-Rynkiewicz, B., Zalewska, A. (2011). *Psychologiczne portrety młodych obywateli*. Wydawnictwo SWPS.
- Odaynik, V. (1981). *Psihologija politiki*. Progress [Одайник, В. (1981). *Психология политики*. Прогресс].
- Petrovska, I. (2016). Emigration Sentiment among Students in the Context of their Civic Identity. *Journal of Education Culture and Society*, 7(2), 100–110. <https://doi.org/10.15503/jecs20162.100.110>

- Petrovska, I. (2019a). Civic Identity Development: Ontogenetic Aspect. *Social Welfare: Interdisciplinary Approach*, 9(2), 29–43. <https://doi.org/10.21277/sw.v2i9.423>
- Petrovska, I. (2019b). Peculiarities of Various Types of Civic Identity. *Journal of Education Culture and Society*, 10(2), 43–54. <https://doi.org/10.15503/jecs20192.43.54>
- Petrovska, I. (2021). Psychological Model of Civic Identity Formation. *Journal of Education Culture and Society*, 12(2), 167–178. <https://doi.org/10.15503/jecs2021.2.167.178>
- Pittinsky, T. L., Shih, M., Ambady, N. (1999). Identity adaptiveness: Affect across multiple identities. *Journal of Social Issues*, 55(3), 503–518. <https://doi.org/10.1111/0022-4537.00130>
- Sekulić, D., Šporer, Ž. (2008) European and Croatian Identity: Cognitive Mobilization or Latent Conflict. *Sociologija i prostor*, 46(1), 3–22. <https://hrcak.srce.hr/24961>
- Sofinska, Ā. D. (2019). *Filosofs'ko-pravova doktrina gromadānstva* [disertaciā na zdobuttā nauk. stupenā dokt. polit. nauk]. L'vĭvs'ka polĭtehnikā [Софінська, І. Д. (2019). *Філософсько-правова доктрина громадянства* [дисертація на здобуття наук. ступеня докт. політ. наук]. Львівська політехніка].
- Tatenko, V. O. (2006). Subĕktno-vĕĭnkova paradigma v suĕasnij psihologii. W: V. O. Tatenko (red.), *Lūdina. Subĕkt. Vĕĭnok: filosofs'ko-psihologiĕni studĭi* (s. 316–358). Libid' [Татенко, В. О. (2006). Субектно-вчинкова парадигма в сучасній психології. W: В. О. Татенко (ред.), *Людина. Субект. Вчинок: філософсько-психологічні студії* (с. 316–358). Либідь].