

Czy jesteś kompetentny interkulturowo? Projekt gry sytuacyjnej

Joanna Andrzejewska-Kwiatkowska, Britta Stöckmann

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wstęp

Celem tego artykułu jest prezentacja wspólnego polsko-niemieckiego projektu, który ma na celu stworzenie interkulturowej gry z zakresu komunikacji gospodarczej.

Zarówno z naszych doświadczeń, jak i doświadczeń studentów wynika, że nauka słownictwa i gramatyki, a także wiadomości dotyczących krajoznawstwa często nie wystarcza, aby móc się odnaleźć w świecie czy też umieć odpowiednio zareagować w zawodowych i codziennych sytuacjach¹. Mobilność oraz intensyfikacja kontaktów międzynarodowych wpłynęły na wszczęcie dyskusji na temat komunikacji interkulturowej: tego, czym jest, oraz jaki wpływ wywiera na życie przeciętnego obywatela Unii Europejskiej.

Potrzebę rozwoju kompetencji interkulturowej odczuwają nie tylko filolodzy. Są to w nie mniejszym stopniu emigranci, biznesmeni, ludzie nauki wyjeżdżający na stypendia i kontrakty zagraniczne, ale także przeciętni obywatele, którzy w życiu codziennym zderzają się z obcą kulturą poprzez wizyty obcokrajowców czy też nabywając różnego rodzaju produkty pochodzenia zagranicznego, zalewające krajowy rynek.

Jest wiele teoretycznych definicji kompetencji interkulturowej. Jeśli zaś chodzi o ćwiczenia praktyczne, można je znaleźć w różnego typu książkach; również analiza określonych przypadków z pewnością pozwoli zrozumieć to, jak należy właściwie zachować

¹ Problematyka ta poruszana jest m. in. przez A. Thomasa, E.-U. Kinast, S. Schroll-Machl (*Handbuch Interkulturelle Kommunikation und Kooperation*, Vanderhoeck&Ruprecht, Göttingen 2003), A. Wierlachera (*Kulturthema Kommunikation. Konzepte – Inhalte – Funktionen*, Residence-Verlag, Möhnesee 2000), M. Szopskiego (*Komunikowanie międzykulturowe*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 2005) i in.

się w danej sytuacji. My nie pragniemy wskazywać konkretnego wzoru zachowań, ponieważ komunikacja interkulturowa oraz „właściwe” zachowanie nie polega na wcielaniu się w sytuację drugiej osoby i postępowaniu dokładnie tak, jak ona by postąpiła. Chodzi raczej o umiejętność rozpoznania różnic wynikających z przynależności do różnych kultur oraz umiejętność pójścia na kompromis bez zatracania własnej tożsamości i zmieniania swojego charakteru. Nie zamierzamy prezentować wyników badań, a jedynie naszą ideę oraz projekt zorientowany na praktykę oraz – być może – zachęcić Czytelników niniejszego artykułu do refleksji (także krytycznej).

Komunikacja interkulturowa w życiu codziennym oraz w dydaktyce

Treści interkulturowe prezentowane często na zajęciach w formie ćwiczeń i zadań dotyczą różnych sytuacji typowych dla kraju, którego język jest właśnie przekazywany słuchaczom – z podkreśleniem różnic w stosunku do innych państw oraz społeczności. Prowadzący daje wskazówki co do tego, jak należy się zachować w danym kraju, aby w możliwie najmniejszym stopniu odróżniać się od jego mieszkańców i jak najlepiej się z nimi zintegrować. Członkowie zespołu projektowego doświadczyli osobiście, że w Azji Zachodniej oczekuje się od Europejczyka zupełnie innego zachowania niż na jego kontynencie – nie zważając na fakt, że pewnych form grzecznościowych lub zachowań typowych dla danej społeczności może on po prostu nie znać. Jeszcze ciekawsza może się okazać obserwacja jednego z członków zespołu, w jaki sposób europejski turysta stara się w Japonii być bardziej „japoński” niż sami Japończycy, przez co wzbudza prawdziwą irytację. W Europie problemem jest natomiast trudność, jaką sprawia rozpoznanie obcokrajowca z wyglądu. Odmienność ujawnia się dopiero w momencie interakcji. W przypadku słabej znajomości języka nie oczekuje się tutaj umiejętności komunikacji ani kompetencji interkulturowej. Inaczej sprawa wygląda, gdy znajomość języka jest dobra – wówczas umiejętności interkulturowe są niezbędne i nieodzowne, aby móc osiągać dany cel komunikacyjny².

Ogólna koncepcja projektu

Pomysł projektu zrodził się z potrzeby wykorzystania posiadanej wiedzy i rozwijania kompetencji interkulturowej w codziennym życiu, nie tylko podczas zajęć i w ćwiczeniach podręcznikowych, ale także we wzajemnych relacjach między osobami pochodzącymi z różnych kręgów kulturowych. Konkretnie oznacza to opracowanie gry, która miałaby przygotować studentów lub emigrantów do pobytu za granicą i unaocznić im zdarzenia, jakie mogą ich spotkać w życiu codziennym. Chodzi tu przede wszystkim

² Obecnie powstaje wiele poradników i podręczników na temat tego, jak należy zachowywać się za granicą. Na gruncie polsko-niemieckim warto wymienić m.in. pozycje K. Wojciechowskiego, M. Gorskiego, G. Hiller (wskazane w bibliografii końcowej).

o drobne sytuacje z życia zawodowego i prywatnego, w których należy we właściwy sposób zareagować. Jednocześnie w grze zawsze biorą udział dwie osoby, które postępują zgodnie ze swoim pochodzeniem kulturowym oraz cechami charakteru, a jednocześnie oceniają możliwe zachowanie drugiego gracza. Może to doprowadzić do sytuacji komunikacyjnej zakończonej sukcesem bądź porażką. Projekt powstał jako wynik współpracy polsko-niemieckiej, jednak sam mechanizm gry można przełożyć w celu wykorzystania go przez przedstawicieli innych grup kulturowych lub językowych.

Gracze decydują, którą z narodowości będą reprezentować. Następnie losują zakryte Karty Charakteru. W dalszej części rozgrywają określone sytuacje znajdujące się na kartach sytuacyjnych. Każdej sytuacji odpowiada pięć możliwych wariantów zachowania się dla każdej ze stron. Istotą gry jest stawianie tym sytuacjom czoła. Punkty uzyskują gracze po każdej rozegranej sytuacji. Im bardziej jednomyślni byli partnerzy odnośnie do rozwiązania danej sytuacji, tym więcej punktów otrzymują. Jeśli zajmą bardzo oddalone od siebie stanowiska, mogą stracić punkty. Podczas gry należy być więc gotowym do zawierania kompromisów. Jednocześnie jednak lepiej nie rezygnować z własnych przekonań, gdyż za dbanie o nie można pod koniec gry uzyskać dodatkowe punkty, zgodnie z zawartością Karty Charakteru.

Reguły gry

Teraz opiszemy nieco dokładniej, co jest potrzebne do gry oraz jak sformułowane są reguły.

W wariancie dla dwóch osób gra składa się z 18 Kart Charakteru – 9 polskich i 9 niemieckich. Karty są dwujęzyczne i zawierają minibiografię danej osoby, z czego wynikają przewodnie dla niej kolor główny i kolor poboczny. Dalej 10 Kart Numerycznych, 2 pięciobarwne Tory Punktacji, 14 pionków, dwa pionki typujące.

Każdy z graczy otrzymuje Tor Punktacji oraz 5 Kart Numerycznych z liczbami od 1–5. Losuje również Kartę Charakteru, która jest krótką biografią dająca pogląd na główne cechy charakteru reprezentowanej postaci. Jeden z graczy wyciąga Kartę Charakteru z puli kart polskich, drugi z puli kart niemieckich. Każda karta napisana jest w dwóch wersjach językowych – niemieckiej i polskiej. Gracz nigdy nie gra samego siebie, lecz stara się jak najlepiej dopasować do roli i cech charakteru opisanych na Karcie. Staje się to prostsze, gdy grają dwie dobrze znające się osoby, które mogą bez większych zahań sprawdzać swoją wiedzę na temat stosunków i komunikacji interkulturowej.

Najważniejszy element gry stanowią sytuacje, w których konfrontowane są postacie graczy. Sytuacje również zostały opisane w dwóch językach; podzielono je na cztery kategorie: życie prywatne w Niemczech, życie zawodowe w Niemczech, życie prywatne w Polsce, życie zawodowe w Polsce. Na przedniej stronie Karty Sytuacyjnej znajduje się opis sytuacji odniesiony do reprezentowanej narodowości oraz pięć ponumerowanych możliwości reakcji gracza, natomiast strona tylna to punktacja poszczególnych reakcji

w danej sytuacji. W wielu przypadkach na Karcie Sytuacyjnej znajdują się pewne wskazówki dotyczące właściwego zachowania w danej sytuacji. Numerom na przedniej stronie zostały podporządkowane kolory – żółty, czerwony, fioletowy, niebieski i zielony. Dopuszczalne są do nich odpowiednie określenia:

- żółty – typowo polski,
- czerwony – raczej polski,
- fioletowy – neutralny, nastawiony kompromisowo,
- niebieski – raczej niemiecki,
- zielony – typowo niemiecki.

Te same barwy znajdują się na Torze Punktacji i symbolizują nastawienie danej osoby, czyli jej stosunek do problemu, często związany z zakorzenionym sposobem myślenia. Każdej Karcie przyporządkowane są dwa kolory, jeden główny (dotyczący charakteru) i drugi poboczny (określający wzór zachowania).

Przebieg gry

1. Jeden z grających wybiera dowolną liczbę Kart Sytuacyjnych należących do danej kategorii, którą określają gracze.

2. Gracze decydują, kto odegra rolę Niemca, a kto Polaka; następnie losują z wybranych pul Karty Charakteru.

3. Pierwsza sytuacja zostaje odczytana bądź w języku niemieckim, bądź w polskim, bądź w obu językach (dla celów dydaktycznych). Następnie gracze analizują odpowiadające ich narodowościom możliwości reakcji i decydują się na jedną z nich. W tym celu kładą przed sobą zakrytą Kartę Numeryczną z numerem wybranej reakcji. Po tej decyzji Karty Numeryczne zostają odkryte.

4. Zanim Karty Sytuacyjne zostaną odwrócone, gracz powinien przyjrzeć się odpowiedzi partnera i zastanowić, do jakiego koloru (cech charakteru) można ją przyporządkować. Następnie umieszcza pionek typujący na wybranym kolorze na Torze Punktacji.

5. Karty Sytuacyjne zostają odwrócone. Na odwrotnej stronie Karty Sytuacyjnej znajdują się kolory, które odpowiadają danym numerom reakcji. W ten sposób kolor zostaje przyporządkowany do reakcji wybranej przez gracza.

6. Ocena sytuacji. Porównując kolory określone przez wybraną reakcję z kolorami na Zestawieniu Punktów (podsumowaniu punktów zebranych w grze), gracze stwierdzają, jak bardzo barwy te są od siebie oddalone. Później otrzymują na tej podstawie punkty według następujących zasad:

- ten sam kolor: każdy z graczy otrzymuje 3 punkty i przesuwają pionek na Zestawieniu Punktów,
- kolory, które znajdują się obok siebie: każdy gracz otrzymuje 1 punkt i przesuwają pionek na odpowiednim kolorze – adekwatnym do koloru, który został określony na podstawie odpowiedzi graczy,
- między wybranymi przez graczy kolorami znajduje się jeszcze jedno pole z innym kolorem: nikt nie otrzymuje punktu,
- między wybranymi przez graczy kolorami znajdują się dwa pola z innymi kolorami: każdy gracz otrzymuje 1 punkt ujemny i cofa pionek na odpowiednim kolorze, (adekwatnym do określonego na podstawie odpowiedzi graczy),
- między wybranymi przez graczy kolorami znajdują się trzy pola z innymi kolorami: każdy gracz otrzymuje 3 punkty ujemne i cofa pionek na odpowiednim kolorze.

7. W każdej sytuacji gracz może otrzymać zarówno pozytywne jak i negatywne punkty. Ponadto po każdej kolejce, w której udało się pozytywnie oszacować kolor odpowiedzi partnera, gracz zaznacza punkt na Karcie Bonusowej (10 pól na lewo na Zestawieniu Punktów).

8. Po tym jak wszystkie wybrane przez graczy sytuacje zostaną rozegrane w podobny sposób, punkty przydzielone według opisanych powyżej reguł, a pionki przesunięte na Zestawieniu Punktów, każdy z graczy może jeszcze oszacować, jaki charakter miał partner. Dzieje się to poprzez umiejscowienie pionka między dwoma kolorami na Zestawieniu Punktów. Następnie na samym końcu gry gracze odwracają swe Karty Charakteru i pokazują swoją charakterystykę wraz z kolorami głównymi i pobocznymi. Jeśli partner dobrze określił oba kolory, otrzymuje 5 punktów, jeśli tylko kolor główny – 3 punkty, jeśli kolor poboczny – 1 punkt. Dalej należy zsumować wszystkie punkty zaznaczone na Zestawieniu Punktów (uwzględniając punkty ujemne). Ponadto określa się, w jakim stopniu gracz dochował wierności swoim barwom. Gracz otrzymuje dodatkowy punkt za dwa kroki w obrębie koloru głównego określonego na Karcie Charakteru, a także za przesunięcie pionka o trzy pola w obrębie określonego na niej koloru pobocznego.

9. Podstawowym założeniem gry jest lepiej poznać i postarać się zrozumieć postępowanie partnera w danej sytuacji, bez rezygnacji z własnych przekonań dotyczących jej rozwiązania. Jednocześnie należy spróbować ocenić, jak druga osoba może się zachować w danej sytuacji, jak dalece można liczyć na kompromis z jej strony oraz która z podanych możliwości reakcji najlepiej odpowiada wylosowanemu charakterowi. Należy zwrócić uwagę, iż nie ma sztywnych reguł, a granice między podanymi możliwościami reakcji są bardzo płynne. Tak jak w życiu zawodowym i codziennym poza grą, tutaj również nie ma absolutnej pewności, jaka będzie reakcja w określonej sytuacji; cenny jest natomiast wspólny efekt końcowy.

Uwagi końcowe i wnioski

Gra skierowana jest do różnych grup docelowych. Dołączone są do niej puste karty, aby gracze mogli stworzyć własne sytuacje. Materiał został przygotowany w taki sposób, aby możliwe było rozgrywanie partii z nauczycielem, bez niego, w parach i większych grupach. Również średni czas rozgrywki może być dopasowany do indywidualnych potrzeb grających. Można wykorzystać grę jako trening kompetencji interkulturowej dla osób pracujących w firmach i przygotowujących się do dłuższego pobytu za granicą. Nadaje się ona także dla emigrantów, aby mogli lepiej zrozumieć kulturę kraju, w którym przebywają. Wreszcie gra ta daje możliwość niestresującego rozwijania umiejętności językowych, stąd może być wykorzystana przez nauczycieli w trakcie lekcji z języka obcego.

Interkulturowe spotkania mają miejsce na całym świecie. Czy będą one zakończone rezultatem pozytywnym dla obu stron, zależy od wielu czynników, takich jak zakorzenione stereotypy zachowań oraz indywidualne cechy charakteru. Ta sama sytuacja może zakończyć się w różny sposób w zależności od ludzi, których dotyczy, gdyż w zakresie kompetencji interkulturowej nie ma sztywnych reguł. Nie zamierzamy za pomocą naszego projektu tworzyć żadnych zasad ani przepisów, a jedynie pokazać paletę możliwości, między którymi nie ma ostrych granic. Jak w życiu codziennym, tak i tu nie jest pewne, jak dana osoba zachowa się w konkretnej sytuacji.

Członkowie zespołu projektowego są otwarci na wszelkie spostrzeżenia i uwagi osób polskiej, niemieckiej oraz innej narodowości. Za pomocą tego projektu pragniemy zachęcić do wspólnych przemyśleń interkulturowych.

Literatura

- Bausinger H., 2000, *Typisch deutsch. Wie deutsch sind die Deutschen?*, C.H. Beck Verlag, München.
- Dittert A., 2006, *Palmen in Warschau. Geschichten aus dem neuen Polen*, Heyne, München.
- Fischer K., Dünstl S., Thomas A., 2007, *Beruflich in Polen. Trainingsprogramm für Manager, Fach- und Führungskräfte (Handlungskompetenz im Ausland)*, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.
- Gawin I., Schulze D., 2004, *KulturSchock Polen*, Westerstede.
- Gorski M., 2006, *Gebrauchsanweisung für Deutschland*, Piper Verlag, München.
- Hiller G., 2007, *Interkulturelle Kommunikation zwischen Deutschen und Polen an der Europa-Universität Viadrina. Eine empirische Analyse von Critical Incidents*, Frankfurt am Main.
- Jäger-Dabek B., 2006, *Polen. Eine Nachbarschaftskunde für Deutsche*, Links Christoph Verlag, Berlin.
- Jäger-Dabek, B., 2007, *Reisegast in Polen. Fremde Kulturen verstehen und erleben*, Iwanowski's Reisebuchverlag, Dormagen.
- Knapp R., 2005, *Gebrauchsanweisung für Polen*, Piper Verlag, München.
- Molkewehrum I., 2007, *Typisch deutsch*, Edition Temmen, Bremen.
- Möller S., 2008, *Viva Polonia*, Scherz Verlag, Frankfurt am Main.
- Peter S., 2007, *Alphabet der polnischen Wunder*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main.

- Soboczynski A., 2006, *Polski Tango. Eine Reise durch Deutschland und Polen*, Gustav Kiepenheuer Verlag, Köln.
- Sommer T., 2004, *Leben in Deutschland. Anatomie einer Nation*. Ein ZEIT-Buch, Kiepenheuer & Witsch, Köln.
- Szopski M., 2005, *Komunikowanie międzykulturowe*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
- Thomas A., Kinast E.U., Schroll-Machl S., 2003, *Handbuch Interkulturelle Kommunikation und Kooperation*, Vanderhoeck&Ruprecht, Göttingen.
- Wierlacher A., 2000, *Kulturthema Kommunikation. Konzepte – Inhalte – Funktionen*, Residence-Verlag, Möhnesee.
- Wojciechowski K., 2002, *Knigge für deutsche Unternehmer in Polen*, Industrie- und Handelskammer, Frankfurt/Oder.
- Zeidenitz S., Barkow B., 2002, *Die Deutschen pauschal*, Fischer, Frankfurt am Main.

dr Joanna Andrzejewska-Kwiatkowska – Instytut Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań
andkwiat@o2.pl

dr Britta Stöckmann – Instytut Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań
bstoockmann@googlemail.com

* * *

Czy jesteś kompetentny interkulturowo? Projekt gry sytuacyjnej

Streszczenie

Aby odnaleźć się we współczesnym zglobalizowanym świecie, nie wystarczy już nauka słownictwa i gramatyki języka obcego. Wśród bardzo różnych grup społecznych (biznesmeni, tłumacze, filolodzy, a także przeciętni obywatele) można zaobserwować silną potrzebę wzmacniania kompetencji interkulturowej. W rozwiązaniu tego problemu pomaga gra przygotowująca przedstawicieli różnych grup społecznych i zawodowych do kontaktów interkulturowych oraz pobytu za granicą. Gra ta ma na celu ukazywanie i ćwiczenie konkretnych sytuacji, które mogą ich spotkać w każdym momencie dnia codziennego.

Are you intercultural competent? – A project of a situational game

Summary

To find oneself in the modern global world it is not enough to learn the vocabulary and grammar of a foreign language. There is a strong need in various social groups (businesspeople, translators, philologists, as well as common citizens) to develop intercultural competence. The presented game is one solution to the problem. It is prepared for different social and working groups in order to develop intercultural contacts and for longer or shorter visits abroad. The game aims to show the concrete situations that can appear in real life.