

ZABAWY I ZABAWKI

PLAYS AND TOYS

Studies in Anthropology



The Museum of Toys and Play in Kielce

Kielce
Year XII (2014)

ZABAWY I ZABAWKI

Studia Antropologiczne



Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach

Kielce
Rok XII (2014)

Rada naukowa czasopisma:

prof. zw. dr hab. Irena Bukowska-Floreńska
prof. zw. dr hab. Zbigniew Jan Jasiewicz
prof. zw. dr hab. Ryszard Kantor
prof. zw. dr hab. Wojciech Lipoński
prof. zw. dr hab. Tadeusz Edward Paleczny
prof. zw. dr hab. Stefan Józef Pastuszka
prof. dr hab. Elena Reprintceva
prof. dr hab. Teresa Smolińska

Recenzenci tomu:

prof. zw. dr hab. Irena Bukowska-Floreńska
prof. dr hab. Monika Banaś

Tom jest kontynuacją czasopisma wydawanego od 1997 roku pt. „Zabawy i Zabawki. Kwartalnik poświęcony zagadnieniom ludyzmu i ludyczności”.

Redaktor naczelny:

prof. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska

Redaktor tematyczny:

dr Renata Hołda

Redaktor techniczny:

Malwina Sikora

Redakcja języka polskiego:

redakcja Muzeum Zabawek i Zabawy

Redakcja języka angielskiego:

Biuro Tłumaczeń Joanna Reszel

Projekt graficzny, skład:

Malwina Sikora

Na okładce:

Lalka z biskwitową głową, Niemcy 1890-1910

Wydawca:

© Copyright by Muzeum Zabawek i Zabawy, Kielce 2015
25-367 Kielce, pl. Wolności 2
Redakcja tel. 41 343 37 18
www.muzeumzabawek.eu
e-mail: poczta@muzeumzabawek.eu

ISSN 1428-2259

Druk:

Wydawnictwo Diecezjalne i Drukarnia w Sandomierzu
www.wds.pl

Spis treści

<i>OD REDAKCJI</i> <i>FROM THE EDITOR</i>	7
<i>Renata Hołda</i> Sub specie ludi Johan Huizinga i jego koncepcja zabawy <i>Johan Huizinga's Sub specie ludi and His Concept of Play</i> Bibliografia najważniejszych prac Johana Huizingi <i>Johan Huizinga's Major Works Bibliography</i>	12
<i>Wojciech Lipoński</i> Homo ludens Johana Huizingi w Polsce <i>Johan Huizinga's Homo Ludens in Poland</i>	33
<i>Jacek Biesiada</i> Bibliografia prac Johana Huizingi w Polsce po 1945 roku <i>Johan Huizinga's works Bibliography in Poland after 1945</i>	67
<i>ARTYKUŁY I ROZPRAWY</i> <i>ARTICLES AND DISSERTATIONS</i>	
<i>Ryszard Kantor</i> Homo ludens Huizingi a kultura konsumpcji zabawy <i>Huizinga's Homo Ludens and the Culture of Play Consumption</i>	74
<i>Halina Mielicka-Pawłowska</i> Homo ludens a sacrum <i>Homo ludens and sacrum</i>	95
<i>Tadeusz Paleczny</i> Pomiędzy zabawą a rozrywką: zjawiska ludyzmu we współczesnym świecie <i>Between Play and Entertainment. Ludus Manifestations in Contemporary World</i>	122
<i>Bartosz Prabucki</i> Pierwiastek ludyzny we współczesnym sporcie. Analiza na przykładzie sportów tradycyjnych <i>Between Play and Entertainment. Ludus Manifestations in Contemporary World</i>	136
<i>MATERIAŁY Z BADAŃ</i> <i>MATERIALS FROM THE RESEARCH</i>	
<i>Elena Reprintceva</i> From "Homo ludens" to "Homo addictus": what is the danger of modern game industry?	

Spis treści

<i>Od homo ludens do homo addictus. Niebezpieczeństwa współczesnego przemysłu gier</i>	154
<i>Marta Wilk</i> Picie alkoholu jako forma zabawy współczesnej młodzieży <i>Alcohol Drinking as a Form of Play of Today's Youth</i>	168
<i>Tomasz Michalewski</i> Zabawa w życiu gimnazjalistów <i>Play in Lives of Junior High Schools Students</i>	194
<i>MATERIAŁY ETNOGRAFICZNE</i> <i>ETHNOGRAPHICAL MATERIALS</i>	
<i>Bernadeta Koszyła</i> Nauka i zabawa dzieci w Tanzanii – studium etnograficzne <i>Education and Play of Children in Tanzania. Ethnographic study</i>	211
<i>Maria Wiczorek</i> Sentymentalna podróż po Galerii Starych Zabawek Wojciecha Szymańskiego <i>Sentimental Journey Through the Wojciech Szymański Old Toys Gallery</i>	237
<i>RECENZJA</i> <i>REVIEW</i>	
<i>Joanna Wilkońska</i> Barbara Kłasińska, Kształtowanie zainteresowań kulturą ludową uczniów klas trzecich przez systemowe integrowanie zajęć <i>Barbara Kłasińska, The Forming of interests in Folk Culture among Third-graders Through Systemic Integration of Lessons</i>	247
<i>KOMUNIKATY</i> <i>ANNOUNCEMENTS</i>	
<i>Renata Pronobis</i> Z działalności Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach <i>Some Activities of the Museum of Toys and Play in Kielce</i>	250

Proponowany czytelnikom tom czasopisma za 2014 rok ma swoją specyfikę ze względu na rocznicę życia i pracy naukowej Johana Huizingi. W roku 2015 przypada bowiem 70. rocznica śmierci tego wybitnego historyka kultury oraz 77. rocznica ukazania się pierwszej, holenderskiej wersji książki zatytułowanej *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, poprzedzonej wcześniejszymi opracowaniami dotyczącymi kultury. Dla podkreślenia znaczenia myśli zawartej w *Homo ludens*, niezwykle inspirującej do dziś, nie tylko historyków, ale też antropologów i socjologów kultury, Rada Naukowa i redakcja czasopisma postanowiły poświęcić tom wydawany za rok 2014 problematyce zawartej w książce Johana Huizingi. Niezwykle istotne jest nie tylko przypomnienie założeń zawartych w pracy *Homo ludens*, ale też poddanie ich weryfikacji ze względu na zmiany zachodzące w świecie współczesnym.

Jako historyk kultury Johan Huizinga analizował elementy ludyczne zawarte w starożytności greckiej i rzymskiej, średniowieczu, renesansie, baroku i rokoko, romantyzmie i klasycyzmie oraz czasów jemu współczesnych, czyli pierwszej połowy XX wieku. Interesowała go istota zabawy rozumiana jako specyfika zachowań występujących w każdej kulturze. Traktował zabawę jako fakt kulturowy i osobny rodzaj rzeczywistości, przenikający systemy społeczne prawa, wojny, wiedzy, poezji, filozofii i sztuki. Ideę zabawy łączył z istnieniem samej kultury, ze specyficznym rodzajem działań podejmowanych przez człowieka, które nie tylko przeciwstawiają się naturze chociaż są „przed kulturą”, ale i tworzą nowy rodzaj rzeczywistości społecznej. Według Johana Huizingi, zabawa kształtuje człowieka, ale człowiek decyduje o tym, w jakim świecie żyje, jakie więzi łączą go z innymi ludźmi, jakie myśli pozwalają wyjaśnić rzeczywistość oraz jakie działania ją ustanawiają. Zdaniem holenderskiego badacza zabawa przynależy do sfery „ducha”, wywodzi się z mitu i kultu religijnego, decyduje o intencjach dokonywanych czynności oraz woli ustanowienia norm. Zabawa bowiem decyduje o tym, co jest mądre lub głupie, prawdziwe i nieprawdziwe, dobre lub złe oraz piękne lub brzydkie. Sama zabawa jednak nie pełni „żadnej funkcji moralnej, nie jest ani cnotą, ani grzechem” (Huizinga 1985, s. 19). Jest natomiast wolnością, koniecznością i obowiązkiem moralnym nie tylko dzieci, ale też ludzi dorosłych. Jednocześnie zabawa jest zbyteczna, i bez niej może człowiek zaspokoić swoje potrzeby egzystencjalne oraz niezbędna, gdyż pozwala doznać przyjemności, która wywołuje zaangażowanie emocjonalne tak duże, że daje możliwość przetrwać monotonię codzienności.

Jednym z istotnych wątków książki jest ustalenie przez Johana Huizingę, czym jest zabawa i do jakiego rodzaju rzeczywistości kulturowej przynależy. Dokonana anali-

za zwrotów i wyrażeń pochodzących z języka greckiego, sanskrytu, języka chińskiego, Indian amerykańskich, japońskiego, języków semickich i romańskich oraz germańskich wskazuje pole znaczeniowe zachowań ludycznych. Ze względu na to przyjęta została teza, że to język ukonkretnia rzeczywistość, gdyż narzuca na znany człowiekowi świat konstrukt pojęć pozwalających zdefiniować to, co uznawane jest za realnie istniejące. W zwrotach językowych zabawa jest realnie istniejącą formą rzeczywistości, a więc jest faktem kulturowym, który może i powinien być badany empirycznie. Znaczenia przypisywane zabawie znajdują odbicie w zachowaniach erotycznych, wojny, walki, rywalizacji i powagi, a więc świecie uznawanym za prawdziwy i realnie istniejący.

Zarysowana powyżej idea zabawy i zachowań ludycznych znajduje odzwierciedlenie w treści artykułów zawartych w tomie XII czasopisma „Zabawy i Zabawki”. Podporządkowana temu została struktura całości tomu. I tak w części pierwszej zamieszczone zostały teksty bezpośrednio nawiązujące do teorii zawartych w publikacjach naukowych Johana Huizingi. Otwiera tę część artykuł Renaty Hołdy na temat kultury widzianej przez pryzmat zabawy. Autorka przedstawia postać holenderskiego historyka kultury, uwzględniając zarówno jego biografię, jak i dokonania naukowe. Najwięcej miejsca poświęca homo ludens, ale i zwraca uwagę na proces odbioru dzieł tego autora przez innych badaczy, wskazując główne nurty krytyczne, sformułowane przez historyków, kulturoznawców oraz antropologów kultury. Dopelnieniem jest podanie najważniejszych prac Johana Huizingi i ich tłumaczeń w bibliografii skonstruowanej przez redakcję z zasobów internetowych i stron poświęconych postaci tego historyka kultury.

Popularność książki Johana Huizingi w Polsce potwierdzona została czterema jej wydaniem (1967, 1985, 1998 oraz 2007), które bazowały na tłumaczeniu z wersji niemieckiej, wydanej w roku 1938. Odbiór przez polskich czytelników treści zawartej w pracy *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* oraz krytykę tez postawionych przez Johana Huizingę, dokonaną po roku 1945 i pierwszym polskim wydaniu (1967), analizuje Wojciech Lipoński. Recenzje, omówienia i komentarze, które ukazały się w prasie polskiej, wskazują, jak wielkie znaczenie po drugiej wojnie światowej miała cenzura oraz ideologia socjalistyczna, która pomijała względy merytoryczne i odrzucała wszelkie treści, które nie były zgodne z „myślą przewodnią partii politycznej”, sprawującą władzę w latach 50. i 60. XX wieku w Polsce. Uzupełnieniem jest sporządzona przez Jacka Biesiadę bibliografia prac zawierających fragmenty, opracowania, recenzje i omówienia twórczości Johana Huizingi publikowane w polskich czasopismach od początku lat 60. XX wieku.

Następne cztery teksty zamieszczone w części „Artykuły i rozprawy” zawie-

rają dyskusję prowadzoną na temat współczesnego obowiązywania założeń teoretycznych zawartych w książce *Homo ludens*. Ryszard Kantor rozważa na ile w społeczeństwie konsumpcyjnym początku XXI wieku, zabawa stanowi wartość uniwersalną w wymiarze jednostkowym i zbiorowym. Pogłębione studia postaw wobec zabawy ludzi z radością oddających się konsumpcji, pozwalają postawić pytanie o to, czy wszelkie poczynania współcześnie są tylko zabawą (idea panludyzmu), czy może jednak rozwijającą się dynamicznie nową formą kultury. Jak pisze Ryszard Kantor, „płaszczyzna zabawy istnieje obiektywnie, a jej każdorazowy kształt tworzy subiektywnie jednostka ludzka”. Tak więc to od ludzi zależy, co uznają za zabawę, a co obowiązujący styl życia.

Halina Mielicka-Pawłowska analizuje tezę zakładającą, że religia ma swoje źródło w zabawie. Emocjonalność, którą wywołuje zabawa, poczucie odświętności oraz świętości ustanowionych zasad, znajduje swoje odbicie, zdaniem J. Huizingi, w kulcie religijnym, praktykach obrzędowych oraz rytuałach. Tak więc to, co upodabnia do siebie zabawę i religię, zawarte jest w świętowaniu. Porównując jednak współczesne cechy zabawy i świętowania, należy ostrożnie podchodzić do tej tezy, gdyż można znaleźć wprawdzie to, co upodabnia zachowania świąteczne i ludyczne, ale też to, co je zdecydowanie różnicuje.

Tadeusz Paleczny analizuje relacje, które zachodzą w kulturze współczesnej między zabawą a rozrywką. Z jednej strony bowiem „nie ma zabawy bez rozrywki, i rozrywki bez zabawy”, ale z drugiej strony są to inne zjawiska, którym przypisywane są odrębne znaczenia. Zabawa bowiem ma charakter wspólnotowy, interaktywny, podmiotowy, grupowy (społeczny) i spontaniczny, rozrywka zaś zrzeszeniowy, bierny, przedmiotowy, indywidualny i zorganizowany. Współcześnie i zabawa, i rozrywka jako formy spędzania czasu wolnego, stają się wartością rynku konsumenckiego, a więc ulegają „marketyzacji”. Ze względu na przypisane cechy nie tylko występuje rozdzielenie zabawy i rozrywki, ale przerost tej drugiej, gdyż „konsekwencje przemian ludyzmu i ludyczności we współczesnym świecie prowadzą do prostej konkluzji, że zabawa coraz bardziej przekształca się w rozrywkę”. Tak więc zabawa i rozrywka warunkują siebie nawzajem w aktywności społecznej, ale różnicują coraz bardziej w sferze zachowań indywidualnych.

Bartosz Prabucki analizą obejmuje związek zabawy ze sportem, odnosząc teorię sformułowaną przez Johana Huizingę do obserwacji uczestników Światowych Igrzysk Sportu dla Wszystkich TAFISA. Autor stawia pytanie o to, czy „w świecie powszechnej konsumpcji, dążenia do przyjemności, ale kosztem zatracania istotnych wartości w życiu człowieka, jest jeszcze miejsce dla zabawy rozumianej bardziej >>tra-

dyscyjnie<<, bliższej choćby nieznacznie dawnej, opisywanej przez Huizingę?” i przyjmuje, że funkcję tę spełnia sport, a dokładniej widowisko sportowe, które dla kibiców jest doskonałą formą zabawy.

Część druga zawiera omówienia koncepcji Johana Huizingi pod względem badań empirycznych, do których autorzy poszczególnych części się odwołują. Tym, co łączy tematycznie zawarte w tej części artykuły, jest problematyka zachowań ryzykownych wśród młodzieży. I tak Elena Reprintceva w swoim studium pedagogicznym, rozważa na ile różnego rodzaju gry komputerowe mają znaczenie dla młodych ludzi oraz jakie to może mieć konsekwencje wychowawcze. Badania empiryczne, prowadzone wśród młodzieży przez zespół badawczy Laboratorium Gry w Edukacji i Kulturze, istniejącym w Uniwersytecie w Kursku, wykazują, że współcześnie hedonizm jest wartością motywującą młodzież do zabawy, która bazuje na najnowszych technologiach komputerowych. Badania wskazują, że skutkiem tego jest wzrost egoizmu, indywidualizmu i gotowości do podejmowania zachowań ryzykownych.

Zachowaniom ryzykownym, które dla młodzieży mają związek z zabawą, poświęca swój tekst Marta Wilk. Wyniki badań wskazują, że współczesna młodzież nie wyobraża sobie dobrej zabawy bez alkoholu, ale i nie zdaje sobie sprawy z tego, jakie to może mieć konsekwencje dla przyszłego jej życia. Wszystko wskazuje na to, że nie zabawa jest celem działań podejmowanych przez młodzież, ale picie alkoholu, które staje się nową formą zabawy. Potwierdza te tezy Tomasz Michalewski, prezentując wyniki badań empirycznych prowadzonych wśród młodzieży. Zachowania młodych ludzi w grupach rówieśniczych wskazują na problem „eksperymentowania dorosłością”, który przejawia się w grach alkoholowych. Wypowiedzi młodzieży wyraźnie wskazują skalę zachowań ryzykownych, które niepokoją zarówno pedagogów, jak i psychologów.

Część trzecia pt. „Materiały etnograficzne”, zawiera dwa teksty, które łączy obserwacja jako główna metoda zbierania materiałów źródłowych. Bernadeta Koszyła opisuje swoje doświadczenia wyniesione z pobytu w Tanzanii. Maria Wieczorek zaś opisuje swój kontakt z miłośnikiem starych zabawek i założycielem Galerii, Wojciechem Szymańskim.

Całość kończy recenzja napisana przez Joannę Wilkońską książki Barbary Klasínskiej poświęconej nauczaniu kultury ludowej w szkole.

Zawarte w tomie XII „Zabaw i Zabawek” artykuły nie wyczerpują problematyki zachowań ludycznych oraz koncepcji i założeń sformułowanych w książce Johana Huizingi pt. *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Ponadto zmiany dokonujące się w kulturze pierwszej połowy XXI wieku, zapowiadają wzrost znaczenia zabawy dla ludzi „ery ponowoczesnej”. Można więc zakładać, że nie tylko zmienią się dominu-

jące współcześnie formy zabawy, ale też pojawiają się nowe rodzaje zachowań ludycznych. Dla antropologów kultury, socjologów i historyków oraz przedstawicieli innych dyscyplin, przejawy współczesnego ludyzmu stanowią i stanowić będą przedmiot badań teoretycznych i empirycznych, gdyż to zabawa właśnie jest bezpośrednio związana z kulturą oraz strukturą społecznego świata.

„When the world was half a thousand years younger all events had much sharper outlines than now. The distance between sadness and joy, between good and bad fortune, seemed to be much greater than for us; every experience had that degree of directness and absoluteness that joy and sadness still have in the mind of a child. Every event, every deed was defined in given and expressive forms and was in accord with the solemnity of marriage, death – by virtue of the sacraments, basked in the radiance of the divine mystery. But even the lesser events – a journey, labor, a visit – were accompanied by a multitude of blessings, ceremonies, sayings, and conventions” (from „The Autumn of the Middle Ages”).

Prof. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska

Kielce, dn. 20 stycznia 2015 r.

SUB SPECIE LUDI

Johan Huizinga i jego koncepcja zabawy

*Renata Hołda**

Johan Huizinga – człowiek i uczony

Johan Huizinga urodził się 7 grudnia 1872 roku w Groningen w Holandii, zmarł 2 lutego 1945 roku w małej miejscowości De Steeg, także w tym kraju.

Jego ojciec Dirk, pochodził z rodziny mennonickich pastorów, nie kontynuował jednak rodzinnej tradycji, opuścił kościół i został lekarzem, a następnie profesorem fizjologii na Uniwersytecie w Groningen (Colie 1963, s. 610).

Johan Huizinga początkowo uczył się w swym rodzinnym mieście. Tam ukończył gimnazjum, a w latach 1891-1896 studiował na miejscowym uniwersytecie. W niepublikowanym w Polsce autobiograficznym esej, pisanym pod koniec życia wyznawał, że jego zainteresowania historią i ludycznością narodziły się wcześniej, pod wpływem obserwacji karnawałowej parady organizowanej w mieście jego dzieciństwa (Anchor 1978, s. 65). Jednak – mimo wcześniej rozbudzonych zainteresowań przeszłością – jako podstawowy przedmiot kształcenia wybrał literaturę i język holenderski. W tym okresie zajmowała go również poezja, muzyka i sztuki plastyczne, przede wszystkim założenia i estetyka proponowane przez prądy artystyczne charakterystyczne dla fermentu kulturowego końca XIX wieku. Kontaktował się ze środowiskiem awangardy literackiej skupionej w „Ruchu Osiemdziesięciu”, był także współorganizatorem wystaw modernistycznego malarstwa, między innymi dzieł mało wówczas znanego Vincenta Van Gogha (Colie 1963, s. 611). Kolej-

* Instytut Studiów Międzykulturowych, Uniwersytet Jagielloński

nym etapem formalnej edukacji przyszłego autora *Jesieni średniowiecza* był Lipsk, w którym przez rok studiował lingwistykę porównawczą. Głównym przedmiotem jego zainteresowań stały się wówczas języki Wschodu, w tym arabski i sanskryt. Tematem jego pracy doktorskiej (*De Vidusaka in het Indisch toneel*), obronionej już po powrocie z Lipska w 1897 roku, był starożytny teatr indyjski. Rozprawa miała charakter filologiczny, jednak autor poza rozważaniami językoznawczymi zwrócił w niej uwagę na pojęcie i funkcje komizmu oraz na znaczenie postaci błazna w orientalnym dramacie.

W latach 1896-1905 Huizinga pracował jako nauczyciel historii w szkole średniej w Haarlemie. W 1903 roku dodatkowo podjął, jako tzw. do-cent prywatny, pracę wykładowcy historii literatury i kultury indyjskiej na Uniwersytecie Amsterdamskim (Anchor 1978, s. 66). W tym czasie Huizinga dość nieoczekiwanie zainteresował się pracą archiwalną, a zwłaszcza średniowiecznymi dokumentami dotyczącymi początków miast. Rezultatem przeprowadzonej kwerendy źródłowej, starannej i dość odosobnionej w karierze badacza, który później stronił od tego typu zajęć (Barycz 2003, s. 17), było opracowanie dotyczące ustroju i prawa miejskiego miasta Haarlem, uznawane za pierwszą *stricte* historyczną publikację Huizingi. Studium to zwróciło uwagę na jego autora, a dzięki staraniom Petrusa Johanna Bloka, w 1905 roku został on mianowany profesorem historii na uniwersytecie w Groningen. Niewątpliwie był to awans zawodowy i spory sukces, zwłaszcza, że Huizinga był w tym czasie człowiekiem dość młodym, a co więcej nie posiadał formalnego wykształcenia w dziedzinie, którą miał odtąd reprezentować. Inauguracyjny wykład badacza, zatytułowany *Element estetyczny w myśleniu historycznym*, był odzwierciedleniem zapatrywań autora na kwestie estetyki oraz jej znaczenia w poznawaniu przeszłości. W wystąpieniu tym podkreślał znaczenie literatury i sztuk wizualnych dla takich badań, atakując przy tym ówczesne trendy dominujące w uprawianiu historii.

Po dekadzie pracy uniwersyteckiej w Groningen, Huizinga objął katedrę historii powszechnej i geografii historycznej na uniwersytecie w Lejdzie (Anchor 1978, s. 72), gdzie od 1933 roku pełnił także funkcje rektora (Dąbrówka 1999, s. 145). Okres ten jest uznawany za najbardziej płodny w jego karierze – naznaczony dziełami, które uczyniły z niego uczonego o światowej sławie.

Już jako wykładowca prestiżowego uniwersytetu w 1926 roku, na zaproszenie „Laura Spelman Memorial Foundation” podróżował po Sta-

nach Zjednoczonych, kraju który go fascynował, ale i któremu, przy całej sympatii, nie szczędził uwag krytycznych (Barnouw 1946, s. 58). W 1938 roku został wiceprzewodniczącym organizacji International Committee of Intellectual Cooperation przy Lidze Narodów, mającej za cel sprzeciw wobec totalitaryzmów i obronę europejskiej tradycji intelektualnej (Sorensen, [www.](#)).

W 1940 roku w akcie protestu przeciwko decyzji władz niemieckich, które odsunęły od zajęć uniwersyteckich wykładowców żydowskiego pochodzenia, zaprzestano prowadzenia wykładów na lejdejskim uniwersytecie (Colie 1963, s. 610). Dwa lata później Huizinga został aresztowany za wygłoszenie mowy, w której krytykował nazizm. Wraz z grupą innych holenderskich intelektualistów został umieszczony w obozie w St. Michielsgestel, gdzie spędził trzy miesiące. Został stamtąd zwolniony ze względu na wiek i pogarszający się stan zdrowia, pod warunkiem jednak, że nie będzie uczestniczył w życiu publicznym i osiadzie na prowincji (Dąbrowka 1999, s. 145). Huizinga wraz z rodziną zamieszkał w wiosce De Steeg, gdzie zmarł trzy lata później, nie doczekawszy końca wojny.

Huizinga był dwukrotnie żonaty: z Mary Vincentą Schorer, która zmarła w 1914 roku oraz z Augustą Schölvínck, którą poślubił w 1937 roku.

Współcześnie badacz ten jest uznawany nie tylko za wybitnego historyka holenderskiego, pioniera historii kulturowej, ale również za najbardziej znanego w świecie autora tworzącego w języku niderlandzkim (Dąbrowka 1999, s. 145-146). Wznowienia jego najważniejszych książek cieszą się popytowością na całym świecie, są cenione i cytowane. Prace Johana Huizingi chwalone są nie tylko za staranność, ale i za kompozycję, za plastyczność obrazowania i sugestowność.

Chociaż Huizinga określany jest niekiedy jako historyk średniowiecza, taka klasyfikacja nie do końca oddaje pełnię jego zainteresowań, w której mieściły się również: studia nad renesansem, historia regionalna i najnowsza, teoria historii, teoria i krytyka kultury, zainteresowania charakterem społecznym oraz biografistyka. Głównym przedmiotem jego zainteresowań była historia Zachodu, jednak jego wizja badań historycznych, zarówno jeżeli chodzi o obszar, jak i ich metodologię, różniła się zasadniczo od przeważających w jego czasach tendencji. Współczesnych sobie mediewistów krytykował za to, że skupiają się zbyt na podkreślaniu wagi czynników społecznych i gospodarczych dla rozwoju historycznego, ignorując wartości duchowe i estetyczne oraz ich znaczenie. Polemizował z pozytywistycznie zorientowaną historio-

grafią, zwłaszcza z poglądem uznającym wzorcowość nauk przyrodniczych i nakazującym wykorzystywanie ich metodologii w humanistyce. Postawę swą tłumaczył odmiennością danych, które w przypadku historii nigdy nie są dane wprost (Anchor 1978, s. 74-75). Sprzeciwiał się cyklicznej i materialistycznej wizji historii oraz zasadom tłumaczącym rozwój w kategoriach ogólnych praw, wskazując na znaczenie intuicji i subiektywizmu w badaniach historycznych (Huizinga 1985, s. 32).

Nowatorstwo i oryginalność Huizingi wyrażały się między innymi poprzez wprowadzenie do historycznej metodologii rozważań nad sztuką i w podejmowaniu tematów w jego czasach w zasadzie nieporuszanych. Należały do nich zainteresowania: modą, fryzurami, tajnymi związkami, bractwami krwi, turniejami i zabawami. Podkreślał ważności wyobraźni (nie: fantazji) i intuicji w interpretacjach przeszłości i w ogóle w postępowaniu naukowym (Anchor 1978, s. 67). Konsekwentnie, w swoich pracach poza dokumentami, szeroko wykorzystywał źródła narracyjne i estetyczne uznając, że pozwalają one wnikać w mentalność i sposób widzenia świata ludzi żyjących w przeszłości.

Był krytycznie nastawiony do współczesności, do kolektywizmu i konsumpcjonizmu, do kultury masowej i do różnych form komunikowania zapośredniczonego przez media. Z tych powodów przypisywano mu wręcz awersję do nowoczesności (Geyl 1963, s. 237). Jego krytyka jednak nie wynikała – jak mu zarzucano – ze względów estetycznych i z elitaryzmu, lecz z punktu widzenia moralności. Kultura masowa i środki służące jej produkcji były szkodliwe gdyż jego zdaniem, trywializowały i zubażały życie społeczne oraz dehumanizowały kulturę (Colie 1963, s. 620).

Najbardziej znanym dziełem Johana Huizinga, wielokrotnie wznowianym i przetłumaczonym na wiele języków jest książka opublikowana po raz pierwszy w 1919 roku *Herfsttij der middeleeuwen* (*Jesień średniowiecza*, wyd. pol. 1961), poświęcona francuskiej i burgundzkiej kulturze dworskiej schyłkowego okresu wieków średnich. Autor wykorzystał w tej imponującej syntezie literaturę (głównie francuskojęzyczną) oraz posłużył się interpretacją dzieł sztuki, co w jego czasach było praktyką nieznaną. Nakreślona przez niego wizja wydatnie przyczyniła się do zmiany w sposobie postrzegania tej epoki, będącej dla wielu piszących przed Huizingą, synonimem zacofania, zabobonności, upadku rozumu i dominacji Kościoła realizującego swoje interesy (Shaw 1998, s. 250).

Inne prace Huizingi podejmowały tematykę wiążącą się z różnymi

aspektami kultury holenderskiej. Wymienić tu należy *Nederlands beschaving in de zeventiende eeuw* (*Charakterystyka duchowa Holandii*, 1934) oraz książkę *Kultura Holandii wieku XVII* (1941). Oddzielne opracowania poświęcił Erazmowi z Rotterdamu (*Erasmus*, 1924) oraz swojemu przyjacielowi z młodości, członkowi „Ruchu Osiemdziesięciu”, malarzowi Janowi Vethowi (*Leven en werk van Jan Veth*, 1927). Wśród prac Huizingi ważne miejsce zajmują również, nietłumaczone na język polski, rozważania dotyczące teorii kultury. Zaliczyć do nich można studia, takie jak: *De wetenschap der geschiedenis* z roku 1937 (*Nauka historii*), *De taak der cultuurgeschiedenis* wydane w 1926 roku (*Zadanie historii kultury*) oraz *Cultuurhistorische verkenningen* z roku 1929 (*Szkice z historii kultury*). Johan Huizinga przedstawił w nich postulaty stworzenia historii kulturowej i jej metodologii, wskazując na konieczność wykorzystywania w tej dziedzinie metod i materiału zaczerpniętego z nauk filologicznych, z nauk o sztuce oraz społecznych, w tym antropologii kulturowej i filozofii.

Krytycy Johana Huizingi skupili się na trzech zasadniczych punktach: na jego postawie jako człowieka i humanisty, na niedostatkach jego dzieł i wypracowanych przez niego definicji oraz na stosunku do otaczającego świata (Anchor 1978)¹.

Zarzuty pojawiały się najczęściej w związku z przemyśleniami zawartymi w dwóch jego książkach pisanych w latach 30. XX wieku (*In de schaduwen van morgen – W cieniu jutra*, 1935) oraz w drugiej wojny światowej (*Geschonden wereld – Zhańbiony świat*, 1945). Obie pozycje, określane jako pesymistyczne, były wynikiem namysłu nad totalitaryzmami, których wzrost Huizinga obserwował i który łączył z ogólnym kryzysem duchowym i załamaniem się cywilizacji. Jako remedium na szerzące się barbarzyństwo proponował zwrot ku utraconym wartościom: męstwu, sprawiedliwości i miłosierdziu. Jego zdaniem, można je było jeszcze odnowić, a tym samym uzdrowić współczesność. Ich źródła upatrywał w przeszłości, a dokładniej w czasach poprzedzających rozwój przemysłu. Rozwijane w ostatnich pracach Huizingi koncepcje sprawiły, że zarzucano mu nie tylko idealizację przeszłości, ale i naiwność oraz brak wyczucia chwili – podczas gdy narody europejskie uczestniczyły w krwawej wojnie, zalecał im umiarkowanie, neutralność i powrót do idei średniowiecznej *republica christiana*; żałując chylącej się ku upadkowi cywilizacji, nie doceniał wysiłków tych, którzy przez opór starali się ocalić najlepsze wartości Zachodu (Geyl 1963, s. 238). Niesłusznie zarzu-

¹Przeglądu polemik (do 1978 roku) dokonał Robert Anchor w pracy: Zob. Tenże, *History and Play* (1978).

cano mu brak zrozumienia dla polityki i ignorowanie jej ważności, co łączono z konfesyjnym wychowaniem, które otrzymał w dzieciństwie (Colie 1963, s. 614-615). Jego konsekwencją było, jak wskazywali krytycy, przyjęcie przez Huizingę w czasie okupacji zachowawczej i wygodnej postawy niezaangażowanego naukowca, tymczasem – argumentowali – uczony światowego formatu nigdy nie jest politycznie neutralny. W tym kontekście zestawiano go in minus z osobą Marca Blocha, francuskiego historyka żydowskiego pochodzenia, rozstrzelanego przez Niemców (Colie 1963, s. 619). Zarzuty te, formułowane pod adresem człowieka prawie siedemdziesięcioletniego i cierpiącego na poważne schorzenie wzroku, Robert Anchor określił jako nie fair (Anchor 1978, s. 84).

Obie krytykowane pozycje autorstwa Huizingi i wyrażone tam poglądy uzupełnia w pewnym sensie książka *Homo ludens* wydana w przededniu II wojny światowej. Jej lektura pozwala zrozumieć i wyjaśnić postawę uczonego i jego sposób widzenia świata.

Homo ludens

Praca zatytułowana *Homo ludens*, uznawana za najważniejsze, choć kontrowersyjne teoretyczne dzieło Huizingi (Ibidem, s. 63), została wydana w 1938 roku. Ukazanie się tej pozycji wzbudziło konsternację historyków ze względu na obecny w niej materiał psychologiczny i socjologiczny dominujący nad treściami historycznymi. Dziwić musi zatem fakt, że współcześnie niesłusznie uznawana jest – zapewne ze względu na profesję uprawianą przez jej autora – za pracę historyczną. Inspirujące dzieło Huizingi nie jest jednak historią zabawy i zabaw ani też humanistyczną teorią gier. Autor starał się uchwycić pewien fenomen występujący w kulturze w wielu postaciach, nierozpoznawanych niekiedy jako ludyczne. Abstrahował przy tym od znanej od czasów starożytnych metafory porównującej życie do gry. „Cel niniejszego studium – pisał – polega na wykazaniu, iż możliwość rozpatrywania kultury *sub specie ludi* to coś znacznie więcej niż tylko retoryczne porównanie” (Huizinga 1985, s. 17).

Dzieło Huizingi określane jest często jako morfologiczne studium zabawy, śmiała interpretacja zjawiska oraz jego manifestacji, oparta na szerokim materiale porównawczym (Colie 1963, s. 614; Anchor 1978, s. 78).

Badacza nie interesowały konkretne zabawy i gry. Interesowała go raczej zabawa jako forma (Vide: Huizinga 1985, s. 37), postać działania (Ibidem,

s. 14), rama albo ogólna struktura organizująca ludzką aktywność, która może być wypełniona przez historycznie zmienne treści. Jej przejawy zauważał w wielu kulturowych postaciach i tylko część z nich stanowiły gry podejmowane świadomie i motywowane rozrywką. Jak podkreślał, ludyczny charakter danego zjawiska nie zawsze musi być uświadamiany. Może jednak ujawnić ją badacz patrzący na kulturę z pewnej perspektywy i widzący w niej regularności. Koncepcja rozwijana przez Huizingę nazywana jest dzisiaj panludyzmem. Nie sposób jednak, jak chcą niektórzy, sprowadzać jego poglądów do twierdzenia „że wszystko jest zabawą”.

Niewątpliwie dzieło Huizingi spotkało się z dużym zainteresowaniem i uznawane jest za przełomowe. Nawet w tekstach odnoszących się krytycznie do tez przedstawianych w omawianej rozprawie, zawarte są komplementy pod adresem autora książki, której nie sposób pominąć w jakichkolwiek rozważaniach nad zabawą i grą.

Jak podkreślał Robert Anchor, Huizinga nie był odkrywcą tematu ani pierwszym badaczem rozpatrującym problem ludyzmu i zabawy oraz związanych z nimi wartości. Wpisywał się raczej w długą, bo sięgającą starożytności filozoficzną tradycję rozważań nad tymi zagadnieniami. Był jednak pierwszym, który chciał ująć całokształt zabawy, pokusił się o jej zdefiniowanie oraz podjął systematyczną próbę określenia, w jaki sposób wpływa ona na ludzkość i ujawnia się w wielu segmentach kultury, takich jak sztuka, życie intelektualne, polityka, prawo i wojna (Anchor 1978, s. 63).

Johan Huizinga ujmował zabawę jako podstawowy czynnik kulturotwórczy (Huizinga 1985, s. 17), a jednocześnie zasadę, która pozwala wyjaśnić ludzkie zachowania oraz pewne zjawiska kulturowe. W pracy *Homo ludens* autor podkreślał, że zabawa jest kategorią samodzielną i podstawową, pierwotną w stosunku do kultury, przenikającą ją, a jej istotą jest intensywne przeżywanie. Skontrastował ją z powagą, równoległym trybem ludzkich zachowań, mającym jednak charakter wtórny. Termin ten, zgodnie z koncepcją autora, obejmował wszystko to, co zabawą nie jest. Łączył się jednak z zabawą w pewien specyficzny sposób: „mniejsza wartość zabawy ma swoje granice w większej wartości powagi” (Ibidem, s. 21).

Huizinga odrzucał stanowczo wszelkie utylitarne cele zabawy oraz podkreślał jej bezinteresowność. Według niego, zabawa odbywająca się poza zwykłym życiem, nie jest produktywna, ale przyczynia się do kreowania iluzji, która może być traktowana z całą powagą. O ile zabawa jest działaniem

dobrowolnym i swobodnym, powaga wiąże się z powinnością. To „zwykłe” życie, codzienność oraz działania służące zaspakajaniu niezbędnych ludzkich potrzeb, ukierunkowane na materialność i uzyskanie profitu. Istotą zabawy natomiast jest radosna przyjemność (ang. *fun*) (Vide: Ibidem, s. 13-14).

„Radość, która nieoddzielnie związana jest z zabawą – wskazywał Huizinga – przeradza się nie tylko w napięcie, lecz także w uniesienie. Dwa bieguny nastroju zabawy to rozpasanie i zachwycenie” (Ibidem, s. 39).

Zabawa określona w ten sposób jest rodzajem alternatywnej rzeczywistości, która pozwala zmienić, uszlachetnić i wypełnić wyższą treścią zwyczajne życie. Takie ujęcie omawianego fenomenu pojawiało się w pracach Johana Huizingi już wcześniej. Wątki ludyczne zarysowywały się w jego twórczości od około 1903 roku (Barnouw 1946, s. 58). W *Jesieni średniowiecza* ukazał rycerstwo, jego zasady, turnieje, dworną miłość i etykietę – jako rodzaj „szlachetnej gry”, a jednocześnie drogę (obok prób porzucenia świata oraz jego naprawy) do realizowania ideału wzniosłego i pięknego życia, niedostępnego w warunkach rzeczywistej egzystencji – trudnej, a nierzadko brutalnej.

„Późne średniowiecze – pisał – jest jedną z tych epok schyłkowych, w których życie wyższych kręgów prawie całkowicie przeobraziło się w zabawę towarzyską. Rzeczywistość jest gwałtowna, twarda i surowa; redukuje się ją zatem do pięknego marzenia o ideale rycerskim i wokół tego ideału konstruuje zabawę w życie” (Huizinga 2003, s. 103).

Pokrewny temat poruszył Huizinga w pracy *Man and Masses in America* przy okazji rozważań nad współczesnym sportem, uznawanym przez niego za skomercjalizowany rodzaj zabawy, który utracił wiele swoich pierwotnych funkcji ludycznych. Zdaniem badacza, w Stanach Zjednoczonych sport funkcjonował na innych zasadach niż w Europie. Zauważał jego ważność dla społeczeństwa amerykańskiego, a jednocześnie podkreślał, że rozwój organizacji sportowych i formalizacja sportu charakterystyczna dla rozwiniętych technicznie społeczeństw, zamiast rozwijać indywidualizm, poprzez włączenie w system sprzyja uniformizacji, która redukuje naturalne popędy i odwagę. W innym dziele poświęconym Stanom Zjednoczonym, które traktował jako wzorcowy przykład nowoczesnej cywilizacji, wskazywał z kolei, jak mechanizacja życia trywializuje i niszczy kulturę (Anchor 1978, s. 72-73).

Tezy, rozwinięte później w *Homo ludens*, Huizinga przedstawił po raz pierwszy podczas przemówienia inauguracyjnego objęcie urzędu rektora. Nośło ono tytuł – *The border lines of play and earnest*. Rozszerzoną wersję tej

mowy prezentował podczas wykładów gościnnych, wygłoszonych w kolejnych latach w Wiedniu, Zurichu i w Londynie (Barnouw 1946, s. 58). Całość wyda, jak wspomniano, w 1938 roku, choć podobno uzupełniał ją jeszcze po agresji Niemiec na Polskę (Limon 1994, s. 176).

Dla zrozumienia rozważań zawartych w książce *Homo ludens* istotne jest uwzględnianie politycznej specyfiki okresu, w którym się ona ukazała. Poza propozycją spojrzenia na cywilizację z uwzględnieniem czynnika ludycznego, była ona także refleksją humanisty zatroskanego o los świata, którego czuł się częścią, a który – w jego opinii – miał się ku upadkowi. Przejawem tego schyłku był rozwój totalitaryzmów, umożliwiony między innymi przez rozkład zabawy. Zdaniem Huizingi, mogła ona – tak, jak stało się w XV wieku – uszlachetnić rzeczywistość kulturową, ale przez swą degenerację mogła także przyczynić się do jej unicestwienia.

Krytyka *Homo ludens*

Johan Huizinga nie uznawał swojego dzieła za doskonałe, zdawał sobie sprawę z niedociągnięć przedstawionej tam koncepcji, czemu dał wyraz we wprowadzeniu do *Homo ludens*, pisany 15 czerwca 1938:

„[...] ogarnia mnie obawa, iż wielu spośród nich, mimo całej włożonej w nią pracy, uznać ją może za niewystarczająco udokumentowaną improwizację. [...] Wykluczone było dla mnie wypełnianie dopiero wszystkich luk mojej wiedzy, lekko też potraktowałem sprawę udokumentowania każdego szczegółu odpowiednim cytatem. Rzecz przedstawiała się dla mnie tak: pisać teraz albo nie pisać wcale. Pisać o czymś, co leży mi na sercu. A więc napisałem” (Huizinga 1985, s. 8-9).

Dzieło Huizingi, przetłumaczone szybko na język angielski i niemiecki, spotkało się z dużym zainteresowaniem. Jednak jego recepcja opóźniła się – ze względu na wybuch II wojny światowej. Dyskusja zintensyfikowała się na początku lat 60. XX stulecia w związku z ukazaniem się nowych edycji jego dzieł.

W krytycznych omówieniach i recenzjach pracy Huizingi wskazywano na niepełność zaprezentowanej przez niego definicji zabawy. Wytykano badaczowi brak spójnego sposobu wyjaśniania wzajemnych relacji pomiędzy grą a światem realnym, między zabawą a powagą. Z jednej strony autor *Homo ludens* stwierdzał, że zabawa może być traktowana zupełnie serio i podkreślał,

że może przechodzić w powagę („przeciwstawność zabawa – powaga jest stale chwiejna” – Ibidem, s. 35), z drugiej – podtrzymywał tezę o całkowitym rozdźwięku pomiędzy tymi dwoma kategoriami.

Z ustaleniami Johana Huizingi polemizował Roger Caillois, który polemice z poglądami autora *Homo ludens* poświęcił jeden z rozdziałów swojej książki (Caillois 2009, s. 195-211)². Później zaprezentował własną koncepcję zabawy (Caillois 1977), zawierającą typologię zachowań ludycznych, której brak odczuwał w pracy poprzednika. Temu badaczowi zawdzięczamy również słuszne moim zdaniem spostrzeżenie, dotyczące kwestii, umykającej często dzisiejszym czytelnikom książki *Homo ludens*.

„Otóż, jak się wydaje, brakiem tego godnego podziwu dzieła jest to, że bada ono bardziej zewnętrzne struktury niż wewnętrzne postawy, które każdemu zachowaniu nadają jego najbardziej określone znaczenie” (Caillois 2009, s. 199).

Nieuwzględnienie tego aspektu sprawiało, że – zdaniem Cailloisa – pojawiło się w omawianej pracy nieporozumienie, polegające na zidentyfikowaniu z zabawą pewnych działań ludzkich, które nie są nią w rzeczywistości. Najwięcej oporu wzbudzało w nim utożsamienie zabawy i *sacrum*. Zgadzał się jednak, że istnieje pokrewieństwo pomiędzy elementem sakralnym i ludycznym, a zaproponowana przez Huizingę definicja zabawy charakteryzuje stan „człowieka świętującego”. Związek pomiędzy czynnościami ludycznymi a *sacrum* wyrażał się również we wspólnej dla nich cesze niepraktyczności oraz w przeciwstawianiu się zwykłemu życiu (Ibidem, s. 208). Różnica, jego zdaniem, przejawia się w stosunku do treści, która w zabawie – wg Huizingi – jest sprawą drugorzędną. Tymczasem „z *sacrum* – dowodził Caillois – rzecz przedstawia się inaczej, jako że jest ono, wprost przeciwnie, czystą treścią: niepodzielną, dwuznaczną, ulotną i skuteczną siłą” (Ibidem, s. 204).

Istotne, a zdaniem Rogera Cailloisa, szczególnie istotne, było odczucie transcendencji, pojawiające się w kontaktach wierzącego z *sacrum*, napawające go czcią, a niekiedy przerażeniem. Zabawa natomiast ma wymiar czysto ludzki, człowiek ma poczucie, że panuje nad siłami, które powołuje do życia, które może kontrolować, poprzez fakt, że sam ustala poziom ryzyka, warunki gry oraz decyduje o jej zakończeniu.

Jacques Ehrmann analizował pracę Huizingi (a także dwie inne: Emila Benveniste’a i Rogera Cailloisa) z pozycji strukturalizmu, wskazując na istnienie w niej ukrytej dychotomii wyrażanej przez zestawy opozycji: „powaga

² Pierwsze wydanie *L’homme et le sacré*, Editions Gallimard, 1950; polskie tłumaczenie, Wydawnictwo Volumen, Warszawa 1995.

– użyteczność – praca – płodność” oraz „zabawa – bezinteresowność – wolny czas – sterylność”. Jego zdaniem Huizinga preferuje drugi ciąg przeciwstawień, deprecjonując znaczenie sfery powagi i powiązanych z nią jakości. Krytyk sprzeciwiał się rozłącznemu traktowaniu sfer zabawy i powagi oraz ujmowaniu powagi (rzeczywistości) jako „zepsutej” czy zniekształconej zabawy. Jego zdaniem opozycje pojawiające się w pracy Huizingi, w istocie ideologiczne, ujawniają wewnętrzną cechę współczesnej kultury Zachodu, zorientowanej utylitarystycznie i materialistycznie. Przeciwstawienia te nie istnieją jednak w innych kulturach i nie są oczywiste. Podtrzymywanie ich jest w rodzaju eurocentryzmu, który należy przezwyciężyć (Ehrmann 1968, s. 31-57).

Innym brakiem zgłaszanym przez krytyków było pozostawienie poza definicją zabawy hazardu oraz gier losowych, co uznano za zabieg sztuczny i nieuwzględniający rzeczywistości. Bardziej ogólnie zarzucano Huizinge pomijanie ekonomicznych funkcji zabawy i ignorowanie obecnego w niej czynnika materialistycznego lub innych korzyści, które będąc celem, nie wykluczają jednak przyjemności z podjętej gry. Wspomniany już Jacques Ehrmann podkreślał, że chociaż zabawa sama z siebie nie wytwarza niczego, zajmuje jednak jakąś przestrzeń i łączy się z konsumpcją: energii, czasu czy z wykorzystywaniem używanych w zabawie przedmiotów. Nie jest zatem obojętna dla życia społecznego (Ibidem, s. 41-48).

Koncepcja zabawy, jako czynności nieproduktywnej spotkała się ze sprzeciwem antropologia Victora Turnera:

„Huizinga z całą pewnością myli się, kiedy uznaje zabawę za aktywność zupełnie pozbawioną pobudek materialnych. Zapomina o istotnej roli zakładów i gier losowych, na przykład domów gry, kasyn, torów wyścigowych i loterii. Mogą one odgrywać istotną rolę ekonomiczną, mimo że gra dla pieniędzy pozostaje zupełnie bezproduktywna: w końcu suma wygranej w najlepszym wypadku jest równa stratom innych graczy, a ostatecznym zwycięzcą zostaje prowadzący bank; jak na ironię jedynie on nie czerpie przyjemności z hazardu” (Turner 2011, s. 294-295).

Badacz ten docenił również dostrzeżony przez autora *Homo ludens* związek „między zabawą a tajemnicą i sekretnością”, za mankament w tym wypadku uznał to, że „[...] nie potrafi wyjaśnić faktu, że zabawa często jest widowiskowa, nawet ostentacyjna, jak w przypadku parad, procesji, rozgrywek Rose Bowl, Super Bowl i igrzysk olimpijskich” (Ibidem, s. 294).

Ustalenia Johana Huizingi odnośnie zabawy wpłynęły na koncepcję

dramatu społecznego rozwijaną przez Turnera (Turner 2010), a za tym pośrednictwem także na współczesnych badaczy performansów. Cechy, które autor *Procesu rytualnego* powiązał z pojęciem liminalności, będącym dla niego czasowym zawieszeniem norm, reguł i ról społecznych, odnaleźć można także w zabawie. Zarówno zabawa, jak i liminalność przyczyniają się do powstania „innej” rzeczywistości wyraźnie odróżniającej się od zwykłego życia, którą Turner nazywał antystrukturą. Jej pojawienie się łączy się z ważnym dla performatyki pojęciem „tworzenia ram”:

„Zasady gry dostarczają ram dla działania, co sprawia, że wszystko co do nich nie należy, traktowane jest jako nieistotne. Umożliwia to graczom zatopienie się w odrębnej formie wiadomości, zwanej >>przepływem<<, w której ich działania i przekonania tworzą jedność, a umiejętność i cele są jasno określone” (Turner 2008, s. 660).

Wspólne dla wskazanych fenomenów pojęcie „przepływu” (*flow*), oznaczającego stan uniesienia a nawet oszołomienia, pojawia się również przy okazji świętowania i w doświadczeniach religijnych.

Warto dodać, że współcześnie niektóre zabawy, odbywające się z udziałem publiczności, są zaliczane do kategorii performansów i tak właśnie badane (Carlson 2007, s. 48-51; Wachowski 2011, s. 30-32). Nie dziwi to zwłaszcza, że jedna z charakterystyk zabawy podana przez Huizingę wykazuje zbieżność z definicją performansu jako „zachowanego zachowania”:

„Zabawa przybiera natychmiast jako forma kulturowa ustalony kształt. Z chwilą, gdy raz się rozegrała, pozostaje we wspomnieniu jako twór duchowy lub duchowy skarb, jest przekazywana i w każdej chwili może zostać powtórzona, albo bezpośrednio po zakończeniu [...], albo też po dłuższej przerwie. *Ta powtarzalność jest jedną z najistotniejszych cech zabawy* [podkreślenie w oryginale – R. H.]” (Huizinga 1985, s. 23; vide: Schechner 2006, s. 44).

Kultura i zabawa

Mimo upływu lat dzieło Huizingi jest uznawane za niezwykle inspirujące. Opracowana przez niego definicja zabawy jest często cytowana. Jednak wielu badaczy, przytaczających ustalenia wielkiego Holendra, wydaje się nie pamiętać, że w 2014 roku minęło siedemdziesiąt sześć lat od chwili ukazania się tego dzieła. Jego autor nie tylko żył w innej niż nasza epoce, wyznaczonej chociażby przez koniec II wojny światowej, ale też posługiwał się aparatem

pojęciowym i ustaleniami nauk aktualnymi w czasach jego aktywności twórczej (Vide: Kantor 2013, s. 16-17).

Chyba najwięcej nieporozumień przysparza przywoływanie tezy, zgodnie z którą zabawa poprzedza kulturę, więc „kultura powstaje w formie zabawy” (Huizinga 1985, s. 73). Traktuje się ją dosłownie, mimo że sam Huizinga swoją myśl opatrzył licznymi zastrzeżeniami:

„Kultura nie zaczyna się jako zabawa ani też z zabawy, ale raczej w niej samej. Antytetyczna i agonistyczna podstawa kultury dana jest w zabawie, która jest starsza i pierwotniejsza od wszelkiej kultury” (Ibidem, s. 113).

Dla Huizingi, jak wskazano wyżej, kultura wykazuje cechy formalne zabawy, widoczne zwłaszcza w jej „pierwotnych” formach:

„Nie należy pojmować tego w ten sposób, iż zabawa przekształca się nagle w kulturę lub w kulturę się zamienia, ale raczej tak, iż kulturze w pierwotnych jej fazach właściwy jest pewien pierwiastek ludyczny, a nawet że uprawia się ją w formie i w nastroju zabawy. W dwoistej jedności kultury i zabawy, ta ostatnia jest pierwotnym, dostrzegalnym, konkretnie określonym faktem, podczas gdy kultura jest jedynie określeniem, jakim nasza historyczna ocena obdarza dany wypadek” (Ibidem, s. 73).

W tekście pojawiają się terminy, takie jak: „kultura”, „cywilizacja” czy używane w określonym kontekście pojęcia „funkcja” i „struktura”. Czy jednak miały dla Huizingi znaczenie tożsame z dzisiejszym, wypracowanym przez współczesne nauki o kulturze?

Mimo że książka Huizingi ukazała się po raz pierwszy w 1938 roku, a autor dla zilustrowania tezy, odwoływał się do danych etnograficznych, do prac i ustaleń współczesnych mu antropologów (Leo Frobeniusa, Marcela Maussa czy Bronisława Malinowskiego), zawarte w niej rozumienie kultury można określić jako ewolucjonistyczne. Być może ukształtowało się ono pod wpływem definicji opracowanej przez Edwarda Burnetta Tylora w 1871 roku (Tylor 1896, s. 15). Lektura *Homo ludens* przekonuje, że jej autor miał tendencję do synonimicznego traktowania pojęć „kultura” i „cywilizacja”, a także przekonanie (ujawniające się np. w stworzonej przez niego definicji zabawy), że dany fenomen można ująć poprzez wyliczenie charakteryzujących go cech. Ewolucjonistyczne „ciążenie” wyraża się także w używanym przez niego specyficznym i wartościującym języku. Krytycy podkreślali charakterystyczną dla tego badacza retorykę (np. stosowanie odmian przymiotnika „prymitywny” lub określenia typu „prawdziwa kultura” sugerujące, że istnieje

także ta „nieprawdziwa” itp.), przesłaniającą niekiedy wagę jego pomysłów i propozycji badawczych (Shaw 1998, s. 253-255). Stosowany język ujawnia przekonanie autora o istnieniu kultur „niższych” (prostszych) oraz „wyższych” (bardziej skomplikowanych). Zabawa była według niego czynnikiem stymulującym nie tyle rozwój kultury, ile jej niematerialnym, duchowym elementem, pozwalającym wznieść się na coraz wyższe poziomy, które łączył z estetyką, moralnością i doskonaleniem. Obecność czynnika ludycznego, manifestująca się pod postacią intensywnie przeżywanych różnych typów gier społecznych, ujawnia *de facto* istnienie pewnego wyższego ideału życiowego, czegoś więcej, niż materialna, praktyczna i kalkulacyjna egzystencja będąca synonimem powagi. Tylko równowaga pomiędzy aspektem duchowym i materialnym jest gwarantem trwania kultury – cywilizacji.

Warto zauważyć, że Huizinga nie interesowały historycznie zmienne przykłady bawienia się, ale zabawa, jako ogólna zasada organizująca życie społeczne:

„Przedmiot [badań] stanowi tu zabawa jako postać działania, jako sensowna forma i jako funkcja społeczna. Badacz [...] nie poszukuje już naturalnych powodów, które w sposób ogólny określają zabawę, lecz rozpatruje samą zabawę w jej różnorodnych konkretnych formach jako strukturę społeczną” (Huizinga 1985, s. 15).

Zdolność do zabawy, jak zauważał Huizinga, człowiek dzieli ze zwierzętami. Jednak, gdy zwierzęta „tylko” baraszkują, człowiek komplikuje coraz bardziej formy zabawy w kulturze, nadając coraz bardziej wyrafinowaną formę społecznym grom. Zabawa jest obecna i dobrze widoczna w kulturach prymitywnych; najbardziej podstawową formą zabawy jest *agon*, czyli zasada rywalizacji, przejawia się także w wyższych formach kultury, takich jak: religia, prawo, filozofia, poezja i sztuka:

„W miarę jak materia kultury staje się bardziej skomplikowana, barwniejsza i trudniejsza, oraz w miarę jak technika zarobkowania i życia społecznego, zarówno indywidualnego jak i kolektywnego, staje się coraz precyzyjniejsza, z gleby kultury wyrastać zaczyna stopniowo warstwa idei, systemów, pojęć, nauk i norm, umiejętności i obyczajów, które, wydaje się, utraciły już całkowicie wszelki kontakt z zabawą. Kultura staje się stopniowo poważna i przyznaje zabawie jedynie podrzędną jeszcze rolę” (Ibidem, s. 113).

Wraz z rozwojem kultury jej ludyczny aspekt przestaje być zauważany, pierwotnie ludyczne działania uznawane są za przynależne do sfery po-

wagi, a obszar zabawy kurczy się. Traci ona swoją vitalność i zdolność do generowania pozytywnej zmiany. Zdaniem Huizingi ostatnią epoką, w której ludyczność przejawiała się w całym bogactwie form był barok, później nastąpił okres dekadencji naznaczony dominacją ideałów mieszczańskich, wzmocniony jeszcze przez rewolucję przemysłową, demokrację i rozwój szkolnictwa. W społeczeństwie zaczął dominować pojęcie użyteczności „trzeźwe i prozaiczne” oraz nastawienie materialistyczne:

„Europa przebrała się w strój roboczy. Zmysł społeczny, dążenie do wykształcenia i sądy naukowe stały się dominantami tego procesu kulturowego. Im dalej postępuje gwałtowny rozwój techniczny i przemysłowy, od maszyny parowej aż po elektryczność, tym bardziej stwarza on złudzenie, że na tym właśnie rozwoju polega postęp kultury. Jako skutek tego poglądu powstać mógł i rozpowszechnić się zawstydzający błąd, że siły ekonomiczne i interesy gospodarcze decydują losach świata. Przecenianie czynnika ekonomicznego w społeczeństwie i umyśle ludzkim było w pewnym sensie naturalnym skutkiem racjonalizmu i utylitaryzmu, które zniweczyły misterium, człowieka zaś uwolniły od winy i kary” (Ibidem, s. 270).

W społeczeństwach współczesnych czynnik ludyczny został zepchnięty w cień, świadomie ograniczony do pewnych form aktywności, które wydzielono i nazwano „grami”. Nowoczesność, jak wskazywał Huizinga, wykształciła w sobie tendencję do manipulowania ludycznością, to znaczy do wprowadzenia pewnych jej elementów – np. skłonności do rywalizacji - w dziedziny niełącznie się pierwotnie z zabawą, takie jak handel i konkurencja gospodarcza.

Ogólnie jednak, w otaczającym świecie Huizinga stwierdzał upadek zabawy, którego symptomem było zacieranie się różnicy pomiędzy powagą a zabawą. Jego zdaniem, ta niekorzystna sytuacja sprawiała, że należące do sfery powagi działania (polityka, wojna, ekonomia czy moralność) degenerowały się do pseudozabawy. Prawdziwa zabawa zaś traci swoją autonomiczność oraz swoje wartości (radość, naturalność, bezinteresowność), a w ten sposób swoją kulturotwórczą moc (Anchor 1978, s. 83). Innym przejawem postępującego, charakterystycznego dla jego czasów rozkładu dychotomii zabawa – powaga, był wg Huizingi puerylizm, czyli „chłopięce cechy” zachowań i nawyków stające się normą w społeczeństwie dorosłych (Huizinga 1885, s. 288-290).

Na twórczość Johana Huizingi można spojrzeć jak na próbę odrzucenia wygodnych sposobów myślenia i reprezentacji dominujących w czasach

jego naukowej aktywności. Dzisiaj jednak niektóre ustalenia autora *Jesieni średniowiecza* brzmią znajomo i zadziwiająco współcześnie. Do takich należy przekonanie wyrażone przez Huizingę wiele lat temu, że historia jest „intelektualną formą”, w jakiej cywilizacje wyjaśniają siebie i własną przeszłość (Anchor 1978, s. 64). Sceptycyzm Huizingi dotyczący możliwości obiektywnego odtworzenia procesów historycznych i „prawdziwego” obrazu dziejów oraz próby ukazania wydarzeń z perspektywy uczestniczących w nich osób, również znajdują swoje analogie w dzisiejszych postawach badawczych.

Wszystko to sprawia, że dzieła Huizingi, w przeciwieństwie do prac jego niegdysiejszych oponentów budzą zainteresowanie, co więcej są „odkrywane”, stanowiąc inspirację, a dla wielu punkt wyjścia do rozważań nad tak różnymi fenomenami kulturowymi, jak na przykład wirtualna rzeczywistość i demokracja agoniczna. Potwierdza to wagę jego dokonań.

Renata Hołda

JOHAN HUIZINGA'S SUB SPECIE LUDI AND HIS CONCEPT OFPLAY

The text is devoted to Johan Huizinga, a Dutch historian, theoretician of culture and researcher of the Western civilisation. The biography of the scholar was presented and his main research achievements were outlined, while particular attention was directed to his concept of play and polemics which it provoked in the past. This concept and the definition of play formulated by Huizinga are known in our times and frequently referred to, as a matter of fact, in widely diverse contexts. However, in many cases it takes place a bit unquestioningly and rashly, in a way that simplifies and does not reflect the intentions of the Dutch scholar who perceived play not as specific actions, but as a social structure manifesting itself in many historically changing forms. The purpose of the article is to recount the most significant principles of the concept of Johan Huizinga.

Bibliografia

Anchor Robert, *History and Play: Johan Huizinga and His Critics*, „History and Theory” vol.17, no 1 (Feb. 1978), s. 63-93.

Barnouw Adriaan J., *Johan Huizinga 1872-1945*, „College Art Journal”, vol. 6, no. 1 (Autumn 1946), s. 57-59.

Sorensen Lee (ed.), *Huizinga, Johan*, [w:] *Dictionary of Art Historians*; artykuł dostępny na stronie: www.dictionaryofarthistorians.org/wittkowerr.htm (26.06.2014).

Barycz Henryk, *Wstęp*, [w:] J. Huizinga, *Jesień średniowiecza*, przeł. T. Brzostowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2003, s. 9-25.

Caillois Roger, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Wydawnictwo Volumen, Warszawa 1997.

Caillois Roger, *Gry i zabawy a sacrum*, [w:] Idem, *Człowiek i sacrum*, przeł. A. Tatarkiewicz, E. Burska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 2009, s. 195-211.

Carlson Marvin, *Performans*, przeł. E. Kubikowska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.

Colie Rosalie L., *Johan Huizinga and the Task of Cultural History*, „The American Historical Review” vol. 69, no.3 (April 1963), s. 607-630.

Dąbrówka Andrzej, *Słownik pisarzy niderlandzkiego obszaru kulturowego*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1999, s. 145.

Ehrmann Jacques, „Homo Ludens Revisited”, „Yale French Studies”, no. 41, Game, Play, Literature (1968), s. 31-58.

Geyl Pieter, „Huizinga as Accuser of His Age”, „History and Theory”, vol. 2, no. 3 (1963), s. 231-262.

Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka i Witold Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985.

Huizinga Johan, *Jesień średniowiecza*, przeł. T. Brzostowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2003 (pierwsze wydanie polskie, 1961).

Kantor Ryszard, *Zabawa w dobie społeczeństwa konsumpcyjnego. Szkice o ludyzmie, ludyeczności i powadze, a w istocie o jej braku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.

Limon John, *Writing After War: American War Fiction from Realism to Post-modernism*, Oxford University Press, New York 1994.

Schechner Richard, *Performatyka*, wstęp, przeł. T. Kubikowski, Ośrodek Ba-

dań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych, Wrocław 2006.

Shaw David Gary, *Huizinga Timeliness*, [w:] „History and Theory”, vol. 37, no. 2 (May, 1998) s. 245-258.

Turner Victor, *Celebration*, „A Word of Art And Ritual”, Washintgton 1982, s. 98, cytat za: *Encyklopedia antropologii społeczno-kulturowej*, red. A. Barnard i J. Spencer, przeł. M. Barbaruk-Fereńska [et. al.], Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 2008, s. 660.

Turner Victor, *Karnawał. Rytuał i zabawa w Rio de Janeiro*, przeł. I. Kurz, [w:] „Karnawał. Studia historyczno-antropologiczne” red. W. Dudzik, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2011, s. 291-314.

Turner Victor, *Proces rytualny. Struktura i antystruktura*, przeł. E. Dżurak, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2010.

Tylor Edward Burnett, *Cywilizacja pierwotna. Badania rozwoju mitologii, filozofii, wiary, mowy, sztuki i zwyczajów*, tom I, Wydawnictwo „Głosu”, Warszawa 1896.

Wachowski Jacek, *Performans*, Wydawnictwo Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011.

BibliografianajważniejszychpracJohanaHuizingiwwzasobachinternetowych(zawartychnastronach:http://pl.wikipedia.org/wiki/Johan_Huizinga (z dn. 04.09. 2014); <http://www.kirjasto.sci.fi/huizin.htm> (z dn. 04.09. 2014)).

1. *De Vidusaka in het Indisch toneel*, 1897.

2. *Van den vogel Charadrius*, 1903.

3. *Mensch en menigte in America* (1918), translated by Herbert Rowen as *America. A Dutch historian's vision, from afar and near* (Part 1), 1972.

4. *Herfsttij der Middeleeuwen: Studie over levens - en gedachtenvormen der veertiende en vijftiende eeuw in Frankrijk en de Nederlanden*, 1919.

- *The Waning of the Middle Ages* (translated by F. Hopman), 1924.

- *The Autumn of the Middle Ages* (translated by Rodney J. Payton and Ulrich Mammitzsch), 1996.

- *Keskiajan syksy: elämän- ja hengenmuotoja Ranskassa ja Alankomaissa* 14. ja 15. vuosisadalla (suom. J. A. Hollo), 1951.

- *Jesień średniowiecza*, przeł. Tadeusz Brzostowski, tł. fragmentów poezji średniowiecznej: J. Dackiewicz; wstęp: Henryk Barycz, posłowie: Stanisław Herbst, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1961 (kolejne wydania: 1967, 1974, 1992, 1998, 2002).

5. *Erasmus of Rotterdam*, 1924.

- *Erasmus* translated by F. Hopman, 1924; repr. as *Erasmus of Rotterdam*, translated by F. Hopman and B. Flower, 1952; repr. as *Erasmus and the Age of Reformation*, 1957.

- *Erasmus* (suom. Eino E. Suolahti), 1953.

- *Erazm*, przeł. Maria Kurecka, wstęp Maria Cytowska, konsultacja nauk. Leszek Kołakowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1964.

6. *Amerika Levend en Denkend*, 1926.

- *America: A Dutch Historian's Vision, from Afar and Near, Part 2* (translated by H. H. Rowen), 1972.

7. *Tien studien*, 1926.

8. *Leven en werk van Jan Veth*, 1927.

9. *Cultuurhistorische verkenningen*, 1929.

10. *Wege der Kulturgeschichte*, 1930.

11. *Holländische Kultur des siebzehnten Jahrhunderts*, 1932.

- *Nederland's beschaving in de zeventiende eeuw*, 1941.

- *Dutch Civilization in the Seventeenth Century and Other Essays* (translated by A. J. Pomerans), 1968.

- *Kultura XVII-wiecznej Holandii*, wstęp, oprac. i przeł. Piotr Oczko, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2008.

12. *Die Mittlerstellung der Niederlande zwischen West-und Mitteleuropa*, 1932.

13. *Nederland's geestesmerk*, 1935.

14. *In de schaduwen van morgen: Een diagnose van het geestelijk lijden van onzend tijd* (*Im Schatten von morgen. Eine Diagnose des kulturellen Leidens unserer Zeit*), 1935.

- *In the Shadow of Tomorrow* (translated by his son Jacob Herman Huizinga, 1936.

15. *Philosophy and History*, 1936 (in *Essays Presented to Ernst Cassirer*, edited by Raymond Klibansky, Herbert James Paton), 1936.

16. *De wetenschap der geschiedenis*, 1937.

17. *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur*,

1938.

- *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, 1938,

- *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, 1939. (translated as *Homo ludens, a study of the play element in culture*, 1955).

- *Homo ludens: A Study in the Play-Elements in Culture* (translated by R. F. C. Hull), 1949.

- *Leikkivä ihminen: yrityksen kulttuurin leikkiaineiden määrittelyä* (suom. Sirkka Salomaa), 1947.

- *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. Maria Kurecka i Witold Wirpsza, SW Czytelnik, Warszawa 1967 (kolejne wyd.: 1985, 1998), Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2007.

18. *Patriotisme en nationalisme*, 1940.

19. *Nederland's beschaving in de zeventiende eeuw*, 1941.

20. *Im Bann der Geschichte: Betrachtung und Darstellung*, 1942.

- *Historian olemus: Esseitä ja tutkielmia* (suom. Kai Kaila), 1967.

21. *Geschonden wereld: Een beschouwing over de kansen op herstel van onze beschaving*, 1945.

22. *Parerga* (edited by Werner Kaegi), 1945.

23. *Geschonden wereld* (published posthumously), 1946.

24. *Men and ideas. History, the Middle Ages, the Renaissance. Essays*, Translations by James S. Holmes and Hans van Marlen of parts of Huizinga's Collected Works, 1959.

25. *Mein Weg zur Geschichte*, 1947.

26. *J. Huizinga, Verzamelde Werken* (9 vols., edited by Tjeenk Willink), 1948-1953.

27. *Der Nederlandse natie: Vijf opstellen*, 1960.

28. *Briefwisseling* (3 vols., edited by Léon Hanssen, W. E. Krul, A. van der Lem), 1989-1991.

29. *De taak der cultuurgeschiedenis* (edited by Wessel E. Krul), 1995.

30. *De Hand van Huizinga* (edited by Willem Otterspeer), 2009.

Opracowania:

1. *Johan Huizinga* by C. Antoni (1935).

2. *Herinneringen aan mijn vader* by Leonhard Huizinga (1963).

3. *Visions of Culture: Voltaire, Guizot, Burckhardt, Lamprecht, Huizinga, Ortega y Gasset* by K. J. Weintraub (1966).
4. *The Waning Middle Ages* by J. L. Schrader and B. Waller (1969).
5. *Johan Huizinga 1872-1972*, ed. by W. R. H. Koops et al. (1973).
6. „This, Here, and Soon”: Johan Huizinga’s *Esquisse* of American Culture, in „Selvages & Biases”: *The Fabric of History in American Culture* by Michael Kammen (1987).
7. *Historicus tegen de tijd* by Wessel E. Krul (1990).
8. *Johan Huizinga: Leven en werk in beelden en documenten* by Anton van der Lem (1993).
9. *Huizinga en de troost van de geschiedenis: Verbeelding en rede* by Léon Hanssen (1996).
10. *Het Eeuwige verbeeld in een afgehaald bed: Huizinga en de Nederlandse beschaving* by Anton van der Lem (1997).
11. „The Autumns of Johan Huizinga” by James C. Kennedy, in *Mediavealism and the Academy*, eds. David Metzger, Kathleen Verduin, & Leslie J. Workman (1997).
12. „Play in Culture and the Jargon of Primordality: A Critique of *Homo Ludens*” by Mechthild Nagel in *Play & Culture Studies: Volume 1*, ed. by Margaret Carlisle Duncan, Garry Chick & Alan Aycock (1998).
13. „When the World was Half a Thousand Years Younger: Color and Concept in Johan Huizinga’s Autumn of the Middle Ages” by David Pickus, in *Fifteenth Century Studies: Volume 25* (2000).
14. *Johan Huizinga: Geschichtswissenschaft als Kulturgeschichte* by Christoph Strupp (2000).

***Homo ludens* Johana Huizingi w Polsce**

*Wojciech Lipoński**

H*omo ludens* Johana Huizingi zostało opublikowane w 1938, na rok przed II wojną światową. Szersza informacja o nim nie zdążyła dotrzeć do Polski przed jej wybuchem. Dopiero po 1945 ten wielki holenderski historyk kultury zwrócił uwagę polskiego świata kultury.

Sytuacja polityczna w Polsce a książka *Homo ludens*

W 1948 na miesiąc tuż przed tzw. zjazdem zjednoczeniowym PPS i PPR w „Twórczości”, ukazał się artykuł Stefana Jarocińskiego *Życie i dzieło Johanna Huizingi*. Artykuł ten postulował lepsze niż dotąd zapoznanie polskiego czytelnika z twórczością Huizingi. Już dwa miesiące później opublikowanie tego artykułu byłoby niemożliwe wobec przyjętych w grudniu 1948 zasad polityki PZPR, w tym polityki kulturalnej, wykluczającej jakikolwiek większy wpływ mieszczańskiej, w ówczesnej terminologii „burżuazyjnej” humanistyki w Polsce. Zdążył jednak S. Jarociński poutyskiwać:

„Głośne na Zachodzie nazwisko wielkiego historyka i socjologa holenderskiego, w Polsce jest prawie nieznane. W prasie naszej nie ukazał się dotąd ani jeden artykuł poświęcony pamięci tego wybitnego humanisty mieszczańskiego zmarłego na krótko przed kapitulacją Niemiec. Warto więc zapoznać czytelnika polskiego z tą interesującą postacią, która na Zachodzie w formowaniu umysłów pokolenia lat międzywojennych odegrała rolę niepowszednią” (Jaro-

* Uniwersytet Szczeciński

ciński 1948, s. 81).³

Miał rację S. Jarociński, pisząc, że „nazwisko wielkiego historyka i socjologa holenderskiego w Polsce jest prawie nieznane”, ale należy podkreślić to „prawie”. Mylił się bowiem, gdy w drugiej części tegoż zdania dodawał: „w prasie naszej nie ukazał się dotąd ani jeden artykuł poświęcony pamięci tego wybitnego humanisty mieszczańskiego”. Okazało się bowiem, że w polskiej prasie kulturalnej były publikacje wcześniejsze, co już w następnym numerze „Twórczości” wytknął Jarocińskiemu bibliograf Ludwik Brożek, pisząc:

„Nie zgadza się to z prawdą, mam bowiem pod ręką dwa takie artykuły: pierwszy wyszedł spod pióra Czesława Leśniewskiego (1946, s. 254-256)⁴, [...] Drugi zaś napisał Józef Garbacik (1946, s. 258-259)⁵. Obydwa artykuły wymieniają m.in. ważniejsze prace Huizingi, dając pełniejszą jego bibliografię od podanej przez Jarocińskiego. Kończącą notatkę bibliograficzną należy uzupełnić jedną, ważniejszą, przeoczoną przez S. Jarocińskiego pozycją. Chodzi o książkę Huizingi – *Erasmus* (Haarlem, 1924), którą K. Górski w monografii *Erazm z Rotterdamu* (Wiedza Powszechna, 1948) nazywa »podstawową monografią współczesną«, a Cz. Leśniewski »wzorem biografiki do naśladowania«” (Brożek 1948, s. 139)⁶.

Pisał dalej Brożek, jakby zachęcając polskich wydawców do opublikowania dzieła Huizingi, że *Erasmus* wyszedł w tłumaczeniu angielskim i niemieckim. Przekład niemiecki dokonany przez przyjaciela Huizingi Wernera Kaegi wyszedł *in folio*, ozdobiony rycinami Hansa Holbeina młodszego” (Ibidem).

Wspomniany przez Brożka Józef Garbacik był podówczas wielce wpływową postacią w polskiej historiografii, jako historyk i redaktor „Kwartalnika Historycznego”, habilitowany w 1947 w oparciu o pracę *Filip Kalimach jako dyplomata i polityk*, a wkrótce, bo od 1951 dziekan Wydziału Historycznego Uniwersytetu Jagiellońskiego i od 1952 profesor zwyczajny. Stąd jego opinia o znaczeniu Huizingi dla humanistyki europejskiej w sposób istotny określała pozycję holenderskiego uczonego w ówczesnym środowisku historyków polskich. Pisał Garbacik o autorze *Homo ludens*:

„Był to niezwykle talent historyczny. Obok dużej ścisłości naukowej odznaczał się Huizinga subtelnym i wnikliwym wzorkiem historyka i oryginalnym

³ Stefan Jarociński (1912-1980) – muzykolog i estetyk.

⁴ Czesław Leśniewski (1888-1947) – historyk kultury.

⁵ Józef Garbacik (1907-1976) – polski historyk regionalista.

⁶ Ludwik Brożek (1907-1976) – biograf i regionalista.

talentem pisarskim, dzięki któremu stwarzał wprost wizje opisywanej przeszłości. Łączył znakomitą znajomość historii literatury, malarstwa, dziejów obyczajów, ze zrozumieniem dla przejawów życia współczesnego. Obejmował szerokie zagadnienia współczesnej cywilizacji, wykazywał konieczność pogłębienia kultury duchowej, ku czemu ma służyć przede wszystkim pogłębiona i nowocześniejsza metoda historyczna. Barwność i plastyczność w jego ujęciu dziejów kultury [...] pochodziła w dużej mierze stąd, że swoje studia rozpoczął od studiów nad malarstwem (flamandzkim). Dalsze badania zaprowadziły go do historii kultury i cywilizacji. Każdą jego rozprawę czyta się ze wzrastającym zainteresowaniem, gdyż obok wydzźwięku współczesnego nie zatracił nigdy atmosfery przeszłości opisywanej. Prostota i jasność stylu idą o lepsze z rzeczowością i piętnem autentyzmu epok i postaci historycznych. [...] Miał swoją własną koncepcję historii, pozostającą w związku z jego zakresem studiów. «Historia jest formą spirytualną, w której pewna cywilizacja zdaje sobie sprawę ze swej przeszłości». Nie znaczy to, by był przeciwnikiem opinii, że historia jest nauką ścisłą i obiektywną, ani wyrazicielem tej myśli, że każdy czas pisze swoją historię. W definicji swej chciał podkreślić, że każda grupa społeczna, każde środowisko kulturalne i społeczne dąży do stworzenia sobie obrazu własnej przeszłości. Zdaniem jego «każde poznanie prawdy historycznej jest już góry ograniczone przez zdolność przejęcia tego, co przynosi historia» (Garbacik 1948, s. 258).

Co więcej, Józef Garbacik zwracał uwagę na stosunek Huizingi do Polski: „był przyjaciелеm Polski. Gdy po tamtej wojnie [I wojnie światowej – przyp. W. L.] umilkły armaty, Huizinga był pierwszym, który zorganizował pomoc dla Polski ze Szwajcarii. W okresie między 1918 a 1939 interesował się nauką polską, utrzymując kontakty z polskimi uczonymi. Przewidując katastrofę drugiej wojny światowej, wypowiadał się niejednokrotnie przeciw «doktrynie niemoralnego państwa». Niestety, zginął jako ofiara tej zwalczanej doktryny hitlerowskiej» (Garbacik 1948, 259, 250). Co prawda Huizinga zmarł krótko po uwolnieniu z obozu niemieckiego, wyczerpany zdrowotnie uwięzieniem, stąd określenie Garbacika: >>ofiara zwalczanej doktryny hitlerowskiej<< jest bardzo bliska rzeczywistego stanu rzeczy. Niestety, wysoka ocena J. Huizingi przez Garbacika nie na wiele się zdała z chwilą zainicjowania w 1948 przez PZPR, której był członkiem, nowej polityki restrykcyjnej wobec myśli i kultury zachodniej.

Tym nie mniej przynajmniej w latach 1946-1948 mamy do czynienia

aż z pięcioma głosami sugerującymi jednoznacznie przyswojenie prac Huizingi językowi polskiemu. Okres stalinizmu wykluczał publikację jakiegokolwiek dzieła Johanna Huizingi ze względów ideologicznych. Huizinga jeszcze przed II wojną światową należał do tych wybitnych intelektualistów Zachodu, których komunistyczne, szczególnie radzieckie, instytucje ideologiczne, tak propagandowe, jak i ściśle z nimi współpracujące akademickie, z pewnością bacznie obserwowały i w swoisty sposób kategoryzowały. Traktowały one zachodnich uczonych, filozofów, historyków, pisarzy czy artystów według skali możliwości ich wykorzystania lub wyeliminowania z obiegu przydatnego w bieżącej polityce i propagandzie. Otwarci antykomuniści byli z góry wykluczeni i traktowano ich bezwzględna, często ideologicznie toporną krytyką. Na pierwszej linii przydatności ideologicznej znajdowali się oczywiście zachodni komuniści, jak Victor Jerome (1896-1965) amerykański marksista, pisarz eseista i redaktor teoretycznego organu ideologicznego Komunistycznej Partii USA. Jego kanoniczny zbiór rozważań historyczno-kulturoznawczych *Culture in a Changing World* był tłumaczony na języki bloku radzieckiego, m.in. na polski pt. *Problemy nowej kultury* (Jerome 1950). To w takich dziełach oceniano zachodnich niemarksistowskich uczonych mianem „ideologów umierającego systemu”, „bohaterów jałowości”, reprezentantów „umierającej filozofii bez wyjścia” (Vide podobną terminologię w: Ibidem, s. 12-37). Za charakterystyczny wyraz stosunku do nich można uznać typową, wręcz prymitywną argumentację Jerome’a: „Dla artystów i intelektualistów istnieją tylko dwie możliwości: albo stać się sługami monopolistycznego kapitalizmu, albo walczyć różnymi sposobami o ludową, demokratyczną kulturę oraz o dobrobyt i bezpieczeństwo twórców kultury. Kapitalizm, szczególnie w stadium rozkładu, jest zasadniczo – i coraz bardziej – wrogi sztuce i rzeczywistym wartościom kulturalnym” (Ibidem, s. 9).

Cenieni byli także ci przedstawiciele kultury zachodniej, którzy okazywali sympatię wobec radzieckich przemian, jak na przykład Bernard Shaw, wychwalający stalinowski system społeczny (Vide: Hollander 1981; Stern 2006). Procedurę ich pozyskiwania określa się w zachodniej historiografii jako „kanonizację wybranych grup intelektualistów zachodnich”, szczególnie jednak pisarzy i dziennikarzy, jak m.in. Waltera Duranty’ego (1884-1957), laureata nagrody Pullitzera i szefa moskiewskiego biura „New York Timesa”. Na ogół nie wiedzieli oni o stalinowskich barbarzyństwach. Niekiedy jednak świadomie przymykali na nie oczy. Byli wśród nich i tacy, którzy zdawali

sobie sprawę z okrutnej komunistycznej rzeczywistości, lecz naiwnie wierzyli w docelowo dobre intencje twórców „najbardziej postępowego systemu społecznego w świecie”. To o nich pisał w 1946 z przekąsem George Orwell, jako o wygodnickich profesorach broniących rosyjskiego totalitaryzmu, mówiących „musimy zgodzić się, że pewne ograniczenia praw politycznej opozycji nieuchronnie towarzyszą okresom przejściowym, i że rygory, jakich [...] wymaga się od ludzi Rosji są usprawiedliwione jeśli wziąć pod uwagę sferę ich konkretnych osiągnięć” (Orwell 1946)⁷.

Ale była jeszcze kategoria trzecia: tych przedstawicieli tzw. myśli burżuazyjnej, których poglądy były przez ideologię komunistyczną nieakceptowane, ale w którzy reprezentowali w swych dziełach bądź nurt krytyczny wobec własnej rzeczywistości, bądź ich dzieła zawierały elementy w ten czy inny sposób przydatne w czy to w bieżącej propagandzie, czy w konstruowaniu ogólniejszych poglądów, które w systemie komunistycznym, nawet jeśli naukowe, wiązane były jednoznacznie ideologią. W tej kategorii mogły się potencjalnie zmieścić dzieła Huizingi. Nie wiemy jednak, bez specjalistycznych badań, możliwych do przeprowadzenia tylko w Rosji, jak traktowano tam Huizingę w okresie jego szczytowej działalności naukowej przed 1939. Z pewnością nie był on typowym zachodnim „naiwniakiem”, gotowym wysławiać reżym komunistyczny. Mając pod boki inny totalitaryzm – nazistowski – wielokrotnie wypowiadał się przeciwko wszelkim autorytarnym próbom zniewalania społeczeństw. Krótco po wybuchu II wojny światowej w jego radiowym przemówieniu do społeczeństwa holenderskiego znalazły się słowa „posępność i upadek naszej cywilizacji jest tak głęboki, jak nasz współludź w tym dziele” (Vide: Zajewski 1965, s. 163). Podczas okupacji Holandii, autor *Homo ludens* znalazł się w zorganizowanym przez Niemców dla Holendrów obozie dla zakładników, gdzie zdołał napisać swój sławny, a zarazem ostatni esej *Geschondenwereld* (*Zhańbiony świat*). To w nim pisał o „symptomach degeneracji, dekadencji i omamienia w politycznym życiu świata zachodniego” (Ibidem, s. 163).

Huizingowskie potępienie totalitaryzmu miało jednak do siebie to, że poprzez wskazanie mechanizmów tego systemu, mogło być z łatwością odniesione nie tylko do nazizmu. I to wedle wszelkiego prawdopodobieństwa przesądziło los dzieł Huizingi w krajach tzw. demokracji ludowej po II wojnie światowej. W Polsce trzy pierwsze lata po wojnie cechowały się względnym liberalizmem, nowy system był nieustabilizowany, stąd mogły się mniej więcej

⁷ George Orwell, *Politics and the English Language*, esej opublikowany pierwotnie w kwietniu 1946 w magazynie „Horizon”, następnie przedrukowywany wielokrotnie i osiągalny w rozmaitych zbiorach i antologiach, ostatnio także w internecie. Tłum. przytoczonego fragmentu – W.L.

do późnej jesieni 1948 roku ukazywać wspomniane artykuły poświęcone Huizingi i innym wybitnym przedstawicielom myśli humanistycznej Zachodu. Nie ukazało się jednak tłumaczenie żadnego z jego dzieł, o czym z pewnością przesądziła skala potrzeb – nie był to typ dzieła najbardziej potrzebnego w latach odbudowy totalnie zniszczonego kraju. Tymczasem zjednoczenie dwu odrębnych dotąd ugrupowań politycznych: Polskiej Partii Socjalistycznej (PPS) i Polskiej Partii Robotniczej (PPR) w dniu 15 grudnia 1948 przesądziło los nie tylko potencjalnych wydań dzieł Huizingi, ale i wielu innych zachodnich myślicieli, naukowców i pisarzy na okres mniej więcej do odwilży gomułkowskiej z października 1956. Dopiero w 1958 przypomniał Aleksander Huizingę Rogalski na łamach tygodnika „Kierunki” artykułem porównującym jego dzieła z innym autorem, zajmującym się kulturą europejską dawnych wieków, szczególnie odrodzenia, Jakobem Burckhardtem (Rogalski 1956, s. 3 i 11)⁸. W 1961 na łamach „Argumentów” ukazała się recenzja zbioru esejów Huizingi opublikowanych na Zachodzie w języku angielskim (Kuczyńska 1961, s. 9).

Artykuły te z grubsza przetarły drogę to wydania dzieł Huizingi. W 1961 Państwowy Instytut Wydawniczy opublikował *Jesień średniowiecza* w przekładzie z niemieckiego Tadeusza Brzostowskiego oraz z tłumaczeniami zawartych w pracy fragmentów poezji średniowiecznej w przekładzie Jadwigi Dackiewicz. Wstęp napisał Henryk Barycz, a posłowie Stanisław Herbst. Trzy lata później PIW wydał biografię poświęconą sławnemu humaniście doby odrodzenia, Erazmowi z Rotterdamu w przekładzie Marii Kureckiej, wstępem Marii Cytowskiej i pod redakcją Leszka Kołakowskiego (*Erazm*, 1964).

Obydwa dzieła Huizingi wywołały znaczącą dyskusję, w której zarysowały się wyraźne dwa odrębne stanowiska. Pierwsze wynikało z polityki ówczesnych władz kulturalnych. Było one na ogół dalekie od prymitywnie krytycznej i dyskredytującej pryncypialności ideologicznej okresu wcześniejszego (choć jak się poniżej okaże, zdarzały się i prymitywne głosy, na szczęście pojedyncze). Takie podejście do polityki wydawniczej PRL dopuszczało już zaznajomienie się czytelnika polskiego z myślą zachodnią. Oczywiście pod warunkiem wyposażenia tekstu w odpowiedni komentarz, przeważnie wolny od jednoznacznego dyskredytowania omawianego dzieła, ale zarazem wytykającego mu ułomności wynikające z niedoskonałego zrozumienia istoty dziejów, oczywiście w rozumieniu dialektyki materialistycznej. Ten typ tekstu reprezentuje np. opublikowany na pierwszej stronie „Życia Literackiego” artykuł Konstantego Grzybowskiego pt. *Huizinga, czyli katastrofizm*

⁸ Aleksander Rogalski (1912-1996), krytyk literacki i eseista.

(Grzybowski 1962, s. 1). Artykuł jest zgodny z ówczesną polityką kulturalną, w myśl której można już było czerpać z niektórych myślicieli zachodnich, ale jednocześnie wskazywać na ich ułomności, dowodząc przy tym pośrednio, a często w sposób umiejętnie zakamuflowany, wyższości ustroju socjalistycznego. Do takich z pewnością należało wytknięcie dzieła Huizingi katastrofizmu, podczas gdy istnieje przecież system, który zarysowuje przed ludźmi jaśniejsze perspektywy. Sądy takie wyrafinowani autorzy, jak Konstanty Grzybowski, profesor prawa politycznego, nie wypowiadali „łopatologicznie” wprost, lecz pozwalali czytelnikowi pośrednio się domyślać. Odpowiednio dobrane cytaty, jak zaczerpnięty z Huizingi, mówiący o tym, że „w pobożności średniowiecza dostrzeżemy po prostu wiele zwyrodnień życia religijnego” pozwalały na pośrednią krytykę religii. Był to jeden z ulubionych wątków ówczesnych publicystów zaangażowanych w budowę ateistycznego socjalizmu. To prawda, że te słowa napisał sam Huizinga, ale opisał on też wiele innych elementów rzeczywistości średniowiecza, widząc w nich zaczątek epok następnych, w tym humanizmu. Tymczasem Grzybowski widzi w nim głównie zachodniego katastrofistę i wyraziciela sprzeczności, których zwłaszcza marksiści skwapliwie doszukiwali się w każdym etapie rozwoju ludzkiej cywilizacji, z wyjątkiem nowej ery, którą reprezentowała ich filozofia społeczna. Stąd w sposób wręcz obsesyjny doszukiwali się tego, co można było poddać krytyce, zamiast przyszłościowych ziaren tego, co krytykowane zjawiska również niosły i co znajdziemy u Huizingi. Píše zatem Grzybowski, cytując w swym sądzie Huizingę: „dwie podstawowe dla średniowiecza grupy społeczne, rycerstwo i służba Bogu, weszły w okres narastającej sprzeczności między ich typem idealnym a rzeczywistością społeczną, a równocześnie obie wykazują «zupełny brak zrozumienia dla nadchodzącej epoki wolności i siły mieszczaństwa» czyli niezdolność do ewolucyjnego przekształcenia modelu społecznego” (Grzybowski 1962, s. 1).

Natomiast zupełnie inny ton znajdziemy w recenzji *Jesieni średniowiecza* opublikowanej przez Stanisława Łośa na łamach katolickiego „Tygodnika Powszechnego”. Już sam tytuł *Jesień przedwiośnia* mówi, że średniowiecze było w istocie, mimo swych ułomności i swego schyłku (jesieni), epoką postępową, znamionującą przedwiośnie europejskiej cywilizacji. Dla wielu czytelników recenzja „Tygodnika Powszechnego” była po prostu sygnałem przełamania uprzednich, obowiązujących w epoce stalinowskiej zakazów publikowania podobnych książek (Łoś 1962, s. 1 i 4). Pisał Łoś jakby

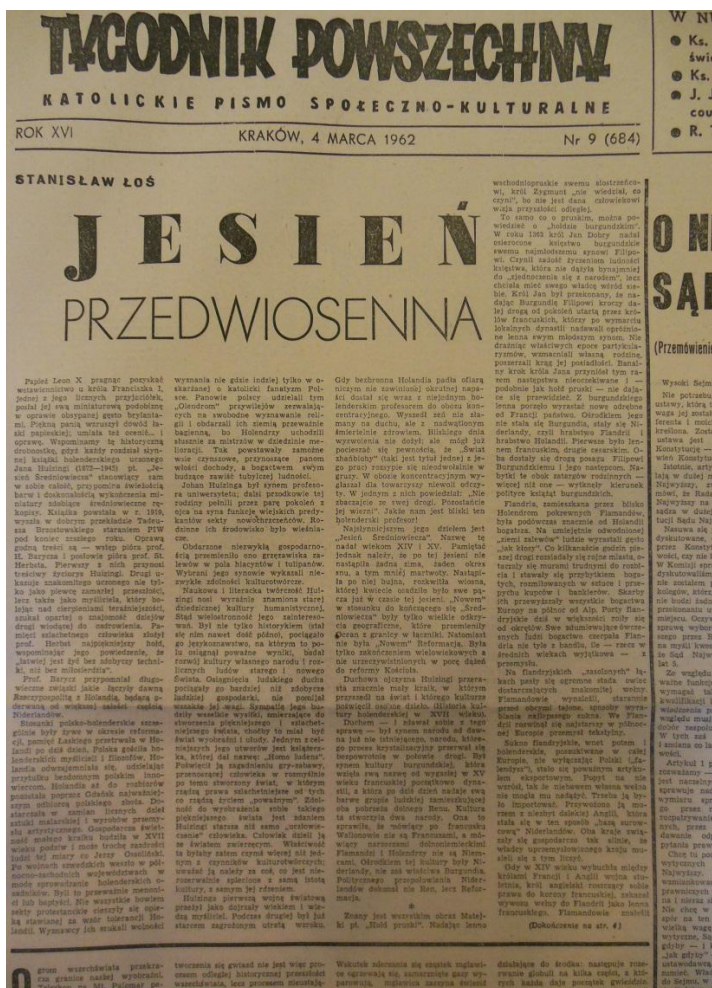
w opozycji do artykułu Grzybowskiego (bo w rzeczy samej „Życie Literackie” i „Tygodnik Powszechny” były w PRL w otwartej opozycji): „Pamiętać jednak należy, że po tej jesieni nie nastąpiła żadna zima, żaden okres snu, a tym mniej martwoty. Nastąpiła po niej bujna, rozkwitła wiosna, której kwiecie osadziło było swe pącza już w czasie tej jesieni” (Ibidem).

Gdy marksistowscy ateści nigdy nie przepuszczali Kościołowi wylizywania wad, które doprowadziły do Reformacji, Łoś pisze nieporównanie łagodniej, że „była tylko zakończeniem wielowiekowych, a nieureczywistnionych w porę dążeń do reformy Kościoła” (Łoś 1962, s. 1). Przypomniawszy też autor „Tygodnika Powszechnego”, że „naukowa i literacka twórczość Huizingi nosi wyraźne znamion starej dziedzicznej kultury humanistycznej”, co brzmi wręcz jak wyzwanie wobec tych, którzy swe rozumienie humanistyki chcieli wówczas narzucić społeczeństwu, wszystko zaczynać od początku, lekceważąc lub co najmniej nie doceniając wcześniejszych i historycznych dokonań cywilizacyjnych. Przypomniawszy też Łoś słowa Huizingi wypowiedziane w obozie niemieckim wobec współuwięzionych: „Nie zbaczajcie ze swej drogi. Pozostańcie jej wierni”. I dodaje Łoś swój komentarz do tych słów: „jakże nam jest bliski ten holenderski profesor” (Ibidem). Zabrzmiało to łącznie jak wezwanie czytelników „Tygodnika Powszechnego” do wytrwania w swym światopoglądzie mimo ateistycznej polityki kulturalnej uprawianej na łamach oficjalnej prasy kulturalnej. Nie można było takiego wezwania wyrazić wprost wobec surowości peerelowskiej cenzury. Słowa Huizingi pomogły w pośrednim tego wyrażeniu.

Czytamy w ich notce poprzedzającej wstęp:

„którego w polszczyźnie zadowalająco rozwiązać się nie dało; na domiar zagadnienie to dotyczyło centralnego pojęcia studium Huizingi, a mianowicie pojęcia gry i zabawy. W języku holenderskim użyte zostało słowo *spel*, odpowiadające łacińskiemu *ludus* – wprowadzonemu zresztą przez autora do tytułu – oraz francuskiemu *jeu*, niemieckiemu *Spiel*, rosyjskiemu *igra*. W języku polskim natomiast, podobnie jak w angielskim, gdzie znajdujemy obok *play* również i *game*, pole znaczeniowe *ludus* obsługiwane jest niejako przez dwa rzeczowniki: przez «zabawę» i «grę», przy czym granica między tymi dwoma wyrazami nie jest zbyt wyraźna i konsekwentna. Tak więc tłumacze zmuszeni zostali do używania w wersji polskiej «gry» i «zabawy» wymiennie, zależnie od kontekstu, w tych zaś wypadkach gdzie w oryginale *spel* obejmuje pełny swój zakres znaczeniowy (tj. zarówno polską «grę» jak i «zabawę»), przekład

operuje arbitralnie «zabawą» w szerokim rozumieniu; jeśli zaś zachodzi dla z tych czy innych względów możliwość zastosowania formy przymiotnikowej posługiwano się wywiedzionym z łaciny i mającym już u nas prawo obywatelstwa słowem «ludyczny», gdzie indziej zaś jego pochodną «ludyzm». Mimo tych nieuniknionych zabiegów i wybiegów tłumacze żywią nadzieję, że proponowany przez nich tekst polski nie wywoła poważniejszych nieporozumień” (Kurecka, Wirpsza 1967, s. 5).



Ryc. 1. Artykuł S. Łośa, *Jesień przedwiosnia* na łamach Tygodnika Powszechnego z dn. 04.03.1962 roku.

Bardziej odpowiedzialni ideolodzy PRL, a tych przecież nie brakowało w ówczesnych elitach bądź bezpośrednio odpowiedzialnych za politykę kulturalną, bądź za tworzenie jej intelektualnych podstaw, zajmowali na ogół wobec Huizingi stanowisko krytyczne, ale wyważone i w swym własnym rozumieniu obiektywnie. Podobnie zresztą, jak to miało miejsce wobec innych przyswajanych wówczas polszczyźnie autorów Zachodnich. Przykładem tego była krytyczna recenzja *Jesieni średniowiecza*, pierwszego z dzieł Huizingi opublikowanego w Polsce, pióra Leszka Kołakowskiego (wówczas jeszcze wierzącego w perspektywę panującego w Polsce ustroju i jego polityki kulturalnej). Przyjmując stanowisko Kołakowskiego, marksistowskie, ale pozbawione marksistowskiego radykalizmu, można by jego uwagi odnieść praktycznie do wszystkich dzieł Huizingi, w tym i do *Homo ludens*. Wówczas, t.j. w 1962, odnosił je jednak Kołakowski do *Jesieni średniowiecza*, gdy pisał wytykając dziełu brak empirycznej kategoryzacji opisywanych zjawisk:

„Klasyczne to dzieło przedstawia pewien gatunek historiografii ryzykownej i szczególnie czytelnej zarazem. Jego zalety są niebezpieczne, ponieważ umiejętność obrazowego i plastycznego prezentowania dziejów kultury przez gromadzenie wielu przykładów, ilustrujących określone «poczucie życia» badanej epoki, wymaga szczególnej ostrożności. W znacznej części zmuszeni jesteśmy wierzyć autorowi na słowo, nie dlatego by brakło w jego wywodach udokumentowanych faktów – przeciwnie, obfitość przykładów uporządkowanych wedle różnych dziedzin życia kulturalnego wypełnia niemal cały tekst; ale też przykłady, choćby najhojniej gromadzone, pozostawiają zawsze w umyśle czytelnika sceptyczny osad: skąd wiemy, że one właśnie charakteryzują kulturę opisywanej epoki w jej osobliwościach naprawdę swoistych i naprawdę istotnych? [...] Musimy wierzyć autorowi na słowo [...]. Czytelnik sceptyk ma prawo zapytać, czy przy pewnym wysiłku nie udałoby mu się zebrać takiej samej ilości przykładów na te same własności życia kulturalnego z dowolnej innej epoki historycznej. Jeśli zaś powie kto, że ilustracje, które te same charakterystyczne zdaniem Huizingi dla schyłku średniowiecza, mogłyby ujawnić na przykład w wieku dwudziestym, byłyby niereprezentatywne, «przypadkowe» czy niecharakterystyczne dla naszych czasów, natomiast analogiczne przykłady z piętnastowiecznej Burgundii za charakterystyczne właśnie i swoiste. Kryterium takie z trudem dałoby się w dziele Huizingi odszukać, toteż gwarancją poprawności jego opisu może być tylko sam autor albo raczej nasze przeświadczenie o autentyczności jego oglądu; mamy prawo sądzić, że

przez wieloletnie studia i badania udało mu się naprawdę do tego stopnia wżyć w klimat umysłowy badanego świata i uzyskać intuicję jego specyficznego «poczucia życia» na tyle trafną, że dobór ilustracji nie jest podyktowany w jego dziele nakazami jakiejś konstrukcji apriorycznej, ale faktycznymi własnościami nagromadzonego surowca empirycznych danych. W tym znaczeniu dzieło Huizingi znajduje się na pograniczu historiografii sztuki pięknej, albowiem opisuje pewien fragment świata za pomocą wyselekcjonowanych zeń konkretnych obrazów, a prawomocność sugestii, która każe nam wierzyć, że owe konkrety są naprawdę dla całości opisywanej reprezentatywne, opiera się na przesłankach intuicyjnych. Nie jest to obiekcja wobec autora [...], albowiem technika opisu jest w znacznym stopniu narzucona przez zamiar badawczy; trudno sobie wyobrazić, aby opis czegoś takiego, jak atmosfera duchowa epoki, dał się przeprowadzić inaczej, aniżeli przez mnożenie odpowiednio dobranych szczegółów, których «typowość» pozostaje kwestią odpowiedzialności osobistej autora” (Kołakowski 1962, s. 548-549)”.

Uprowadzając zarzuty „pryncypialnych marksistów”, mogących dopatrzyć się w dziele Huizingi elementów niezgodnych z ideologią i dialektyką materialistyczną, opierającą się głównie na podejściu empirycznym, a nieintuicjonistycznym, Kołakowski jakby celowo tłumaczy i usprawiedliwia charakter twórczości Huizingi:

„historiografia, która by się składała wyłącznie z twórczości tego rodzaju, z trudem się daje pomyśleć, ale [...] historiografia, która by tej twórczości była pozbawiona, wyglądałaby ubogo i smutno. Pomiędzy opisem świata historycznego, ograniczonym ściśle do tego, co się daje z dostępnych dokumentów wydedukować, a opisem artystycznym, który arbitralnie absolutyzuje pewne cechy oglądanej epoki i od którego nie wymaga się ani uzasadnień, ani racji źródłowych, leży niejako obszar pośredni, gdzie posługujemy się obficie dokumentacją historyczną, ale dokumentację tę staramy się podporządkować zamiarom syntetyzującym i zarysować za jej pomocą całościową panoramę epoki, na co nie często waży się zawodowy historyk, skrzepowany rygorami swojej techniki. Istnienie owego pośredniego obszaru stanowi o ciągłości pomiędzy działalnością humanistyczną ściśle naukową a pracą artystyczną i dzięki niemu również wyniki historycznych dociekań docierają do niezawodowych kręgów: *Jesień Średniowiecza* jest czytelna i interesująca dla każdego przeciętnie wykształconego inteligenta” (Ibidem).

W kraju, którego ówczesny system polityczny i polityka kulturalna

oparte były na przesłankach materializmu historycznego, taka argumentacja na rzecz obecności dzieł Huizingi była wręcz konieczna, choć i tak nie przeszkodziła niewybrednym, prymitywnym, ale na szczęście raczej nielicznym, atakom na holenderskiego uczonego i jego polskich wydawców.

Pojawienie się w 1967 na polskim rynku czytelnictwym *Homo ludens* wywołało oczywiście sporo recenzji i komentarzy. Grunt pod odbiór tego dzieła był w pewnym sensie przygotowany przez recepcję dwu poprzednich książek Huizingi – *Jesieni Średnowiecza* i *Erazma*. Recenzenci prawie zgodnie utyskiwali, że książki ukazały się z kilkudziesięcioletnim opóźnieniem. Nie należy jednak zapominać, że zaledwie kilka miesięcy po ukazaniu się *Homo ludens* doszło w Polsce do tzw. wydarzeń marca 1968, i że moment publikowania recenzji tego dzieła przypadł dokładnie na okres ideologicznych konwulsji i tyrad skierowanych przeciw młodzieży i intelektualistom protestującym przeciw zdjęciu mickiewiczowskich *Dziadów* z desek Teatru Narodowego i domagającym się wolności słowa. Stąd, już w kilka miesięcy po ukazaniu się w skromnej skądinąd i szarej obwolucie, bo tak Spółdzielnia Wydawnicza Czytelnik opublikowała *Homo ludens*, pryncypialni ideolodzy nie przepuścili okazji by Huizingę zdyskredytować. Na łamach dwumiesięcznika „Oświata Dorosłych”, mającego ambicje budować podstawy dojrzałego społeczeństwa socjalistycznego, ukazała się ostra, choć na tle pozostałej stosunkowo łagodnej krytyki marksistowskiej, dość kuriozalna w swojej barbarzyńskiej wymowie, recenzja *Homo ludens* pióra Kazimierza Wojciechowskiego (1905-1994), działacza socjalistycznego, pedagoga i profesora Uniwersytetu Warszawskiego, zatytułowana z charakterystycznym znakiem zapytania: „Zabawa sensem życia i kultury?” (Wojciechowski 1968, s. 369-370). Sens życia i kultury, zdaniem ówczesnych ideologów, miały przecież stanowić zupełnie inne sfery, przede wszystkim walka o nowy porządek społeczny, bohaterstwo pracy, itd. Kazimierz Wojciechowski co prawda w pierwszych zdaniach swej recenzji uznaje wprawdzie potrzebę zabawy w życiu społecznym, choć czyni to w dość niewyrafinowany sposób, wskazujący na brak merytorycznej wiedzy w zakresie głębszej roli zabawy w kulturze. Pisze nawet pod koniec swej opinii, że „Oświatowca może w tej książce zainteresować rozdział, który określa cechy zabawy (swoboda, bezinteresowność, itp.)”. Dodaje jednak natychmiast dyskredytująco, że „Nie jest to jednak rozdział odkrywczy” (Ibidem, s. 370). Natomiast w dalszych fragmentach swego tekstu autor tej recenzji daje prawdziwy koncert ówczesnej ideologicznej pryncypialności:

„Autor [tj. Huizinga] chce dowieść, że prawdziwa, czysta zabawa sama stanowi podstawę i czynnik kultury [...]. Mimo starań nie dowiódł swej tezy, nie przekonał krytycznego czytelnika. Autor reprezentuje odmianę filozofii metafizycznej, modnego na zachodzie egzystencjalizmu (!!! – W. L.), który ma różne postaci. Egzystencjalizm nie ufa rozumowi ani doświadczeniu w poznawaniu prawdy. Wyrasta z kryzysu kultury zachodu, z bezradności filozoficznej i moralnej. Wskutek tego [...] ich filozofowie wszystko oglądają przez czarne okulary pesymizmu. Huizinga dla odmiany – wskutek także bezradności, uznając, że «wszystko marność», głosi hasło «wszystko jest zabawą». Zaczyna swe dzieło od zabawnej dziś myśli Platona, traktując ją serio, i kończy na tej myśli Platona. Po drodze zaś oskarża wiek XIX, iż zdradził kulturę, gdyż wyżył się zabawy, bo uwierzył, że siły ekonomiczne i gospodarcze decydują o losach świata. [...]. Narzeka także, że liberalizm ani socjalizm nie był dla tego wieku pożywką [...]” (Ibidem).

Daje to Wojciechowskiemu powód to niespodziewanej konkluzji i dyskredytacji inicjatywy wydawniczej wydania *Homo ludens*: „A więc książka Huizingi to nie zabawa, to walka ideologiczna. [...]. Dziwić się trzeba, iż zasłużony wydawca, „Czytelnik”, znajduje tak piękny papier, trwałą piękną oprawę, tyle środków oraz dokłada starań do wydania książki w 5 tys. egzemplarzy nie wiadomo po co i dla czego” (Ibidem). Choć to nie najistotniejsze w całości recenzji, śmiesznie brzmi tu oskarżenie wydawcy o zbyt wysokie zapewnienie książce Huizingi pięknego papieru i oprawy, na co zdaniem recenzenta książka nie zasłużyła. W istocie papier był dobrej, ale raczej średniej klasy, z pewnością nie czerpany, okładka wprawdzie trwała, płócienna, ale niezbyt atrakcyjna, jasno szara, pokryta równie szarą obwolutą, pozbawioną większych efektów graficznych bez jakiegokolwiek nadruku z wyjątkiem skromnego elementu, przedstawiającego uproszczony symbol lupy lub oka, a oznaczającego całą serię wydawniczą „Czytelnika” poświęconą wybitnym myślicielom europejskim. Daje to pogląd na ideologiczne szukanie „dziury w całym”, przez niektórych przedstawicieli peerelowskich elit intelektualnych.

Niezwykła koincydencja wydarzeń marca 1968 i czasu ukazywania się recenzji *Homo ludens*, była widoczna w niezwykłym ich zderzeniu na łamach tygodnika „Współczesność”. Recenzji *Homo ludens*, jaką zamieścił na przełomie marca i kwietnia 1968 Jan Kurowicki towarzyszył dramatyczny kontekst polityczny. Ukazała się bowiem w numerze, pełnym wręcz wście-

kłych ataków peerelowskiej władzy i wspierających ją służalczych wypowiedzi redakcyjnych atakujących z pozycji ideologicznych środowisko akademickie, które odważyło się wystąpić przeciw polityce kulturalnej władz PRL. Stąd recenzja *Homo ludens*, poświęcona subtelnej koncepcji zabawy w kulturze tworzyła na łamach „Współczesności” przedziwny kontrast z niebywale liczną, wypełniającą praktycznie cały numer tygodnika serią artykułów w sposób brutalny i arogancki rozprawiających się z młodzieżą i nauczycielami akademickimi, protestującymi przeciw ograniczeniom cenzury i domagającymi się powiększenia zakresu wolności słowa i swobód obywatelskich. W numerze „Współczesności” zawierającym to skądinąd wyjątkowo obszerne i wartościowe omówienie dzieła Huizingi pióra Kurowickiego – znajdujemy bowiem dominujące całe wydanie tego czasopisma artykuły oficjalnie piętnujące marcowe rozruchy. Są to m.in.: fragment przemówienia ówczesnego I Sekretarza PZPR, Władysława Gomułki, pełne konformistycznych stwierdzeń wobec PZPR oficjalne wyjaśnienia Ministerstwa Kultury i Sztuki, fragmenty referatów egzekutywy organizacji partyjnej warszawskich pisarzy oraz służalczy tekst uchwały podstawowej organizacji partyjnej tzw. POP, warszawskiego oddziału Związku Literatów Polskich. Przyjrzyjmy się próbcie tych publikacji. Już na stronie pierwszej znalazły się aż trzy artykuły, sygnalizowane fragmentarycznie na stronie pierwszej „Współczesności”, ale ze względu na mamucie ich rozmiary kontynuowane wewnątrz numeru. Tytuły jednoznacznie określały ich treść. W wybitym na frontowym miejscu, tuż pod tytułem czasopisma artykule pt. „*Wokół sprawy >>Dziadów<<*” znajdujemy oficjalną interpretację wydarzeń marcowych. Kolejne dwa artykuły to „*Mickiewicz nie był i nie będzie sztandarem reakcji*” oraz „*Początek awantury politycznej*”. Warto się zatem choćby z pomocą krótkich fragmentów, zapoznać się z klimatem, w jakim przychodziło wówczas funkcjonować humanistycznym dziełom przyswajanym z dorobku „zgniłego i burżuazyjnego” Zachodu. autor głównego tekstu bał się na tyle, intelektualnej kompromitacji, a zapewne i bojkotu ze strony polskich intelektualistów, że się nie podpisał:

„W ostatnich tygodniach – w związku z zakwestionowaniem politycznej wymowy >>*Dziadów*<< na scenie Teatru Narodowego, a następnie decyzją zdjęcia tej inscenizacji z repertuaru – mieliśmy do czynienia z niepokojami politycznymi w niektórych środowiskach inteligencji i studentów [...]. Niepokoje te rozniecane przez grupy opozycyjne wobec polityki partii, wrogie ustrojowi Polski Ludowej, zostały wykorzystane do podjęcia ataku politycznego, które-

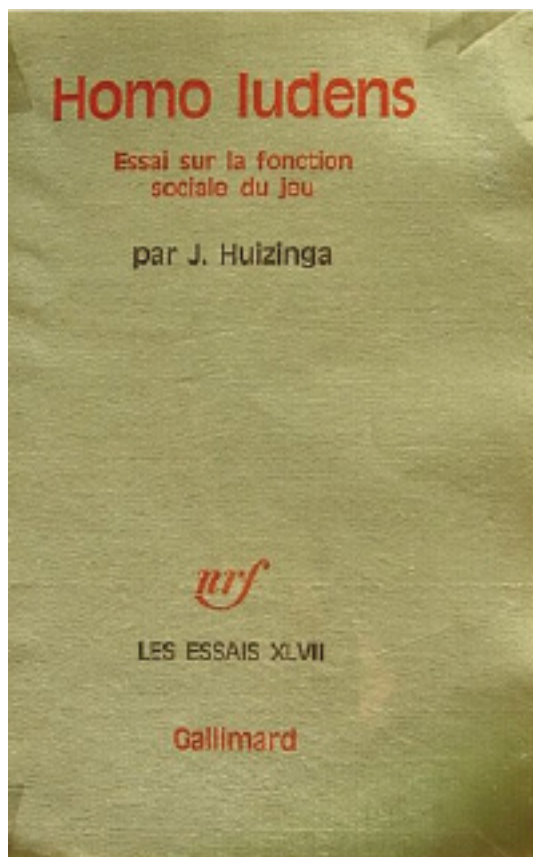
go celem było podważenie kierowniczej roli partii klasy robotniczej w Polsce, dyskredytowanie jej kierownictwa, podważanie nienaruszalnych więzi, jakie łączą nasz naród z ZSRR. [...] Partia i cała klasa robotnicza dały tym usiłowaniom zdecydowaną i ostrą odpowiedź” (B.a. 1968, s. 1).

Z pewnością wyjątkowo obszerne omówienie *Homo ludens* Jana Kurowickiego, które ukazało się dokładnie w gorących dniach pomarcowych (omawiany numer „Współczesności” jest datowany 27. III-9. I. 1968), przytłoczone powyższymi tekstami propagandowymi, nie zostało przyjęte przez czytelników z odpowiednią uwagą, jeśli w ogóle zostało zauważone w gorącej atmosferze ówczesnej sytuacji politycznej. Co więcej, pisma mające już na pierwszej stronie podobne do „Współczesności” wrzaskliwe propagandowe tytuły, były wówczas po prostu bojkotowane przez kręgi czytelnicze, do których były adresowane. Stąd chyba dopiero teraz, sięgnąwszy do archiwalnego numeru bibliotecznego, można się spokojnie przypatrzeć temu zapomnianemu tekstowi, w którym pojawiają się ostrożne aluzje do aktualnej sytuacji politycznej. Tyle że Kurowicki w żadnym wypadku nie reprezentuje stylu ideologicznej napaści podobnego do recenzji Kazimierza Wojciechowskiego. Mimo szeregu uwag krytycznych, recenzent „Współczesności” jest wyraźnie pod pozytywnym wrażeniem spowodowanym publikacją dzieła Huizingi, czego wyrazem jest sam tytuł: *Zauroczenie historii* (Kurowicki 1968, s. 3). Odwrotnie, proponuje na tyle, na ile było to możliwe w ówczesnym zamieszaniu i wśród nacisków cenzuralnych, by jakoś oddać się chwilom głębszej, niezaangażowanej ideologicznie refleksji, do czego pretekstu dostarcza mu historiozofia Huizingi: „wiem, że historia może pokazać, co człowiek utracił i co zyskał, niemniej faktem jest, że jeśli uzyskujemy dystans wobec przeszłości, to zawsze pozostajemy w skórze swojego czasu, który nie może być omijany, ponieważ ucieka. [...] Chodzi o to, co w zamian za utraconą przeszłość wymyślić lub zdziałać winien człowiek, by uzyskać więź ze światem, tak jak człowiek średniowiecza uzyskiwał kontakt z Bogiem. Co zrobić, by współczesny teatr absurdu przekształcił się w sensowny ład?” (Kurowicki 1968, s. 3). Jednakże współczesny Kurowickiemu „teatr absurdu”, zwłaszcza polityczny, rozgrywający się przecież na jego oczach w pomarcowej rzeczywistości, nie chciał się jakoś przekształcić w żaden sensowny ład...

Perypetie wydawnicze *Homo ludens*

Przekładu *Homo ludens*, który mimo woli znalazł się w centrum rozpętanej przez władze awantury politycznej, dokonali z niemieckiego tłumaczenia H. Nachoda, pisarka Maria Kurecka (1920-1989) i ... poeta Witold Wirpsza (1918-1985). Zwracało uwagę to, że wszystkie opublikowane do tego momentu dzieła Huizingi zostały przetłumaczone nie wprost z języka holenderskiego lecz zostały dokonane z pośredniego języka niemieckiego. Nie dziwi to, gdyż studia niderlandystyczne w Polsce prawie wówczas nie istniały, zatem skoro wszystkie dzieła Huizingi miały swe niemieckojęzyczne wersje, korzystano z usług tłumaczy filologii germańskiej, dziedziny nieporównanie szerzej uprawianej w naszym kraju. Nie wiemy jednak, z której wersji niemieckiej dokonano tłumaczenia. Istnieją bowiem dwie niemieckie wersje *Homo ludens*. Pierwsza wydana w hitlerowskich jeszcze Niemczech, poddana ówczesnej cenzurze, z eliminacją żydowskich nazwisk przytaczanych przez Huizingę oraz opublikowana później w neutralnej Szwajcarii, nie wykazująca już podobnych interwencji. Sam Huizinga dokonał przekładu swojego dzieła na angielski, ale szerzej się ono nie przyjęło. W wiele lat po jego śmierci w Stanach Zjednoczonych ukazał się w 1955 roku niezależny przekład na amerykański język angielski. Do listy tych wersji *Homo ludens* należy jeszcze dodać pierwotny tekst w języku holenderskim. Jeśli zaufać informacji kustosa Archiwum Huizingi, doktora Antona van der Lema, istniała jeszcze bardziej pierwotna wersja *Homo ludens* odrzucona przez holenderskiego wydawcę. Tak czy owak sprawdzenie tego i ewentualne porównanie wszystkich tych wersji, zwłaszcza tłumaczeń na polski oraz ich stosunku do holenderskiego oryginału, to zadanie polskich niderlandystów. Być może warto by się też pokusić o przekład bezpośredni z oryginalnego tekstu holenderskiego. Nie wiemy bowiem ile niuansów myśli Huizingi nie zostało w pełni uwypuklone za sprawą pośrednictwa języka niemieckiego.

Bolesław Prus mawiał przed laty, że „każdy przekład to ptak tego samego gatunku ale bez najlepszych piór”. Jeśli zatem niedokładności zagrażają już bezpośredniemu przekładowi z jednego języka na drugi, to łatwo sobie wyobrazić, że jeśli w grę wchodzi pośrednictwo dodatkowego języka, „gubienie najlepszych piór” może mieć tylko zakres większy gdyż z pewnością nie mniejszy.



Ryc. 2. Strona tytułowa dzieła J. Huizinga z 1938 roku – *Homo ludens*

Tłumacze dzieła Huizingi stanęli jednak przed dość trudnym zadaniem językowym. W pierwszym wydaniu polskim znalazł się również oryginalny wstęp Huizingi z edycji roku 1938, w którym usprawiedliwiał się z rozmaitych utrudnień, jakie napotykał jako historyk kultury podczas pisania swojego dzieła:

„W chwili, gdy przekazuję tę książkę do rąk czytelników ogarnia mnie obawa, że wielu spośród nich, mimo całej włożonej w nią pracy, uznać ją może za niewystarczająco udokumentowaną improwizację. Ale taki to już los autora, pragnącego traktować o zagadnieniach kultury, iż musi niekiedy zapędzać się w niejedną dziedzinę, której dostatecznie nie opanował. Wykluczone było dla mnie wypełnianie [...] wszystkich luk mojej wiedzy, lekko też potraktowałem sprawę udokumentowania każdego szczegółu odpowiednim cytatem. Rzecz przedstawiała się dla mnie tak: pisać teraz albo nie pisać wcale. Pisać o czymś,

co leży mi na sercu. A więc napisałem” (Huizinga 1967, s. 7-8).

Komentarz wydawcy opublikowany na skrzydełku obwoluty, zalecał polskiemu czytelnikowi lekturę *Homo ludens* jako książkę z klasycznego repertuaru humanistyki, mimo że „jej teza generalna nie zyskała powszechnego uznania, niemniej stanowi ona pierwszą oryginalną i niezwykle interesującą próbę przedstawienia całokształtu naszej kultury jako formy gry lub zabawy. [...] Książka Huizingi, interesująca z uwagi na przedstawioną w niej teorię, imponuje ponadto bogactwem wykorzystanego materiału i właściwa temu myślicielowi finezją interpretacyjną, co w połączeniu z pięknym, jasnym stylem zapewnia jej trwałe miejsce w dorobku myśli ludzkiej”⁹.

Ważnym elementem wstępu Huizingi było określenie terminu „zabawa”, do tej pory w pracach polskich traktowanego nieprecyzyjnie i rzadko łączonego z ogólniejszymi zjawiskami kultury, a już najmniej z jej istotnymi przejawami. Na tym tle określenie zabawy jako zjawiska pierwotnego wobec kultury stanowiło rodzaj intelektualnego przewrotu.

„Zabawa jest traktowana tutaj jako zjawisko kulturowe – a nie – przynajmniej nie przede wszystkim – jako funkcja biologiczna. Stosuje się tu wobec niej środki właściwe dla nauki o kulturze. I będzie można stwierdzić, że – o ile było to tylko możliwe – nie posługuję się psychologiczną interpretacją zabawy, jakkolwiek ważna by była taka interpretacja oraz że w nader ograniczonej mierze stosuje etnograficzne pojęcia i objaśnienia, nawet tam, gdzie przytaczać muszę fakty etnograficzne. [...] Gdybym ujął przeprowadzone przeze mnie dowody w tezy, jedna z nich brzmiała by: etnologia i spokrewnione z nią nauki kładą zbyt mały nacisk na pojęcie zabawy” (Huizinga 1967, s. 7).

Zwraca uwagę grupa recenzji pisanych w dalszym ciągu z punktu widzenia oficjalnej polityki kulturalnej PRL. Żadna ze znanych recenzji nie powtórzyła jednak wprost prymitywnej, ideologicznej tyrady Kazimierza Wojciechowskiego z „Oświaty Dorosłych”. Znaczna część opinii i omówień *Homo ludens* pojawiała się wprawdzie na łamach czasopism, które czuły się w mniejszym czy większym stopniu odpowiedzialne za popularyzację światopoglądu materialistycznego w społeczeństwie polskim, ale jednocześnie bacznie zważały, żeby nie narazić się na otwartą dyskredytację środowisk intelektualnych, które chciano raczej pozyskiwać niż zrazić. Krytykę na łamach tego typu czasopism prowadzono zatem nieporównanie subtelniej niż czyniła to „Oświata Dorosłych”, starając się trafić do czytelnika odpowiednio dobranymi racjami, często godząc się taktycznie z niektórymi elementami świato-

⁹ Komentarz wydawcy na skrzydełku obwoluty *Homo ludens*.

poglądu przeciwnego, jakimkolwiek by on nie był. Niekiedy dopatrywano się tam zdrowych ziaren, tyle że niedostatecznie w warunkach kultury zachodniej rozwiniętych czy to z powodów niewystarczająco postępowego zaplecza intelektualnego, czy niekonsekwencji lub braku intelektualnej odwagi omawianego autora. Takie publikacje ostatecznie orzekały w bardziej czy mniej zakamuflowany sposób o wyższości systemu społecznego reprezentowanego przez autora recenzji. Jeśli chodzi o dopuszczonych do cyrkulacji w Polsce Ludowej autorów zachodnich, nie tylko o Huizingę, ówczesna cenzura – jak już wspominaliśmy wyżej, dopuszczała tych, którzy nie występowali wprost przeciw ustrojowi socjalistycznemu. Natomiast taki „dopuszczony” tekst mógł się spodziewać krytyki, wyliczenia mu wszystkich punktów, które światopogląd marksistowski (nie zawsze wprost nazwany) uznawał za nieodpowiednie. Krytyce poddawano każdy tekst, który nie wychodził lub przynajmniej nie wykazywał jakichś afiliacji z najbardziej postępowym systemem społecznym, jakim miał być socjalizm. By zyskać, nawet krytyczną, ale jednak aprobatę, najlepiej było gdy dany tekst lub obszerniejsze dzieło nawiązywało, choćby pośrednio, do bratnich a przynajmniej do genetycznie poprzedzających materializm dialektyczny kierunków racjonalnego myślenia, jak np. empiryzm. Najczęściej krytykowanymi punktami dzieł zachodnich były oczywiście takie kierunki myśli ludzkiej, jak wszelkiego typu idealizm lub poglądy o charakterze metafizycznym, który tak prymitywnie wytykał autorowi *Homo ludens* Kazimierz Wojciechowski. Często przebijał z tego typu krytyk i recenzji, jakby niedopowiedziany, kompleks niższości, że myśl materialistyczna nie potrafiła, poza wyjątkami, wydać z siebie rozważań kulturoznawczych, które by osiągnęły rozgłos podobny do Huizingi, wcześniej Oswalda Spenglera, Maxa Webera, później Claude Levi Straussa, Davida Riesemana. Omówienia takie i analizy wychwytywały oczywiście każdą wątpliwość analizowanego autora zachodniego, niewolne były od uszczypliwości, choć co prawda w przeciwieństwie do okresów wcześniejszych, szczególnie stalinowskiego, wyraźnie mniej topornych i prymitywnie ideologicznych, wyposażonych w bardziej wyrafinowaną argumentację. Ulubionym chwytem tego typu recenzji było wykazywanie wprost lub w podtekście, że omawiany tekst nie jest w stanie ukazać głębszych aspektów rzeczywistości, ponieważ brak mu najskuteczniejszego w takich wypadkach podejścia dialektycznego. Taki „łagodnie kásający” charakter ma recenzja Andrzeja Selmowicza, *Improwizowana metafizyka kultury* opublikowana w dwumiesięczniku „Człowiek i Światopogląd” (Sel-

mowicz 1968, s. 150-156). Podobnie jak Wojciechowski, ale nieporównanie delikatniej, krytykuje A. Selmowicz „metafizykę Huizingi”. Z tekstu wynika, choć autor nie pisze tego wprost, że metafizyką jest to, co przekracza granice fizyczności, a więc granice materialnie uchwytne go bytu. Stąd w artykule metafizyka to tyle, co światopogląd niematerialistyczny. Znajdujemy tam analizę dzieła Huizingi podmalowaną ledwie skrywaną dozą ironii:

„to, co Huizinga uprawia można by nazwać metafizyką kultury. Etnologiczne zainteresowania takich ludzi, jak Granet, Frobenis czy Boas, do których prac empirycznych odwołuje się Huizinga – teoretyk, stają się naukowym zaczynem dla refleksji filozoficznej, a ściślej – dla konstrukcji metafizyki. Huizinga usiłuje przekonać nas, co prawda – jak sam powiada – wysiłek jego da się potraktować jako *niewystarczająco udokumentowana improwizacja*. Jednakże wbrew tym zastrzeżeniom – wyczuwa się dążenie wręcz przeciwne, do drobniawo przeprowadzanej analizy. Częste powoływanie się na konkretne, ze sfery empirii zaczerpnięte zjawiska z życia społeczno-kulturowego, a wreszcie ten tak trudny do określenia «sposób» potraktowania tematu – kojarzą się z postawą naukowca. Dający się tu łatwo zauważyć brak konsekwencji leży, jak sądzę, w zamyśle samego autora, jako zło konieczne: świadomy niemożności udokumentowania wielu przeprowadzonych tez chce improwizować; świadomy, że taka postawa nie cieszy się zbyt dużym prestiżem, a także mając bardziej wzniosłe aspiracje (naukowe) pisze swą książkę chwilami przecież nieomal z precyzją przyrodzawcy. Brak spójności – zarówno w aspekcie samej struktury formalnej pracy, jak i odnośnie jej meritum – jest spowodowany przede wszystkim przesłankami tkwiącymi u podstaw filozofii kultury autora *Homo ludens*” (Ibidem, s. 150-151).

Mimo kilkustronicowej krytyki A. Selmowicz dochodzi jednak do końcowego wniosku, wyrażonego zaledwie w kilku końcowych wierszach, że *Homo ludens* warto przyswoić czytelnikowi polskiemu.

„Książka Huizingi niesie wszakże z sobą – o czym warto na zakończenie – wiele momentów cennych w postaci rozległej erudycji z zakresu antropologii społecznej, bogatego materiału empirycznego, który choć, jeśli nie błędnie, to z pewnością kontrowersyjnie interpretowany, nie staje się mniej interesujący: w postaci oryginalnego potraktowania problematyki kultury, zwłaszcza jej genezy, funkcji w rozwoju życia społecznego; w fakcie, że zwraca uwagę na bogactwo motywacji – zarówno natury psychologicznej jak i socjologicznej – i źródeł działania, w których kontynuuje się tzw. fakt kulturowy. A nade

wszystko – w tym tkwi jej wartość, że – paradoksalnie – wbrew swym założeniom nie sposób oprzeć się sugestii, towarzyszącej lekturze, iż być może *Homo* – to nie tylko *oeconomicus*, *sapiens* czy *ludens* – ale wszystko to jednocześnie. Że dopiero w tej całości możliwe staje się unaocznienie istoty w zjawiskach (!), noszącego miano *Homo*” (Ibidem, s. 156)¹⁰.

Tego typu recenzje, a podobne ukazywały się w latach 60. i 70. XX wieku, w związku z ukazywaniem również wielu innych dzieł myślicieli zachodnich, mają swoisty charakter. Ich wymowę można ująć następująco: „z Huizingą (lub innym autorem zachodnim) nie jest naszemu, jedynie słusznemu światopoglądowi, po drodze. Ale jest w jego (ich) dziełach sporo myśli, które można z pożytkiem wykorzystać, a przy okazji zademonstrować liberalizm naszego ustroju, który dopuszcza wiedzę o innych nurtach intelektualnych i okazuje się w ten sposób otwarty na światopoglądową dyskusję. Być może jednak za podobnymi wypowiedziami stało inne uzasadnienie: wartościowe dzieło myśli zachodniej, które do niedawna miało zakaz wstępu do naszej socjalistycznej rzeczywistości poddajemy gruntownej krytyce, głównie po to, by uspokoić zaniepokojonych towarzyszy, odpowiedzialnych za kulturę i ideologię w Komitecie Centralnym PZPR, a przy okazji przemycić na polski rynek czytelniczy to, co na Zachodzie wartościowe, a w inny sposób przemycić, by się nie dało”. Tę metodę często stosowali chytry krytycy literatury, filmu czy teatru, żeby wprowadzić do polskiego obiegu kulturalnego wartości, jeśli nie zakazane, to w każdym razie niechętnie widziane przez władze kulturalne PRL. Polska tamtych lat uchodziła za najliberalniejszy i najweselszy „barak” w obozie państw bloku radzieckiego, tzw. „demoludów”. „Barak”, w którym przebiegli i podstępni Polacy prowadzili z władzą – rodzaj gry czy wręcz zabawy, powiększając w ten sposób zakres swobód, niedostępnych w pozostałych krajach bloku radzieckiego. Książka Huizingi – traktująca było nie było o zabawie, wpisywała się znakomicie w pejzaż tej niezwyklej gry między społeczeństwem a siłami przemocy ideologicznej. I gdyby Huizinga pisał swe arcydzieło w wciągu 2-3 dekad po wojnie światowej, mogłby z pewnością z doświadczenia polskiego społeczeństwa niejedną dodatkową obserwację analizę roli zabawy wyprowadzić.

Na łamach miesięcznika „Poezja”, Roch Sulima swą recenzję *Homo Ludens* poświęcił w dużej mierze refleksjom o ludycznej roli literatury, szczególnie poezji, prowadzonym z bliżej nieokreślonego punktu widzenia tak, jakby autor się wahał po jakiej stronie właściwie się opowiedzieć:

¹⁰ Wykrzyknik w cytacie zwracający uwagę na błąd fleksyjny.

„Z idealistycznymi rozważaniami na temat kulturotwórczej roli zabawy wiąże się zagadnienie «i s t o t y t w ó r c z o ś c i p o e t y c k i e j». Huizinga pisze «Gdy bowiem religia, nauka, prawo wojna i polityka w bardziej już zorganizowanych formach społeczeństwa zdają się stopniowo zatracać kontakt z zabawą, który w tak szerokim zakresie występował wyraźnie we wczesnych stadiach kultury – poezja, zrodzona w sferze ludycznej, niezmiennie w niej pozostaje». Szczególną trwałość pierwiastka ludycznego przypisuje autor także muzyce. Rozważania Huizingi [...] dotyczą kultur archaicznych, dotyczą pierwiastkowych stadiów poezji, muzyki, sztuki w ogóle. Staje zatem problem s y n k r e t y z m u sztuk archaicznych, sformułowany w nowszych czasach” (Sulima 1969, s. 90) ¹¹.

Porównuje też Sulima huizingowską analizę ludycznej roli literatury z powstałymi mniej więcej w tym samym czasie, konstatacjami wielkiego literaturoznawcy rosyjskiego, Michaiła Bachtina – jednego z nielicznych uczonych radzieckich, którzy nawet w szczytowym okresie presji stalinowskiej, potrafili zachować pewną niezależność myśli. Jak celnie zauważa Sulima, „Bachtin, odrzucając – podobnie jak Huizinga – biologiczną i praktyczną istotę zabawy, dochodzi do wniosków bardziej zróżnicowanych i bardziej przydatnych w rozpatrywaniu relacji między k u l t u r ą i l i t e r a t u r ą. Inna jest więc – dla znanej świetnie Huizinge – kultury przełomu średniowiecza i renesansu, zabawowa istota c e r e m o n i a ł u o f i c j a l n e g o, inna – zabawowa istota l u d o w e g o k a r n a w a ł u. Formy kultury z przełomu średniowiecza i renesansu wyrażały poprzez swą zabawową istotę dwa odrębne światy: oficjalny (parodiowany) i nieoficjalny (parodiujący)” (Ibidem, s. 89-90). Sulima dodaje jednak element interpretacji ideologicznej, i to w duchu marksowskim, choć tu akurat wcale przekonującym:

„Zatem – jak to wyraźnie widać z powyższego – ludowa formuła śmiechu (zabawy), będąc w stałej – niemal symetrycznej opozycji do form ceremoniału oficjalnego – posiadała nie tylko znaczenie l u d y c z n e [...] ale była również [...] s p o s o b e m p o z n a n i a, t y p e m ś w i a t o p o g l ą d u, instrumentem aktywności ideologicznej i formą zachowań społecznych. Bachtin podkreślając «odsświętność» (zabawowość) jako pierwiastkową formę ludzkiej kultury, wskazywał na «zmieniającą», przekraczającą zastane sytuacje – kulturotwórczą rolę zabawy. Można zatem powiedzieć już wyraźnie, że «zabawa» nie realizuje w postaci form kultury tylko «tęsknot ludycznych», ale jest taką konfiguracją struktur, która zdolna jest jednocześnie do przenoszenia tre-

¹¹ Podkreślenia i cudzysłowy wewnętrzne, tu i w następnych cytatach – R. Sulima.

ści światopoglądowych, ideologicznych, itp. To dynamiczne – w odróżnieniu od Huizingi – ujęcie kulturotwórczej roli zabawy prowadzi do tych cennych stwierdzeń, do których nie może dojść przy swych założeniach autor *Homo ludens*. Ludowa odmiana śmiechu (karnawał) jest sposobem odnajdywania się człowieka w człowieczeństwie, «widzi» człowieka w perspektywie czasu kosmicznego, biologicznego i historycznego, pełni wreszcie szczególne funkcje w okresach – ogólnie mówiąc – «kryzysowych», w epokach «przełomów», epokach pogłębiających się różnic społecznych» (Sulima 1969, s. 90).

Sulima uważa te fragmenty *Homo ludens*, ale także innych dzieł Huizingi, jak *Jesień średniowiecza* czy *Erazm*, które poświęcone są ludycznym funkcjom poezji, za wyjątkowo ważne. To poezja bowiem najmniej w całej ludzkiej rzeczywistości ludycznej poddaje się sterowaniu zewnętrznemu i zabijaniu spontaniczności szeroko rozumianej zabawy.

„Za najbardziej doniosłe – pisze Sulima – uważam te wywody autora monografii o Erazmie, które dotyczą «wyrażającego» aspektu poezji, sposobów «uobecniania się» zabawowej rzeczywistości konkretnej, «przekładu» jej na rzeczywistość inną (abstrakcyjną). Podstawową kategorią jest tu «p e r s o n i f i k a c j a» i «m e t a f o r a», czytelne w obrębie pewnej konwencji znaczeń, którą można określić mianem «języka poetyckiego» [...] Personifikacja i metafora przynależą zdaniem autora do mitu, stanowią jego obrazową istotę. «Personifikacja tego, co bezcielesne lub pozbawione życia, stanowi istotę wszelkiego formowania mitów, wszelkiej niemal poezji». «Sprawą pierwotną – pisze Huizinga – jest przekształcanie, postrzeganego w wyobrażenie czegoś żywego i poruszającego się. Przekształcenie to zachodzi z chwilą, gdy budzi się potrzeba przekazania innym tego, co spostrzegło się samemu». Rozumowanie to, tożsame niemal z marksistowską tezą o jedności myślenia i mowy, myślenia i obrazowania, które istnieje wyłącznie jako funkcja społeczna, otrzymuje jednak motywację idealistyczną, poszukującą ponadczasowej istoty poezji. [...] Szczegółowe rozważenie propozycji Huizingi, poświęconych istocie poezji i jej form wyrazu byłby możliwe tylko wtedy, kiedy uda się zrekonstruować ówczesny mu szeroki kontekst zbieżnych tendencji i poglądów na istotę poezji, zawartych nie tylko w dziełach krytycznych, ale i samych realizacjach poetyckich. Autor – już w tym przypadku – zdradza skłonność do a k t u a l i z o w a n i a swoich wywodów, ujmowania problematyki naukowej z perspektywy własnej obecności w aktualnym świecie. Książka Huizingi, a szczególnie jego wywody o poezji, chociaż gubiące problematykę specyfiki «aktu twórczego»,

mogą być uznane za swoistą naukową sumę dwudziestowiecznych koncepcji poetyckich, są także przydatne dzisiejszemu badaczowi poezji. Huizinga w tym przypadku nie tylko skodyfikował w sposób naukowy te założenia, które mogą służyć objaśnieniu odmian tzw. «poetyki czystej», ale objaśnił również jej historyczno-kulturową genezę. Jest to tylko wskazanie jednego z tropów. A tych z książki Huizingi wyprowadzić się da sporo” (Ibidem, s. 90).

Homo ludens po latach

W przeciwieństwie do czasopism reprezentujących oficjalną, mniej lub bardziej krytyczną ocenę *Homo ludens*, Marek Skwarnicki zamieścił w katolickim „Znaku” silnie podbudowaną emocjonalnie, jednoznacznie pozbawioną jakichkolwiek elementów ideologicznej krytyki, recenzję dzieła. Lekturę i recenzję zatytułowaną *Homo ludens po latach*, potraktował jako „przygodę intelektualną”. Nie koncentruje się na „suchym” opisie zawartości dzieła (co pojawia się w jego recenzji raczej jako punkt wyjścia do oryginalnych konstatacji), a wręcz uzupełnia *Homo ludens* o elementy, które Huizinga były nieznane, jak np. telewizja czy supermedialny rozwój sportu. Zdaniem recenzenta tekst Huizingi jest:

„nasycony trwogą o najwyższe wartości ludzkie, o naszą kulturę. Przezierają przez niego znane nam sceny masowych pokazów sportowych niemieckiej młodzieży przygotowywanej do podboju świata, ukazują się twarze polityków, wrzaskliwie gwałcących zasady dyplomatycznego *savoir vivre*’u, dostrzegamy widmo wojny, która w niczym już nie przypomina tak wspaniale opisanych przez autora *Jesieni średniowiecza* rycerskich turniejów. Nader chłodno, jeśli chodzi o stylistykę, ale z pasją reprezentanta wartości, z których roli zdaje sobie sprawę, wykazuje Huizinga zanik «pierwiastka ludycznego» w totalitarnie formowanym świecie. Píše o tym, że sport, w odróżnieniu od roli jaką pełnił w innych epokach i innych społeczeństwach, traci swe kulturotwórcze znaczenie, przemieniając się w grę wysublimowanego instynktu, służącego wyłącznie celom spoza sfery wartości wyższych. Wykazuje, że łamanie praw międzynarodowych degradowe sztukę polityki do roli podstępного systemu zasadzek, mających na celu zniszczenie wroga, a nie – jak dawniej – pokonanie partnera w pojedynku. Stoimy już tu w obliczu wojny eksterminacyjnej i dyplomacji siły” (Skwarnicki 1968, s. 350).

Szczególną uwagę zwraca Skwarnicki na rosnącą, większą niż za cza-

sów Huizingi, rolę zjawiska, które autor *Homo ludens* określa jako «puerylizm». «Są to przeważnie – pisze Huizinga, cytowany przez Skwarnickiego – nawyki albo spowodowane, albo ułatwione techniką dzisiejszych kontaktów intelektualnych. Należy do nich np. łatwa do zaspokojenia, nigdy jednak nienasycona, potrzeba banalnej rozrywki, pogoń za brutalną sensacją, uciecha z masowych widowisk» (Ibidem). Huizinga nie przewidywał telewizji, ale i Skwarnicki nie przewidywał globalnej telewizji z setkami kanałów czy internetu, gdzie zjawiska sygnalizowane jeszcze przed II wojną światową, urosły tymczasem i to wielokrotnie. Huizinga przewidywał jednak rozrost znaczenia mediów. Jego swoisty profetyzm, Skwarnicki określa jako: „głębsze przewidywanie niektórych skutków techniki” tym bardziej uderzające, że Huizinga „nie mógł przewidzieć «kultury masowej» w sensie technicznym” (Ibidem, s. 351).

Marek Skwarnicki nie do końca podziela niektóre z przewidywań Huizingi. „Rzeczywistość [...] nie zweryfikowała w pełni katastroficznych przeczuć Huizingi. Stwierdzenie to wydaje się tym ważniejsze, że po dziś dzień kwestia kryzysu kultury współczesnej jest niezwykle żywa i kontrowersyjna. Do tej pory wielu ludzi patrzy nań tak katastroficznie jak Huizinga w przededniu drugiej wojny światowej. Dzięki lekturze *Homo ludens* odkrywa się jednak i optymistyczne, a nie tylko pesymistyczne strony przemian współczesnej cywilizacji” (Ibidem, s. 351).

Główne zagrożenie zabawy ludzkiej, jako kreatywnej formy kultur, dostrzega Marek Skwarnicki i to jak najsłuszniej – w zorganizowanej, komercyjnej i medialnej manipulacji zbiorowościami ludzkimi:

„Problem jest dziś więc bardziej skomplikowany niż dawniej, struktura «zabaw» rozbudowana i wielowarstwowa, gdyż [...] wkraczamy w cały gąszcz współzależności pomiędzy formami masowej rozrywki, a jej organizacją odgórną [...]. «Kultura masowa» z jednej strony jednoczy, pomaga we wspólnym porozumieniu, łączy w radości wypoczynku i w adoracji współzawodniczących ze sobą «herosów» naszych pragnień, z drugiej strony schlebia niskim instynktom okrucieństwa, brutalnego erotyzmu, służy pozbawionym celów wyższych konsumpcji hałasu i chaosu dźwięków lub obrazów. Ta antynomia tkwi zresztą w nas samych, w ludziach współczesnych. Infantyлизм [...], niedojrzałość uczuciowa i intelektualna, współistnieje z energią twórczą, rozwiniętym instynktem współzawodnictwa na polu nauki, techniki, codziennego życia. Obok przejawów instynktu walki pozbawionej skrupułów i nie ujętej

w zasady *fair play*, czyli honoru, obok rozwiniętego kosztem kultury instynktu agresji objawiającego się w grze «zimnej wojny» podziwiamy wszyscy tak wspaniałą «zabawę» jak podbój kosmosu. Jest to zjawisko, które się nie śniło nawet ludziom współczesnym Huizingi. Posiada ono wszelkie cechy najlepszej «zabawy», będącej źródłem wartości wyższych. Gdy zastanowimy się bowiem nad szlachetnym współzawodnictwem pochłaniającym «irracjonalnie» wielkie zasoby materialne, dojdziemy do wniosku, że nie jest to wcale marnotrawstwem, gdyż dowodzi, że istota ludzka nie zatraciła poczucia własnej wielkości i tajemnicy. Powodowana dążeniem do poznania siebie i świata, wdzierą się w kosmos, czyniąc w ten «bezinteresowny sposób» (bo korzyści interesowne odgrywają w tym współzawodnictwie rolę mimo wszystko drugorzędną), który był zawsze źródłem wszelkich osiągnięć przynoszących zaszczyt gatunkowi *Homo sapiens*. Takie to są współczesne nasze zabawy, którymi w przyszłości będą się ludzie zachwycać i trwożyć” (Ibidem, *passim*, s. 354-356).

Inny klimat intelektualny znajdujemy w recenzji zamieszczonej przez Adama Budzyńskiego na łamach „Tygodnika Kulturalnego”, wydawanego przez Zjednoczone Stronnictwo Ludowe, związane wprowadzie sojuszem z PZPR, ale niezobowiązane do prezentowania ideologii marksistowskiej. Adam Budzyński bez skrupułów pisał krytycznie, ale jednak nie dyskredytując, że:

„*Homo ludens* jest książką niezwykłą. Jej generalna teza o kulturotwórczej roli zabawy, gry i współzawodnictwa wzbudza wiele zastrzeżeń, jest koncepcją przekonująca chyba niewielu. Bliższy jest nam pogląd, że to kultura rodzi zabawę, która stanowi opozycję wobec obowiązujących norm kulturowych i wyzwolenie od presji wywartej z zewnątrz i hamującej w nas to wszystko, co spontaniczne, żywiołowe. Trudno godzić się również z rozważaniami Huizingi na temat pierwiastka ludycznego we współczesnym świecie. Jednakże ogromna pomysłowość interpretacyjna, olbrzymia erudycja i horyzonty intelektualne Huizingi muszą wzbudzić podziw każdego czytelnika. *Homo ludens* jest jeszcze jednym dowodem, że o trwałości myśli humanistycznej stanowią nie tylko precyzyjne koncepcje o drobiazgowo, logicznie uzasadnionych racjach. Istotne są w tej dziedzinie oryginalność i szerokość spojrzenia, pomysłowość argumentacji i walory stylistyczne – te wszystkie cechy charakterystyczne dla twórczości Huizingi, która jest klasycznym przykładem twórczej, humanistycznej refleksji nad dziejami kultury i rolą człowieka w tych dziejach”

(Budzyński 1968, s. 4).

Zaskakuje fakt, że recenzje *Homo ludens* ukazywały się nie tylko na łamach głównych czasopism kulturalnych i naukowych, ale i popularnych, jak np. „Stolica”, gdzie Teofil Syga w artykule *Człowiek bawiący się*, pisał, nawiązując do jednej z komedii Aleksandra Fredry, gdzie pojawia się koncepcja zabawy i humoru zbliżona do późniejszej jaką znajdujemy u Huizingi:

„W wydanej przed wielu laty książce Jerzego Stempowskiego o Panu Jowialskim autor jej twierdził, że w komedii Fredry zawarta jest idea powszechnej zabawy, zabawowej koncepcji świata. W tezie tej nie dostrzegł jakiegoś obrazoburczego zuchwalstwa. Myśl – mówił – że świat służy naszej zabawie i nie jest pozbawiony komizmu, jest zarówno banalna jak oczywista. Bo i z czego mielibyśmy się śmiać, jeżeli nie ze świata, a skoro śmiejemy się, musi być śmieszny, bo gdyby nie był śmieszny – nie byłoby się z czego śmiać. Więcej Stempowski zastanawiając się nad postacią Pana Jowialskiego dostrzegł, że śmiech jego jest pewnego rodzaju sposobem bycia, pozą, gestem pociągającym za sobą różnej natury konsekwencje. Ten zabawowy stosunek do świata wydaje się być jednym z dość rozpowszechnionych gestów ludzkich, narzucających konieczność czynnego inscenizowania komizmu aż do ostatnich konsekwencji. Czytelnika mniej interesującego się sprawami badań w dziedzinie kultury i historii obyczajów uderzyć musi paradoksalne, zda się, sformułowanie. Czy są to tylko – gotów zapytać – luźne dywagacje pisarza, czy może uzasadniony pogląd naukowy? Odpowiedź na to pytanie zawarta jest w książce znakomitego uczonego holenderskiego JOHANA HUIZINGI *HOMO LUDENS*” (Syga 1968, s. 8)¹².

Zdaniem Teofila Sygi liczni pisarze, w tym autorzy sztuk teatralnych, z Szekspirem na czele, przyrównywali losy ludzkie do teatru, w którym każdy ma do odegrania swoistą rolę. Stąd rozpatrywanie kultury z tego punktu widzenia, jak pisze Syga – „nie jest retoryką, myśl ta bowiem nie jest nowa” (Ibidem). Co więcej

„egzystencja zabawy potwierdza nieustannie, i to w sensie najwyższym, ponadlogiczny charakter naszej egzystencji w kosmosie [...]. A wnioski ogólne? Duch ludzki – odpowiada autor – potrafi wyzwolić się z zaczarowanego kręgu zabawy wtedy jedynie, gdy wzniesie spojrzenie ku sprawom najwyższym. Logiczne przemyślenie rzeczy nie zaprowadzi go zbyt daleko. I wypowiedzenie każdego decydującego sądu uznane będzie we własnej świadomości jako niepełne. W tym punkcie, gdy sąd zaczyna się chwiać, zanika uczucie absolut-

¹² Uwpuklenie fragmentu dużymi literami – T. Syga.

nej powagi. Na miejscu starego porzekadła «Wszystko marność» nasuwa się nam wniosek o bardziej pozytywnym brzemieniu: «Wszystko jest zabawą». Wydaje się to tanią metaforą, wyrazem bezradności intelektu, a przecież jest mądrością, do której doszedł Platon, gdy nazwał człowieka zabawką bogów” (Ibidem).

Maria Adamczyk, młoda wówczas asystentka Zakładu Historii Literatury Polskiej UAM, w gorących pomarcowych miesiącach, swą recenzją na łamach poznańskiego miesięcznika „Nurt”, ostentacyjnie zignorowała jakikolwiek element ideologiczny, koncentrując się na elementach kulturowych i zabawowych. Potraktowała dzieło Huizingi jako „w istocie swej esejistyczne, a nie *stricte* i bezosobowo naukowe” (Adamczyk 1968, s. 71). Doceniła wartości inspiratorskie *Homo ludens*:

„Już zatem od początku swoich wywodów holenderski uczony niejako szuka «zaczepki» z czytelnikiem, drażni go pewną przekorą czy zamierzoną nieścisłością, celowo [...] nie dopowiada do końca pewnych elementów badawczego rozumowania i w rezultacie uzyskuje to, co moglibyśmy nazwać «ułowieniem» czytelnika, zdobyciem jego aktywnego zainteresowania. Huizinga nie chce, aby czytać jego książkę gładko, bez intelektualnych oporów, w atmosferze ugrzecznionej, uległej zgody wobec proponowanych rozstrzygnięć; przeciwnie, lekturze *Homo ludens* towarzyszy stałe uczucie napięcia, rodzaj skupionej «gotowości myślowej», świadomość, że oto zostaliśmy wciągnięci w swoistą, polemiczną grę, która zaczyna nas pochłaniać bez reszty. W ten sposób, czytając wywody holenderskiego uczonego, poniekąd bawimy się, tzn. podjętą dobrowolnie czynność (lektury), która całkowicie zaczyna nas absorbować, nasycamy elementem napięcia i towarzyszącej owemu napięciu radości, przy czym ustawiamy się w pozycji przeciwnika czy polemisty autora, inicjującego ów turniej niepokojącego starcia racji i argumentów” (Ibidem).

I kontynuuje Maria Adamczyk, że

„to, co powyżej powiedziane, nie jest wyłącznie próbą efekciarskiego, przykładowo przywołanego «pokazu» podstawowych założeń systemu Huizingi, tego systemu, który ogłoszony równie trzydzieści lat temu, dotąd nie zadowolił się bez oporów w tzw. antropologii, czyli najszerzej rozumianej nauce człowieku” (Ibidem).

Dodajmy, że sytuacja „naukowego zadowolenia” się studiów nad zabawą i ludycznością w Polsce, w chwili gdy te słowa pisała młoda wówczas asystentka UAM, była poddana wyjątkowo wulgarnej, choć dowcipnie uję-

tej próbie ośmieszenia, jakiej dokonał na łamach tygodnika „Polityka” Daniel Passent w swoim sławnym felietonie o palancie (Passent 1967). W 1967 roku Zofia Dowgird z wrocławskiej Wyższej Szkoły Wychowania Fizycznego napisała doktorat, będący etnologiczną analizą gry palantowej, która w Polsce sięga tradycjami średniowiecza. Praca ta ukazała również szeroki kulturowy kontekst ludowych gier palantowych w świecie, gdzie często zyskały one z czasem status nawet gier narodowych (amerykański *baseball*, angielski *krykiet* czy fińskie *pesapallo*). Autorka pracy sięgnęła również po wschodnioeuropejskie tradycje gry, przede wszystkim rosyjskiej *lapy*. Z punktu widzenia naukowego praca ta nie tylko spełniała warunki pracy historyczno-antropologicznej na najwyższym, międzynarodowym poziomie, ale wyprzedzała wiele podobnych monografii pojedynczych gier i zabaw ludzkich, jakie ukazały się w świecie. Do dziś, po niewielkich poprawkach i uzupełnieniach, praca Zofii Dowgird spełniałaby wszelkie najnowocześniejsze warunki pracy z zakresu antropologii kulturowej. Niestety, wykorzystując kolokwialne i popularne skojarzenia z nazwą „palant” jako określenia człowieka niezbyt roztargniętego czy wręcz przygłupa, Passent wyśmiał temat doktoratu. Pisał tam:

„Pani Dowgird prawdopodobnie nikt nie zmuszał do zajmowania się palantem. Z własnego wyboru padła ofiarą śmiesznego tytułu. Zajmowanie się dziejami i formą palanta nie uzyska aprobaty społecznej, gdyż są sprawy ważniejsze, których zbadanie przyniosłoby korzyść nie tylko autorce. Jeśli pozostanie to przypadek wyjątkowy, to nie ma chyba powodu do alarmu. Nie zamierzamy przecież atakować hobbystów, ludzi, którzy wiele czasu i namietności poświęcają sprawom drugorzędnym. Palant indywidualny nie jest szkodliwy, ale zbiorowy może okazać się zbyt kosztowny” (Ibidem).

Felieton Passenta ukazał się rok przed publikacją *Homo ludens* w Polsce. Nie jest wykluczone, że gdyby książka ta ukazała się szybciej, Passent uświadomiony o roli zabawy w kulturze, nie napisałby tego ... nierozsądnego i niesprawiedliwego felietonu. Tymczasem, mimo wielu opublikowanych w „Polityce” głosów rozsądku „za” i niemądrych „przeciw”, doktorat Zofii Dowgird stał się symbolem niepoważnych prac naukowych i w wielu środowiskach i sytuacjach to mniemanie się utrzymuje do dziś¹³. Przez następnych

¹³ W oparciu o tytuł naukowy doktor Zofii Dowgird uczelnia wrocławska planowała powołać pierwszy w Polsce zakład naukowy etnografii sportu. Władze WSWF we Wrocławiu (dziś AWF) przestraszone publiczną i prześmiewczą reakcją społeczną zrezygnowały z tego planu. W ten sposób zniszczona została idea potencjalnie pierwszej polskiej placówki naukowej, która mogła zająć się nie tylko aspektami etnograficznymi gier tradycyjnych, ale i stanowiącymi ważny wątek pracy Z. Dowgird elementami ludycznymi. W 2004 w książce *Rochwist i palant. Studium etnologiczne dawnych polskich sportów i gier ruchowych na tle tradycji europejskiej*, wbrew powszechnej i głupawej opinii, postanowiłem przywrócić znaczenie pracy i działalności etno-

kilkadzieści lat, żadna polska uczelnia nie odważała się zainicjować podobnych badań. Dopiero pionierska praca Bogusława Sułkowskiego (1984) i działalność Ryszarda Kantora, profesora Uniwersytetu Jagiellońskiego, poczęły zmieniać nastawienie polskiej nauki do kwestii ludyczności. Mimo to środowisko nieprzekonanych, niekiedy wręcz wyszydzających podobne studia, jest wciąż spore. To prześmiewcze środowisko zapomina, jak poważny jest to dział antropologii kulturowej, którym zajmuje się np. od lat działające głównie w Stanach Zjednoczonych międzynarodowe Towarzystwo Studiów nad Zabawą (The Association for Study of Play, TASP), publikujące od kilkudziesięciu lat wspaniałą serię tomów poświęconych różnym aspektom zabawy, będącej tematem dorocznych konferencji tej organizacji.

Zakończenie

Od chwil ukazania się pierwszego polskiego wydania w 1967 roku, *Homo ludens* było wznawiane jeszcze 3 razy: w 1985, w 1998 i 2007 roku. Pierwsze trzy wydania były dziełem Spółdzielni Wydawniczej „Czytelnik”, z tym że z niewiadomych przyczyn trzecie wydanie zostało potraktowane jako ... pierwsze w nowej serii. Czwarte wydanie z 2007 roku ukazało się nakładem wydawnictwa „Aletheia”. Wszystkie wydania *Homo ludens* od 1967 do 2007 opierały się jednak na tym samym przekładzie Marii Kureckiej i Witolda Wirpszy. Największą ilość recenzji i komentarzy zgromadziło oczywiście wydanie pierwsze z 1967, ale pojedyncze recenzje ukazywały się po każdej kolejnej edycji. I tak wydaniu z 1998 towarzyszyła recenzja autorstwa Bartłomieja Mendeckiego, opublikowana w czasopiśmie o nietypowo ujętym tytule „ALBO albo”, poświęconym, jak głosi jego podtytuł „problemom psychologii i kultury”. To, co uderza w tej recenzji to tekst pisany tak, jakby trzecie już wówczas wydanie *Homo ludens* było pierwszym, dopiero poznany przez recenzenta, który wcześniej o tej książce ani nawet jej wcześniejszych edycjach, jakby nie słyszał. Odkrywa w dziele Huizingi prawdy, od dziesięcioleci znane, np. że „Huizinga w swojej pracy z ogromną erudycją i niezrównaną konse-

graficznej dr Zofii Dowgird, wysoko oceniając jej dokonania w perspektywie międzynarodowej, poddając jednocześnie krytycznej ocenie akcję zainicjowaną przez felieton D. Passenta. W dniu 6 listopada 2013 Akademia Wychowania Fizycznego we Wrocławiu uczciła dokonania dr Z. Dowgird, nadając Jej uczelniany Laur Akademicki. Uczestnicząc w tej podniosłej uroczystości, która choć częściowo zrekomensowała niesprawiedliwe potraktowanie jej doktoratu i niewątpliwych osiągnięć, wręczyłem jej angielską kopię mojej Encyklopedii sportów świata (World Sports Encyclopedia), opublikowanej pod oficjalnymi auspicjami UNESCO, gdzie znalazła się spora grupa haseł poświęconych poszczególnym odmianom polskiego palanta. Wcześniej przekazałem jej egzemplarz mojej wspomnianej wyżej książki Rochwist i palant.

kwencją oświecla z różnych stron pojęcie zabawy, dzięki czemu powstaje tu imponująca w swej dokładności rozprawa, do której zdawałoby się, niewiele więcej można by dodać” (Mendecki 1998/1999, s. 150). W momencie, gdy Mendecki pisał te słowa w roku 1999, od chwili pierwszego wydania dzieła Huizingi w języku holenderskim minęło ponad 60 lat, od pierwszego wydania polskiego ponad 30. lat. W tym czasie, poczynając od głośnego artykułu Janet C. Harris *Wybiegając poza Huizingę. Związki zabawy i kultury* (1980) pojawiło się i w świecie, i w Polsce wiele prac wykazujących niekonsekwencje i dezaktualizację niektórych tez Huizingi. Katie Salen i Eric Zimmerman w swych *Zasadach gry (Rules of Play, 2004)* włączyli do teorii zabawy i gier nowe elementy, nieistniejące w czasach Huizingi, jak gry elektroniczne (Salen, Zimmerman 2004). Te ostatnie w sposób istotny poczęły zmieniać istotę i percepcję zabawy i gier. Poczęły się ukazywać wyspecjalizowane opracowania, które borykają się jeszcze z problemami uwzględnienia ich miejsca i roli w ogólniejszej teorii zabawy i gier, ale wyraźnie sygnalizują problem. Tym niemniej biorąc pod uwagę, że Huizinga od chwili pierwszego polskiego wydania *Homo ludens* należy do najczęściej cytowanych autorów wśród polskich badaczy zabawy i kultury, „odkrywcza” poniewczasie recenzja Mendeckiego, robi wrażenie wiedzy zgola dyletanckiej. Być może jednak jest to z jego strony tylko chwyt obliczony na młode pokolenie ambitniejszych czytelników, które za sprawą niskiego poziomu edukacji rzadko orientuje się w osiągnięciach humanistyki XX w. Zatem nader eksplanacyjna opinia Mendeckiego może w tym świetle okazać się jakby wezwaniem do „odkrywania” Huizingi, dydaktycznym przypomnieniem dzieła, które choć pisane w XX w. mimo szeregu niekonsekwencji a nawet dezaktualizacji, wciąż zawiera potencjał intelektualny skłaniający do refleksji nad istotnymi problemami wieku XXI. Nie mówiąc już o tym, że nigdy nie straci aktualności jako zapis a zarazem opis ważnego rysu historii kultury człowieka.

Wojciech Lipoński

JOHAN HUIZINGA'S HOMO LUDENS IN POLAND

The article presents how Polish society became familiar with the works of Johan Huizinga in the years 1946-1948, when the first articles presenting the achievements of this great Dutch humanist were first published. The article shows the winding history of publishing Huizinga's works, Autumn of the Middle Ages, Erasmus after the Stalinist period, when the works of Western humanities were not being published in Poland. However, it focuses primarily on the four editions of *Homo Ludens*. These works over the years 1960s and 1970s drew the attention of Marxist, independent, as well as Catholic critics, which resulted in significant differences in their evaluation and interpretation – from the Marxist condemnation in the journal “Edukacja Dorosłych” (“Adult Education”), in which *Homo ludens* was accused of as much as ideological diversion, to the enthusiastic Christian-oriented magazines, such as, “Znak” (Engl. “Sign”), “Tygodnik Powszechny” (Engl. “Common Weekly”), and “Więź” (Engl. “Bond”). The article ends with a discussion of the third and last edition of *Homo Ludens*, which has been appreciated by the young generation. They have re-discovered the value of the work, which, despite the obsolescence of its many elements, still contains valid questions about the nature and future of play as an important element of human civilization.

BIBLIOGRAFIA

- Adamczyk Maria, *Recenzje-Noty. Homo Ludens*, „Nurt”, 1968, nr 10, s. 71.
Brożek Ludwik, *Do Redaktora „Twórczości”*, „Twórczość”, 1948, zeszyt 12, s. 139.
Brzostowska M[aria], *Johan Huizinga – Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, „Kwartalnik Historii Kultury Materialnej”, 1969, nr 2, s. 269-271.
Budzyński Adam, *Homo Ludens*, „Tygodnik Kulturalny”, 1968, nr 10, s. 4.
Garbacik Józef, *Nekrologja. Johan Huizinga 1872-1945*, „Kwartalnik Historyczny”, 1948, nr 1-2, s. 258-159.
Garvey Catherine, *Play*, Harvard University Press, Cambridge Massachusetts

1977.

Grzybowski Konstanty, *Huizinga czyli katastrofizm*, „Życie Literackie”, 1962, nr 11, s. 1.

Harris Janet C., *Beyond Huizinga. Relationships Between Play and Culture*, [w:] *Plays as Context*, ed. Alyce Taylor Cheska, 1979 Proceedings of The Association for the Anthropological Study of Play, Leisure Press, Westpoint N. Y. [1980], s. 26-36.

Hollander Paul, *Political Pilgrims: Travels of Western Intellectuals to the Soviet Union, China and Cuba*, Oxford University Press, 1981.

Jarociński Stefan, *Życie i dzieło Johanna Huizingi*, „Twórczość”, Listopad 1948, r. 4, z. 11, s. 81-88.

Jerome Victor J., *Problemy Nowej Kultury*, tłum. Lech Budrecki i Janusz Wilhelm, Czytelnik, Warszawa 1950.

Kołakowski Leszek, *Historia jako sztuka piękna*, „Nowe Książki”, 1962, nr 9, s. 548-550.

Kuczyńska Alicja, *Huizingi eseje o kulturze* (recenzja zbioru esejów pt. *Men and Ideas. History, the Middle Ages, the Renaissance. Essays*, London 1960), „Argumenty”, 1961, nr 46, s. 9.

Kurowicki Jan, *Zauroczenie historii*, „Współczesność”, 1968, nr 7, s. 3.

Leśniewski Czesław, *Jan Huizinga. Kronika Obca*, „Biuletyn Historii Sztuki i Kultury”, r. 8, 1946, s. 254-256.

Lipoński Wojciech, *Rochwist i palant. Studium etnologiczne dawnych polskich sportów i gier ruchowych na tle tradycji europejskiej*, Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań 2004.

Lipoński Wojciech, *Stan polskiej wiedzy antropologicznej o zabawie w zderzeniu z jej anglosaskimi ujęciami teoretycznymi*, [w:] *Antropologia sportu*, red. Zbigniew Dziubiński, Salezjańska Organizacja Sportowa RP, Warszawa 2002, s. 221-245.

Łoś Stanisław, *Jesień przedwiośnia*, „Tygodnik Powszechny”, 1962, nr 9, s.: 1, 4.

Mendecki Bartłomiej, *Miedzy misterium a walką*, „ALBO albo. Problemy psychologii i kultury”, 1998/1999, nr 4, s. 148-150.

Mergen Bernard, ed., *Cultural Dimensions of Play, Games and Sport*, The Association for the Anthropological Study of Play, vol. 10, Human Kinetics Publishers, Champaign [1986].

Orwell George, *Politics and the English Language*, [w:] Gilbert H. Muller, ed.,

- The McGraw Hill Reader, New York – St. Louis i in. 1982, s. 348-359.
- Rogalski Aleksander, *Johan Huizinga-spadkobierca Erazma z Rotterdamu i Jakuba Burkhardta*, „Kierunki”, 1958, nr 2, s.: 3, 11.
- Salen Katie, Eric Zimmerman, *Rules of Play*, MIT Press, 2004.
- Selmowicz Andrzej, *Improwizowana metafizyka kultury*, „Człowiek i Światopogląd” 1968, nr 2, s. 150-156.
- Skwarnicki Marek, *Homo ludens po latach*, „Znak” 1968, nr 3, s. 349-357.
- Stern Ludmila, *Western Intellectuals and the Soviet Union 1920-1940*, Routledge 2006.
- Sulima Roch, *Homo ludens*, „Poezja” 1969, nr 4, s. 88-91.
- Sułkowski Bogusław, *Zabawa. Studium socjologiczne*, PWN, Warszawa 1985.
- Syga Teofil, *Człowiek bawiący się*, „Stolica” 1968, nr 3, s. 8.
- Wojciechowski Kazimierz, *Zabawa sensem życia i kultury?*, „Oświata Dorosłych” 1968, nr 6, s. 369-370.
- Zajewski Władysław, *Portret znakomitego humanisty*, „Przegląd Humanistyczny”, r. 9, 1965, nr 3, s. 163.

Bibliografia prac Johana Huizingi w Polsce po 1945 roku

*Jacek Biesiada**

Zapisy w poniższej pracy są ułożone chronologicznie, natomiast w obrębie jednego roku – w porządku alfabetycznym.

I. Twórczość

A. Druki zwarte

Jesień średniowiecza. Przełożył [z niemieckiego] Tadeusz Brzostowski [tłumaczenie fragmentów poezji średniowiecznej: Jadwiga Dackiewicz]. Wstęp: Henryk Barycz. Posłowie: Stanisław Herbst. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1961, 451 s., [17] k. tabl.: il. [Tytuł oryginału: *Herfsttij der Middeleeuwen*].

Recenzje:

Adamski Jerzy, *Dwie wielkości: Burckhardt i Huizinga*, „Współczesność”, 1962, nr 5, s. 4.

[Brahmer Mieczysław] M. B., „Kwartalnik Neofilologiczny”, 1962, z. 3, s. 321.

Czerwiński Marcin, *Cierpki smak życia*, „Przegląd Kulturalny”, 1962, nr 15, s. 3.

Grzybowski Konstanty, *Huizinga, czyli katastrofizm*, „Życie Literackie”, 1962, nr 11, s. 1.

Kołąkowski Leszek, *Historia jako sztuka piękna*, „Nowe Książki”, 1962, nr 9,

*Instytut Badań Literackich PAN, Pracownia Bibliografii Bieżącej

s. 548-550.

Łoś Stanisław, *Jesień przedwiosenna*, „Tygodnik Powszechny”, 1962, nr 9, s.: 1, 4.

Międzyrzecki Artur, *Dzwony średniowiecza*, „Świat”, 1962, nr 6, s. 14-15; [toż w ks.: id.]: *Poezja dzisiaj*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1964, s. 211-216.

Pelc Janusz, *Zmierzch i świt dwu wielkich epok*, „Twórczość”, 1962, nr 4, s. 155-160; [sprostowanie:] Janusz Pelc, *Do Redakcji „Twórczości”*, „Twórczość”, 1962, nr 7, s. 170.

Tazbir Janusz, *Pełnia odrodzenia czy zmierzch średniowiecza? Na marginesie książek J. Burckhardta „Kultura Odrodzenia we Włoszech”* (Warszawa 1961, s. 374) i J. Huizingi *Jesień średniowiecza* (Warszawa 1961, s. 451), „Mówią Wieki”, 1962, nr 5, s. 29-30.

Zajewski Władysław, *Złote barwy jesieni średniowiecza*, „Litera”, 1962, nr 4, s. 8-9.

Żylińska Jadwiga, *Styl – to człowiek*, „Znak”, 1962, nr 7/8, s. 1254-1258.

Erazm. Przełożyła [z niemieckiego] Maria Kurecka. Wstęp: Maria Cytowska. Red. Leszek Kołakowski. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1964, 321, [3] s., [16] s. tabl.

[Tytuł oryginału: Erasmus].

Recenzje:

Bobrzyński Bernard, *O Erazmie z czerwonej grobli ciągle żywym*, „Kierunki”, 1964, nr 38, s. 6-7.

Kubiak Zygmunt, *Erazm*, „Tygodnik Powszechny”, 1964, nr 38, s. 6.

Marzęcki Józef, *Erazm z Rotterdamu*, „Życie i Myśl”, 1964, nr 11/12, s. 226-227.

Międzyrzecki Artur, „*Erazm*” Huizingi, „Świat”, 1964, nr 42, s. 11.

Ściegienny A[ndrzej], *Życie Erazma*, „Argumenty”, 1964, nr 49, s. 9.

Toeplitz Krzysztof Teodor, *Erazm*, „Kultura”, 1964, nr 40, s. 12.

B. W., *Z powodu jednego przekładu*, „Życie Warszawy”, 1965, nr 65, s. 6 [krytyka przekładu; list do redakcji].

Dużyk Józef, *Portret renesansowy*, „Twórczość”, 1965, nr 3, s. 128-131.

Jaszczołt Hanna, *Erazm wciąż żywy*, „Za i przeciw”, 1965, nr 3, s. 12.

Pomian Krzysztof, *O Erazmie z Rotterdamu*, „Nowe Książki”, 1965, nr 2,

s. 55-57.

Rohoziński Janusz, „Tygodnik Demokratyczny”, 1965, nr 11, s. 8.

Surmacki Stefan, *Erazm*, „Więź”, 1965, nr 2, s. 95-98.

Zajewski Władysław, *Portret znakomitego humanisty*, „Przegląd Humanistyczny”, 1965, nr 3, s. 161-166.

Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury. Przełożyli [z niemieckiego] Maria Kurecka i Witold Wirpsza. Warszawa: „Czytelnik” 1967, 308, [4] s. [Tytuł oryginału: *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur*].

Recenzje:

Adamczyk Maria, *Homo ludens*, „Nurt”, 1968, nr 10, s. 71.

Budzyński Adam, *Homo ludens*, „Tygodnik Kulturalny”, 1968, nr 10, s. 4.

Kurowicki Jan, *Zauroczenie historią*, „Współczesność”, 1968, nr 7, s. 3.

Selmowicz Andrzej, *Improwizowana metafizyka kultury*, „Człowiek i Światopogląd”, 1968, nr 2, s. 150-156.

Skwarnicki Marek, *Homo ludens po latach*, „Znak”, 1968, nr 3, s. 349-357.

[Syga Teofil] T. S., *Człowiek bawiący się*, „Stolica”, 1968, nr 3, s. 8.

Wojciechowski Kazimierz, *Zabawa sensem życia i kultury?*, „Oświata Dorosłych”, 1968, nr 6, s. 369-370.

Brzostowska Maria, „Kwartalnik Historii Kultury Materialnej”, 1969 nr 2, s. 269-271.

Sulima Roch, *Homo ludens*, „Poezja”, 1969, nr 4, s. 88-91.

Jesień średniowiecza. T. 1-2. Przełożył Tadeusz Brzostowski. [Tłumaczenie fragmentów poezji średniowiecznej: Krystyna Kasprzyk. Tablicę chronologiczną przełożyła Helena Kahanowa]. Wstęp: Henryk Barycz. Posłowie: Stanisław Herbst. Wyd. 2. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1967, 358 s.; 363, [4] s. (Seria Kieszonkowa PIW).

Recenzje:

Bukowski Tadeusz, *Powieść o róży*, „Widnokręgi”, 1968, nr 7, s. 108-110.

Wilhelmi Janusz, *Hierarchia i konkurencja*, „Kultura”, 1968, nr 5, s. 3; [toż w ks.: id.]: *Słowa, rzeczy, krajobrazy*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1970, s. 156-158.

Jesień średniowiecza. Przełożył Tadeusz Brzostowski. [Tłumaczenie fragmentów poezji średniowiecznej: Krystyna Kasprzyk. Tablicę chronologiczną przełożyła Helena Kahanowa]. Wstęp: Henryk Barycz. Posłowie: Stanisław Herbst. Wyd. 3. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1974, 476, [4] s., 20 tabl.: il., portr.

Recenzje:

Gierszewski Zbigniew, „Lud”, t. 60: 1976, s. 275-276.

Jesień średniowiecza. Przełożył Tadeusz Brzostowski. Lektor: Ksawery Jasieński. Warszawa: Zakład Nagrań i Wydawnictw Związku Niewidomych 1980, 21 kaset magnetycznych. [Na podstawie wydania: Warszawa 1974].

Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury. Przełożyli Maria Kurecka i Witold Wirpsza. Wyd. 2. Warszawa: „Czytelnik”, 1985, 303, [4].

Recenzje:

Bielski Jan, *Huizinga esej o twórczości*, „Nowe Książki” 1985 nr 7/8, s. 34-36.

Jesień średniowiecza. Przełożył Tadeusz Brzostowski. Wstęp: Henryk Barycz. Posłowie: Stanisław Herbst. Wyd. 4. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1992, 476 s., [32] s. tabl.: il., faks., portr.

Recenzje:

Fijałkowski Adam, *Jesień średniowiecza*, „Przegląd Katolicki”, 1993, nr 1, s. 12.

Leska-Ślęzak Joanna, „Zeszyty Naukowe. Cywilizacje w Czasie i Przestrzeni. Uniwersytet Gdański”, 1995, nr 1, s. 105-106.

Jesień średniowiecza. Przełożył Tadeusz Brzostowski. Wstępem opatrzył Henryk Barycz. Posłowie: Stanisław Herbst. Wyd. 5. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1996, 476 s., [32] s. tabl.: il., faks., portr.

Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury. Przełożyli Maria Kurecka i Witold Wirpsza. Wyd. 1 w tej edycji. Warszawa: „Czytelnik” 1998, 355, [2].

Recenzje:

Mendecki Bartłomiej, *Między misterium a walką*, „Albo albo”, 1998, nr 4/1999, nr 1-4 (wyd. 2000), s. 148-150.

Jesień średniowiecza. Przełożył Tadeusz Brzostowski. Wstęp: Henryk Barycz. Posłowie: Stanisław Herbst. Wyd. 6. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1998, 476 s., [40] s. tabl.: il., 2 fot., 2 portr. – Toż dodruki: 2003, 2005.

Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury. Przełożyli Maria Kurecka i Witold Wirpsza. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia 2007, 329, [2].

Kultura XVII-wiecznej Holandii. Wstęp, opracowanie i przekład z języków niderlandzkiego i niemieckiego: Piotr Oczko. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, 2008, 255, [2] s., [49] k. tabl.: il. [Tytuł oryginalny: *Nederlands beschaving in de zeventiende eeuw*].

B. Teksty opublikowane w czasopismach i książkach zbiorowych

Umysłowość Erazma z Rotterdamu. Postawa etyczna i estetyczna, tłumaczył z niemieckiego Henryk Migąła, „Przegląd Humanistyczny”, 1959, nr 1, s. 125-138.

Patriotyzm i nacjonalizm w dziejach Europy, tłumaczył z angielskiego Jacek Woźniakowski, „Znak”, 1965, nr 6, s. 692-740.

Jak terazniejszość staje się przeszłością, tłumaczył Jan Koprowski, „Osnowa”, 1967, wiosna, s. 32-34.

Erazm [fragm...:] [*Erazm z Rotterdamu nad Homerem*], tłumaczyła Maria Kurecka, [w ks.:] Kazimierz Kumaniecki, Jerzy Mańkowski: *Homer*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne 1974, s. 307.

Jesień średniowiecza [fragm...:] [*O symbolu i o alegorii*], tłumaczył Tadeusz Brzostowski, [w ks.:] Jerzy Starnawski: *Średniowiecze*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne 1975, s. 319-329; [toż:] wyd. 2, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne

1989, s. 335-341.

Homo ludens [fragm.], [tłumaczył?], „Program Teatru Narodowego w Warszawie” 1983/1984, Molier: Szelmostwa Skapena, s. 20-23.

Homo ludens [fragm...:] *Element ludyczny w kulturze współczesnej*, tłumaczyli Maria Kurecka, Witold Wirpsz, „Zdanie”, 1987, nr 2, s. 25-26.

Homo ludens [fragm.:] [*Dramat jako zabawa*], tłumaczyli Maria Kurecka i Witold Wirpsza, [w ks. zb.:] *Wiedza o kulturze, część 3: Teatr w kulturze. Zagadnienia i wybór tekstów*, opracowali Wojciech Dudzik, Leszek Kolankiewicz, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego 1991, s. 49-50.

Erazm [fragm.], [tłumaczyła Maria Kurecka], [w ks.:] Andrzej Borowski, *Renesans*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne 1992, s. 276-279; [toż:] wyd. 2, Kraków: Wydawnictwo Literackie 2002, s. 335-338.

II. Opracowania o twórczości

Leśniewski Czesław: *Jan Huizinga*, „Biuletyn Historii Sztuki i Kultury”, 1946, t. 8, s. 254- 256 [artykuł ogólny z powodu zgonu].

Jarociński Stefan: *Życie i dzieło Johana Huizingi*, „Twórczość”, 1948, z. 11, s. 81-88; [polemika:] Ludwik Brożek: *Do redaktora „Twórczości”*, „Twórczość”, 1948, z. 12, s. 139.

Rogalski Aleksander: *Johan Huizinga – spadkobierca Erazma z Rotterdamu i Jakuba Burckhardta*, „Kierunki”, 1958, nr 28, s.: 3, 11 [recenzja książki: Johan Huizinga: *Wenn die Waffen schweigen. Die Aussichten auf Genesung unserer Kultur*, Basel 1945].

Kuczyńska Alicja: *Huizingi eseje o kulturze*, „Argumenty”, 1961, nr 46, s. 9 [recenzja książki: Johan Huizinga: *Men and ideas. History, the Middle Ages, the Renaissance. Essays*, London 1960].

Turek Leszek: *Koncepcja człowieka i kultury Johana Huizingi*, „Zeszyty Argumentów”, 1962, nr 2, s. 105-129.

Loranc Władysław: *Homo ludens*, [w ks.: id.]: *Opinie ze znakiem prywatnym. Felietony radiowe*, Kraków: Wydawnictwo Literackie 1971, s. 115-120.

Taranienko Zbigniew: *Sztuka i zabawa w poglądach Johana Huizingi*, [w ks. zb.:] *Sztuka i społeczeństwo*, praca zbiorowa pod red. Alicji Kuczyńskiej, t. 1: *Ocalenie przez sztukę*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwa Naukowe 1973, s. 239-288.

Kernodle Georg R.: *Essays on drama and theatre* [fragm.:] *Huizinga ludens*, tłumaczył z angielskiego Grzegorz Sinko, „Dialog”, 1976, nr 4, s. 130-136.

Hećman Barbara: *Motyw gry i zabawy w kulturze. Koncepcje Johana Huizingi (Homo ludens) i Rogera Caillois (Le jeux et les hommes)*, „Zeszyty Naukowe. Uniwersytet Warszawski Filia w Białymstoku”, z. 71: Humanistyka. Dział NS – Nauki Społeczne, 1990, t. 13, s. 61-80.

Badach Artur: *Zachwycenie Huizingą*, „Więź”, 1993, nr 3, s. 184-186 [wokół książki i wystawy „Homo ludens” w warszawskim Muzeum Etnograficznym].

Litwiniszyn-Taraszkiewicz Aldona: *O roli ludyzmu w kulturze*, „Zeszyty Naukowe Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica. Zagadnienia Społeczno-Filozoficzne”, z. 46: 1993, wyd. 1994, s. 23-33 [rozważania na marginesie „Homo ludens”].

Kurowicki Jan: *W regionach kulturowego dzieciństwa. Johan Huizinga – „Jesień średniowiecza”*, [w ks.: id.]: *Idealna biblioteka. Poradnik konesera*, Zielona Góra: „Verbum” 1996, s. 41-42.

Dąbrówka Andrzej: *Huizinga Johan*, [w ks.: id.]: *Słownik pisarzy niderlandzkiego obszaru kulturowego: flamandzkich i holenderskich, nowołańskich, surinamskich, afrykanerskich i fryzyjskich*, Warszawa: Wiedza Powszechna, 1999, s. 145-147.

Głowacka-Sobiech Edyta: *Johan Huizinga – „włóczęga intelektualny” (1872-1945). Wspomnienie o holenderskim dziejopisie w 65 rocznicę śmierci*, „Biuletyn Historii Wychowania”, 2010 [nr] 26, s. 131-133.

Homo ludens Huizingi a kultura konsumpcji zabawy

Ryszard Kantor*

„/.../ świat postintelektualny wymusza przejście od powagi ku zabawie i nie jesteśmy tu świadkami zjawiska przejściowego, lecz raczej czegoś, co ma potencjał przekształcenia naszego sposobu życia”.

James E. Combs

Wprowadzenie

Zabawa, w wyniku przyspieszonych procesów społeczno-kulturowych pod koniec XIX wieku i w początkach wieku XX (do których należy industrializacja, urbanizacja, emancypacja dotychczas upośledzonych warstw społecznych, wzrost ilości wolnego czasu itp.), stawała się zjawiskiem powszechnym, coraz bardziej znaczącym, którego nie mogła nie zauważyć nauka. Refleksje nad zabawą zdominowało w drugiej połowie XX wieku niezwykle sugestywne dzieło – esej holenderskiego badacza kultury Johana Huizingi *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (1936)¹⁴. Praca ta prezentuje poglądy, które nazwane zostały panludyzmem.

Uznał Huizinga, że określanie Człowieka, przedstawiciela gatunku ludzkiego, terminami *sapiens* (rozumny) i *faber* (twórczy) to za mało. Pierwszy jest dość wątpliwy, drugi jeszcze mniej trafny, „gdyż *faber* jest także niejedno zwierzę”. Pisał Huizinga dalej: „nazwa *homo ludens*, człowiek bawiący się, wydaje mi się ukazywać funkcję równie istotną, co działanie, i zasługiwać na istnienie obok *homo faber*. Jeśli zbadamy treść naszego działania aż do dna tego, co poznawalne, może zrodzić się w nas myśl, że wszelkie poczynania ludzkie są jedynie zabawą. Lecz ten, kto zadowala się tym metafizycznym wnioskiem, niechaj nie czyta tej książki. Westchnienie ulgi bynajmniej nie uprawnia

* Instytut Studiów Międzykulturowych, Uniwersytet Jagielloński

¹⁴ Tytuł holenderskiego oryginału brzmi: *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het speelement der cultuur*. Posługuję się polskim tłumaczeniem: *J. Huizinga, Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, W. Wirpsza, Warszawa 1985. Znajdujemy tu informację, iż przekładu na język polski dokonano na podstawie niemieckiej wersji językowej, sporządzonej przez H. Nachoda w ścisłej współpracy z autorem.

do rezygnacji z wyodrębnienia zabawy jako czynnika tkwiącego we wszystkim, co istnieje na świecie. Od dawna już i we wzrastającym stopniu umacniało się we mnie przekonanie, że kultura ludzka powstaje i rozwija się w zabawie i jako zabawa” (Huizinga 1985, s. 2)¹⁵. Na innej stronie czytamy: „zabawa jest wielkością daną kulturze, egzystującą przed samą kulturą, towarzyszącą jej przenikającą ją od samego początku” (Ibidem, s. 15).

Nie jestem zwolennikiem panludyzmu, tak jak nie jestem przekonany, że jakiekolwiek zachowania zwierząt są analogiczne do ludzkiej zabawy. Przekonania prezentowane przez Huizingę to nie dowody, tych w jego pracy nie zauważam. Wartość rozważań Huizingi polega natomiast na tym, że po pierwsze – ukazuje zabawę jako istotną i autonomiczną formę zachowania, fundamentalny czynnik (choć oczywiście nie jedyny) dla poznania i zrozumienia ludzkiej kultury i po drugie – na wprowadzeniu do słownika światowej humanistyki terminu „homo ludens”, terminu rozmaicie zresztą rozumianego i używanego we wszelkich możliwych kontekstach.

W niezwykle inspirującym eseju Huizingi znajdziemy także wiele uwag, które mogą sprawiać, najczęściej całkowicie złudne, wrażenie uniwersalnych, gdyż dotyczących roli zabawy w dziejach ludzkiej egzystencji. „Zabawa jest nie-powagą, antytezą powagi” (Ibidem, s. 17), jest „swobodnym działaniem” (Ibidem, s. 20). „Jakkolwiek by było – czytamy w dziele holenderskiego badacza – dla człowieka dorosłego i odpowiedzialnego, zabawa jest funkcją, której równie dobrze może zaniechać. Zabawa jest zbyteczna. Potrzeba jej staje się tylko o tyle gwałtowna, o ile wywodzi się z niej przyjemność” (Ibidem, s. 20-21). Na innym jeszcze miejscu znajdziemy ciekawy trop, istotny dla dalszych rozważań. Píše autor: „zabawa nie jest «zwykłym» czy też «właściwym» życiem. Jest to raczej wykraczanie z takiego życia w sferę tymczasowej aktywności o swoistych tendencjach” (Ibidem, s. 20)¹⁶.

Czytając esej Huizingi można wręcz odnieść wrażenie że jest to, miejscami przynajmniej, zbiór nieuporządkowanych, zgrabnych, a niekiedy przenikliwych myśli, nie łączących się w całość. Czasem ewidentnie sprzecznych. Jest w tym

¹⁵ Wincenty Okoń, w swojej książce *Zabawa a rzeczywistość*, pisze: „Huizinga twierdził, że zabawa w swych najbardziej pierwotnych i prostych formach jest starsza od obrzędu, ba, nawet starsza od wszelkich przejawów kultury. Nie wnikając w fakt sporności dowodów przytoczonych do obrony tej tezy, stwierdzić można, że i udowodnienie tezy o społecznym pochodzeniu rozwiniętych form zabawy nastęrcza wiele trudności” (Okoń 1995, s. 38). Z kolei na s. 147-148 krytykuje „metafizyczne spojrzenie” Huizingi na zabawę, która ma być przejawem „kosmicznych emocji”, co – zdaniem Okonia preferującego sensualistyczne podejście (obserwacja jako podstawa wszelkich analiz) do badań nad zabawami – „niczego nie wyjaśnia”.

¹⁶ Ponadto zabawa: „To coś, co nie jest «zwykłym życiem», znajduje się poza procesem bezpośredniego zaspokajania konieczności i żądz, a nawet proces ów przerywa” (Huizinga 1985, s. 22).

pewien urok, ale i niebezpieczeństwo dla czytelnika, który może dać się uwieść efektownym słowom zapominając o krytycyzmie. Skupię się zatem jedynie na myślach, które wydają mi się trafne i nie wzbudzają moich wątpliwości. Do takich należy twierdzenie, iż: „w sferze zabawy nie obowiązują prawa i obyczaje pospolitego życia” (Ibidem, s. 27). Także definicja zabawy, która – zdaniem wielu badaczy (lecz nie moim) raz na zawsze rozwiązała problem zrozumienia tego fenomenu – warta jest przytoczenia. „Można więc – pisze Huizinga – nazwać zabawę czynnością swobodną, którą odczuwa się «nie tak pomyślaną» i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego (tj. bawiącego się – R. K.); czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego czasu i własnej, określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującej do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub przy pomocy przebrania, uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata” (Ibidem, s. 28)¹⁷.

Jakże nie zachwycać się historycznymi wywodami Huizingi, wywodami opartymi na znakomitej, choć oczywiście ograniczonej stanem ówczesnej wiedzy, znajomości kultur archaicznych (głównie greckiej) i prymitywnych, istniejących jeszcze w pierwszej połowie XX wieku, a badanych przez najwybitniejszych etnologów, m. in. Franca Boasa i Bronisława Malinowskiego. Jego celne i głębokie uwagi o miejscu zabawy w minionych kulturach bynajmniej nie służą jako dowody na poparcie śmiałych „panludycznych” tez, niekiedy nawet są z nimi w wyraźnej sprzeczności. Są za to doskonałym dowodem na historyczną zmienność zabawy i jej zależność od przemian społeczno-kulturowych; z pewnością znacznie rozwinęły studia nad ludyzmem i ludycznością. Niestety, wielu czytelników Huizingi bezkrytycznie uwierzyło w uniwersalizm jego uwag, a badacze współczesnych zjawisk ludycznych często sięgali do ustaleń Huizingi, szukając analogii w zebranych przez niego materiale. A przecież sam Huizinga przestrzegał przed łatwymi analogiami pisząc na przykład, iż ludyzm czasów rzymskich i – dodajmy – późniejszych: „to (opisywane wcześniej szczegółowo przez autora – R. K.) ostateczne pomieszanie odświętnych rozrywek i życia publicznego niewiele ma już wspólnego z archaiczną jednością zabawy i czynności sakralnych, jednością, w której rozwijały się formy kulturowe. Był to już tylko podzwiek” (Ibidem, s. 225-226). Bezkrytyczne i wręcz naiwne jest zatem wykorzystywanie

¹⁷ „Zabawa różni się od zwyczajnego życia swym miejscem i okresem trwania” (Ibidem, s. 28).

ustaleń Huizingi odnoszących się do owych „archaicznych czasów jedności zabawy i czynności sakralnych” i wyprowadzanie z nich analogii do czasów współczesnych. Lepiej będzie gdy spróbujemy ustalić, które z poglądów wielkiego badacza wywarły rzeczywisty wpływ na badania ludyczności w drugiej połowie XX wieku.

Wpływ Huizingi na współczesne badania nad ludyzmem i ludycznością (ludologiczne)¹⁸

Widzę co najmniej dwa takie tropy. Moim zdaniem, wielkim i inspirującym osiągnięciem Huizingi – oczywiście poza tymi, które już wcześniej były wspomniane – to rozpoznanie zjawiska puerylizmu, niedojrzałości, rodzaju zdziecinnienia społeczeństwa europejskiego jego czasów, będącego zupełnie czymś innym niż kulturotwórcze „dzieciństwo” ludzkiego gatunku, o czym pisze bez złudzeń: „gdyby powszechny puerylizm był prawdziwą zabawą, społeczeństwo musiałoby się cofnąć ku archaicznym formom kultury, w którym zabawa była żywotnym czynnikiem twórczym” (Ibidem, s. 290).

Pueryzm czasów najnowszych – epoki kultury konsumpcji – o których będzie mowa na następnych stronach, nie jest reliktem czasów archaicznych. Społeczeństwo współczesne nie cofa się ku dawnym formom kultury, zabawa nie będzie już żywotnym czynnikiem twórczym w rozumieniu Huizingi. Nie będzie, gdyż zatraciliśmy duchowe pokrewieństwo z przeszłością, nie będzie, gdyż zabawa w czasach dzisiejszych zatraciła wymiar religijny, kultowy, pozostały jedynie ludyczne formy, falsyfikat archaicznej ludyczności. Co zatem pozostaje współczesnym badaczom? Próba odpowiedzi na pytanie, które zadał Huizinga: „co stanowi treść naszej własnej epoki, kultury żywej w świecie dzisiejszym?” (Ibidem, s. 247) . Naszej własnej epoki, nie epoki, o której pisał Huizinga ani tej, w której żył!

Dziś, w epoce kultury konsumpcyjnej, w epoce dominacji hedonizmu, inna kwestia, którą poruszył Huizinga, a która została rozwinięta przez Wincentego Okonia, wydaje się być szczególnie ważna w badaniach nad ludycznością. Jest to problem istnienia dwóch rzeczywistości: „pierwszej” i „na niby”, rzeczywistości powagi i rzeczywistości zabawy, więcej,

¹⁸ Ludyzm (od łac. *ludus* – zabawa), w moim rozumieniu, to cecha gatunkowa człowieka; zakładam, że wszyscy ludzie – niezależnie od miejsca i epoki, w której żyją – mają potrzebę/skłonność do zabawy. Mogą ją zaspokajać w rozmaitym stopniu, w rozmaity sposób, o czym decyduje kultura, jej reguły i wzory. Przez ludyczność z kolei rozumiem, możliwą do uchwycenia, stopniowaną, choć niemierzalną, obecność ludyzmu w poszczególnych kulturach. Ludologia to nauka o ludyzmie i ludyczności, subdyscyplina kulturoznawstwa. Termin jeszcze stosunkowo rzadko używany.

postępującej dominacji tej drugiej. Homo ludens czasów współczesnych bynajmniej nie łączy harmonijnie swojej obecności w obu rzeczywistościach, jego celem jest nieustająca obecność w rzeczywistości zabawowej.

„Zabawa to nie-powaga. Zabawa jest antytezą powagi. Zabawa i gra leży poza granicami rozsądku życia praktycznego, poza sferą konieczności i korzyści. W sferze zabawy nie obowiązują prawa i obyczaje pospolitego życia” (Ibidem, passim). To wybrane i zestawione razem słowa Huizingi, rodzaj syntetycznej charakterystyki zabawy. Czy oznaczają one, że badacz ten zabawę ulokował jednoznacznie w innej przestrzeni niż owo życie zwyczajne, pospolite, praktyczne, niż owa sfera konieczności i korzyści? Z pewnością tak właśnie należy interpretować jego słowa. Lecz z treści jego pracy wynika również pogląd, iż w czasach archaicznych rozdział między tymi sferami nie był znaczący, zabawa nie osiągnęła jeszcze autonomii, była ściśle związana z innymi formami aktywności kulturowej, z magią, religią, formami kultu, ceremoniałami itd. Podkreśla przecież Huizinga jedność zabawy i czynności sakralnych. Albo się zasadniczo myli i zabawa zawsze plasowała się na odrębnej płaszczyźnie, albo też dynamiczne procesy rozwoju kultury spowodowały, że na jakimś etapie ta ostatnia uzyskała autonomię. Oznacza to wyraźne oddzielenie się powagi i zabawy, proces transgresji zabawy, dziś bardzo już zaawansowany (Vide: Kantor w druku).

Jeśli dostrzegamy w rozważaniach Huizingi mocne przekonanie, że istnieją dwie odmienne, choć łączące się w szczególnie sposób sfery aktywności ludzkiej, to sądzić należy, iż pogląd ten dotyczy czasów stosunkowo późnych, a więc nie ma związku z kulturami pierwotnymi i archaicznymi, że jest to rezultat ewolucji kultury, transgresji zabawy, uzyskania przez nią autonomii. Żałować należy, iż Huizinga swoich poglądów nie sprecyzował. Uczynił to natomiast wspomniany już Wincenty Okoń (1914-2011), wybitny pedagog i kulturoznawca, w pracy zatytułowanej *Zabawa a rzeczywistość* (1987). Już tytuł tego dzieła, przełomowego – bez żadnej przesady – nie tylko w polskiej literaturze dotyczącej ludyzmu, dobitnie podkreśla, że istnieją dwa odmienne światy (płaszczyzny rzeczywistości) i że istnieją między nimi znaczące związki.

Owa rzeczywistość przeciwstawiana zabawie przyjmuje u Okonia różne nazwy. Jest to rzeczywistość pierwsza, zwykła, najbardziej prawdziwa, praktyczna, rzeczywistość dnia codziennego, świat realny. Wszystkie te określenia są znaczące, a ich suma daje syntetyczny opis owej rzeczywistości,

której oczywiście nie da się ulokować w konkretnej przestrzeni, gdyż jest to po prostu życie społeczno-kulturowe, którego człowiek jest twórcą i w którym jest całkowicie zanurzony. Ta rzeczywistość jest ważniejsza (w istocie jest pod każdym względem „pierwsza”) w stosunku do drugiej, zwanej przez Wincentego Okonia fikcyjną, zabawową, ludyczną, albo najdobitniej „światem na niby”. „W tej pierwszej rzeczywistości – podkreśla badacz – nie ma miejsca dla zabawy” (Okon 1995, s. 4). Analogicznie, w drugiej nie ma miejsca na nic innego niż zabawa i gra. Świadomie nie używam tu określenia powaga, gdyż bardzo często i w sposób całkowicie nieuzasadniony mówi się o „powadze zabawy”. Myśl ta jedynie oznacza, że bawimy się z pełną świadomością zabawy i zabawie przydajemy taką samą wartość i znaczenie, jak – na innej płaszczyźnie – powadze. Takie semantyczne zrównanie zabawy i powagi nie oznacza bynajmniej nabywania przez zabawę powagi i odwrotnie (być może sąd taki można przypisać Huizinge), jest wyłącznie podkreśleniem podobnego ich wartościowania na dwóch całkowicie odmiennych i antagonistycznych płaszczyznach rzeczywistości, bo można je przecież nazwać także płaszczyzną powagi i płaszczyzną zabawy.

Płaszczyzna pierwsza, płaszczyzna realnego życia jest pierwotna, jest genetycznie wcześniejsza wobec płaszczyzny zabawy. Oznacza to przyjęcie założenia, całkowicie wbrew Huizinge, iż nie „egzystowała przed kulturą”, nie „towarzyszyła jej i przenikała ją od samego początku”, przeciwnie, pojawiła się na jakimś, być może stosunkowo późnym etapie jej rozwoju. Można mówić o dynamice obu rzeczywistości, bądź – jak czyni to W. Okon – o różnych rzeczywistościach płaszczyzny pierwszej i drugiej, zgodni ze zmieniającym się życiem ludzkim.

„Jak zmieniają się r z e c z y w i s t o ś c i w życiu potocznym (z inną na przykład rzeczywistością ma człowiek do czynienia w zakładzie pracy, a z inną w domu), tak zmieniają się rzeczywistości zabawowe. Zależą one od wieku i osobowości tego, kto się bawi, jak również od rodzaju zabawy. Im bardziej dojrzała i bogatsza w doznania jest ta osobowość, tym bardziej złożony i ciekawszy jest ów fikcyjny świat zabawy, im bardziej realistyczna, tym treść drugiej rzeczywistości w silniejszym związku pozostaje z pierwszą, a im więcej jest skłonna do fantazji, tym bardziej jest od zwykłej rzeczywistości odległa” (Ibidem, s. 5).

Płaszczyzna zabawy istnieje obiektywnie, a jej każdorazowy kształt tworzy subiektywnie jednostka ludzka.

Życie ludzkie to mniej lub bardziej harmonijne przemieszczanie się z płaszczyzny życia realnego, które dostarcza środków do biologicznego przetrwania, na której toczą się wszelkie działania zabezpieczające egzystencję jednostki, rodziny, zbiorowości, która lepiej lub gorzej zaspokaja potrzeby człowieka (poza oczywiście potrzebą zabawy) na płaszczyznę ludyczną, która z kolei pozwala w zabawie przewyciężyć ograniczenia realnego życia, rekompensując jego trudy. Zabawa – pisze Okoń – to „swoisty rodzaj kontaktu człowieka z jego rzeczywistością w różnych okresach życia, jako taki sposób przeżywania świata, który nie tylko dostarcza przyjemności. Lecz także zapewnia równowagę i harmonię między człowiekiem a jego światem” (Ibidem, s. 6). Z kolei, w znaczeniu globalnym, „zabawa jest działaniem wykonywanym dla własnej przyjemności, a opartym na udziale wyobraźni, tworzącej nową rzeczywistość. Choć działaniem tym rządzą reguły, których treść pochodzi głównie z życia społecznego, ma ono charakter twórczy i prowadzi do samodzielnego poznawania i przekształcania rzeczywistości” (Ibidem, s. 44).

Płaszczyzna realności i płaszczyzna zabawy nigdy nie bywają symetryczne. W jednych kulturach zdecydowanie dominuje ta pierwsza, a zabawa bywa ograniczana do minimum. W innych przeciwnie, jest wiele miejsca dla zabawy, której znaczenie docenia się bądź wręcz przecenia. Najczęściej jednak, aż do naszych czasów płaszczyzna zabawy pod każdym względem ustępowała płaszczyźnie pierwszej, co Huizinga skomentował krótko: „mniejsza wartość zabawy ma swoje granice w większej wartości powagi” (Huizinga 1985, s. 21). Tam, gdzie powaga się cofa jej miejsce zająć może jedynie zabawa. Z taką sytuacją, jak miemam, mamy dziś do czynienia w kulturze konsumpcyjnej, którą można też nazwać kulturą konsumpcji zabawy. W kulturze tej zachwiane zostały dotychczasowe relacje między płaszczyzną realności, a płaszczyzną zabawy. Ta druga nieoczekiwanie (czy istotnie nieoczekiwanie, a może po prostu nieuchronnie w wyniku zachodzących procesów społeczno-kulturowych) zaczyna dominować, rugując powagę, zdaje się pochłaniać coraz to nowe obszary życia, obszary należące dotychczas do płaszczyzny realności. Siłą napędową tego procesu jest pogłębiająca się „niedojrzałość” współczesnego człowieka, współczesnego *homo ludens*.

Uniwersalizm i wzory kulturowe zabawy

Mam przekonanie, że można dojrzałość człowieka dorosłego oceniać (a także dojrzałość całej zbiorowości ludzkiej) w każdej konkretnej kulturze, niezależnie od zmiennych kryteriów dojrzałości, które mogą się mniej lub bardziej w kulturach różnić, wedle umiejętności bawienia się bez szkody dla swojej obecności i zadań, które go oczekują na płaszczyźnie realnej. I przeciwnie, niedojrzałość to permanentna ucieczka ze świata realnego do świata zabawy, a w rezultacie anarchistyczna niezgoda na wypełnianie obowiązków społecznych, które są treścią życia społecznego.

Czyż nie o tym pisał Roger Caillois, jeden z bardziej znanych współczesnych teoretyków zabawy, dowodząc, że:

„nie ma cywilizacji bez zabawy i uczciwej gry bez świadomie ustalonej i dobrowolnie przyjętej konwencji, nie ma kultury tam, gdzie człowiek nie umie czy nie potrafi już uczciwie wygrać lub przegrać, nie mając przy tym żadnej ukrytej myśli, panując nad sobą w zwycięstwie i nie nosząc w sobie urazy, kiedy ponosi klęskę – właśnie jak »doskonały gracz«” (Caillois 1995, s. 186).

I dalej, wedle Cailloisa:

„nie można mówić o moralności, o wzajemnym zaufaniu, o szacunku dla innego, które są warunkami wszelkiego twórczego działania, jeśli ponad zyskiem nie stawia się świętych przykazań, których żaden człowiek nie odważa się kwestionować i w obronie których – jak wie – warto poświęcić własne życie, a nawet – jeśli zajdzie taka potrzeba – zaryzykować istnienie społeczności, do której należy” (Ibidem, s. 186).

Zatem dojrzałość „bycia” człowiekiem na płaszczyźnie realnej i płaszczyźnie zabawy w istocie jest tym samym. Prawdziwa dojrzałość dorosłego ujawnia się na tej drugiej płaszczyźnie w subiektywnym kryterium zabawy. Jak pisze W. Okoń, przytaczając znamienne poglądy J. Leifa i L. Brunella z pracy wydanej w Paryżu, a zatytułowanej równie znamienne: *Le jeu pour le jeu*. Kryterium tym jest przyzwolenie (auto – *permission*): „dorosły bawi się do momentu, kiedy sobie pozwala nie być zobowiązanym do tego, do czego się zabiera” (Okoń 1995, s. 328).

Dojrzałość społeczna bierze się z wiedzy, iż płaszczyzna realna to powaga, obowiązek, przymus, konieczność, ograniczenie wolności,

a płaszczyzna zabawowa to sama wolność, a właściwie wolność wyboru, także wolność niebawienia się, przerwania zabawy. Pomieszanie obu płaszczyzn, a zwłaszcza chęć wyłącznego życia na płaszczyźnie zabawy, to aż do naszych czasów nieziszczalne marzenie dziecka, które nigdy nie dojrzeje. A przecież zabawa uświadamia istnienie i znaczenie płaszczyzny realnej, której odrzucenie nie daje wolności, a jedynie jej pozór, gdyż wolność bez świadomości istnienia przymusu, jest bez smaku. Zabawa przystoi niewolnikom, jest dla nich odpoczynkiem po pracy – uważał Arystoteles – człowiek wolny doskonali się w działaniach swobodnych. Dążenie do uczynienia życia nieustającą zabawą, to najkrótsza droga do zniewolenia. Czy zatem *homo ludens* naszych czasów jest niewolnikiem zabawy?

Najpierw jednak o uniwersalizmie zabawy i jej kulturowym charakterze. Podzielam pogląd Tadeusza Palecznego, który zauważył, że:

„każda zbiorowość – od najmniejszych, wspólnotowych typu rodzinnego, sąsiedzko-lokalnego bądź rówieśniczego, poprzez społeczności plemienne, klanowe czy wspólnoty pierwotne, skończywszy na rozwiniętych społeczeństwach obywatelskich i zbiorowościach narodowych, wytwarza właściwe tylko sobie, oryginalne i niepowtarzalne formy zabawy – rozrywki” (Paleczny 1997, s. 20).

Także i właściwe sobie relacje między obowiązkami życia na płaszczyźnie realnej, płaszczyźnie powagi, a wolnością płaszczyzny zabawy.

Uniwersalizm zabawy polegałby zatem na tym, że występuje ona we wszystkich znanych nam społecznościach ludzkich, posiada pewne wspólne cechy (co eksponują definicje zabawy), lecz przejawia się w partykularnych formach charakterystycznych (a niekiedy wyłącznych) dla poszczególnych grup kulturowych. Jan Grad, analizując pojęcie i koncepcje zabawy, trafnie zauważa, iż:

„kulturowe uwarunkowania zatem, nieczynnik psychologicznej natury, decydują o tym, że pewne zjawiska uzyskują status zabawy. To właśnie unormowania systemu kulturowego wyodrębniają sferę ludyczności. Jej zidentyfikowanie i zdefiniowanie konkretnych zabaw wymaga znajomości konkretnych reguł kulturowych ustanawiających je. Brana w abstrakcji od nich zabawa przedstawia się jako pewien ciąg lub zbiór niezrozumiałych, bezsensownych ruchów czy mniej lub bardziej skoordynowane manipulowanie przedmiotami. Behawioralnie ujęta zabawa i gra ma swoją myślową, świadomościową postać, formę. Zabawa w ścisłym sensie to jej wyobrażeniowy »scenariusz«,

egzystujący w świadomości społecznej »wzór«. Realizacją tego wzoru, modelu są owe rozliczne, proste bądź złożone i ustrukturuwane czynności ludyczne. Wyznacza on ich postawy aksjologiczne i semantykę, sensy. Zachowania stanowią więc jedynie fizyczny substrat ideacyjnie rozumianej zabawy i gry” (Grad 1997, s. 16).

Owo ideacyjne rozumienie zabawy (i gry – tu traktowanej jako szczególny rodzaj zabawy, zabawy z regułami), pozwala na zbudowanie całkowicie kulturowego podejścia do zachowań ludycznych, na precyzyjne oddzielenie tego, co jest w sensie kulturowym zabawą, od tego, co jedynie zdaje się nią być (np. „zabawy” zwierząt). Wynika z niego także jasna dyrektywa badawcza – studia nad zachowaniami ludycznymi to poszukiwanie i porównywanie „wzorów zabawy” przyjętych i respektowanych w różnych społeczeństwach. Konsekwentnie kulturowe rozumienie zabawy pozwala uniknąć nieporozumień, umożliwia wyodrębnienie jej jako niedającej się sprowadzić do czegokolwiek innego typu, aktywności ludzkiej. Przyjmując antyredukcyjną postawę, ujrzymy także fundamentalną różnicę między życiem na serio (powagą) a zabawą. Więcej, zrozumiemy, iż nie ma jednego ponadczasowego, modelowego *homo ludens*, że każda kultura i każda epoka tworzy własny niepowtarzalny wzór „swojego” *homo ludens*.

Z kulturowego charakteru zabawy, z jej ścisłego związku z kulturowo-społecznym konkretem, zdawał sobie z pewnością sprawę Bogusław Sułkowski, gdy pisał: „zabawa [...] jest rodzajem kontaktów między ludźmi, wyrazem potrzeby wspólnego działania bądź przeżywania” (Sułkowski 1984, s. 7). Ale w różnych grupach społecznych, w różnych kulturach, ludzie kontaktują się w odmienny sposób, inne mają potrzeby, inny sposób ich zaspokajania, w inny sposób przeżywają swoją kulturę. A zatem, czy owo zróżnicowanie, owa różnorodność, nie odzwierciedla się w zabawie? Pytanie zaiste retoryczne. Oddajmy znów głos B. Sułkowskiemu:

„Istnieją przecież grupowe, nie tylko indywidualne prawidłowości w wyborze zabaw, jakieś środowiskowe upodobania w określonym typie rozrywki, może więc postawa człowieka w zabawie wyraża jego ogólniejszy stosunek do życia, do własnego wzoru kulturowego, do pracy” (Ibidem, s. 7-8).

Stąd historyczne studia nad ludycznością społeczeństw minionych mogą wiele powiedzieć o dziejach i zróżnicowaniu kultury, o jej zmienności, także o samym człowieku, który swoje potrzeby i upodobania ludyczne realizował w rozmaity sposób. Nic jednak nie zastąpi obserwacji „dziejącej się”

na naszych oczach. Spójrzmy zatem na dzisiejszą kulturę, kulturę konsumpcji zabawy oraz na współczesnego *homo ludens* – człowieka zabawy naszych czasów.

Spółeczeństwo konsumpcji i jak ono kształtuje wzór *homo ludens* – konsumenta zabawy

Georg Ritzer, autor głośnej pracy *Magiczny świat konsumpcji* pisał, że:

„na całym świecie konsumpcja znaczy w życiu człowieka coraz więcej. Niektórzy uważają, że jest ona symbolem współczesnego społeczeństwa Ameryki Północnej i większości rozwiniętego świata. Konsumujemy wiele oczywistych rzeczy – szybkie dania, T-shirty, dzień w Disney Worldzie – i dużo innych, które już tak oczywiste nie są (wykład, usługę medyczną, dzień na stadionie baseballowym). Konsumujemy liczne towary i usługi, które są nam niezbędne do życia, i mnóstwo innych, na które po prostu mamy ochotę” (Ritzer 2001, s. 9).

Człowiek zawsze był konsumentem, na czym zatem polega współczesna konsumpcja, która jest fundamentem współczesnego społeczeństwa konsumpcyjnego?

Za społeczeństwo konsumpcyjne uważa się takie, w którym „konsumpcja stała się zjawiskiem masowym, nie zaś tylko domeną bogatych czy też klasy średniej. [...] Społeczeństwo wtedy dopiero staje się konsumpcyjne, kiedy konsumeryzm jest fenomenem na skalę masową” (Schorr 1999; Szlendak 2004, s. 4). Ponadto społeczeństwo konsumpcyjne „oparte jest na ustawicznym wzroście wydatków konsumenckich, a wzrost ten jest zasadniczy dla ekonomicznego funkcjonowania systemu. Co więcej, kultura, ideologia i moralność rozwijają się w zgodzie z tym układem ekonomicznym. [...] Nienasycenie staje się powszechną normą. Stabilizacja społeczna i polityczna pozostają uzależnione od dostarczania dóbr konsumpcyjnych” (Szendak 2004, s. 6; Bylok 2005).

Jean Baudrillard jakże celnie zauważył, iż:

„społeczeństwo konsumpcji jest także społeczeństwem przyuczania do konsumpcji, społecznego tresowania i wdrażania w konsumpcję, innymi słowy, nowym i swoistym modelem uspołecznienia, mającym związek z pojawieniem się nowych sił wytwórczych i monopolistyczną restrukturyzacją

systemu gospodarczego o wysokim poziomie produkcji” (Baudrillard 2006, s. 94)¹⁹.

Podsumowując cechy społeczeństwa konsumpcyjnego, oddajmy głos Małgorzacie Lisowskiej-Magdziarz, autorce rewelacyjnej pracy *Pasażer z tylnego siedzenia. Media, reklama i wychowanie w społeczeństwie konsumpcyjnym*. Píše ona:

„mówiąc »społeczeństwo konsumpcyjne« myślimy [...] o takiej wersji porządku społecznego i o takim układzie wartości, w którym kupowanie i zużywanie rzeczy oraz korzystanie z usług nie prowadzi tylko do zaspokojenia praktycznych potrzeb, choćby były to potrzeby dość wygórowane. Chodzi o stałe nabywanie i użytkowanie rzeczy niezależnie od ich praktycznych zastosowań, bieżących potrzeb oraz od realnych możliwości ich zużycia” (Lisowska-Magdziarz 2010, s. 10).

W inny miejscu czytamy:

„społeczeństwo konsumpcyjne to takie, w którym konsumują wszyscy, choć nie wszyscy na jednakowym poziomie. Konsumowaniu przypisuje się tu wartość etyczną – jest ono uznawane za zasadniczo pozytywne i dobre, mają być też te działania, które poprawiają możliwości konsumpcyjne ludzi. Konsumpcja to nie tylko pozytywna wartość, lecz także źródło innych wartości społecznych i kulturalnych. Właśnie dlatego w takim społeczeństwie poczucie zadowolenie, szczęścia, powodzenia, sukcesu jest dla ludzi związane z poziomem konsumpcji i dostępnością rozmaitych dóbr materialnych. [...] Dążenia ludzkie koncentrują się na zwiększaniu rozmiarów poziomu konsumpcji” (Ibidem, s. 12).

Na pytanie dlaczego ludzie konsumują, odpowiemy, częściowo wykorzystując rozważania autorki, dlatego iż zaspokajają w ten sposób swoje potrzeby materialne i emocjonalne (w tym potrzebę hedonistyczną); bo konsumowanie odgrywa rolę integrującą; bo konsumowanie spełnia funkcję klasyfikującą, włącza lub wyłącza jednostki z grona konsumentów danych dóbr; bo konsumowanie ma rolę interakcyjną, tj. ułatwia komunikację między ludźmi i grupami ludzkimi; bo kreuje tożsamość i osobistą autoekspresję.

Konsumowanie odgrywa rolę centrum współczesnej kultury, nie przez przypadek zwaną konsumpcyjną. Konsumpcja jest „środkiem do osiągnięcia innych celów: szczęścia, prestiżu, szacunku innych ludzi, władzy, sublimacji

¹⁹ Na innym miejscu czytamy: „to ludyczność w coraz to większym zakresie rządzi naszymi stosunkami wobec przedmiotów, ludzi, wobec kultury, rozrywki, a czasem nawet pracy czy polityki. To ludyczność staje się dominującym trybem naszego codziennego zachowania i działania, naszym habitusem, w tej samej mierze, w jakiej wszystko, przedmioty, dobra, relacje, usługi, stają się gadżetami” (Baudrillard 2006, s. 144).

duchowej. [...] Decyduje o stylu życia. W społeczeństwie konsumpcyjnym bardzo trudno jest nie być konsumentem. [...] Media masowe podsycają potrzeby i ambicje, prezentują konsumpcję jako działalność ze wszech miar pożądaną: źródło satysfakcji, poważania wśród ludzi i po prostu szczęścia” (Ibidem, s. 13).

Spółeczeństwo konsumpcyjne to społeczeństwo hedonistyczne, nastawione na przyjemność. Choć wielu członków tego społeczeństwa nie ma świadomości, iż prezentuje postawy hedonistyczne, a niektórzy wręcz je odrzucają, to przecież cały system społeczno-kulturowy działa tak, jakby owe postawy były powszechne. Tę powszechność hedonizmu w przyszłości ma gwarantować, stosowane już dziś, odpowiednie wychowanie, wychowanie wzorowego konsumenta. „W kulturze konsumpcyjnej, zauważa M. Lisowska-Magdziarz, chodzi bowiem o to, by wychować jednostkę emocjonalną, hedonistyczną i stawiającą przyjemność nad zdrowie” (Ibidem, s. 34).

Czy istnieje, w społeczeństwie konsumpcyjnym, świadomie wykreowany system pedagogiczny, którym miałby tworzyć pożądanego „idealnego konsumenta”? Z pewnością nie, system powstaje niejako spontanicznie, jest sumą wielu działań, mniej lub bardziej świadomych, rozmaitych instytucji istniejących we współczesnym świecie masowej konsumpcji. Środki masowego przekazu (radio, a zwłaszcza telewizję, znaczną część prasy, internet) można podejrzewać o świadome działania na rzecz kształtowania konsumenta i jego preferencji, choćby ze względu na emitowane reklamy. Każda jednak instytucja, niezależnie od deklaracji, o ile ma wymiar komercyjny, w jakimś stopniu przyczynia się do kształtowania konsumenta, co obserwatorowi nie trudno zauważyć. Można zaryzykować twierdzenie, iż poza instytucjami, które jasno opowiadają się przeciw konsumeryzmowi, np. instytucje religijne, wszystkie inne działają na rzecz budowania społeczeństwa konsumpcyjnego. Członek tego społeczeństwa to nie prymitywny, jednowymiarowy „pochłaniacz konsumpcyjnej papki”. Nie, to najczęściej konsument dynamiczny, nie pozbawiony kantowskiej i – poniekąd – huizingowskiej „władzy sądenia”, jednak w coraz bardziej ograniczonych ramach konsumpcyjnej kultury.

„Współczesny konsument – pisze M. Lisowska-Magdziarz – może być, i często jest krytyczny w stosunku do nadmiernego konsumpcjonizmu. Jest kreatywny, gotowy do samorozwoju, poszukuje samorealizacji. Może chętnie poświęcić czas i uwagę innym oraz mocno się angażować w twórczość artystyczną albo ochronę naturalnego środowiska. Kultura konsumpcyjna

zapewne wyrobi w nim także otwartość na rozmaite wzorce życia, style, upodobania i zwyczaje; powinien być więc tolerancyjny, empatyczny kulturowo (nawet jeśli jest to empatia raczej płytka, oparta przede wszystkim na zafascynowaniu zewnętrzną atrakcyjnością tego, co dziwne i egzotyczne). Jako taki jest też wolny od fundamentalizmów i skłonności do postaw ekstremalnych. Zainteresowany natomiast różnorodnością kulturalnych wzorców, obyczajów i upodobań, gotowy do próbowania i włączania w obręb własnej kultury wzorów z rozmaitych źródeł i systemów” (Ibidem, s. 33).

Słowem, jest to człowiek o „zmiennej, otwartej tożsamości”. Otwartej także, a może przede wszystkim na konsumpcję! Jednostka nieautentyczna, wykreowana, której wpojono nawyk wydawania pieniędzy na wszelkie zachcianki i nowości, jednostka łaknąca coraz to nowych przeżyć, emocjonalna i hedonistyczna, czerpiąca radość i zadowolenie z konsumpcji.

Nasuwa się tutaj combsowskie określenie naszych czasów nazwą „postintelektualizmu”. „Gdy – pisał James E. Combs – intelekt zostaje zastąpiony przez intuicję (moim zdaniem przede wszystkim przez płytkie emocje – R. K.), prawdą staje się wszystko to, co daje nam szczęście” (Combs 2011, s. 187).

Świadomość „postintelektualna” powoduje, iż „teraźniejszość będzie cenna o tyle, o ile będzie rodzić zabawę, zaś przyszłość obiecywać będzie dalsze podążanie za zabawą. Stanie się ona mitem nadającym życiu sens, zyska ontologiczny status etyki i celu – zabawa jest z natury dobra” (Ibidem, s. 187).

Niedojrzałość i hedonizm – fundamenty współczesnego homo ludens

Niedojrzałość i hedonizm to klucz do zrozumienia „świata zabawy”, do zrozumienia okoliczności powstawania i postępów combsowskiego „nowego wieku ludycznego”.

Francesco M. Cataluccio przypominał zapomnianą na Zachodzie, a w Polsce chyba w ogóle nieznaną pracę Johana Huizingi z 1935 roku, w której śledzi on oznaki nadciągającego schyłku zachodniej cywilizacji. Jedną z tych oznak jest dziecinność/ zdziecinnienie, zjawisko permanentnej niedojrzałości: „dziecinnością – cytuje F. M. Cataluccio – oznacza się postawa społeczeństwa, które zachowuje się o wiele infantylniej, niż pozwala na to poziom jego mądrości, i zamiast wychowywać chłopca na mężczyznę, pozwala

²⁰ Praca J. Huizingi nosiła tytuł: *In de schauduwen van morgen. Een diagnose van het geestelijk lijden van onzen tijd*, 1935.

mu na pozostanie dzieckiem” (Cataluccio 2006, s. 8)²⁰.

Huizinga na innym miejscu dodaje:

„Wielu ludzi, wykształconych i niewykształconych, podchodzi do życia jak do zabawy, podobnie jak czynią to dzieci, i to w końcu staje się ich trwałą postawą. Taka wieczna niedojrzałość odznacza się zapominaniem o własnej godności oraz brakiem szacunku dla innych i ich poglądów, co płynie z nadmiernej koncentracji na swojej osobowości. Bowiem powszechne zaniżenie poziomu władzy sądzenia i zdolności krytycznych tworzy korzystny grunt dla tego stanu rzeczy. Tłum czuje się doskonale, kiedy może się wywyższyć względnie swobodnie. Taka sytuacja, w której odrzuca się hamulce wynikające z niezachwianych przekonań moralnych, może się okazać w pewnych okolicznościach bardzo niebezpieczna” (Vide: Cataluccio 2006, s. 9).

Niedojrzałość kojarzy się w naszej kulturze ze stanem dziecka, które żyje w świecie fantazji i zabawy, gdyż świat dorosłych, świat odpowiedzialności i powagi, jest jeszcze dla niego zamknięty. Świat dziecka cechuje się fizyczną słabością, ale również duchowym lękiem, obawą przed przemocą ze strony dorosłych i niepokojem wobec ich nieznanego świata. Niedojrzałość dziecka jest stanem naturalnym, młody człowiek jest i musi być niedojrzały. Niedojrzałość w okresie dorastania stanowi niezbędny element zdrowia. Cataluccio cytuje te i inne uwagi amerykańskiego psychologa W. W. Winnicota, który stwierdził, że:

„istnieje tylko jeden środek na niedojrzałość, upływ czasu i powolne zdobywanie dojrzałości zgodnie z tym, co czas przynosi. Niedojrzałość jest bezcennym składnikiem okresu dojrzewania. W niej mieszczą się najbardziej inspirujące cechy twórczego myślenia, świeże odczucia i nowe pomysły na to, jak należy żyć. Społeczeństwu potrzeba, by potrząsały nim aspiracje tych, co nie są jeszcze za nie odpowiedzialni. Jeśli dorośli wycofają się w takiej sytuacji z gry, dorastający stają się dojrzałymi przedwcześnie, zmusza ich do tego nienaturalny bieg wydarzeń. Społeczeństwo należy więc przekonywać, że dla dobra dorastających i ich niedojrzałości nie można pozwolić na awans i zdobycie sztucznej dojrzałości, bo to obarcza ich odpowiedzialnością, która jest dla nich nieestosowna, chociaż bardzo jej pragną” (Ibidem, s. 10).

Prawdziwy niepokój winna budzić niedojrzałość dorosłych. Ich naturalnym i społecznie oczekiwanym stanem jest właśnie dojrzałość, która oznacza – zgodnie ze standardami naszej kultury, wyrażanym przez pokolenia

filozofów i pedagogów – rozsądek, mądrość, pełne usamodzielnienie (zwłaszcza ekonomiczne!), umiejętność utrzymania się przy życiu i utrzymania rodziny, cierpliwość, wytrwałość, samokontrolę i najwyższe oznaki oczekiwanej od dorosłego dojrzałości: intelekt, cnotę rozumu. Można to nazwać kompletnym wyposażeniem dojrzałego człowieka, które pozwala mu uczestniczyć w życiu realnym, choć oczywiście stopień opanowania umiejętności należących do owego wyposażenia może być bardzo zróżnicowany. Człowiek dorosły, dojrzały, podejmuje wyzwania świata realnego. Natomiast, tu cytat:

„ludzie niedojrzali unikają trudności, starają się sprawy upraszczać i wygładzać – dojrzały potrzebuje czegoś przeciwnego, choć oczywiście czasami nie odmawiają sobie tego, co mniej skomplikowane, co łatwo wchodzi w ucho, co jest tylko rozrywką. Człowiek dojrzały może sobie pozwolić na chwilę niedojrzałości – niedojrzały nie wie nawet, co to takie niedojrzałość” (Ibidem, s. 49).

Jeśli zatem jest tak, jak sugeruje Cataluccio i wielu innych autorów, iż wiek XX okazał się wiekiem niedojrzałych dorosłych, że niepokojąco upowszechnił się, ze wszystkimi negatywnymi skutkami, syndrom wiecznego dziecka (*puer aeternatus*), zwany bardziej popularnie postawą Piotrusia Pana, czyli skłonność, pragnienie, by nigdy nie dorastać, by żyć w świecie nieustającej zabawy, to wielkim zadaniem dla badaczy współczesnej kultury jest odpowiedź na pytanie, jakie są tego przyczyny, a także, jakie są już dziś i jakie będą w przyszłości tego skutki. Wydaje się bowiem, że problem ten nie zaniknie w XXI wieku, przeciwnie – moim zdaniem – nabierze jeszcze większego znaczenia.

Jedną z przyczyn rozpowszechniania się syndromu Piotrusia Pana, objawiania się syndromu niedojrzałości dorosłych jest, co zostało już poruszone, lęk przed odpowiedzialnością za siebie i innych, lęk przed wyzwaniami realnego świata. Lęk ten każe trwać ludziom w świecie wiecznej zabawy, w świecie ułudy i fantazji, w świecie przyjemności. O innej jeszcze przyczynie tego stanu rzeczy pisał James E. Combs: „jeśli o młodości myślimy jako o czasie zabawy, a o dorosłości jako o okresie nudy, w obliczu takiej alternatywy nie sposób oprzeć się syndromowi Piotrusia Pana – pozostania na zawsze młodym dzięki dobrej zabawie” (Combs 2011, s. 197-198).

Nie sposób nie zauważyć ideologii stojącej za świadomym wyborem postawy Piotrusia Pana, ideologii hedonistycznej.

„Powszechny sceptycyzm – zacytujmy za Cataluccim słowa kardynała

C. M. Martiniego – brak zainteresowań wyższymi wartościami, przekonanie, że w życiu nie warto szukać niczego innego oprócz własnej przyjemności i własnego doraźnego szczęścia. Ludzie unikają ryzyka i odpowiedzialności, nie chcą dorastać, chcą tkwić w dzieciństwie, już nie w tym niewinnym, tylko w tym za nic nieodpowiedzialnym, odkładają zawarcie małżeństwa, prokreację, trudne zadania, nie chcą się troszczyć o innych. Słowem, wciąż trwa zabawa, żyje się wyłącznie chwilą, i tyle” (Cataluccio 2006, s. 275-276).

Pragnienie, by nie dorastać, to w istocie pragnienie wiecznej przyjemności, to kwintesencja hedonizmu, czyli – jak poucza Słownik Wyrazów Obcych – doktryny etycznej uznającej przyjemność (rozkosz) bądź unikanie przykrości za najwyższe lub jedyne dobro, cel życia i naczelny motyw ludzkiego postępowania (Tokarski 1971, s. 270).

Postawa hedonistyczna jest dziś kojarzona nie tyle z unikaniem przykrości, ile raczej po prostu z czerpaniem przyjemności (rozkoszy) z niekończącej się zabawy. Zachęcają do niej przede wszystkim środki masowego przekazu, wedle których dążenie do przyjemności (zabawy) jest niezbywalnym „prawem człowieka”. Opisuując rozszerzanie się we współczesnym świecie konsumpcji granic zabawy (ustalenia tego typu nazywa autor „gramatyką zabawy”), James E. Combs zauważa ironicznie: „rolą rządu jest zapewnienie »świadczeń ludycznych« tak jakby istniała jeszcze jedna poprawka do Konstytucji głosząca, że n i e w o l n o o g r a n i c z a ć p r a w a l u d z i d o z a b a w y [podkreślenie J. E. C.]” (Combs 2011, s. 144).

W atmosferze nie tyle nawet sprzyjającej postawom hedonistycznym, ile raczej w sytuacji dyktatu, narzucania tej postawy społeczeństwu, nie może dziwić upowszechnianie się przekonania, które wręcz nazwać można najbardziej potoczną i jednocześnie najszerszą „definicją” zabawy, polegającego na rozumieniu przez zabawę wszystkiego, co zadowala, dostarcza radości, odpręża, co zaspokaja niepohamowaną niczym potrzebę osiągnięcia przyjemności (hedonizmu). Konsumpcja zabawy staje się przez to, jak w ogóle wszelka konsumpcja, nie tylko źródłem przyjemności, ale wręcz obowiązkiem społecznym. Bądź szczęśliwy, bądź wesoły, baw się! Wiele racji ma Jean Baudrillard, który zauważa: „Jednym z najmocniejszych dowodów na poparcie tezy, iż zasady i cele konsumpcji nie stanowi bynajmniej rozkosz, jest fakt, że ta ostatnia zyskuje dziś postać przymusu czy nakazu i zostaje zinstytucjonalizowana nie jako uprawnienie czy przyjemność, lecz jako obywatelski o b o w i ą z e k [podkreślenie J. B.]” (Baudrillard 2006,

s. 92). To, że rozkosz/ przyjemność nie jest (czy z pewnością nie jest?) zasadą i celem konsumpcji, oznacza tylko tyle, że nie jest zasadą naczelną i celem podstawowym.

Niedojrzałość i hedonizm współczesnego społeczeństwa (społeczeństwa konsumpcji zabawy), wyjaśniają wiele. Co jednak z nudą, o której – czasem tylko na marginesie – wspominają liczni badacze współczesnej kultury. Czy i ona ma jakieś znaczenie dla rysującego się coraz wyraźniej obrazu nowego świata totalnej zabawy? R. Winter pisze, że:

„człowiek, do którego ze wszystkich stron docierają różnego rodzaju bodźce, w pewnym momencie traci zdolność głębokiej refleksji na cokolwiek. Ponieważ bombarduje nas tak wiele ekscytujących spraw, które domagają się naszej uwagi, tracimy zdolność rozróżniania i dokonywania wyboru. W rezultacie przestajemy zwracać uwagę na cokolwiek. Nuda, którą odczuwa współczesny człowiek, prawdopodobnie jest wynikiem nadmiernej, a nie zbyt małej stymulacji. Kiedy dociera do nas tak wielka ilość informacji, z trudem wyłuskujemy z nich to, co ważne, i odnajdujemy w czymkolwiek sens” (Winter 2012, s. 44).

Niedojrzali, przepełnieni dążeniami hedonistycznymi, przestymulowani zabawą i rozrywką oferowaną nam w nadmiernej ilości, stajemy się doskonałym, plastycznym tworzywem na żalozne – ni to postaci, ni kukły – tylko materiały na współczesnych ludzi zabawy – *homo ludens* ery konsumpcyjnej.

Zakończenie

„Jeżeli zabawa jest najwyższą formą wyrażania człowieczeństwa – zastanawia się J. E. Combs nad słynnymi słowami Fryderyka Schillera – to czy potrafimy wyobrazić sobie opartą na niej cywilizację? Zabawa byłaby wówczas podstawowym entymematem nowej kultury, dominowałaby jako podstawowe dobro, zakorzenione w micie i prawach człowieka; na niej budowano by reguły, role i relacje międzyludzkie. Czy w takiej cywilizacji zabawa uległaby uniwersalizacji, wszyscy by się bawili, ale jakie byłyby tego konsekwencje? Czy zabawa rozdzielona byłaby sprawiedliwie, czy równo przez wszystkich zasłużona? Czy stateczności by zakazano, karano by ją, czy ledwie tolerowano? [...] Czy cywilizacja zabawy ewoluowałaby do postaci ludzkiej i szczęśliwej utopii, czy podlegałaby stopniowej degradacji, by ostatecznie stać się nieśmieszną i anemiczną despotią?” (Combs 2011,

s. 197-198). Po cóż jednak te pytania, przecież taka cywilizacja/ kultura zabawy powstaje na naszych oczach, wystarczy ją uważnie obserwować, a odpowiedzi same się pojawią (Vide: Kantor 2013).

Istnieją siły, które mogą zaburzyć czy wręcz zawrócić proces powstawania owej cywilizacji zabawy. Najpoważniejszym zagrożeniem dla tego procesu byłby mega kryzys ekonomiczny, który powaliłby fundamenty społeczeństwa konsumpcyjnego. Rozwój kultury (cywilizacji) zabawy może również powstrzymać „siła moralnej krucjaty”, powrót do odpowiedzialności i powagi, czyli odrodzenie autorytetu rzeczywistości pierwszej połączonej z „demonizacją zabawy” – odrzuceniem postaw hedonistycznych. Zabawa wróciłaby wtedy na swoje dawne, stosunkowo skromne miejsce, wróciłaby na płaszczyznę „na niby”, uzupełniając życie ludzi o jakże potrzebną im nutę iluzji i fantazji. I nic ponad to!

Nawet załamanie się procesu rozrastania się świata zabawy w świecie dominacji konsumpcji – według mnie bardzo prawdopodobne – nie będzie oznaczało wyrugowania aktywności ludycznej z repertuaru ludzkich zachowań, co najwyżej ustawi tę aktywność na właściwym dla niej miejscu, a miejsce to wcale nie będzie poślednie, gdyż – o czym przypomina J. E. Combs – „istnieje bowiem starożytne i urokliwe przekonanie, że bogowie są najszczęśliwsi, gdy widzą ludzi pogrążonych w zabawie” (Combs 2011, s. 159). Ale z kolei – jak sądzę – nic tak nie martwi bogów, jak widok ludzkości zatracającej się w zabawie.

Ryszard Kantor

HUIZINGA'S HOMO LUDENS AND THE CULTURE OF PLAY CONSUMPTION

The value of J. Huizinga's considerations presented in the study *Homo Ludens*. An fun as a source of culture (first edition, 1936.) is, first, that the show the fun as a significant and autonomous form of human behaviour consonant harmony with other important aspects of human life, as a fundamental factor (though of course not the only) useful to know and understanding of the culture and, secondly, on the introduce the term *homo ludens* to the dictionary of the world humanities, the term anyway variously understood and used in all

possible contexts in humanistic research.

Today, in the era of consumer culture, homo ludens is like almost no resemblance to a man of the fun from the times, about which Huizinga wrote and the times in which he lived. The character shaped by social immaturity and widely prevailing hedonism, reluctantly acting on the Okon's „first plane”, real, while realizing on the fun plane, in the” world to the supposed „emerges from the concept of Wincenty Okoń and James E. Combs; today homo ludens is a citizen of the „entertainment world”, the builder and the witness of the „new ludic age”, which prompt reign is prophesied by James E. Combs.

Bibliografia:

Baudrillard Jean, *Spółeczeństwo konsumpcyjne. Jego mity i struktury*, przeł. Sławomir Królak, Wyd. Sic!, Warszawa 2006.

Bylok Fenicjan, *Model społeczeństwa konsumpcyjnego i jego zastosowanie na początku XXI wieku*, [w:] *Konsumpcja – istotny wymiar globalizacji kulturowej*, red. Aldona Jawłowska, Marian Kempny, Wyd. IFiS PAN, Warszawa 2005.

Caillouis Roger, *Człowiek i sacrum*, przeł. Anna Tatarkiewicz, Ewa Burska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1995.

Cataluccio Francesco M., *Niedojrzałość. Choroba naszych czasów*, przeł. Stanisław Kasprzysiak, Wydawnictwo Znak, Kraków 2006.

Combs James E., *Świat zabaw. Narodziny nowego wieku ludycznego*, przeł. Olga Kaczmarek, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2011.

Grad Jan, *Zabawa – analiza pojęć i koncepcji*, „Zabawy i Zabawki”, R. 1: 1997, nr 1-2, s. 7-18.

Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985.

Kantor Ryszard, *Transgresja zabawy*, [w:] *Transgresja w kulturze*, red. Tadeusz Paleczny, Joanna Talewicz-Kwiatkowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego (w druku).

Kantor Ryszard, *Zabawa w dobie społeczeństwa konsumpcyjnego. Szkice o ludyzmie, ludyzności i powadze, a w istocie o jej braku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.

Lisowska-Magdziarz Małgorzata, *Pasażer z tylnego siedzenia. Media, reklama*

i wychowanie w społeczeństwie konsumpcyjnym, Oficyna Wydawnicza Łośgraf, Warszawa 2010.

Okoń Wincenty, *Zabawa a rzeczywistość*, wyd. 1, Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1987; wyd. 2, Wydawnictwo „Żak”, Warszawa 1995.

Palczny Tadeusz, *Spoleczne podłoże zabawy*, „Zabawy i Zabawki”, R. 1: 1997, nr 1-2, s. 19-35.

Ritzer George, *Magiczny świat konsumpcji*, przeł. Ludwik Stawowy, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 2001.

Schor Juliet B., *The Overspent American. Why We Want What We Don't Need*, ed. Harper Perennial, New York 1999.

Słownik Wyrazów Obcych, 1971, red. J. Tokarski, Warszawa.

Sułkowski Bogusław, *Zabawa. Studium socjologiczne*, PWN, Warszawa 1984.

Szlendak Tomasz, *Supermarketyzacja. Religia i obyczaje seksualne młodzieży w kulturze konsumpcyjnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2004.

Winter R., *Nuda w kulturze rozrywki. Poradnik*, przeł. Z. Kasprzyk, Kraków 2012.

Homo ludens a sacrum

*Halina Mielicka-Pawłowska**

Przyznaję, że długo zastanawiałam się czy zawarte w tytule zestawienie ma w ogóle sens. Z jednej strony bowiem bawiący się człowiek nijak ma się do tego, co uznawane jest powszechnie za święte. Z drugiej jednak strony religia wcale nie musi wykluczać zabawy. Zastanawiające jest więc to, dlaczego zestawienie zabawy i sacrum budzi obawy i dlaczego, jeśli już pomyślimy o *sacrum*, to zabawa wydaje się być czymś niestosownym. A może jest dokładnie odwrotnie, a więc to sacrum jest pojęciem niestosownym wtedy, gdy pomyśli się o zabawie? A ponadto, antropologicznie rzecz biorąc czy analizując fakty kulturowe, można stosować wartościującą kategorię wykluczającą sfery kultury rozumianej jako system znaczeń w ten czy inny sposób przenikających się nawzajem. Każdy bezsens ma jakiś sens i odwrotnie, gdyż oczywistość kulturowa zarówno preferuje, jak i dystansuje łańcuchy skojarzeń semantycznych.

Rozważania na temat powiązań zabawy i religii sprowokowane zostały ponownym odczytaniem książki Johana Huizingi *Homo ludens* wydanej w Polsce w 1967 roku na podstawie niemieckiego tłumaczenia holenderskiego oryginału z 1938 roku.²¹ Jednym z podstawowych wątków książki było przeanalizowanie przez Johana Huizingę zależności istniejącej między zabawą

* Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

²¹ Wszystkie zamieszczone w artykule fragmenty pochodzą z wydania z roku 1985, tłumaczenia na język polski dokonanego w 1967 roku przez Marię Kurecką i Witolda Wirpszą, na podstawie tłumaczenia niemieckiej wersji językowej sporządzonej przez H. Nachoda w ścisłej współpracy z Autorem książki wydanej w języku holenderskim w roku 1938 roku.

a religią. Autor zastanawia się czy można łączyć świętość z zabawą i stwierdza, że zabawa od początku „jest pełna ładu, napięcia, ruchu, odświętności i entuzjazmu” (Huizinga 1985, s. 34), aby później stać się „wyobrażeniem życia”. Jak pisze Huizinga „w tej postaci i w tej funkcji zabawy, która jest jakością samodzielną, uczucie wtopienia człowieka w kosmos znajduje swój pierwszy, najwyższy i najświętszy wyraz. Stopniowo przenika do zabawy znaczenie czynności sakralnej. Kult nakłada się na zabawę, ale pierwotna była zabawa jako taka” (Ibidem, s. 34).

Zabawa jako „stan ducha”

Zagadkowe jest rozumienie zabawy jako stanu ducha. Johan Huizinga nie precyzuje tego pojęcia, ale stwierdza, że zabawa jako sprawa ducha pojawia się wtedy, gdy „wyraża piękno i świętość” (Ibidem, s. 37) i jest ponad poziomem poważnego życia. Przywołuje jednak myśl Platona, dla którego „marionetkami są bowiem ludzie w większości wypadków i rzadko kiedy tylko mają coś wspólnego z prawdą” (Ibidem, s. 299). Dla Huizingi „duch ludzki potrafi wyzwolić się z zaczarowanego kręgu zabawy wtedy jedynie, gdy wzniesie spojrzenie ku sprawom najwyższym. Logiczne przemyślenie rzeczy nie zaprowadzi go zbyt daleko. Kiedy myśl ludzka ogarnia wszystkie skarby ducha i bada całą wspaniałość własnych umiejętności, na dnie każdego poważnego sądu zawsze jeszcze znajdzie szczątek problematyki. I wypowiedzenie każdego decydującego sądu uznane będzie we własnej świadomości jako niepełne i niecałkowite. W tym punkcie, w którym sąd zaczyna się chwiać, znika uczucie absolutnej powagi. Na miejsce starego porządku: »wszystko marność« – nasuwa się nam wówczas może wniosek inny, o bardziej pozytywnym brzemieniu: »wszystko jest zabawą«. Wydaje się to tanią metaforą, wyrazem bezradności intelektu, a przecież jest mądrością, do której doszedł Platon, gdy nazwał człowieka zabawką bogów” (Ibidem, s. 299-300).

Powyżej przywołane fragmenty koncepcji zabawy rozumianej jako „najwyższejony ducha” trochę wyjaśniają koncepcję panludyzmu, aczkolwiek z pewnymi zastrzeżeniami. Przynależy do nich ewolucyjne rozumienie idei i wyobrażeń odnoszonych do zachowań ludycznych. Zagadką wprowadzie jest to, że znając i przywołując w książce funkcjonalną koncepcję kultury sformułowaną przez Bronisława Malinowskiego, Johan Huizinga nadal

pozostaje przy XIX wiecznej teorii postępu, konstruuje etapy rozwojowe zabawy. Pierwsze stadium przypisuje dzieciom i ludom prymitywnym, drugie świątecznym zabawom dorosłych, a trzecie zachowaniom ludycznym oderwanym od wyobrażeń religijnych, ale obecnych we współczesnych Huizingowi grach sportowych i rozrywkach masowych, podporządkowanych propagandzie, która prawdziwą zabawę falsyfikuje (Vide: Ibidem, s. 298) ²². Co kryje się więc za proponowanymi etapami ewolucji zabawy rozumianej jako fakt kulturowy?

Pierwsze stadium, które określić można jako pierwotny etap rozwojowy zabawy, Johan Huizinga przypisuje dzieciom i ludom prymitywnym. Na tym etapie rozwojowym zabawa traktowana jest jako naturalny sposób zachowania wynikający z predyspozycji biologicznych. Określenie naturalności zachowań zabawowych wynika z założenia, że „zwierzęta bawią się zupełnie tak samo jak ludzie. Wszelkie podstawowe cechy zabawy są już urzeczywistnione w igraszkach zwierząt. Wystarczy obserwować zabawę młodych psów, żeby w ich żwawym baraszkowaniu rozpoznać wszystkie te cechy. Zapraszają się wzajemnie przez pewne ceremonialne postawy i gesty. Przestrzegają zasady, że nie wolno swemu bratu przegryźć ucha. Udają, że są straszliwie złe. A najważniejsze: wyraźnie mają z tego wszystkiego wiele radości i przyjemności” (Ibidem, s. 11). Tak więc to, co pozwala zabawę zwierząt i ludzi traktować jako właściwy naturze sposób zachowań, Huizinga określa jako wspólnotowość zachowań, istnienie zasad, których nie można łamać, udawanie rozumiane jako zachowanie, pozorujące prawdziwość podejmowanych akcji oraz stan emocjonalnego, radosnego zaangażowania określane pojęciem przyjemności.

Zabawa, jako pierwotny etap rozwojowy, jest rozumiana przez Johana Huizingę jako zachowanie znajdujące się po stronie natury. I zwierzęta, i ludzie bawią się, a więc predyspozycja do zachowań zabawowych ma charakter powszechny i nie jest zależna od cech gatunkowych. Jak określa to J. Huizinga zabawa jednak

„wykracza poza granice działalności czysto biologicznej bądź też czysto fizycznej”, gdyż „wykracza poza bezpośredni pęd do utrzymania się przy życiu i co nadaje pewien sens działalności życiowej. Każda zabawa coś oznacza.

²² Obszerne fragmenty książki poświęcone są problematyce zabawy analizowanej historycznie. Szczególnie rozdziały X i XI zawierają odniesienia do najważniejszych epok: hellenistycznej, średniowiecznej, renesansu, baroku i romantyzmu. Ważne są też wątki czy płaszczyzny zachowań ludycznych obserwowane w kulturze współczesnej. Ważne są też rozdziały zawierające analizy językoznawcze i etnograficzne. Nie zmienia to jednak faktu, że stadia rozwojowe zabawy obejmują dzikość, barbarzyństwo i cywilizację, czyli przyjmowany przez ewolucjonistów schemat ewolucji kultury rozumianej jako „postęp ducha ludzkiego poprzez dzieje”.

Jeśli aktywną zasadę, użyczającą zabawie swej istoty nazwiemy duchem, wówczas powiemy zbyt wiele; jeśli nazwiemy ją instynktem, to nie powiemy nic. Jakkolwiek byśmy to oceniali, zawsze ujawni się pewien niematerialny element samej istoty zabawy, ponieważ zabawa ma sens” (Ibidem, s. 11-12).

Tak więc zabawa nie jest zachowaniem instynktownym, aczkolwiek pojawia się i u zwierząt, i u ludzi, a szczególnie u dzieci w taki sposób jakby warunkowana była biologicznie. Nie może też być nazwana pojęciem „ducha”, gdyż wtedy nie występowałaby u zwierząt. Zabawa jest realna, ale stanowi „zbyteczny nadmiar”, który „już w świecie zwierząt przełamuje [...] bariery istnienia fizykalnego” (Ibidem, s. 14-15). Dla człowieka jest jednak stanem świadomości, który likwiduje „absolutną determinację” świata natury, a w ten sposób prowadzi do świata kultury, czyli przekonania, że „jesteśmy czymś więcej niż jedynie rozumnymi istotami, ponieważ zabawa nie jest rozumna” (Ibidem, s. 15). W ten sposób „egzystencja zabawy potwierdza nieustannie, i to w sensie najwyższym, ponadlogiczny charakter naszej sytuacji w kosmosie” (Ibidem, s. 15). W tym rozumieniu właśnie zabawa „jest źródłem kultury”, gdyż podlega „wpływowi ducha” rozumianego tu jako stan świadomości zajmowania przez człowieka wyjątkowego miejsca w skali całego wszechświata ²³.

Tak więc zastanowić się wypada nad tezą wprowadzającą, która zakłada, że zabawa jest „sprawą ducha” rozumianego jako płaszczyzna zjawisk znajdujących się ponad kulturą, a cechująca nie tylko człowieka, ale i różne gatunki zwierząt. Prawdą jest, że zwierzęta się bawią, ale nie jest to ta forma zachowań, która przynależy do kultury, aczkolwiek może być traktowana jako warunek, a więc i źródło istnienia kultury. Johan Huizinga myślał tą wyprzedził strukturalistyczne pytania o granice zjawisk kulturowych, ale swojej myśli nie rozwinął, a jedynie przyjął, że zabawa przynależy do kategorii predyspozycji biologicznych, które kultura przeniosła w rejony ducha, cechujące tylko człowieka. Dlaczego? Otóż zabawa wymaga zaistnienia koncepcji ładu i porządku w mikro- i makroskali życia ludzkiego. W mikroskali zabawa staje się integracyjnym faktem kulturowym wtedy, gdy wywołuje powszechny

²³ Świadomie jednak pomijam wątek ewolucji zabawy i problem etapów rozwojowych zachowań ludycznych, gdyż z punktu widzenia teorii kultury wypracowanej przez antropologów i obowiązującej na początku XXI wieku, wątek ten uważam za nieistotny. Ważniejsze znaczenie bowiem przypisuję teorii kognitywnej i etnometodologii z małym akcentem fenomenologicznym oraz interpretatywnym. W związku z tym, że koncepcja zabawy Johana Huizingi powstała w latach 30. XX wieku, interesuje mnie bardziej to, jak może być wyjaśniona jego myśl przewodnia na początku XXI wieku. Postęp w antropologii kultury umożliwia dokonanie ponownej interpretacji myśli przewodniej Autora *Homo ludens*, ale dokonanej z wykorzystaniem współczesnego stanu wiedzy o kulturze.

entuzjizm, a nawet indywidualny stan euforii związanej ze świadomością niezwykłości, odmienności od codziennych zachowań, radości, a zarazem aktywności nastawianej na rywalizację. W skali makro- zabawa nabiera charakteru kosmicznego i jest „wtopieniem w kosmos”, czyli porządek wszechświata, który wprowadzie jest ustanowiony przez siły nadprzyrodzone bogów czy Boga, ale jest też zależny od poczynań ludzi. W tym rozumieniu wyobrażenia świata oraz zachowania ludzi ustanawiające porządek wszechświata stanowią jedną płaszczyznę wyobrażeń, która dla Johana Huizingi stanowiła warunek istnienia kultury. W rozumieniu autora *Homo ludens* pojęcie duchowości odnoszone było do stanu emocjonalnego pierwotnego w tym rozumieniu, że oderwanego od rzeczywistości przyrodniczej (naturalnej), uwarunkowanej świadomością istnienia rządzących nią praw.

Dokonane w wieku XX i na początku wieku XXI badania antropologiczne pozwalają rozwinąć koncepcję Johana Huizingi odnoszącą się do łączenia zabawy z rozwojem „ducha”. Pojęcie duchowości rozumianej jako odczuwanie jedności ze wszechświatem, jest określane współcześnie jako forma religijności intuicyjnej, pozakościelnej czy pozainstytucjonalnej, a nawet ekologicznej, która nie tylko ma związek z oddziaływaniem idei ruchu New Age, lecz też sekularyzacją wiodącą do powstawania religijności prywatnej (Vide: Mariański 2010). Wrażliwość holistyczna ludzi żyjących współcześnie nie tylko jednak obejmuje odczucia jedności ze wszechświatem, ale też drażliwość na idee rozumiane jako wartości absolutne, do których należy dobro moralne obejmujące wszystkie istoty żyjące, piękno kategoryzowane zjawiskami natury i różnorodnymi formami życia oraz prawem do podkreślania odmienności i indywidualności jako idei nadrzędnej chroniącej niepowtarzalność istot i form istniejących we wszechświecie określanych pojęciem *New Age* (Vide: Hall 2007, s. 18). Wymienione zasady są tylko tymi najważniejszymi, które duchowość czynią wartością religijną, a czynnościom, nawet o charakterze zachowań codziennych, nadają znaczenia powagi przypisywanej rytuałom religijnym. Jeśli więc przyjmiemy, że duchowość ponowoczesna przejawia się poszukiwaniem zindywidualizowanych form pogłębiających świadomość własnego istnienia (Vide: Luckmann 1996, s. 106), to zabawa i zachowania ludzkie przynoszą nie tylko oderwanie od codziennej, zracjonalizowanej rzeczywistości, ale też potwierdzenie istnienia związku ponadlogicznego zjawisk mikro- i makrokosmosu. W tym rozumieniu podstawowe zasady Johana Huizingi odnoszące się do pierwotnego etapu rozwojowego zabawy

mają nadal sens. Duchowość ponowoczesna ma bowiem wyraźnie charakter wspólnotowy chociaż bazuje na indywidualnym przeżywaniu jedności wszechświata. Jak pisze Peter L. Berger, „uczestniczyć w społeczeństwie, to podzielać jego »wiedzę«, to jest zamieszkiwać jego nomos” (Berger 2005, s. 51). Zabawa rozumiana jako oderwanie od problemów codzienności, łączy się z poszukiwaniem przez jednostki takich subświatów i środowisk społecznych, w których jej doświadczenie wewnętrzne staje się wartością nadrzędną jako *nomos*, czyli wiedza, mądrość podzielana z innymi. Istnienie „ceremonialnych postaw i gestów” inicjujących zabawę współcześnie staje się nie tylko znakiem rozpoznawczym przynależności społecznej do subświatów, ale też symbolem wyznawanej ideologii. Zasady, których nie można łamać mają nie tylko charakter względny, ale czynią świat zabawy uniwersum kultury ponowoczesnej. W życiu codziennym, tym na serio, obowiązujące normy życia społecznego tak bardzo ograniczają jednostkę, że nabierają charakteru „absolutnego determinizmu”, co w sytuacji zabawy może i powinno nawet być odwrócone ze względu na „odcięcie” od codzienności²⁴. Udawanie, tak charakterystyczne dla zachowań ludycznych, staje się codzienną zasadą życia społecznego. Sobą, a więc autentyczną osobą zindywidualizowaną i podmiotowo traktowaną przez innych ludzi, można być tylko w sytuacji zabawy. Jak pisze Małgorzata Boguni-Borowska „człowiek płynnej nowoczesności nie może zatem spokojnie żyć, ale jest zobowiązany do permanentnej »gimnastyki« własnej mentalności” (Boguni-Borowska 2008, s. 61). Tak więc można postawić tezę, że w społeczeństwie ponowoczesnym gra pozorów jest codzienną koniecznością, zaś indywidualność rozumiana jako rozwinięta duchowość, rozpoznawana jest tylko w sytuacji zabawy.

Podobne przewartościowanie dokonało się w tej sferze zachowań zabawowych, które są bliskie naturze człowieczeństwa, a więc w radosnym stanie emocjonalnym, który zabawę łączy z odczuwaniem przyjemności. Kultura ponowoczesna, a szczególnie jej forma określona pojęciem kultury popularnej, jest hedonistyczna z samej swojej istoty. Jej celem jest uszczęśliwienie wszystkich odbiorców przekazów medialnych niezależnie od tego, jakie sytuacje przynoszą im przyjemność. Nowoczesne środki techniczne, a przede wszystkim możliwości kreowania rzeczywistości przez

²⁴ Ze względu na zróżnicowany sposób rozumienia codzienności (Vide: Sztompka 2008, s. 24-25) przyjmuję, że codzienność jest to „najbardziej oczywista, obecna w bezpośrednim doświadczeniu, najbardziej realna, przemożnie narzucająca się naszej percepcji forma bytu” (Ibidem, s. 25). Każde więc zakwestionowanie tego, co oczywiste jest niecodziennym wydarzeniem dla jednostki.

każdego ich użytkownika, zasadę przyjemności czynią realną rzeczywistością (Vide: Golka 2007, s. 156 i n.). Nie jest ważne to, że komputery osobiste pozwalają tworzyć tylko rzeczywistość wirtualną, gdyż użytkownicy portali internetowych traktują ją jak najbardziej realnie albo udają, że traktują realnie. W ten sposób „zabawa nie wyodrębnia się w sposób jaskrawy od innych sfer działalności człowieka” (Ibidem, s. 77), gdyż alogiczna zabawa, staje się logiczną rzeczywistością wirtualną, która urealnia kontakty społeczne, a świat zabawy czyni zasadą dominującą w codzienności.

Zabawa jako powaga

Jeszcze inna myśl zawarta jest w przywołanych wyżej fragmentach książki Johana Huizingi. Chodzi tu o stwierdzenie, że człowiek nawet wtedy, gdy zna już odpowiedzi i potrafi logicznie wyjaśnić sobie sens własnego życia i porządek istniejący we wszechświecie, to jednak nie ma możliwości poznania wszystkich tajemnic. Jego własne życie bowiem i cały wszechświat podporządkowany jest prawom natury (w ujęciu materialistycznym) lub przeznaczeniu (w ujęciu fatalistycznym religijnym lub magicznym). Myślenie przyczynowo-skutkowe, zdolność do wyciągania wniosków opartych o regularność doświadczenia empirycznego, czynią prawa natury, jak i przeznaczenie, wiarą o charakterze niezwykle poważnym. Te pierwsze odnoszą się do racjonalności, a drugie do logiczności wyciągania wniosków z dokonanych przez człowieka obserwacji, ale i pierwsze, i drugie mają swoje źródło w przekonaniach o prawdzie (stanowią swoisty akt wiary), a więc jako sposoby wyjaśniania rzeczywistości, traktowane są przez ludzi zupełnie poważnie²⁵.

Konsekwencje zabawy przy myśleniu racjonalnym są jednak inne od tych, które pojawiają się przy logicznym wyciąganiu wniosków o zależności przyczynowo-skutkowej. Prawa natury bowiem, aczkolwiek nie

²⁵ Przekonania o prawdzie wynikają ze świadomości regularności następstwa zjawisk. Wiedza na temat zasad rządzących zależnością przyczynowo-skutkową nie wymaga rozumienia tych zasad i z tego punktu widzenia jest wiarą. Nie zawsze ludzie potrafią sobie wyjaśnić dlaczego takie, a nie inne następstwo zjawisk występuje. Pojawiają się więc w potocznej świadomości zarówno interpretacje oparte o naukę, jak i szeroko pojętą religię. Już sama wiedza, nie potwierdzona doświadczeniem własnym, powoduje, że można się przyczynami bawić, wywołując je, ale tylko o tyle, o ile istnieje przewidywalność skutków. Tak rozumiana zabawa staje się formą doświadczenia na ile obowiązuje zasada łącząca przyczyny i skutki następstwa zjawisk. I zapewne dlatego właśnie zabawa, nawet łamiąca zasady, jest „sprawą poważną”.

są do końca poznane i zachowują swoją tajemniczość, to jednak obowiązują w sposób bezwzględny. Potwierdzeniem są doświadczenia własne jednostki oraz doświadczenia innych ludzi, które umacniają przekonania o regularności następstwa zjawisk. Zabawa, rozumiana jako skutek myślenia racjonalnego, jest konieczną przerwą w codziennej działalności podejmowanej przez człowieka i określonej pojęciem „ciężkiej pracy”. Konieczność odpoczynku związana jest z przekonaniem, że relaks pozwala zwiększyć efektywność pracy, gdyż pomaga zebrać siły czy zregenerować fizycznie i psychicznie tak, aby utrudnienie pracą załagodzić. Z tego punktu widzenia zabawa jest rekreacją wszelkich sił człowieka: fizycznych, psychicznych i społecznych, które pozwalają z całym zaangażowaniem wykonywać obowiązki zawodowe.

Przeznaczenie zaś nie jest doświadczane empirycznie, ale zakładane spekulatywnie jako zależność przyczynowo-skutkowa potwierdzona swoistym aktem wiary. Jako indywidualne i społeczne zarazem przekonanie, że nic nie dzieje się w świecie bez przyczyny, przeznaczenie wymaga odniesień interpretacyjnych do rzeczywistości pozaempirycznej, która projektuje, a nawet determinuje następstwo zdarzeń. W tym rozumieniu zabawa jest nie tylko rekreacją sił człowieka oddającego się pracy, ale też re-kreacją²⁶ całej rzeczywistości, a jako taka może mieć znaczenie religijne lub magiczne zależne od „stanu ducha” człowieka podejmującego działania. Re-kreować rzeczywistość poprzez zabawę to znaczy – bawić się z przyczyn niezwykle istotnych, które mają religijne odniesienia do kosmologicznego systemu wierzeń. Oczywiście tworzy rzeczywistość Bóg, bogowie oraz herosi kulturowi, zależnie od religii, ale człowiek realizując obrzędy, odtwarza mit początku, czyli re-kreuje rzeczywistość

W swojej argumentacji związku pomiędzy zabawą i religią J. Huizinga odwołuje się do koncepcji Platona głoszącej, że „bóg jedynie godny jest tego, żeby mu poświęcać [...] całą uwagę, człowiek zaś... jest jakby jakąś przemyślnie sporządzoną zabawką boga i to, że nią jest, stanowi naprawdę największą jego wartość” (Ibidem, s. 36). Bowiem, jak argumentuje Huizinga, religia jest jedną z rzeczy najpoważniejszych dla człowieka, a jeśli już chce jej wartość podkreślić najlepiej, jak umie oddając cześć sacrum, to czyni to „bawiąc się i weseląc, to jest składając ofiary bogom i wielbiąc ich śpiewem i tańcem”

²⁶ W tekście stosowane są oddzielne znaczenia przypisywane pojęciu rekreacji, co zostało zaznaczone odmiennym zapisem. W pierwszym znaczeniu 'rekreacja' znaczy odpoczynek kojarzony z czasem wolnym. W drugim znaczeniu 're-kreacja' ma odniesienia semantyczne do systemu wierzeń religijnych i oznacza ponowne stworzenie świata i ustanowienie rządzących nim reguł.

(Ibidem, s. 36). Zabawa nie profanuje świętości, gdyż „w owej platońskiej identyfikacji zabawy i świętości bynajmniej świętość nie zostaje pomniejszona wskutek tego, iż nazwana zostaje zabawą, lecz zabawa podniesiona zostaje dzięki temu, iż pojęcie to uznaje się nawet w najwyższych rejonach ducha” (Ibidem, s. 36-37)²⁷.

Dla Johana Huizingi postawa psychiczna, która pozwala łączyć kult z zabawą, jest „w pierwszej instancji postawą wzniosłej i świętej powagi” (Ibidem, s. 38) wymaganej wtedy, gdy kojarzona jest z uczuciem „wtopienia człowieka w kosmos” (Ibidem, s. 34). Kryje się za tym stwierdzeniem jednak głębsza refleksja z zakresu fenomenologii religii. Otóż poczucie jedności ze wszechświatem, jako forma doświadczenia religijnego, jest spowodowane systemem wierzeń numinotycznych. Niezależnie bowiem od religii akt stworzenia świata dokonany przez Boga czy siły nadprzyrodzone, ma charakter cykliczny, co nie pomniejsza znaczenia przypisywanego linearnie rozumianego upływu czasu. Człowiek i pośrednio, i bezpośrednio za ten cykl jest odpowiedzialny. Z jednej strony bowiem swoim działaniem może doprowadzić do zaistnienia końca świata wtedy, gdy nie realizuje przypisanego mu przez Boga lub siły nadprzyrodzone, scenariusza obrzędowo podtrzymującego porządek ustanowiony na początku kreowania świata. Praktyki kultu religijnego, rytuały i obrzędy dokonywane przez człowieka

²⁷ W wielu religiach świata akt kreacji dokonywany był przez bawiących się bogów czy herosów kulturowych (Vide: Kowalska 1991). Jak pisze Manfred Lurker „tańczący człowiek włącza się w harmonię kosmosu” (1994, s. 341). I dalej czytamy: „w tańcu przejawia się siła stwórcza i chwala Boga, a człowiek ze swej strony stara się do Boga zbliżyć [...] W tańcu zarówno kreuje się, jak objawia »misterium przeobrażenia pierwiastka boskiego w materię oraz człowieka w boga«” (Lurker 1994, s. 344), co zapewnia mu zbawienie. Zgodnie z symboliką chrześcijańską taniec symbolizuje radość, której nadawane są znaczenia mistyczne. I tak „św. Augustyn widzi w tańcu symbol, mistyczne przedstawienie, świętego współbrzmienia w wiecznym pokoju wszystkich tonów i gestów. [...] Fra Angelico przedstawił radości niebiańskie w obrazie korowodu tanecznego, do którego aniołowie zapraszają sprawiedliwych wszystkich stanów, podają im ręce i w rajskim ogrodzie pełnym kwiatów rozpoczynają płąs” (Forstner 1990, s. 23). Znaczenia religijne ma też taniec śmierci w tym rozumieniu, że wynikał z wiary w moc diabła, gdyż „taniec z diabłem prowadzi – poza umiarem – w śmierć. Udręką było wyobrazić sobie, że zmarli po nocach muszą tańczyć na grobach, jak im diabeł zagra, aby odpokutować za swe grzechy” (Lurker 1994, 354). Niepokoiło też wyobrażenie, że do grona osób tańczących, szczególnie kobiet, włącza się antropomorfizowana śmierć. W czasie procesów o czary w Europie oraz panowania zarazy (czarnej śmierci) pustoszącej Europę, przywiązywanie się ludzi do majątku i chęć życia była tak wielka, że traktowane to było jako uleganie pokusom ziemskości i grzeszne uzależnienie od tego świata (Vide: Ibidem, s. 345). Tak więc „jest rzeczą zrozumiałą, że Kościół obserwował podejrzliwie oderwany od Boga taniec, zwłaszcza gdy był on wyrazem wzmożonego uczucia rozkoszy i niekontrolowanych namiętności” (Ibidem, s. 344). Ze względu na konotacje religijne „taniec jest medium przemiany” (Ibidem, s. 348), symbolem metamorfozy życia i śmierci, a także, jako rytuał, formą kontemplacji sacrum.

zgodnie z nakazami religijnymi podtrzymują porządek i pozwalają realizować scenariusze religijne, gdyż chronią sacrum. Odchodząc od praktyk i prawd wiary człowiek może narazić się na gniew Boga/ sił nadprzyrodzonych, a to spowodować może zagładę i ludzkości, i całego wszechświata. W tym rozumieniu istnieje w różnych religiach zakładana wiarą solidarnościowa zależność między siłami nadprzyrodzonymi i człowiekiem (Vide: Mielicka 1995, s. 128-134). Pojęcie numinosum obejmuje zarówno nadprzyrodzone siły przychylnie nastawione do działań podejmowanych przez ludzi, jak i wszelkie moce zła zagrażające jego istnieniu. W tym właśnie rozumieniu człowiek jest „marionetką” w rękach bogów, gdyż posiadana przez nich moc nadprzyrodzona, skazuje człowieka na walkę o istnienie świata. Ale człowiek też wykonując praktykę kultu, niezależnie od tego „czy będzie ona ofiarą, zawodami, czy przedstawieniem – przez to, że w rytuale ukazane, oddane lub odwzorowane zostaje pewne pożądane, kosmiczne wydarzenie, zmusza bogów do tego, żeby dopuścili owo wydarzenie w rzeczywistości” (Huizinga, s. 31).

Nie tylko jednak w systemie wierzeń religijnych Bóg czy siły nadprzyrodzone oraz człowiek są uwikłani w wierzeniach religijnych w zasadę wzajemności. Dochodzi do tego trzeci element struktury, który można określić jako świat przyrody, a może precyzyjniej – świat naturalnego porządku rozumianego kosmologicznie. To Bóg czy bogowie ustanowili dzień i noc, zimę i lato, świat roślin i zwierząt oraz słońce, księżyc i gwiazdy. Akt kreowania wszechświata w doktrynach różnych religii ma swoje przyczyny, które nie zawsze są dla człowieka możliwe do poznania. Solidarność Boga i sił natury (świata przyrody) jako gwarancja istniejącego ładu i porządku we wszechświecie, ma dla człowieka znaczenie, gdyż pozwala mu trwać i realizować własne potrzeby. W systemach wierzeniowych różnych religii, w tym katolickiej tradycyjnej religijności wiejskiej, poczucie jedności ze wszechświatem (światem przyrody) jest zarazem doświadczeniem religijnym odczucia obecności Boga. Wyrazem tych głębokich przeżyć religijnych jest kult, a więc rytuały i obrzędy realizowane nie tylko w tym celu, aby oddać cześć siłom nadprzyrodzonym, ale też aby utrzymać porządek wszechświata.

Trudno jest stwierdzić, że tezy łączące zabawę z kultem, które stawia Johan Huizinga, mają związek z myślą fenomenologiczną Mircea Eliadego, ale bez wątpienia autor *Homo ludens* łączył zabawę ze świętowaniem. Tak więc czytamy: „święty akt jest świętowany, czyli mieści się w ramach odświętnej uroczystości. Lud, który wyrusza ku miejscom świętym, bierze udział

we wspólnej radosnej manifestacji. Poświęcenie, ofiary, święte tańce, zawody sakralne, przedstawienia, misteria, wszystko to mieści się w ramach święta. [...] »Zwykłe życie« zostaje wyłączone. Posiłki, uczty i wszelkiego rodzaju rozpasanie towarzyszą uroczystości przez cały czas jej trwania» (Huizinga 1985, s. 39). Świętowanie jest „realne duchowo” i nie można go pomylić z inną formą aktywności podejmowanej przez człowieka. Dla ludzi świętowanie ma wartość samą w sobie, tak jak zabawa. Tak więc, jak pisze J. Huizinga – „już z samej natury rzeczy istnieją pomiędzy świętem i zabawą najściślejsze powiązania. Wyłączenie życia powszedniego, przeważnie, choć niekoniecznie zawsze, radosny ton akcji – święto może być także poważne – ograniczenie czasowe i przestrzenne, połączenie precyzyjnej okoliczności z prawdziwą swobodą, oto główne wspólne cechy zabawy i święta” (Ibidem, s. 40).

To, co różnicuje zabawę i święto, to zdaniem Huizingi świadomość tego, że zabawa jest „tylko na niby” (Ibidem, s. 41). Święta nie mogą być „na niby”, ale mogą zacierać granicę pomiędzy wiarą i udawaniem²⁸. Tak więc można przyjąć, że „jest to zabawa święta, nieodzowna dla dobra społeczeństwa, pełna znaczeń kosmicznych i dowodów społecznego rozwoju, lecz zawsze jest to zabawa, czynność, która – tak jak to widział Platon – dokonuje się poza i ponad trzeźwym życiem niedostatku i powagi” (Huizinga, s. 46). To, co pozwala święto i zabawę traktować jako zjawiska kulturowe, odczuwane jest przez ludzi jako nastrój niecodzienności, odgraniczony czasowo i przestrzennie od wszystkich problemów i uwarunkowań powszedniego życia. Mimo że święto jest pełne radości i uniesień, to jednak „może być także poważne”, a mimo że zabawa nie jest poważnym życiem, to jednak wywołuje radość i uniesienia, które powodują, że bez powagi trudno jest w ogóle mówić o zabawie. W tym rozumieniu to, co pozwala upodobnić święto i zabawę przypisane zostało do stanu emocjonalnego zaangażowania wyłączającego codzienność i wprowadzającego „radosne uniesienie” osób uczestniczących, które Victor Turner określił pojęciem *communitas* (Turner 2006, passim; 2004, s. 240-266).

Znaczenia przypisywane pojęciu święta mają inne jednak zabarwienia, gdyż ich skojarzenia mają odniesienia do tego, co jest święte (*sacrum*) oraz

²⁸ Muszę przyznać, że z punktu widzenia antropologii współczesnej jest to najbardziej problematyczny fragment ze względu na to, że świadomość dzieci i „dzikich” ludów i poetów Huizinga traktuje jako jeden poziom świadomości, która nie różnicuje prawdy od ułud. Ten sposób analizy nie może zostać przyjęty i musi być odrzucony, jako nieakceptowany przez antropologów kultury w żadnej swojej odmianie

uświęcone (*sanctus*). Sacrum Rudolf Otto określa poprzez doświadczenie potęgi sił nadprzyrodzonych, gdyż to, co święte „samo jest czymś irracjonalnym, tzn. niedającym się określić w pojęciach, może być dostępne jedynie w szczególnej reakcji uczuciowej, jaką wywołuje w przeżywającej jaźni” (Otto 1968, s. 41). Doświadczenie religijne wywołuje emocjonalny stan ambiwalentny, gdyż miesza uczucie fascynacji (*mysterium fascinans*) z lękiem (*mysterium tremens*), a więc z jednej strony przyciąga, a z drugiej odpycha człowieka wierzącego. Gerardus van der Leeuw łączył pojęcie *sacrum* z pojęciem *tabu*. Pisał, że „moc ma swoją jakość, którą człowiek uważa za niebezpieczną i która mu imponuje: jednakże to, co niebezpieczne, nie jest święte, lecz odwrotnie – to, co święte, jest niebezpieczne” (Leeuw 1997, s. 41). Człowiek powinien unikać kontaktu z potęgą *sacrum*, ale i do niego dążyć, gdyż świętość zawiera tajemnicę, która nie jest możliwa do odkrycia, mimo że stanowi istotę wszelkiej religii. Stan emocjonalny, który określony jest pojęciem doświadczenia religijnego, wywołany jest odczuciem obecności *sacrum*, a to według Mircea Eliadego, wymaga dokonania przez człowieka wyboru i wyodrębnienia przedmiotu, który może objawić moc sił nadprzyrodzonych. Zdaniem M. Eliadego „wszystkie dotychczasowe definicje zjawiska religijnego posiadają jeden wspólny rys: każda z nich przeciwstawia na swój sposób *sacrum* (sakralność, świętość) i życie religijne – profanum (powszechność, świeckość) i życiu świeckiemu” (Eliade 1966, s. 7). Wyodrębniony, poprzez dokonany wybór przedmiot „przestaje być zwykłym przedmiotem świeckim i nabiera nowe »wymiały«, »wymiały sakralności” (Ibidem, s. 18). Staje się w ten sposób hierofanią, czyli przedmiotem zawierającym moc nadprzyrodzoną i zarazem symbolem potęgi tej mocy.

Według Johana Huizingi zabawa wprowadza człowieka w inną sferę codzienności, niecodzienną i niezwykłą, gdyż obowiązują w niej inne zasady niż te, których zobowiązany jest przestrzegać człowiek w realnym życiu. Ta niecodziennność zabawy, a w zasadzie stan emocjonalnego zaangażowania, a nawet uniesienia, który towarzyszy zabawie, przerywa nudę obowiązków, ale nie ma odniesień do wyobrażeń numinotycznych. Pojęcie *sacrum* obejmuje zarówno siły nadprzyrodzone pozytywnie, jak i negatywnie nastawione do człowieka, a więc mogące powodować dobro, jak i zło. Zabawa jednak może być tylko dobra, gdyż wywołuje radość i niweluje wszelkie działania przynoszące człowiekowi pożytek, gdyż jest bezinteresowna. Aczkolwiek istnieje zła zabawa, rozumiana jako zachowania ryzykowne lub antyspołeczne

(por.: Mielicka 2010, s. 25), to jednak „to, co niebezpieczne, nie jest święte, lecz odwrotnie – to, co święte, jest niebezpieczne” (Leeuw 1997, s. 41). Tak więc nawet, a może przede wszystkim, antyspołeczna zabawa przynosi osobom uczestniczącym w niej – radość, gdyż wprowadza element ryzyka. Nie jest to raczej kojarzone z pojęciem *sacrum*, chociaż moralność religijna, ze względu na konotacje społeczne, może niektóre formy zabawy wykluczać jako grzeszne. Zachowania ryzykowne stają się elementem zabawy wtedy, gdy jako niebezpieczne „na niby”, są pożądane społecznie.

Niebezpieczne społecznie może być to, że „zabawa jest dobra bądź zła w zależności od tego, czy sprawia przyjemność, czy jej nie sprawia. [...] Jeśli zabawa sprawia przyjemność, to w przekonaniu bawiących się jest dobrą zabawą. Jeśli jest przeciwnie, zostanie uznana za złą zabawę. Im więcej przyjemności, tym lepsza zabawa” (Kantor 2003, s. 117). Hedonizm jest jednak „doświadczeniem wewnętrznym jednostki, które wymaga regulacji społecznej. Nie wszystko bowiem, co indywidualny człowiek uważa za przyjemne dla siebie, ma akceptację społeczną. [...] Jeśli bowiem przyjemność jest celem zabawy, to nie może to być jej taki rodzaj, który niszczy i krzywdzi innych ludzi. Jak pisze Tadeusz Paleczny zabawa „może stać się również mechanizmem kontroli społeczeństwa nad jednostką, instrumentem manipulacji i sterowania, prowadzić do skrajnych form uzależnienia i dobrowolnego wyrzekania się prawa do indywidualnej wolności” (Paleczny 1997, s. 21-22). Zabawa, jako forma rzeczywistości, bazująca na zasadzie przyjemności nie eliminuje zasad etycznych nakazujących zachowanie prawa do godności innych i przestrzegania zasad „dobra zbiorowego. Bawiąca się zbiorowość stanowi grupę wydzieloną społecznie, a jako taka ma prawo do ustanowienia własnych reguł. Nic jednak nie usprawiedliwia, a tym bardziej hedonizm, łamania praw innych” (Mielicka 2010, s. 25). Bawiąca się grupa osób oddanych zabawie i zaangażowanych w nią, chociażby ze względu na to, że przynosi przyjemność oderwania od spraw codziennych, zamyka się i czasowo, i przestrzennie, a więc izoluje od innych czyli tych, którzy w niej nie uczestniczą. I tu leży zasadnicza różnica między świętem i zabawą. Święto ma sens wtedy, gdy świętowanie jest powszechne, a doświadczenie religijne wprowadza nie tylko stan emocjonalnej fascynacji, ale też lęku przed niebezpieczeństwem, które grozi ludziom i całemu światu ze strony *sacrum*. W zabawie, jeśli jakkolwiek lęk się pojawia, to ma on charakter „udawany”, gdyż ograniczony społecznie, do izolowanej grupy zabawowej. W zasadzie nie ma znaczenia, ze względu na tymczasowy charakter samej

zabawy i wartość doświadczanej przyjemności, której normy są łamane, gdyż radość przynosi nawet zaistnienie sytuacji umożliwiającej łamanie tych norm, bowiem znaczenie nadrzędne ma to, że nastąpiło oderwanie od rzeczywistości codziennej, które wszystkim bawiącym się sprawiło przyjemność.

Świętowanie jako zabawa

W swojej książce Johan Huizinga stosuje dwa pojęcia zamiennie: święto i świętowanie. Nie chodzi jednak o brak rozróżniania znaczenia przypisywanego do tych pojęć, ale o skróty myślowe, które spowodowane zostały zainteresowaniem behawioralnym aspektem kultury. Już wyżej cytowany fragment wskazuje, jak znaczeniowo święto i świętowanie są bliskie sobie semantycznie. Johan Huizinga nie rozwija jednak pojęcia święta, a rozważa przede wszystkim porównanie zabawy do świętowania. Pisze bowiem, że

„czynność uświęcona to *dromenon*, czyli coś, co się czyni. To, co się przedstawia jest dramatem, czyli działaniem niezależnie od tego czy działanie to ma formę przedstawienia, czy zawodów. Wyobraża ono jakieś wydarzenie kosmiczne, lecz nie tylko jako reprezentację, ale jako identyfikację: powtarza to, co się stało” (Ibidem, s. 30).

Można więc przypuszczać, że dla J. Huizingi to, co jest wyobrażane, stanowi istotę święta i w ten sposób nabiera charakteru symbolu kosmicznego a to, co przedstawiane jest powtarzaniem tego, co się stało, a więc świętowaniem. Identyfikacja z Bogiem, bogami czy siłami nadprzyrodzonymi ludzi – aktorów odtwarzających „czas początku” – jest koniecznym warunkiem trwania świata. Trudno tu mówić o tym, że świętowanie jest udawaniem, gdyż odtwarzanie mitu początku wymaga powagi, a nawet więcej, wymaga wiary w skuteczność podejmowanych działań obrzędowych. Ze względu na system wierzeń religijnych „udawanie naśladowania bogów” przybiera formę identyfikacji, gdyż jeśli nie mają znaczenia rytuały powtarzające akt kreacji świata, działania podejmowane przez ludzi stają się tylko widowiskiem, które pozbawione jest mocy sacrum. Świętowanie zaś polega na umożliwieniu ludziom udziału w wydarzeniu kosmicznym, na uczestniczeniu w nim na zasadzie „wspomagania akcji”, co już może być traktowane jako widowisko udawane i stanowić przyczynę do podejmowania działań określonych pojęciem zabawy. Do tych cech zaliczył Huizinga: swobodne działanie, które nie ma celu,

ale przynosi przyjemność, jest oderwane od „zwykłego życia”, gdyż ma charakter bezinteresowny, jest powtarzalne i uporządkowane oraz angażuje emocjonalnie uczestników. Pojawia się pytanie czy można te cechy stosować definiując pojęcie świętowania? Przyjrzyjmy się wobec tego zabawie z perspektywy różnych kategorii działań.

a. Działanie swobodne

Johan Huizinga przykładał wielką wagę do dobrowolnego udziału w zabawie pisząc, że „wszelka zabawa jest najpierw przede wszystkim swobodnym działaniem. Nakazana zabawa nie jest zabawą” (Huizinga 1985, s. 20). Szczególnie odnosi się to do człowieka dorosłego, który nie musi oddawać się zabawie, gdy nie przynosi ona przyjemności, a czas na nią poświęcony nie przynależy do kategorii „czasu wolnego”. W innej sytuacji znajduje się młodzież. Ze względu na znaczenie przynależności do grup rówieśniczych, presja społeczna wywierana na młodego człowieka może być tak duża, że przybiera formę przymusu tłumionego wtedy, gdy dominuje potrzeba akceptacji. Dla dzieci zabawa jest nieodzownym elementem ich rzeczywistości, który dodatkowo usprawiedliwiany jest przebiegiem procesu socjalizacji. Dla dzieci jest to świat wyobrażany, który dorośli traktują jako niezbędny etap procesu socjalizacji (Vide: Sztompka 2002, s. 398-399).

Generalnie rzecz biorąc, zabawa nie zaspokaja żadnych potrzeb egzystencjalnych, nie daje korzyści, a więc jest zbędna z punktu widzenia ekonomicznego. Zabawa jest swobodna w tym rozumieniu, że jest wartością autoteliczną, jeśli już jakaś wartość względna kojarzy się z zabawą – to jest to odczucie przyjemności. Zabawa jest więc wolna od wszelkich uwarunkowań społecznych, które mają dla jednostki znaczenie, gdyż „nie jest »zwykłym« życiem czy też »właściwym« życiem. Jest to raczej wykroczenie z takiego życia w sferę tymczasowej aktywności o swoistych tendencjach” (Huizinga 1985, s. 21). Zabawa tworzy więc odrębny rodzaj rzeczywistości, który „zawiesza” codzienność, przerywa nudę i wprowadza bawiącego się w „inny wymiar egzystencji”. Jak pisze Wincenty Okoń zabawa ma „miejsce w rzeczywistości innej niż rzeczywistość zwykła, zwana też rzeczywistością dnia codziennego” (Okoń 1987, s. 3). Jest jednak faktem społecznym, który zajmuje miejsce graniczne między prawdą a fikcją realnego doświadczania rzeczywistości. To intencjonalność podejmowanych przez jednostkę lub grupę ludzi działań

pozwała wyobrażaną fikcję urealnić (Vide: Antos 2000, s. 33). Wyobrażnia zawsze jest wytworem jednostki, ale jej urealnienie w zabawie wymaga udziału innych. Zarówno osoba, która wyobraża sobie realność zabawy, jak i uczestnicy zabawy, którzy dobrowolnie biorą udział w jej urealnianiu, muszą swobodnie i bez przymusu wyrazić zgodę na „zawieszenie codzienności” i dobrowolne oddawanie się fikcji w miejscu i czasie wydzielonym po to, aby fikcja zabawy stała się realnością jej zaistnienia jako odrębnej rzeczywistości.

Świętowanie, mimo że nie jest „zwykłym” czy „właściwym życiem”, nie jest też ustanowioną sytuacją tymczasową, rzeczywistością fikcyjną. Jako odmienny rodzaj rzeczywistości, który podobnie jak zabawa, „zawiesza” codzienność, świętowanie jest symbolicznym sposobem realizowania wartości zorientowanych na ideę święta, a szerzej na dogmatyczny aspekt religii. Znaczenia przypisywane przez ludzi świętowaniu mają konotacje religijne, które stają się przyczyną interpretowania codziennych nawet czynności i zachowań, jako elementów niecodziennej sytuacji świętowania. Stają się one elementem znaczącym świąt, a więc formą, która nakazem społecznym, obrzędem lub obyczajem wymaga dopełnienia przez ludzi wartości zawartych w idei świąt. To, co różni zabawę od świętowania, zawarte jest w postawach jednostki wobec obowiązujących powszechnie wzorów kulturowych. Za świętowaniem kryje się przymus realizacji obrzędu i obyczaju potwierdzonego przekazem ponadpokoleniowym. Nawet zabawa, która przynależy do scenariusza świętowania temu przymusowi podlega. Są ludzie, którzy nie lubią świąt, a świętowanie uważają za „zło konieczne”, ale i tak powszechnie obowiązujący wzór kulturowy realizują zgodnie z oczekiwaniami środowisk i kręgów społecznych, do których przynależą (Vide: Kowalczyk 2013, BS/175/2013). Są też kultury, w których świętowanie traktowane jest jako „strata czasu” i pieniędzy zresztą też. A jednak nie ma takiej kultury, w której ludzie nie świętują i nie ma też takiej zbiorowości, w której brak jest zabaw.

b. Działanie bezinteresowne

O ile zabawa jest bezinteresowna z samej swojej natury, to świętowanie jest przepełnione symboliką dążenia do realizacji wyobrażanego, idealnego stanu rzeczywistości, który może mieć miejsce tylko w niecodziennych sytuacjach święta. Aby się bawić wystarczy oderwać się od rzeczywistości i poddać radosnej atmosferze zabawy. Świętowanie wymaga starannych przygotowań

ze względu na to, że jest sposobem realizacji idealnej rzeczywistości zakładanej scenariuszem świąt. Cechą świętowania jest dążenie do realizacji ideału symbolizowanego przez nadmiar tego, czego brakuje na co dzień. Odmienność rzeczywistości świątecznej, podkreślana kulturowym wzorem świętowania wysoko wartościuje nadmiar pożywienia, a także wszelkich dóbr nieużywanych na co dzień. Mogą do nich należeć zarówno ozdoby świąteczne, przedmioty użytkowane wyjątkowo (np.: świąteczna zastawa stołowa, ubiory – świąteczne stroje, różnego rodzaju rekwizyty wywołujące świąteczny nastrój), jak i zachowania, które integrują ludzi (np. nakaz zasiadania przy wspólnym stole skłóconych członków rodziny) i stają się powszechnym symbolem „miłości bliźniego”.

Odmienność rzeczywistości zabawowej, podobnie jak świątecznej, podkreślana jest też przedmiotami – rekwizytami, które w sytuacji zabawy określone są pojęciem zabawek nieodzownych dla wywołania zachowań ludycznych. Zabawką może być każdy przedmiot, który wywołuje gotowość do rozpoczęcia zabawy oraz inicjuje stan emocjonalny konieczny dla radosnego bawienia się. W wąskim rozumieniu zabawką jest przedmiot wytworzony intencjonalnie do tego, aby się bawić. W szerokim rozumieniu każdy wybrany przedmiot, a więc np.: kamyk, muszelka, liść, kasztan, kwiatek, jak i inne elementy otaczającego świata natury, mogą zostać uznane za świetnie nadające się do zabawy. Dzięki nim bowiem uruchamiana jest wyobrażana sytuacja, która staje się kanwą zabawy. Ze względów socjalizacyjnych, w tym wychowawczych, zabawką może być każdy przedmiot wytworzony lub specjalnie wybrany poto, aby służyć „do przygotowania, do spełnienia odpowiednich ról społecznych” (Kabacińska 2010, s. 130-131). W tym rozumieniu za zabawkę można uznać każdy przedmiot, który pozwala dzieciom wyuczyć się czynności, działań i zachowań pożądanych społecznie i cenionych jako posiadane umiejętności.

Rekwizyty świętowania pozbawione są funkcji socjalizacyjnej, aczkolwiek nie oznacza to, że jej nie pełnią w stosunku do pokoleń wstępujących. Wzory świętowania mają bowiem charakter ponadpokoleniowy, a im dawniej święto zostało ustanowione, tym większe znaczenie przypisywane jest przez ludzi świętowaniu. Przedmioty – rekwizyty stają się symbolami świąt w tym rozumieniu, że nadawane są im znaczenia odwołujące się do idei stanowiącej wartość społeczną.

„Każde święto odprawiane jest »na pamiątkę« jakiegoś wydarzenia, które określa jego wartość i pozwala odtworzyć scenariusz warunkujący następstwo

praktyk obrzędowych czy obyczajowych. Świąteczne ozdoby są przede wszystkim symbolami, które wskazują pra-wydarzenia czy aktualizują je jako realne i doświadczane w sposób bezpośredni. W tym rozumieniu świąteczne ozdoby uszczegóławiają święto i odnoszą abstrakcyjne pojęcia do konkretnych treści znaczeniowych” (Mielicka 2006, s. 158).

Charakterystyczny dla świętowania nadmiar nie jest bezinteresowny. Potocznie łączy się z przekonaniem, że chociaż na święta niczego nie brakuje, a więc powszechna w Polsce zasada „zastaw się, a postaw się” wywołuje „gorączkę przedświąteczną” prowadzącą do tego, że chociaż przy okazji wielkich świąt (religijnych i rodzinnych zarazem w Polsce), można poczuć się jak osoba bogata, szczęśliwa, posiadająca wszystko „czego tylko dusza zapagnie” w duchowym, ale i fizycznym znaczeniu. Przymus wewnątrz, ale i zapewne społeczny spowodowany wzorem świętowania, jest tak wielki, że przygotowania do świąt zajmują więcej czasu niż samo świętowanie, a wydatki przekraczają znacznie możliwości finansowe rodziny.

Interesowność świętowania, w głębszych treściach symbolicznych zachowań, ma mniej lub bardziej czytelne społecznie znaczenia religijne. Największe święta kalendarza dorocznego, a więc Boże Narodzenie i Wielkanoc re-kreują rzeczywistość, a to powoduje, że przepełnione są zachowaniami o charakterze magicznym. Nie może na Wigilię niczego zabraknąć, a przede wszystkim chleba, gdyż cały rok będzie go brakować, a to znaczy stan skrajnej biedy. Nie może też na Wielkanoc, a szczególnie w poniedziałek wielkanocny, panna chodzić „sucha”, gdyż jeśli nie zostanie oblana wodą, to znaczy, że za mąż nie wyjdzie. Tak więc świętowanie inicjuje przyszłość, a jako takie nie może być bezinteresowne. A zabawa?

Oczywiście można przyjąć, że są powody, aby uczestniczyć w zabawie. Do najbardziej powszechnych przyczyn bawienia się należy przekonanie, że zabawa ułatwia przebieg procesu socjalizacji, zaspokaja potrzebę odpoczynku, rekreacji, spotkań towarzyskich, poznawania nowych ludzi oraz doświadczania niecodziennych sytuacji. Nie można jednak w tych przekonaniach odnaleźć praktyk magicznych i głęboko zakorzenionych w tradycji zachowań, które traktowane są jako nakazy posiadające znaczenia religijne. Zabawy, które wchodzą w skład scenariuszy obrzędowych i obyczajowych mogą mieć głębsze znaczenia symboliczne, odwołujące się do religijnej idei świąt, ale mają one wtedy odniesienia do interpretacji doktrynalnej. Brak tu spontaniczności i bezinteresowności działań, gdyż kryje się za nimi społeczny, ale i wewnętrzny

(spowodowany socjalizacją) przymus realizowania ponadpokoleniowego scenariusza świąt potwierdzonych tradycją.

c. Działanie powtarzalne i uporządkowane

I zabawa, i świętowanie jest zachowaniem powtarzalnym i uporządkowanym koniecznością zachowania obowiązujących i przyjętych zasad. Nie ulega wątpliwości, że to podobieństwo pozwala zachowania ludyczne i obrzędowe traktować jako jedną sferę rzeczywistości. I zapewne Johan Huizinga tak właśnie myślał pisząc, że „nie wpadniemy w przesadę określając czynność sakralną mianem zabawy. Pod względem formy jest ona nią z każdego względu, a z istoty swej jest ona nią o tyle, o ile przenosi jej uczestników w inny świat” (Huizinga 1985, s. 35).

Jednak między zabawą i świętowaniem istnieje różnica. Każda zabawa, mimo znanych i przestrzeganych przez uczestników zasad, jest niepowtarzalna ze względu na swój przebieg oraz jego konsekwencje. To, co podkreślał J. Huizinga i na co zwracał uwagę w swojej analizie zabawy to rywalizacja, współzawodnictwo określane pojęciem *agon*, którego skutek jest nieprzewidywalny, gdyż w zasadzie zabawa polega na tym, że trudno jest przewidzieć, kto zwycięży i jakie okoliczności zadecydują o przebiegu zabawy. Każdy z uczestników ma bowiem równe szanse w rywalizacji o zwycięstwo i każdy też po swojemu realizuje zasady zabawy. Spontaniczność zachowań uczestników zabawy oraz nieprzewidywalność efektów tych zachowań powodują, że koniec zabawy nie jest możliwy do przewidzenia i za każdym razem zabawa może przebiegać inaczej, mimo ustalonych i przestrzeganych przez uczestników reguł gry.

Zupełnie inaczej jest ze świętowaniem. Wzory kulturowe, potwierdzone długim trwaniem, a więc przekazem ponadpokoleniowym, mają tendencję do zachowawczości. Każda zmiana jest problematyczna społecznie w tym rozumieniu, że może wywołać i wywołuje działanie systemu kontroli społecznej, która „zbuntowaną” jednostkę eksperymentującą wzorem świętowania, przywołuje do porządku. Już Emile Durkheim zwrócił uwagę na to że to, co święte w kulturze, można rozpoznać po tym, co jest otoczone zakazami, a „każdy, kto łamie zakaz, naraża się na największe niebezpieczeństwo” (Durkheim 1990, s. 119). Tabu chroni *sacrum*, a święto

jest po to, aby oddać sacrum cześć i ochronić lub ustanowić ponownie jego wartość. Kulturowy wzór świętowania musi być odtworzony maksymalnie dokładnie, aby raczej wzmocnić sacrum niż doprowadzić do jego upadku. Tu nie ma miejsca na spontaniczność, bezinteresowność i dowolność działań. Wszelka przypadkowość jest wyeliminowana jako naruszająca scenariusz, łamiąca tabu i podważająca wartość ustanowionego przez Boga/ bogów czy siły nadprzyrodzone porządku wszechświata.

Johan Huizinga pomija ten aspekt świętowania, przenosząc analizy jakby „na wyższy poziom”. Zakłada bowiem, że ważniejsze dla zabawy i świętowania jest przenoszenie uczestników w „inny świat”, w którym „panuje swoisty i bezwarunkowy porządek” (Ibidem, s. 24). Szczególnie wszelkiego rodzaju zawody i turnieje (np. rycerskie, turnieje zagadek) oraz wojny mają głębokie znaczenia religijne, gdyż „życie jest stawką, gra idzie o życie” (Huizinga 185, s. 159). Odnoszone jest to również do obrzędów cyklu rocznego, zmian pór roku, dojrzewania plonów i zniw. Huizinga argumentuje swoją tezę następująco:

„z chwilą gdy rezultat jakiegoś turnieju jako taki, jako osiągnięcie, ingeruje w bieg natury, łatwo pojąć, iż nieważne jest w istocie, dzięki jakiemu rodzajowi walki rezultat ów został osiągnięty. Każde zwycięstwo uprzytamnia, tj. urzeczywistnia dla zwycięzcy triumf mocy dobrych nad złymi i powodzenie grupy, która wywalczyła zwycięstwo (podkreślenie J. H.). Dlatego też gra czysto hazardowa może na równi z innymi grami, w których decyduje siła, zręczność lub przenikliwość, posiadać znaczenie sakralne, a więc wyrażać i oznaczać (podkreślenie J. H.) boskie działanie. Można nawet posunąć się dalej jeszcze: w umyśle ludzkim pojęcia szczęścia i losu bliskie są zawsze sfery sakralnej” (Huizinga 1985, s. 87-88).

I w tym Johan Huizinga ma rację, aczkolwiek nie każda rywalizacja doprowadza do śmierci przegranych, ale każda czyni zwycięzców bohaterami. Prawdą jest jednak to, że i świętowanie, i zabawa „wnosi w niedoskonały świat i zawilość życia ograniczoną w czasie doskonałość. Zabawa wymaga bezwzględnej ładu” (Ibidem, s. 24). Świętowanie zaś ten ład ustanawia.

d. Działanie angażujące emocjonalnie

Florian Znaniecki pisze, że „zabawą jest każda czynność swobodnie i samorzutnie wykonywana tylko dla pozytywnego zadowolenia, jakie daje

jej wykonanie” (Znaniński 1974, s. 259-260). Jest to zadowolenie stanem emocjonalnego zaangażowania, a nawet uniesienia, które wywołuje radość uczestników zabawy. Johan Huizinga już w definicji zabawy zwrócił uwagę na uczucie napięcia i radości przyjmując, że „radość, która nieoddzielnie związana jest z zabawą, przeradza się nie tylko w napięcie, lecz także w uniesienie. Dwa bieguny nastroju zabawy to rozpasanie i uniesienie” (Huizinga 1985, s. 39). Roger Caillois już we wstępie do swojej książki *Gry i ludzie* zaznaczał, że „gra istnieje tylko dzięki przyjemności, którą gracz w niej znajduje, pozostaje ona na łasce i niełasce nudy, przesytu czy zwyczajnej zmiany nastroju” (Caillois 1997, s. 12). Zabawa daje przyjemność, a ponadto „nastrój ludzyczny jest sam przez się labilny” (Huizinga 1985, s. 39). Życie codzienne daje zmienność nastroju, co w zasadzie nie może zaistnieć w zabawie, gdyż zrywa przyjęte przez bawiących się reguły, a tym samym przynosi rozczarowanie (Vide: Ibidem, s. 39). Zaistnieniu zabawy sprzyja poczucie nudy oraz nieprzewidywalność wydarzeń dnia codziennego, które wywołują zmiany nastroju. Jednak zabawa trwa tak długo, jak długo sprawia przyjemność.

Trudno powiedzieć czy świętowanie sprawia przyjemność, gdyż należy do wzoru kulturowego przekazywanego z pokolenia na pokolenie i przynależy raczej do obowiązku warunkowanego tożsamością społeczną. Trudno też jednak nie przyznać, że świętowaniu towarzyszy radość, a nawet uniesienie, ale w czasie świąt może się pojawić odczucie nudy wywołane nakazem ... nicnierobienia. Radość świętowania ma szczególne znaczenie dla jednostki wtedy, gdy pełni funkcje integracyjne i zaspokaja potrzebę bliskości emocjonalnej innych. Świąta rodzinne, a w Polsce w zasadzie wszystkie świąta mają charakter rodzinny, pogłębiają więź pokrewieństwa oraz osłabiają wszelkie konflikty i sytuacje konfliktowe istniejące w rodzinie, a ponadto łączą trzy czy nawet cztery pokolenia – nakazem zasiadania przy wspólnym stole. Jak pisze Jadwiga Komorowska „kultura świętowania podtrzymuje rodzinną więź emocjonalną, ale i odwrotnie – silna więź emocjonalna podtrzymuje kulturę świętowania” (Komorowska 1984, s. 174). O kulturę właśnie chodzi, czyli ponadpokoleniowy przekaz nie tylko obrzędów i obyczajów świątecznych, ale też przekazywanie niezwykłego, przepełnionego radością i miłością, nastroju świętowania. „Świąta są dla dzieci” – mówią respondenci Jadwigi Komorowskiej (Ibidem, s.: 179, 181), co wcale nie znaczy, że osoby dorosłe nie angażują się emocjonalnie w przygotowania do świąt i nie przeżywają świętowania jako takiego. Proces enkulturacji bowiem powoduje, że dążenie

do świątecznego odczuwania radości i szczęścia, staje się elementem niezbędnym społecznie. Emocjonalność przejawia się rytualnym, uroczystym i podniosłym nastrojem, który można określić jako przeżywanie czegoś wyjątkowego, niepowtarzalnego, a jednak przynoszącego nadzieję, że po świętach wszystko się zmieni, nabierze sensu i pozwoli zrealizować marzenia. Świątowanie jest symbolem gotowości realizacji wartości, która na co dzień jest tylko nieosiągalnym ideałem. Święta wywołują radość, gdyż są szczególnym rodzajem doświadczenia wewnętrznego, które daje poczucie szczęścia, zadowolenia i spokoju z przebywania z bliskimi oraz nadzieję na lepszą przyszłość. Świątowanie staje się rytuałem, który wywołuje „stan ducha” prowadzący nawet do uniesień i egzaltacji, które u osób religijnych mogą przybrać formę przeżyć o charakterze mistycznym (Vide: Mielicka 2006). Internalizowany w procesie enkulturacji „rytuał w funkcji wyrażania zachowania” doprowadza do przekształcenia stanów wewnętrznych aktora w stany publiczne. Z kolei funkcje rytuału dotyczące socjalizacji i podporządkowania sprawiają, że owe stany publiczne stają się stanami wewnętrznymi” (Rothenbuhler 2003, s. 89). Internalizacja kulturowego wzoru świątowania wywołuje zarazem jego eksternalizację rozumianą jako wewnętrzne poczucie zmanifestowania innym ludziom konieczności świątowania niezależnie od tego, w jak wielkiej zbiorowości ma to się odbywać.

Jednak bez tej atmosfery radości i szczęścia spowodowanego wspólnotą świątowania, święta nie mają sensu. Jak pisze Eric W. Rothenbuhler: „aby święto ujawniało swą siłę, niezbędna jest chęć włączenia się w nie; i trzeba to robić z sercem. Jednak jego mechanizm nie działa wobec tych, którzy opierają się jego urokowi; stanie się dla takich ludzi tandetny, bezsensowny, komiczny” (Rothenbuhler 2003, s. 71). Czas świątowania przerywa codzienność i nakazuje spełnienie rytuałów, które są puste znaczeniowo i w zasadzie nie przynoszą zadowolenia i nie mogą przynieść żadnego pożytku wtedy, gdy nie są przeżywane. Już Thorstein Veblen pisał, że „święta religijne i święta w ogóle, mają charakter daniny ściąganej od społeczeństwa. Spłaca się ją poprzez zastępcze próżnowanie, a płynący z tego prestiż zostaje przeniesiony na osobę lub wydarzenie, na cześć których święto zostało ustanowione” (Veblen 1998, s. 241). A ponadto świątowanie bez emocjonalnego zaangażowania w urzeczywistnienie idei świąt, jest powszechnym marnotrawieniem czasu i pieniędzy. W święta nie wolno pracować, jak to nakazuje kulturowy wzór świątowania, a więc nie wolno wykonywać pracy zarobkowej, której celem

jest zaspokojenie potrzeb o charakterze ekonomicznym, a nawet *stricte* egzystencjalnym. I „w ten paradoksalny sposób »pracy jako takiej« nadaje się godność przypisywaną zwykle bogactwu, które pozwala właściwie od pracy się powstrzymać” (Ibidem, s. 241). Z tego punktu widzenia świętowanie jest marnowaniem możliwości zarobienia pieniędzy, a dodatkowo zmusza wprost do wydatków, a więc rozrzutności i marnowania tego, co z takim trudem się osiągnęło. Jeszcze silniej można to określić jako przymusowe wydawanie pieniędzy na to, co nie ma żadnej użyteczności i nie przyniesie żadnego pożytku oprócz przymusowego leniuchowania lub łagodniej – odpoczynku.

A zabawa? Zabawa nie może być nudna, gdyż to spowoduje jej przerwanie. Zabawa nie może być użyteczna, a więc nie może przynosić korzyści ekonomicznych. Zabawa nie jest pracą, a więc może się łączyć z poczuciem marnotrawstwa wtedy, gdy staje się symbolem bogactwa. Jednak zabawa, tak jak świętowanie przerywa codzienność i wywołuje stan emocjonalny – radości, szczęścia i nadziei, że wszelkie problemy dnia codziennego po jej zakończeniu, jakoś same się rozwiążą.

Zakończenie

Trudno jednoznacznie określić czy Johan Huizinga miał rację porównując zabawę do świąt i świętowania, czy jednak trochę przesadził. Zresztą nie jest to pytanie zasadne, gdyż zakłada wartościowanie huizingowskiej teorii kultury, a to w postępowaniu badawczym nie powinno mieć miejsca. Bardziej zasadne wydaje się pytanie o istnienie tendencji do panludyzmu w społeczeństwie ponowoczesnym i kulturze współczesnej określonej pojęciem popularnej (też masowej). Zapewne koncepcje zawarte w książce *Homo ludens* są nadal inspirujące i mimo upływu czasu godne zastanowienia. Konsumpcjonizm i pluralizm systemu wartości jest faktem, a to powoduje, że nawet beztroska zabawa podlega zmianom interpretacyjnym. Ponadto ze względu na zmianę stylu życia oraz pojawienie się rzeczywistości określonej jako wirtualna, zachowania ludyczne dominują i stają się nadrzędnie aksjologicznie w orientacjach tożsamościowych. Zabawa obejmuje nie tylko dzieci i młodzież, ale też ludzi dorosłych, gdyż jako widowisko staje się powszechnie dostępną formą angażującą emocjonalnie wszystkich korzystających z przekazów medialnych.

Na początku XXI wieku zmienia się też religijność. Obok postawy

fundamentalnej religijnie pojawia się indyferentyzm wobec instytucji Kościoła katolickiego, selektywna, prywatna i zindywidualizowana religijność określana pojęciem duchowości. W kręgach i środowiskach społecznych, w których konsumpcyjny styl życia nie nadaje zarazem sensu istnienia, poszukiwanie sytuacji głęboko angażującej emocjonalnie staje się przyczyną nastawień egocentrycznych, a zarazem hedonistycznych wobec rzeczywistości. Poszukiwanie przyjemności, jako zasada zindywidualizowanych wyborów drogi życiowej, kieruje ludzi ku zachowaniom ludycznym. Czy jednak ponowoczesną kulturę można określić pojęciem ludycznej? Czy współczesny „człowiek zabawy” Floriana Znanieckiego jest wytworem kultury popularnej czy może odwrotnie, to kultura popularna kształtuje osobowość pokoleń żyjących na początku XXI wieku tak, że zachowania ludyczne obejmują nawet „odświętną” religijność społeczeństwa konsumpcyjnego?

Pozostawiam te pytania bez odpowiedzi, gdyż co do przyszłości – można tylko spekulować, a teraźniejszość i jej poznanie jest dla badacza zjawisk społecznych i kulturowych wyzwaniem, które warto podjąć, prowadząc intensywne badania empiryczne.

Halina Mielicka-Pawłowska

HOMO LUDENS AND SACRUM

he concept contained in the work of Johan Huizinga, who assumed the connection between fun and the „state of mind”, understood as going beyond the purely biological activity and giving rituals and religious practices for ludic behaviour is under consideration. For the Huizinga’s purpose the fun and celebration constitute a separate kind of reality, which sense is to establish an order in the universe. Both the fun and celebration relate to the unusual reality that today take the form defined by concept of spirituality. In this sense, in the post-modern society, the fun realignment reality, because make the joy and pleasure paramount and dominant in everyday life. In addition, Both the fun and celebration re-creates the reality, and thus establishes the applicable rules of the social life. Although fun brings joy, it is devoid of references to the ideas contained in the system of religious beliefs, and so supernatural responsible for the existence of good and evil in the universe. The fun is always good

because it brings joy playing, what can be dangerous for those who are isolated from taking part in it. Risky behaviours become in the post-modern society an element of fun that makes pleasure for this reason that they are „dangerous to pretend”.

The comparing of the concept of fun and celebration concluded by J. Huizinga was limited to four characteristics: freely, selfless, reproducible and emotionally involving activities. The differences lie in the fact that the celebration is not the freedom activity, because it is conditioned by the generationless cultural model and confirmed by the tradition. The celebration is not a disinterested action, because it has references to the system of religious beliefs, beliefs about the nature of magic and divisions of society into layers and classes. The celebration is cyclically repeated playback scenario, which the arrangement is deterministic in relation to the behaviour of the individual, and fun is always spontaneous, if not always, at least when the rivalry between the participants leads to unpredictable effect. However, both the fun and celebration involve emotionally because they bring joy, give a sense of happiness and hope for a better future and strengthen the identity of the individual. The difference between the fun and the celebration lies in the fact that in the fun the participation is voluntary. The celebration however, as commonly existing cultural model, applies even those who consider it to be a waste of time and money and the cause laziness. Thus, the concept of Johan Huizinga, after 75 years of its publication, it is still valid. The modern state of scientific knowledge lets to describe it more specifically, to develop, and to change to suit the cultural realities of the early twenty-first century.

Bibliografia

- Antos Jolanta, *O kłamstwie i kłamaniu. Studium semantyczno-pragmatyczne*, Wyd. Universitas, Kraków 2000.
- Berger Peter Ludwig, *Święty baldachim. Elementy socjologicznej teorii religii*, tł. Włodzimierz Kurdziel, Zakład Wydawniczy Nomos, Kraków 2005.
- Boguni-Borowska Małgorzata, *Codziennosc życia społecznego – wyzwania dla socjologii XXI wieku*, [w:] *Socjologia codzienności*, red. Piotr Sztompka i Małgorzata Boguni-Borowska, Wydawnictwo Znak, Kraków 2008, s. 53-93.
- Caillois Roger, *Gry i ludzie*, przekład Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.

- Durkheim Emile, *Elementarne formy życia religijnego. System totemiczny w Australii*, tł. Anna Zadrożyńska, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1990.
- Forstner Dorothea OSB, *Świat symboliki chrześcijańskiej*, przekład Wanda Zakrzewska, Paweł Pachciarek, Ryszard Turzyński, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 1990.
- Golka Marian, *Socjologia kultury*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2007.
- Hall Dorota, *New Age w Polsce. Lokalny wymiar globalnego zjawiska*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Kabacińska Katarzyna, *Zabawa w dawnych poglądach pedagogicznych*, [w:] *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, red. Dorota Żołądz-Strzelczyk, Katarzyna Kabacińska, Wydawnictwo Rys, Poznań 2010, s. 123-135.
- Komorowska Jadwiga, *Świąteczne zwyczaje domowe w wielkim mieście. Studium na przykładzie Warszawy*, PWN, Warszawa 1984.
- Kowalczuk Katarzyna, *Święta Bożego Narodzenia 2013 – komercyjne czy tradycyjne*, Komunikat z badań CBOS, BS/175/2013, www.cbos.pl/raporty (pobrano 8.02.2014).
- Kowska Jolanta, *Tree of life dance*, tłumaczenie Monika Zabielska, Polska Akademia Nauk, Warszawa 1991.
- Luckmann Thomas, *Niewidzialna religia. Problem religii we współczesnym społeczeństwie*, tł. Lucjan Bluszcz, Zakład Wydawniczy Nomos, Kraków 1996.
- Lurkner Manfred, *Przesłanie symboli w mitach, kulturach i religiach*, przekład Ryszard Wojniakowski, Wydawnictwo Znak, Kraków 1994.
- Mariański Janusz, *Religia w społeczeństwie ponowoczesnym. Studium socjologiczne*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.
- Mielicka Halina, *Kultura obyczajowa mieszkańców wsi kieleckiej XIX i XX wieku*, Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Kielcach, Kielce 1995.
- Mielicka Halina, *Antropologia świąt i świętowania*, Wydawnictwo Akademii Świętokrzyskiej, Kielce 2006.
- Okoń Wincenty, *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1987.
- Palczyński Tadeusz, *Społeczne podłoże zabawy*, „Zabawy i Zabawki” R. 1, nr 1-2 (1997), s. 19-35.
- Rothenbuhler Eric W., *Komunikacja rytualna. Od rozmowy codziennej*

do ceremonii medialnej, tł. Janusz Barański, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2003.

Sztompka Piotr, *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Wyd. Znak, Kraków 2002.

Sztompka Piotr, *Życie codzienne – temat najnowszej socjologii*, w: *Socjologia codzienności*, red. Piotr Sztompka i Małgorzata Boguni-Borowska, Wydawnictwo Znak, Kraków 2008, s. 15-52.

Turner Victor, *Liminalność i communitas*, tłumaczenie Ewa Dżurak, w: *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej. Kontynuacje*, red. Marian Kempny, Ewa Nowicka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2004, s. 240-266.

Turner Victor, *Las symboli. Aspekty rytuałów u ludu Ndembu*, tł. Andrzej Szyjewski, Zakład Wydawniczy Nomos, Kraków 2006.

Veblen Thorstein, *Teoria klasy próżniaczej*, tł. Janina Frentzel-Zagórska, Warszawskie Wyd. Literackie „Muza”, Warszawa 1998.

Znaniecki Florian, *Ludzie teraźniejsi a cywilizacja przyszłości*, PWN, Warszawa 1974.

Pomiędzy zabawą a rozrywką: zjawiska ludyzmu we współczesnym świecie

*Tadeusz Paleczny**

Wprowadzenie

Zabawa i rozrywka, jako formy aktywności indywidualnej i zbiorowej są nierozdzielnie ze sobą związane. Prawdziwy wydaje się sąd, że nie ma zabawy bez rozrywki i rozrywki bez zabawy. Poza wyjątkowymi sytuacjami, w których występuje społeczny przymus uczestnictwa w zabawie, choćby w związku ze świętami rodzinnymi, religijnymi czy państwowymi, zabawa jest spontaniczną, dobrowolną, akceptowalną czynnością ludzką. Znane są wszakże i takie przypadki obowiązkowego zbiorowego uczestnictwa w zabawie, narzuconego poprzez instytucje państwowe. Powszechne, publiczne świętowanie komunistycznych rocznic i ustawowo ustalonych obchodów państwowych nie kojarzyło się ani z zabawą, ani z rozrywką. Niejednokrotnie to, co dla jednych stanowi źródło relaksu, przyjemności i zabawy dla innych staje się męczarnią, obowiązkiem i przymusem. Niezależnie od niewątpliwie istniejących korelacji i zależności pomiędzy zabawą i rozrywką, mamy do czynienia z dwoma różnymi zjawiskami zarówno psychicznymi jak i społeczno-kulturowymi.

Zabawa jest, w myśl koncepcji Johana Huizingi, naturalną i wrodzoną potrzebą a zarazem predyspozycją człowieka. Ludyckość, jako społecznie i kulturowo ustalona i zdeterminowana postać zabawy, podobnie jak rozrywka – to zjawiska wzajemnie się przenikające i warunkujące (Kantor 2011, s. 31).

* Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Zabawa jest uniwersalnym i powszechnym zjawiskiem w sferze postaw, wartości, tożsamości, ale także organizacji grup i społeczeństw ludzkich. Wyrasta na gruncie aktywnego uczestnictwa, braku przymusu, spontaniczności oraz grupowej akceptacji. Zabawa, podobnie jak rozrywka prowadzi do uczucia przyjemności, wolności i dobrowolności. Jednakże zdaniem Ryszarda Kantora: „zabawa i rozrywka nie są tożsame, pierwsze pojęcie zawiera i podkreśla silny pierwiastek aktywności, drugie kładzie nacisk na bierność, odbiór” (Ibidem, s. 31), to jednak – przy najdalej idącym redukcjonizmie – trudno przyjąć, że istnieje zabawa bez uciechy i rozrywki, a rozrywka bez zabawy. Wnikając wszakże głębiej w naturę realnej, a nie analitycznej zależności pomiędzy zabawą i rozrywką, należy postawić fundamentalne pytanie czy może istnieć zabawa oderwana od przyjemności, radości i uciechy? Innymi słowy czy zabawa może obywać się bez rozrywki? Przyjęcie takiego założenia prowadzi do poszukiwań takich form zabawy, które są oparte na przymusie, obowiązku i braku przyjemności. Odpowiedź wydaje się jasna i oczywista – nie ma zabawy bez rozrywki, nawet jeżeli aktywność ludyczna uczestników prowadzi do bólu czy nawet śmierci jednych, a przyjemności i satysfakcji drugich. Różne, rytualne formy zabawy, mające związek z obrzędowością magiczną czy religijną jak np.: walki gladiatorów na rzymskich arenach, czy rytualne gry i zabawy Inków, prowadziły do śmierci i okaleczeń części uczestników ku radości i uciechu widzów. Zabawa kojarzy się z aktywnością i uczestnictwem, rozrywka z odbiorem, ale czy granica ta nie zaciera się w przypadku pewnych form zabawy również współczesnych, takich jak np.: *corrida*, wyścigi byków w Pampelunie, walki na ringu w formule MMA czy podobnych w „zabawach w kiboli i policjantów” na ulicach wielu miast? Czy pornografia, praktyki sado-maso prezentowane zwłaszcza w mass mediach nie stanowią zakwestionowania granic pomiędzy rozrywką i zabawą? Gdy jedni zabawiają innych, niekiedy kosztem swojego zdrowia, profesjonalnie, „na zimno”, w celach komercyjnych, to drudzy mają z tego powodu coś więcej niż rozrywkę?

Z głównej tezy, iż zabawa się upublicznia, formalizuje, przekształca w zorganizowany segment kultury masowej wynika konsekwencja, iż przekracza ona dotychczasowe granice etniczne, narodowe, religijne,

etyczne, organizacyjne i polityczne. Jednym słowem, że zabawa jak inne elementy kultury ulega transgresji. Transgresja jest zarazem formą samoobrony przed uniwersalizacją, merkantylizacją i formalizacją zabawy. Prowadzi do pojawiania się dwóch tendencji: ochrony tradycyjnych, wspólnotowych form zabawy w lokalnych społecznościach, etnicznych, regionalnych i narodowych grupach kulturowych, z drugiej strony do przekraczania granic jednorodnych, homogenicznych kultur i wyłanianiu nowych, subkulturowych jej postaci. Zabawa tworzy nierozzerwalny syndrom kulturowy związany z rozrywką, stając się obecnie nie tylko czynnikiem uniwersalizacji, ale także – w wielu przypadkach – podtrzymywania odrębności stawiania oporu dominującym zjawiskom globalizacji.

Głównym celem, jaki stawiam sobie w tym artykule, jest nie tyle wytyczenie granic pomiędzy zabawą i rozrywką (jest to bowiem zadanie jałowe i zgoła niewykonalne), co wskazanie na czynniki odróżniające jedną i drugą formę spędzania wolnego czasu i poszukiwania uciechy oraz przyjemności.

Zabawa a rozrywka

Pięć podstawowych czynników odróżniających zabawę od rozrywki – choć nie wyczerpują one w konkretnych, szczególnych przypadkach całego indeksu różnic – zaprezentowanych jest w poniższej tabeli.

Tabela: Typologiczne ujęcie zabawy i rozrywki

ZABAWA	ROZRYWKA
wspólnotowy	zrzeszeniowy
interaktywny	bierny
podmiotowy	przedmiotowy
grupowy, społeczny	indywidualny
spontaniczny	zorganizowany

Po pierwsze, zabawa ma charakter wspólnotowy. Rozrywka zaś jest zorganizowanym, najczęściej instytucjonalnym, komercyjnym obszarem aktywności ludzkiej. Najczęściej formy zorganizowanej rozrywki w postaci

widowisk, koncertów, pokazów, festynów, dyskotek, etc. pełnią także funkcje zabawy albo nawet nią są. Istotną właściwość zabawy polega jednak na tym, że zabawa w szczególnych zwłaszcza przypadkach świętowania, staje się formą podtrzymywania i kultywowania więzi wspólnotowych. Rozrywka skupia ludzi przypadkowo dobranych, jest co prawda zachowaniem zbiorowym, lecz opiera się na anonimowym uczestnictwie. Rozrywka jest przedsięwzięciem jednorazowym. Różnica pomiędzy zabawą a rozrywką w tym wymiarze polega także na kolokwialnych wyrażeniach językowych, kryjących jednak głęboką predyspozycję psychokulturową. Wyrażenie „idziemy na imprezę” coraz częściej zastępuje stosowane niegdyś powszechnie powiedzenie „udajemy się na zabawę”. Odpowiednikiem wspólnotowej zabawy stała się zorganizowana, dostarczana jako gotowy produkt kulturowy „impreza”. Rozrywką jest: teatr, kino, zawody sportowe, koncert muzyczny, ale także oglądanie telewizji, gry komputerowe oraz wiele innych czynności zorganizowanych i dostarczanych odbiorcy po uiszczeniu opłaty za dostęp, bilet, abonament. Zabawa jest zjawiskiem społecznym, więziotwórczym. Nie tylko integruje skupiska ludzkie, zwłaszcza na poziomie rodzinno-sąsiedzkim, lokalnym, etnicznym, jak również narodowym, ale rozwija nowe formy przynależności oraz zależności strukturalnych. Zabawa łączy ludzi, rozrywka może prowadzić do napięć, rywalizacji, konfliktów i niepokojów społecznych. Zabawa opiera się na uczestnictwie. Staje się atrybutem świętowania: w domu, rodzinie, wsi, parafii, miejscu zamieszkania. Zabawa jest zarówno źródłem, jak i wytworem kultury. Jak twierdzi Edward T. Hall jest „sytuacyjną ekstensją człowieka”, wpisanym w kontekst kultury zjawiskiem związanym z podstawową aktywnością człowieka, odnoszącą się zarówno do jego relacji z naturą, jak i innymi „ekstencjami” typu: polityka, religia, gospodarka, sport, turystyka (Hall 2011, s. 12). Istotę zabawy, jako jednej ze sfer aktywności ludzkiej wyraził w sądzie: „sugerowałbym inną możliwość, mianowicie, gdy człowiek raz zaczął rozwijać swoje ekstensje, szczególnie swój język, narzędzia i instytucje, został złapany w sieć, którą nazywam przeniesieniem ekstensji [...] człowiek oddzielił się od siebie samego i nie jest już zdolny kontrolować potworów, które sam stworzył. W tym właśnie sensie rozwinął się kosztem tej części samego siebie, którą rozszerzył, a w konsekwencji stłumił wiele

przejawów własnej natury” (Ibidem, s. 12).

Po drugie, zabawa ma charakter interaktywny. Uczestnictwo w zabawie ma z natury – poza odstępstwami od reguły – postać czynnego uczestnictwa. Polega na autokreacji, czyli podejmowania aktywnego działania zarówno w fazie przygotowania scenariusza i scenografii, jak i sporządzenia rekwizytów – zabawek. Interaktywność jednostki w zabawie wynika z miejsca i pozycji w grupie, chociaż na czas zabawy społeczne podziały ról ulegają zazwyczaj zawieszeniu. Lecz nie wszystkie. Nadal obowiązują podkreślane w zabawie poprzez ubiór, stosowane rekwizyty, dozwolone czynności i formy aktywności, kryteria płciowe czy wiekowe. Dla każdej grupy kulturowej najważniejszy jest zarazem związek z ziemią. Zabawa kojarzy się zawsze z cyklem upraw, kalendarzem świąt rolniczych. W organizowaniu wspólnotowych form zabawy biorą udział bractwa i stowarzyszenia, zarówno religijne, jak i świeckie, np. Koła Gospodyń Wiejskich, Bractwa Różańcowe czy męskie bractwa zawodowe, straż pożarna, orkiestry dęte. Bardzo ważna jest we wspólnotowej zabawie akceptacja i współuczestnictwo przedstawicieli grupy religijnej.

Pomimo zasady, że funkcją zabawy jest rozrywka, coraz częściej dochodzi współcześnie do rozerwania tej funkcjonalnej więzi. Rozrywka często przybiera postać alienacji zabawy, jej zaprzeczenia. Rozrywka staje się sposobem zabijania wolnego czasu wtedy, gdy polega na korzystaniu z gotowych produktów dostarczanych przez wyspecjalizowane instytucje i korporacje. Rozrywka oderwana od wspólnej zabawy nie stanowi obecnie wrozwiniętych społeczeństwach wielokulturowych, wyłącznego składnika więzi wspólnotowej, bowiem staje się elementem rytuału, gospodarki, funkcjonalnym segmentem kultury i systemu społecznego. Zabawa i rozrywka stają się ważnym elementem nie tylko kultury, ale także mechanizmem i segmentem polityki, gospodarki i systemu organizacji oraz instytucji społecznych. Różne formy zabawy zostają wyrwane ze swojego kulturowego, wspólnotowego kontekstu i lokowane są w innych. Muzyka hip-hopowa oderwana została od czarnego wielkomiejskiego „getta” i przeniesiona do „białych”, peryferyjnych dzielnic i środowisk młodzieżowych. Flamenco jako wyznacznik stylu życia małej, ekskluzywnej grupy etnicznej, jest niezwykle popularne – nie tylko jako taniec, ale cała subkultura – w Japonii. W społeczeństwach wielokulturowych

takich jak amerykańskie i zachodnioeuropejskie, w których współwystępuje i rywalizuje ze sobą w kulturowej sferze wiele różnych form, postaci i rodzajów rozrywki skonfigurowanych ze sobą w różnorodnych, międzykulturowych kontekstach i sytuacjach dochodzi do zjawisk transkulturacji i transgresji. Zabawa przekroczyła już dawno granice tradycyjnej wspólnoty wiejskiej. Przeniosła się – używając metafory – ze wsi do miasta. Przemieściła się ze wspólnoty do zrzeszenia. Z prywatnej, wspólnotowej sfery rodzinno-sąsiedzko-lokalnej przeniosła się do olbrzymich sal widowiskowych, dyskotek, do różnych telewizyjnych, medialnych, wielomilionowych czy wręcz miliardowych widowisk. Jak twierdzi Neil Postman, „nasza polityka, religia, programy informacyjne, sport, oświata i handel zostały przekształcone w przyjemne dodatki do show-biznesu, i to przeważnie bez żadnych protestów czy nawet większego zainteresowania. W efekcie jesteśmy narodem będącym o krok od zabawienia się na śmierć” (Postman 2006, s. 20).

Zabawa, przekształcając się w zorganizowaną, dostarczaną do odbiorcy rozrywkę, ulega komercjalizacji i merkantylizacji. Urynkowienie zabawy oznacza w istocie rzeczy zaprzeczenie jej podstawowej wspólnotowej funkcji. Oznacza ono w istocie rzeczy cały syndrom cech i zjawisk towarzyszących ludyzmowi i przemianom wzorów zabawy w procesach globalizacji, prowadząc do uprzedmiotowienia uczestników zabawy, konsumpcyjnego charakteru uczestnictwa, rosnącej roli organizatorów i menedżerów ludyzmu, tworzących we współczesnym świecie sektor przemysłu rozrywkowego. Obroty i dochody tego sektora zaczynają dzisiaj przekraczać zyski korporacji paliwowych i zbrojeniowych. Show biznes jest dzisiaj jednym z centralnych zjawisk nie tylko kultury czy organizacji życia społecznego, ale także globalnej gospodarki i ekonomii.

Potrzenie, zabawa ma charakter podmiotowy a rozrywka przedmiotowy. Nikt nam zabawy nie organizuje, sami tworzymy jej społeczne, organizacyjne i estetyczne ramy. Ludyczny charakter zabaw ludowych obejmuje także prezentowanie własnej tężyzny, umiejętności ważnych dla społeczności lokalnej: kultury pasterskiej, wspinania się na słup, posługiwania narzędziami, np. siekierą (ciupagą). Sposobem zabawy bywało także uczestnictwo w bójkach, jako formach utrzymywania relacji pomiędzy sołectwami, częściami

wsi. Te formy zabawy uległy oderwaniu od swego kulturowego, wspólnotowego podłoża. Bójki, „ustawki” przeniesione zostały do wielkomiejskich środowisk kibiców. Genetycznie związane z dążeniem do reaktywowania wspólnotowości stają się namiastką, protezą tej więzi. Wyrażają potrzebę wspólnotowości, przenosząc ją na obszar subkultur, pełniących rolę zastępczych wspólnot. Przedmiotowy charakter rozrywki wiąże się z dominacją gotowych produktów ludycznych. Jednym z nich staje się także masowy ruch turystyczny, w którym ludzie traktowani są jak klienci, a nie partnerzy, odbiorcy, twórcy, użytkownicy czy dysponenci środków zabawy.

Współczesna kultura i zabawa, opierają się na mechanizmach transakcji i wymiany. Wszystko jest w niej na sprzedaż i wszystko do kupienia. Uczestnicy kultury i odbiorcy zabawy dzieleni są według kryteriów stopnia dostępności, mierzonej nie tylko poziomem rozwoju technologicznego, ale i ilością środków pieniężnych. Ważnymi konsumentami, odbiorcami kultury zabawy – stają się nie tylko nowe kategorie społeczne klasy średniej, single, ale coraz powszechniej dzieci, nastolatki, uczniowie. „Kiedy dzisiaj przemierzamy się stadnie po przepastnych halach supermarketów, co rusz potykając się o działwę obojga płci, która z wypiekami na twarzy zdąża do działu królestwa zabawek, gdzie zapada się na długie minuty, nie mamy wątpliwości, że dzieci to bardzo ważny składnik kultury konsumpcyjnej” (Burszta i Kuligowski 2005, s. 27).

Po czwarte, zabawa jest czynnością społeczną. Dalej, obok wątpliwości czy zabawa zawsze służy niesieniu radości, przyjemności, czy zawsze jest dobrowolna i afirmowana, pojawia się inna, czy rozrywka jest zawsze czynnością społeczną? Przyjmuje się w ślad za Johannem Huizingą, że zabawa jest zawsze zjawiskiem kulturowym, grupowym (Vide: Huizinga 1985, *passim*) czy za Bogusławem Sułkowskim, iż „zabawa jest rodzajem kontaktów między ludźmi, wyrazem ich potrzeby wspólnego działania bądź przeżywania” (Sułkowski 1984, s. 7), nadając tym samym zabawie cech aktywności społeczno-kulturowej. Istnieje wszakże wiele rodzajów zabawy – pytanie czy rozrywki – uprawianej indywidualnie, samotnie, w zaciszu domowym, na łonie natury, w środowisku biurowym; przy komputerze, z dostępem do gier i multimedialnych scenariuszy. Czy gdy bawię się z kotem bądź psem, albo jeżdżę dla przyjemności konno, to jest to akt czynności

ludycznej i czy można go połączyć z rozrywką? Gdy poluję i strzelam do jelenia lub lwa, to jestem we współczesnym świecie myśliwym czy osobą poszukującą rozrywki? Gdy ludzie samotnie, ale masowo, przeglądają strony pornograficzne – o czym świadczy statystyka „wejść” do sieci – to się bawią czy szukają rozrywki? A gdy za to płacą? Czy kolejny atrybut zabawy, jej bezinteresowność, spontaniczność, nie stoi w sprzeczności z dominującymi zorganizowanymi, masowymi, komercyjnymi formami rozrywki?

Grupowy – oznacza to, że zabawa jest czynnością zbiorową, gromadną, skupiającą ludzi należących do jednego środowiska społecznego. Nie liczą się w tym przypadku różnice społeczne zamożności czy pozycji społecznej, gdyż w jednym kręgu, czy korowodzie uczestniczą zarówno młodzi jak i starzy, mężczyźni, kobiety oraz dzieci, bogaci i biedni, wykształceni i nie posiadający wykształcenia. Zabawa jest egalitarna i demokratyczna, wszyscy tworzą nową formę uspołecznienia, gdyż w grupie zabawowej każdy może stać się najważniejszym uczestnikiem.

Zabawa nie jest czymś odrębnym, niezależnym, oderwanym od życia społecznego i kontekstu kulturowego w jakim występuje. Jest z jednej strony czymś indywidualnym, przeżywanym, autentycznym i spontanicznym, z drugiej zaś czymś zewnętrznym, narzuconym przez presję grupy, kulturową koniecznością czy społecznym zobowiązaniem. Jak utrzymuje Edward T. Hall, „żadna kultura, którą znam lub o której słyszałem, nie wykształciła należytej równowagi potrzeb sytuacyjnych człowieka. Stało się tak częściowo dlatego, że człowiek »udomowił« siebie samego niewiele widząc o swej własnej naturze. Wydaje się, że niektóre kultury odniosły większy, inne mniejszy sukces w »udomowieniu« swoich członków, co jest zresztą trudne do wykazania. O ile wiem, nie przeprowadzono żadnych studiów porównawczych na temat, w jakim zakresie człowiek zaspokaja swoje potrzeby sytuacyjne w układach kulturowych” (Hall 2011, s. 141).

Kluczem do zrozumienia przemian, jakim podlega ludyzm, ludyczność, zabawa i rozrywka jako zjawiska społeczno-kulturowe jest to, co Edward T. Hall nazywa „układem kulturowym”, jako wytworem porządku społecznego i ładu kulturowego we współczesnych społeczeństwach. Zjawiska kulturowe, w tym zabawa, ulegają transferowi i transformacji, przenosząc się

ze społeczeństw monocentrycznych, homogenicznych, monochromicznych do wielokulturowych policentrycznych, heterogenicznych, polichromicznych systemów społecznych. Jak stwierdziłem w innym miejscu:

„zabawa, formy ludyzmu, zjawiska związane z formami i sposobami spędzania wolnego czasu podlegają przemianom w procesach globalizacji, tak jak wszystkie zjawiska kulturowe. Dynamika tych przemian jest znacznie większa niż przykładowo zmiany kodów komunikacyjnych, języka, religii czy identyfikacji terytorialnej. Zabawa w coraz większym stopniu łączy, a nie dzieli, chociaż pozostaje dla wielu grup kulturowych elementem ekskluzywnej tożsamości »oporu«, czynnikiem umożliwiającym zakorzenienie oraz podtrzymywanie granic odrębności lokalnej społeczności kulturowej” (Paleczny 2011, s. 11).

Zdaniem cytowanego wcześniej etnologa, „konsekwentnie kulturowe rozumienie zabawy pozwala uniknąć nieporozumień, umożliwia wyodrębnienie jej jako niedającego się sprowadzić do czegokolwiek innego typu aktywności ludzkiej. Przyjmując antyredukcjonistyczną postawę, ujrzymy wyraźnie fundamentalną różnicę pomiędzy życiem na serio/ powagą/ a zabawą” (Kantor 2011, s. 33). Czy na pewno to, co rozumiemy przez życie „na serio”, co wiąże się z pracą zawodową, zarabkowaniem, pełnieniem ról da się oddzielić, nawet czysto analitycznie od tego, co kojarzy się z zabawą? Czy zawsze we wszystkich bądź przynajmniej w dominujący sposób zabawa nie ma nic wspólnego z wykonywaniem ról społecznych polityka, kapłana, uczonego czy robotnika? Gdzie zatem tkwi realna granica pomiędzy zabawą, rozrywką, a innymi formami aktywności społecznej: gospodarczej, politycznej czy religijnej? Czy da się wytyczyć taką, nawet szeroką granicę pomiędzy zabawą i rozrywką, pomiędzy przyjemnością a przykrością, dobrowolnością a przymusem, spontanicznością a regułami instytucjonalnymi? Czy formy zabawy, uprawiane w obozach koncentracyjnych, polegające na przymusowym zabawianiu przez więźniów swoich oprawców i strażników mają jeszcze coś wspólnego z zabawą czy już nie? Czy przymusowa prostytutka, stanowiąca dla jednych uciechę, dla innych cierpienie to rozrywka? Czy pornografia w sieci, dostępna także dla dzieci i małoletnich to rozrywka czy coś innego? Czy różne formy walki, zarówno te oficjalne jak i nielegalne, to zabawa, rozrywka

czy inny sposób katharsis i rozładowania psychicznych i społecznych napięć? Czemu służą wyścigi samochodowe „na śmierć i życie” albo gry hazardowe, w których jedni uczestnicy przegrywają swój majątek, a inni się bogacą ich kosztem? Kto ponosi koszty zabawy i rozrywki, a kto czerpie z niej korzyści? Czy prostytutka i nierząd, również homoseksualny, mają coś wspólnego z medialnymi projektami typu *reality show*, w których uczestnicy wystawiają „na sprzedaż” swoje osobowości w celu zabawiania innych?

Tego typu wątpliwości nie negują ani nie znoszą dominującego związku zabawy i rozrywki, rodzą jednak pytania o zakres tej korelacji i zależności? Zwłaszcza w świecie, gdy zabawa odrywa się coraz częściej od swojego społecznego i kulturowego podłoża, gdy „dzięki” mass mediom, internetowi możemy dowolnie zmieniać czy ukrywać tożsamość, przybierać różne postaci i wcielenia, ukrywać się za *nickami* czy sztucznie wykreowanymi *avatarami*? Coraz bardziej zabawa wiąże się z multimedialnymi, wirtualnymi „światami”, obszarami, w których zaciera się granica pomiędzy tym, co jest zabawą czy rozrywką, a stylem życia, subkulturą, pracą i zarabkowaniem. Zabawa, tak jak inne elementy kultury, zwłaszcza towarzysząca zabawie sztuka, przekraczają wszelkie granice nie tylko przestrzenne ale i semiotyczne, etyczne i czasowe.

Po piąte, różnica pomiędzy zabawą i rozrywką, co zostało już wyraźnie powiedziane, tkwi w motywacji i psychologicznej predyspozycji. Uczestnictwo w zabawie, jeżeli nie ma stać się tylko formą spędzania wolnego czasu, relaksu i rozrywki ma charakter spontaniczny. Spontaniczność udziału jest w pewnym sensie paradoksem, bo polega także na społecznym przymusie. Żeby uczestniczyć we wspólnocie należy także brać udział w zabawie. Spontaniczność polega na nastawieniu psychicznym i na predyspozycji douczestnictwa w festynie, festiwalu, świętowaniu. Spełnieniem spontaniczności zabawy jest zapewne karnawał: w różnych odsłonach prezentowany zwłaszcza podczas świąt kościelnych czy wiejskich. Ukoronowaniem i syntezą związków pomiędzy zabawą i rozrywką, spontanicznością a obowiązkiem, rytuałem a potrzebą jest Las Vegas i karnawał w Rio de Janeiro.

Różnorodność form i odmian zabawy i rozrywki we współczesnym, globalizującym się świecie jest wyznacznikiem złożoności i wielokulturowości społeczeństw. Wielość i różnorodność odmian zachowań ludycznych jest z jednej

strony konsekwencją tradycji, historycznych procesów tworzenia się różnych form zabawy w różnych grupach kulturowych, z drugiej następstwem kontaktu i zderzenia międzykulturowego. Przenikanie się, miksowanie, nakładanie na siebie kultur w czasach masowych ruchów turystycznych, migracji, mobilności przestrzennej, rozwoju komunikacji multimedialnej, zwłaszcza internetowej – to zjawiska wywierające wpływ na wszystkie elementy kultury, także, a może szczególnie także na zabawę. Zabawa staje się czynnikiem transgresji, dyfuzji, demokratyzacji, egalitaryzacji, uniwersalizacji kulturowej, z drugiej – składnikiem tradycji plemiennej, etnicznej, narodowej i cywilizacyjnej. Staje się łącznikiem międzykulturowym, służy jednak także podtrzymywaniu odrębności kulturowej lokalnych i narodowych wspólnot. W modelu „supermarketu kulturowego” Fryderyk Chopin stał się idolem i symbolem kultury chińskiej i japońskiej w większym stopniu bodaj niż francuskiej czy polskiej, ale pozostaje komponentem tożsamości kulturowej każdej z wymienionych kultur (Vide: Mathews 2005). Baseball czy amerykański *football* są wyznacznikami odrębnej, wielokulturowej tradycji amerykańskiej cywilizacji, posiadają wszakże ludowe, etniczne, wielowiekowe tradycje, wyrastające na gruncie ludycznych zachowań Celtów, Szkotów, ale także rdzennych mieszkańców Ameryki. Gra w pałanta, rugby, różne odmiany zespołowych gier i zachowań ludycznych wytworzyły grunt dla synkretycznego jeżeli chodzi o rodowód, instrumentu i elementu amerykanizacji imigrantów wywodzących się z różnych grup kulturowych.

Uważane za „amerykańskie” formy zachowań ludycznych, gry zespołowe i towarzyszące im zjawiska kibicowania, uczestnictwa w rozgrywkach, są w istocie rzeczy „iloczynem” a nie sumą, nową konfiguracją elementów kultur składowych, symbolem przestrzeni międzykulturowej, ale zsyntetyzowanej i zamkniętej w zjawisku uważanym za wytwór kultury amerykańskiej. Las Vegas jest symbolem amerykańskiego uniwersalizmu, jednym z wyznaczników globalizacji poprzez zabawę. Znajdziemy wszakże w Las Vegas, oprócz indiańskiego wigwamu, stylizowane na starorzyskie, babilońskie w formie wnętrza, elementy scenografii, które wypełnione są różnokulturowymi rozrywkami, od egipskiego tańca brzucha, poprzez występ akrobatów chińskich, po koncerty idoli popkultury. Jednym z symboli Las Vegas jest ruletka, z drugiej

jednak wielokulturowa, ekumeniczna, choć w zasadzie areligijna tradycja zawierania małżeństw. Las Vegas kojarzy się z Elvisem Presleyem, Polakom może z Violetą Villas, ale ilość i różnorodność skojarzeń ściśle związana jest z synkretyczną, w dużej mierze także hybrydalną zasadą łączenia różnych tradycji kulturowych w jednym, uniwersalnym modelu rozrywki. Las Vegas jest odmianą supermarketu kulturowego w dziedzinie rozrywki, zabawy. Wszelkie wytwory kulturowe ulegają w tym modelu zasadzie merkantylizacji, utowarowienia, stając się produktem konsumpcyjnym.

Zakończenie

Współcześnie rozrywka, zabawa, jako spędzanie wolnego czasu coraz częściej oderwane jest od poczucia relaksu, przyjemności. Zabawianie innych, własna zabawa bywa zajęciem żmudnym, męczącym i trudnym. Zabawa skierowana jest na konsumenta, na zaspakajanie jego potrzeb i gustów. Supermarkety nie służą wyłącznie spełnieniu funkcji kupowania i sprzedawania, pełnią też funkcje centrów rozrywki, miejsc do spędzania wolnego czasu. Życie rodzinne przenosi się do supermarketów. Marketyzacja kultury ma wiele elementów składowych, jedną z nich jest przenoszenie niedzielного, odświeżonego życia rodzinnego do centrów handlowych. Więzi wspólnotowe bywają podtrzymywane i utrwalane dzięki konsumpcji. Zabawa jest formą konsumpcji, aktywności indywidualnej i grupowej. Zabawa bywa też coraz bardziej kosztowna, uczestnictwo, nawet bierne, wymaga odpowiednich inwestycji w rekwizyty, „gadżety”, niezbędne do właściwego usytuowania w sieci interakcji ludzkiej. Kultura coraz bardziej opiera się na infrastrukturze ludzkiej, związanej z zaspakajaniem ludzkich potrzeb.

Konsekwencje przemian ludyzmu i ludyczności we współczesnym świecie prowadzą do prostej konsekwencji, że zabawa coraz bardziej przekształca się w rozrywkę.

Tadeusz Paleczny

BETWEEN PLAY AND ENTERTAINMENT. LUDUS MANIFESTATIONS IN CONTEMPORARY WORLD

The entertainment, the fun, as a spending of the free time more and more is detached from the feeling of relaxation, pleasure. The entertaining others, own entertainment is sometimes burdensome task, tiring and difficult. The fun is aimed at the consumer, to satisfy their needs and tastes. Supermarkets do not serve only to meet the buying and selling functions, also perform the functions of entertainment centres, places to spend of the free time. The family life moves to supermarkets. Marketization of the culture has many components, one of which is to move Sunday, festive family life at shopping centres. Community bonds tend to be supported and fixed through consumption. The fun is a form of consumption, individual and group activities. Also the fun is sometimes more and more expensive, the participation, even passive, requires adequate investment in props, „gadgets”, necessary for the proper positioning in the ludic interaction networks. The culture increasingly based on ludic infrastructure associated with human responding to the satisfying of the human needs.

The consequences of changes ludism and ludicity in the modern world lead to a simple consequence that the fun increasingly transformed into entertainment.

Bibliografia

Burszta Wojciech, Kuligowski Waldemar, *Dalsze przygody kultury w globalnym świecie*, Wydawnictwo Muza, Warszawa 2005.

Hall Edward T., *Poza kulturą*, tłum. Elżbieta Goździak, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.

Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka i W. Wirpsza, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa 1985.

Kantor Ryszard, *Spółeczeństwo konsumpcji zabawy. Przypadek polski*,

[w:] *Wąż w raju. Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, red. Ryszard Kantor, Tadeusz Paleczny i Magdalena Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 31-55.

Mathews Gordon, *Supermarket kultury. Kultura globalna a tożsamość jednostki*, tłum. Ewa Klekot, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2005.

Paleczny Tadeusz, *Zabawa w czasach globalizacji*, [w:] *Wąż w raju. Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, red. Ryszard Kantor, Tadeusz Paleczny i Magdalena Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 9-29.

Postman Neil, *Zabawić się na śmierć*, tłum. Lech Niedzielski, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2006.

Sułkowski Bogusław, *Zabawa. Studium socjologiczne*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 1984.

Pierwiastek ludyczny we współczesnym sporcie.

Analiza na przykładzie sportów tradycyjnych

*Bartosz Prabucki**

Wprowadzenie

Ludyczność, zabawa są to pojęcia, które coraz częściej pojawiają się w pracach badaczy reprezentujących różne dziedziny nauki. Po latach ignorowania tych zjawisk szeroko się w pracach badaczy reprezentujących różne dziedziny nauki. Po latach ignorowania tych zjawisk szeroko rozumiana dziedzina ludyczności doczekała się większego zainteresowania naukowego. Nic w tym dziwnego – zabawa, gra, sport, rozrywka to nie tylko analityczne kategorie naukowe, „ciekawostki” z jakiejś wydzielonej przestrzeni pozostającej „poza zwykłym życiem”, ale też zjawiska dnia codziennego, występujące we wszystkich chyba społecznościach ludzkich i mające swoje wyraźne podłoże społeczne (Vide: Paleczny 1997, s. 19-33).

Zainteresowanie zjawiskiem ludyczności przybrało na sile po opublikowaniu dzieła Johana Huizingi *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (2007). Pierwsze wersje tej pracy były odrzucane przez wydawców z uwagi na „zbyt daleko idące postrzeganie znaczenia zabawy w kulturze”²⁹. W 1938 roku została jednak praca ta opublikowana. Od tej pory odwoływanie się do tego dzieła stało się niejako „obowiązkiem” każdego badacza związanego z szeroko rozumianą teorią zabawy. Nie znać prac Huizingi,

* Akademia Wychowania Fizycznego w Poznaniu

²⁹ Informacja własna na podstawie rozmowy z Panem prof. dr hab. Wojciechem Lipońskim.

to nie znać istoty znaczenia zabawy dla kultury i życia społecznego człowieka. Rodzajem uzupełnienia omawianej pracy było dzieło Rogera Cailloisa pt. *Gry i ludzie* (1997), w której dopracował on zaproponowane przez Huizingę ogólne ujęcie cech formalnych zabawy i stworzył dobrze znaną teoretykom zabawy klasyfikację gier i zabaw, która choć wymagająca zapewne systematycznych uzupełnień, wciąż jednak wydaje się być użyteczna analitycznie (Vide: Ibidem).

Popularność pracy *Homo ludens* i wspomniane wyżej odwoływanie się do niej było na tyle duże, że Ryszard Kantor określił to zjawisko jako „dyktat poglądów Johana Huizingi” (Kantor 2013, s. 16). Autor zauważył przy tym, że o ile należy docenić doniosłość poglądów tego badacza, o tyle należy wyraźnie zaznaczyć, że pisał on w dużej mierze o grze/zabawie³⁰ w kulturach archaicznych, następnie starożytnych, mających z reguły odmienny od współczesnego, bardziej wspólnotowy i głęboko sakralny charakter, włączających zabawę do swojego codziennego życia, ale czyniących to w sposób jakościowo odmienny od dzisiejszego świata zabawy, który ma wymiar postnowoczesny – jest światem konsumpcji, dążenia do przyjemności sterowanej przez mass media i specjalistów od świata przemysłu rozrywkowego. Odnoszenie się zatem do Johana Huizingi, analizując współczesny świat zabawy, jest ryzykowne i czasem bywa nieuprawnione (Vide: Ibidem, s. 16-17).

Zgadzając się z tymi istotnymi dla odpowiedniej recepcji pracy *Homo ludens* w dzisiejszych czasach, uwagami można zadać sobie w tym miejscu pytanie: czy w świecie powszechnej konsumpcji, dążenia do przyjemności, ale kosztem zatracania istotnych wartości w życiu człowieka, jest jeszcze miejsce dla zabawy rozumianej bardziej „tradycyjnie”, bliższej choćby nieznacznie dawnej, opisywanej przez Huizingę? Innymi słowy – czy istnieje jeszcze taka dziedzina kultury, w której zabawa jako huizingowska „funkcja sensowna” ma jeszcze szansę zaistnieć? Czy taką sferą może być szeroko rozumiany sport?

Sport a ludyczność – zanikające związki?

Zdaniem niektórych badaczy sport jest podsystemem zabawy

³⁰ Jak podkreślają polscy tłumacze omawianego dzieła oryginalnemu, holenderskiemu słowu „spel”, używanemu przez Huizingę, odpowiadają dwa polskie terminy „gra” i „zabawa”.

(Vide: Lipoński 2004, s. 224). Czy jednak jest w nim jeszcze miejsce na „pierwiastek ludyczny”?

Johan Huizinga pisał, że sport „opuszcza” sferę ludyczną. Jego zdaniem „przy wzrastającej systematyzacji [reguł rozgrywki – B. P.] i zdyscyplinowaniu gry z czasem zaczyna nieco zanikać jej czysto ludyczna treść” (Huizinga 2007, s. 304). Autor zwrócił uwagę, że dzieje się tak między innymi wskutek profesjonalizacji sportu. „Postawa zawodowego gracza nie jest już prawdziwie ludyczna; nie ma w niej już spontaniczności i beztroski” (Ibidem). Huizinga stwierdził zatem, że „w społeczeństwie współczesnym sport zaczyna stopniowo oddalać się coraz bardziej od sfery czysto ludycznej i staje się elementem sui generis: nie jest już zabawą, ale też nie jest powagą” (Ibidem). Należy pamiętać, że autor pisał te słowa w pierwszej połowie XX wieku. Nie mógł zatem zaobserwować późniejszej gigantomanii sportu nowoczesnego. Całe XX stulecie bywa określane mianem „fascynującego wieku sportu” (Lipoński 2012, s. 517), a piłka nożna wręcz „postfutbolem”, wskazując na jej zupełnie nową jakość w postnowoczesnym świecie konsumpcji, mass mediów, technicyzacji i komercjalizacji (Vide: Czubaj, Drozda, Myszkowski 2012). Z uwagi na rosnące znaczenie profesjonalizacji sportu, o której wspomniał już Huizinga, jego komercjalizacji, podporządkowaniu prawom wolnego rynku, reklamy etc., należy się zgodzić, że dla sfery ludycznej pozostaje tu mniej miejsca niż dawniej.

Myślę jednak, że jest to zbyt jednostronne podejście. Nawet w zachowaniach zawodowych sportowców daje się zauważyć specyficzny „pierwiastek ludyczny”. Widowiskowe zagrania, „bawienie się grą”, spontaniczna radość po strzeleniu bramki czy zdobyciu punktu okazywana chociażby przez taniec i inne formy na wskroś przecież ludyczne etc. są tego wymownymi przykładami. Tym bardziej dotyczy to kibiców. Być może są oni zewnątrzsterownymi odbiorcami stworzonego specjalnie na ich hedonistyczne i konsumpcyjne potrzeby widowiska sportowego. Tym niemniej, jak wynika nie tylko z moich obserwacji, „bawią się” oni przecież doskonale (czy „meksykańska fala” ma jakiś inny cel poza ludycznym?), a cała sfera widowiska sportowego może im się jawić jako „dobra zabawa”. Wojciech Burszta, pisząc o piłce nożnej, zauważył, że „mimo poddania futbolowych

praktyk nieuchronnej logice GPS-u (globalnego przemysłu sportowego), pierwotny, ludyczny wymiar piłki nożnej nie daje się wyeliminować” (Burszta 2012, s. 12). Wydaje się zatem, że ów „pierwiastek ludyczny” można odnaleźć nawet w świecie nowoczesnego sportu. Tym niemniej kategoria „powagi” z pewnością jest coraz powszechniejsza w tego typu sporcie kreowanym na „produkt”, konsumowanym i wprzężonym w mechanizmy nowoczesnej ekonomii, wolnego rynku, mass mediów i globalizacji.

Aspekt ludyczny pozostaje natomiast bardziej widoczny (wręcz esencjalny) w typie sportu, zaniedbanego niegdyś na świecie, a dziś powoli przywracanego do życia – sportów tradycyjnych.

Pierwiastek ludyczny w sportach tradycyjnych

Wojciech Lipoński określił sporty tradycyjne jako „współzawodnictwo fizyczne o początkach sięgających epoki przedindustrialnej, tak plebejskich jak rycerskich” (Lipoński 2004, s. 33). Do ich najczęstszych cech zalicza się ich lokalność, silniejsze związki z tożsamością etniczną danych społeczności ludzkich, amatorskość, dostępność dla wszystkich, słabszy element rywalizacji, silniejsze wątki rytualne, etc. (Vide: Blanchard 1995). Ich popularność na całym świecie wzrasta. Stają się ponownie odkrywanym elementem tożsamości kulturowej społeczności ludzkich różnego typu. Ich fenomen polega na tym, że lepiej przystają do współczesnej rzeczywistości społeczno-kulturowej, niż mogłoby się wydawać (Vide: Ibidem, s. 254-258). Wykazują przy tym istotny potencjał stania się dziedzina kultury sportowej, która aspekt ludyczny w rozumieniu „huizingowskim” uczyniła wręcz warunkiem *sine qua non* swojego istnienia.

Sporty tradycyjne a ludyczność w rozumieniu Johana Huizingi

Johan Huizinga nadał zabawie nowego, rzadko wcześniej dostrzeganego znaczenia. Uważał nawet, że szeroko rozumiana ludzka kultura wyrasta w zabawie i jako zabawa. Zastanówmy się zatem czy ten czynnik ludyczny można odnaleźć w sportach tradycyjnych.

Huizinga wyróżnił szereg cech formalnych gry/ zabawy. Przyjrzyjmy się im i spróbujmy je odnaleźć w opisywanych tu typach sportów.

Pierwszą, główną cechą zabawy jest **swoboda**. Jak pisze Huizinga: „dziecko i zwierzę bawią się, ponieważ znajdują w tym przyjemność, i właśnie na tym polega ich swoboda. [...] Zabawę można w każdej chwili przerwać lub też całkiem jej zaniechać. Nie zostaje narzucona koniecznością fizyczną, a tym bardziej obowiązkiem moralnym. Nie jest zadaniem. Zabawę uprawia się w czasie wolnym” (Huizinga 2007, s. 21). Zwłaszcza w przypadku dziecka swoboda, wolność „bawienia się”, wydaje się bardzo istotna.

Jak jest w tym kontekście ze sportami tradycyjnymi? Udział w nich, jak wynika z moich doświadczeń, jest najczęściej swobodny i dobrowolny. W każdej chwili można go zakończyć i wrócić do niego w dowolnym momencie. Tutaj swoboda może być rozumiana jeszcze szerzej jako swobodna możliwość organizacji danego sportu tradycyjnego, ponieważ nie wymagają one z reguły specjalistycznego sprzętu ani wydzielonego terenu do gry. Są oczywiście wyjątki. Polskie sporty takie jak palant czy szkielel straciły swoją popularność wskutek rozrastania się dużych miast i braku miejsca do gry w te wymagające sporej przestrzeni gry. Tym niemniej jest wiele sportów tradycyjnych, które takiego warunku nie stawiają. W szwedzką grę rzutną kubb można przykładowo grać dosłownie wszędzie na niewielkiej przestrzeni, a sprzęt do niej kupić za niewielką kwotę w jednym ze szwedzkich marketów, mających swoje sklepy w Polsce. Wiele jest takich sportów i gier tradycyjnych, których siłą jest właśnie swoboda rozgrywania w niemal dowolnym miejscu i czasie, co nie jest tak częste w przypadku sportów nowoczesnych (choć oczywiście też możliwe).

Z zabawą i sportem tradycyjnym jako pewnym swobodnym, dostarczającym po prostu przyjemności, radości i wolności zajęciem dziecka (i nie tylko) wiąże się inna, niezwykle istotna, a w dzisiejszych czasach często niedostrzegana cecha tego typu zjawisk ludycznych. Mam tu na myśli **autoteliczność**. Zdaniem Huizingi zabawa nie musi pełnić żadnej „funkcji” poza celem samym w sobie, jest bezinteresowna. Jak pisze autor zabawa „znajduje się poza procesem bezpośredniego zaspokajania konieczności i żądz, a nawet ów proces przerywa. [...] Przebiega sama przez się, dokonywana zaś

jest dla zadowolenia, jakie mieści się w samym jej dokonywaniu” (Ibidem, s. 22). Bawimy się zatem po prostu „dla zabawy”. Przypomina mi to jedną ze scen polskiego filmu z 2006 roku pt. *Jasminum* w reżyserii Jana Jakuba Kolskiego. Mała dziewczynka idzie w niej w towarzystwie mnicha i podskakuje. Mnich pyta ją: „czemu skaczesz?” Ona na to: „żeby skakać”. W dzisiejszym świecie, w którym często dominuje chłodna kalkulacja, myślenie, jaką „funkcję” ma pełnić dana czynność, dostrzeganie autoteliczności zabawy wydaje się nie być takie proste. Tymczasem o to właśnie w istocie w zabawie przecież chodzi. Pełni ona oczywiście istotne funkcje społeczne. Tadeusz Paleczny wyróżnił na przykład funkcję integracyjną, edukacyjną czy ekonomiczną (Paleczny 1997, s. 19). Należy się z tym, rzecz jasna, zgodzić, co zauważył już Huizinga. Tym niemniej, nawiązując zwłaszcza do wspomnianej wyżej zabawy dziecka, jego pierwotną motywacją do bawienia się wydaje się być ona sama, właśnie autoteliczna chęć „zabawy dla zabawy”.

A jak jest ze sportami typu tradycyjnego? Całkiem podobnie. One również pełnią istotne funkcje społeczno-integracyjne, turystyczne, tożsamościowe i inne, o czym pisałem w innych miejscach (Prabucki 2012, s. 161-170). Dla dziecka jednak udział w tego typu sportach wydaje się mieć pierwotne znaczenie autoteliczne. Z moich praktycznych doświadczeń wynika, że dzieci świetnie się bawią, grając na przykład w polską pierścieniówkę, kapelę czy *grele*, szwedzki *kubb*, rzut podkową, zabawy z liną etc. Nie sądzę jednak, że zastanawiają się wówczas jakie ten czy inny sport ma pełnić dla nich „funkcję”. Po prostu się bawią. To z ich rodzicami rozmawiamy o tym, jakie znaczenie właśnie w kategoriach funkcjonalnych mają tego typu sporty i gry tradycyjne. Dziecku natomiast wystarczy czynny udział w zabawie. Wydaje mi się, że autoteliczność zabawy w rozumieniu huizingowskim widoczna jest właśnie w przypadku sportów tradycyjnych, zwłaszcza wtedy, gdy biorą w nich udział dzieci. Jeśli chodzi o wskazywaną także przez Huizingę, jako ważną, związaną z autotelicznością cechę formalną zabawy – **bezinteresowność**, tu też należy zauważyć, że jest ona właściwsza dla sportów i gier typu tradycyjnego, niż dla sportów nowoczesnych. W tych ostatnich bowiem interesowność zawodowych graczy, a także wielu osób związanych profesjonalnie z szeroko rozumianą sferą świata sportu i rozrywki (w tym sportu „jako” rozrywki) jest

zrozumiały i nie wymaga uzasadnienia. W sportach tradycyjnych natomiast cel poza samą zabawą też oczywiście, jak już wspomniałem istnieje. Tym niemniej są one najczęściej amatorskie, biorący w nich udział gracze nie zarabiają na tym (poza wyjątkami – np. profesjonalni gracze w niektóre z odmian *peloty* baskijskiej). Są zatem bardziej bezinteresowni w grze. Nie mówiąc już o sportach tego typu, w których biorą udział dzieci. Dla nich autoteliczność i bezinteresowność zabawy są cechami jeszcze częstszymi, niż w przypadku udziału osób dorosłych.

Kolejną cechą gry/ zabawy, na którą zwrócił uwagę Huizinga jest jej **antytetyczny charakter**. Oznacza to według autora, że gry/ zabawy „przeważnie rozgrywają się »między« dwoma partiami” (Huizinga 2007, s. 81). O ile nie jest to warunek konieczny, o tyle należy przyznać, że wiele zabaw/ gier charakteryzuje się podziałem na dwie, przeciwstawne drużyny. Co prawda, nie musi temu podziałowi towarzyszyć współzawodnictwo, rywalizacja o zwycięstwo. Owo współzawodnictwo zdaniem Huizingi miało w historii ludzkości niezwykle kulturotwórczą funkcję. Uważał on, że ów pierwiastek współzawodnictwa w wielu elementach kultury można w dużym stopniu również uznać za zabawę, nawet jeśli jest ona bardzo poważna w swoim przebiegu i znaczeniu. W związku z tym rywalizacja sportowa w formie zawodów jest zdaniem Huizingi, zabawą w tym sensie, że „wyrażają one [zawody – B. P.] przecież wszystkie formalne i również niemal wszystkie funkcjonalne znamiona gry lub zabawy” (Ibidem, s. 83). A zatem: „na pytanie czy mamy prawo zaliczać zawody jako takie do kategorii zabawy, można bez ogródek odpowiedzieć twierdząco” (Ibidem, s. 84).

Można zauważyć pewną sprzeczność między tym, co Huizinga pisał o sporcie, w którym pierwiastek ludyczny, jego zdaniem zanika, a zawodami o charakterze współzawodnictwa, które jednak autor kwalifikuje do kategorii zabawy. Zostawiając to jednak na boku, należy przyznać, że owo **współzawodnictwo** jest także charakterystyczne dla współczesnych sportów i gier nowoczesnych. Tu wygrana, stawka, ryzyko, niepewność czy napięcie, o których także pisze Huizinga mają niemałe znaczenie. W przypadku tradycyjnych sportów i gier sytuacja jest nieco inna.

Współzawodnictwo w sportach tradycyjnych też istnieje,

gdyż wiele z nich ma także antyteliczny charakter. Przykładem może być polska pierścieniówka, w której dwa zespoły grają przeciwko sobie. Przerzucanie piłki przez otwory w taki sposób, żeby nie złapał jej przeciwnik i żeby upadła na boisko po jego stronie siatki ma charakter rywalizacyjny. Czasem liczy się punkty. Są zwycięzcy i pokonani. Nawet w tradycyjnym szwedzkim *kubbie*, w jego pełnej wersji dwie drużyny starają się przewrócić drewniane klocki drużyny przeciwnej za pomocą celnego rzutu pałeczkami. Na koniec ich zadaniem jest zabicie tzw. „króla”, czyli największej figury ustawionej na środku pola gry. Ta, która uczyni to jako pierwsza, „wygrywa”. Huizingowska kategoria wygranej, rezultatu końcowego, typowy dla gier/ zabaw element rywalizacji, towarzyszące temu z pewnością napięcie i niepewność wyniku oczywiście mają tu swoje mniejsze lub większe znaczenie. Tym niemniej różnica między sportami nowoczesnymi a tradycyjnymi jest zasadnicza. W tych pierwszych rywalizacja, zwycięstwo są często najważniejsze. Wiemy doskonale, że ta chęć wygranej stanowi motywację przesłaniającą nieraz graczom inne wartości gry, zwłaszcza te związane z mającą globalny zasięg ideą *fair play*. „Zawodnicy będą grali w duchu *fair play*” – słyszę z ust komentatora przed kolejnym meczem piłkarskiego mundialu w Brazylii. Po czym następuje komentarz w trakcie rozgrywki – „zawodnik wykazał się boiskową inteligencją. Widział, że rozwija się niebezpieczny kontratak, więc sfaulował rywala, zatrzymując akcję”. Jego zagranie przeciwko owemu „duchowi *fair play*”, bycie świadomym huizingowskim „psujem zabawy”, który łamie przepisy gry, zostało tu ocenione pozytywnie i nazwane zachowaniem inteligentnym. „Dobro zespołu” było ważniejsze niż zachowanie *fair*, z którym intencjonalny, „taktyczny” faul ma niewiele wspólnego.

W sportach tradycyjnych jest najczęściej inaczej. Tu rywalizacja istnieje, ale schodzi wyraźnie na drugi plan. Widać to na przykład podczas takich imprez sportowych jak Światowe Igrzyska Sportu dla Wszystkich TAFISA. Ostatnie tego typu wydarzenie odbyło się w lipcu 2012 roku w litewskim Siauliai. Brałem w nim aktywny udział. Jego istotą jest prezentacja i możliwość praktycznego zagrania w szereg sportów i gier tradycyjnych, pochodzących z całego świata. Miałem okazję wziąć udział w sportach pochodzących z Hiszpanii, Belgii, RPA, Stanów Zjednoczonych, Łotwy

czy Japonii. Jako polska „reprezentacja” zaprezentowaliśmy z kolei kilka rodzimych sportów i gier, takich jak pierścieniówka, kapela czy *grele*. Podczas rozgrywek w pierścieniówkę można było mówić nawet o pewnej „rywalizacji”. Grały ze sobą dwie drużyny, często międzynarodowe, składane spontanicznie z różnych chętnych osób, bez żadnych podziałów na wiek, płeć, pochodzenie etc. Czasem liczono punkty, byli „wygrani” i „przegrani”. Tu jednak nie miało to większego znaczenia. Zdecydowanie ważniejsza była, jakby powiedział Huizinga, „funkcja sensowna” zabawy: radość, spontaniczność, uczucie odprężenia, tak istotny śmiech, a przy tym integracja międzykulturowa poprzez aktywny udział w grze. W innych sportach polskich nie liczono nawet punktów, chociaż jakiś rodzaj współzawodnictwa i tu zapewne istniał. Wynikał z istoty tych gier, ich podstawowych zasad ruchowych, które Małgorzata Bronikowska nazywa za Eugeniuszem Piaseckim „zrębem ruchowym” (Bronikowska 2013, s. 53), a Pere Lavega „logiką wewnętrzną” (Lavega 2006, *passim*). Tutaj jednak kategoria śmiechu wysuwała się zdecydowanie na pierwszy plan. „Autentyczna zabawa” – powiedziałaby zapewne Huizinga. Jeśli chodzi o sporty innych narodów, w których brałem czynny udział, tu sytuacja oczywiście była różna, tak jak różne są sporty i gry na całym świecie. Grając w amerykańskie *shuffleboard*, przypominające „*curling* na trawie” czy łotewską grę *novus* „rywalizowałem” z innymi uczestnikami. W innych przypadkach, jak na przykład belgijski *popinjay shooting*, czyli strzelanie pionowe z łuku do piłek (kiedyś do papug) celem ich strącenia bądź też południowoafrykański *jukukei*, gdzie zadaniem jest przewrócenie wbitego w ziemię palika za pomocą rzutu odważnikiem, rywalizacja nie miała żadnego znaczenia. W każdym z tych sportów udział, śmiech, radość z doświadczania sportu „w działaniu” i integracja międzykulturowa były ważniejsze. Oczywiście należy mieć na uwadze, że tego typu igrzyska sportów tradycyjnych mają charakter festiwalu sportu dla wszystkich: tu atmosfera śmiechu, przyjaźni, interakcji, odprężenia jest oczywiście „wskazana” i taki jest też jeden z głównych celów tego typu imprez sportowych. Mają służyć one wzajemnemu poznawaniu się ludzi z całego świata, uczeniu się wspólnej egzystencji poprzez „odkrywanie sportów i gier tradycyjnych” (5th TAFISA 2012). Czy na co dzień sytuacja w omawianym kontekście wygląda w przypadku sportów i gier tradycyjnych

podobnie? Z pewnością bywa różnie. Z uwagi na to, że zróżnicowanie sportów i gier tego typu na całym świecie jest ogromne. W przypadku niektórych, zmierzających w stronę sportów nowoczesnych, nawet olimpijskich (jak mająca takie aspiracje *pelota* baskijska), ich pierwiastek agonistyczny, rywalizacyjny jest z pewnością silniejszy. Oglądałem na przykład mecze *peloty*, w których rywalizacja była wyraźna, „poważna”. W przypadku innych sportów i gier tradycyjnych, jak prezentowane głównie w formie pokazowej podczas różnego rodzaju ludycznych w swoim charakterze świąt, festiwali, spektakli etc. sporty siłowe (np. baskijskie *herri kirolak*, czyli sporty wiejskie), rywalizacja ma przebieg niejako „pokazowy”, chociaż notuje się także typowe dla nowoczesnego sportu „rekordy”, są zwycięzcy, mistrzowie, etc. W wielu jednak przypadkach sportów tradycyjnych współzawodnictwo, jeśli nawet jest, ustępuje miejsca takim cechom zabawy jak wspomniane już: śmiech, odprężenie, przyjemność, radość, a także współpraca, poznawanie siebie nawzajem, integracja społeczna, uczenie się szacunku i tolerancji poprzez wspólny udział w grze. Oczywiście w czasach „pogoni za hedonizmem”, „konsumpcją”, „ekonomiczną funkcją społeczeństwa”, tego typu cechy i wartości sportów i gier tradycyjnych bywają czasem zagrożone, nie zawsze doceniane, czasem wręcz wykpiwane jako „nostalgiczne patrzeć w przeszłość”. Jest to jednak błędna ich interpretacja. Są to bowiem często formy kultury fizycznej, które mogą być doskonale pogodzone z wymogami postnowoczesnego świata jako na przykład „sporty dla wszystkich”. Jak czytamy w przewodniku TAFISA, wydanym z okazji wspomnianych 5. Igrzysk Sportu dla Wszystkich w litewskim Siauliai „sport dla Wszystkich może być doskonałym środkiem do radzenia sobie ze współczesnymi i przyszłymi wyzwaniami globalizującego się świata” (Ibidem, s. 7).

Z kategorią „sportu dla wszystkich” wiąże kolejną, niewyartykułowaną wprost przez Huizingę, ale zrozumiałą niejako samą przez się, cechę zabawy. Huizinga nazywa zabawę „czynnością”, zwracając w ten sposób niejako uwagę na to, że udział w zabawie musi mieć charakter **aktywny**. Badacze zauważyli tymczasem, że dzisiejszy udział wielu ludzi w sporcie jest bardziej bierny. Jak pisze Tadeusz Paleczny „z upływem czasu, wraz z przejmowaniem w coraz większym stopniu funkcji zabawy przez wyspecjalizowane instytucje

kulturowe, jej uczestnicy coraz wyraźniej zaczęli się dzielić na bawiących i bawionych” (Paleczny 1997, s. 25). Do tych pierwszych autor zaliczył między innymi sportowców, do drugich kibiców. Udział tych ostatnich w sporcie jest mniej aktywny. Owszem pełen emocji, głębokiego, czasem wręcz metafizycznego zaangażowania w przebiegającą rozgrywkę (udział szamanów z Meksyku, Kamerunu czy Algierii i odprawianie przez nich rytuałów magicznych, mających przynieść powodzenie ich drużynom podczas mundialu w Brazylii!), aktywnego odbioru docierających do nich treści, uczestnictwa w rozgrywce na trybunach i „bliższego” doświadczania poprzez bezpośrednie wspieranie swoich zespołów, ale nadal bierny w tym znaczeniu, że nie są oni czynnymi uczestnikami wąsko rozumianej gry. Oni też „grają”, ale ma to bardziej metaforyczny, niż dosłowny wymiar. A w zabawie, rozumianej „po huizingowsku” chodzi o jej doświadczanie w praktyce. Ryszard Kantor zwraca w tym kontekście uwagę na ciekawą, ludyczną inicjatywę tzw. „zabawy w przeszłość”, w której na przykład grupy rekonstrukcyjne odtwarzają dawne turnieje rycerskie (Vide: Kantor 2013, s. 140-148). Jak pisze autor „zabawa w przeszłość wymaga całkowicie odmiennego rodzaju aktywności, wymaga zaangażowania głębszego, trwalszego. Jest to zabawa uczestnicząca, aktywna, czyli w istocie zabawa »prawdziwa«, jakby kwintesencja zabawy” (Ibidem, s. 131). Jego zdaniem bierność odbioru danego widowiska (u niego tzw. „zabawy przeszłością”, czyli spektakli historycznych, organizowanych na przykład przez władze miasta dla swoich mieszkańców i turystów) sprawia, że możemy je określić bardziej jako rozrywkę niż zabawę. Można to odnieść także do biernego udziału kibiców czy widzów w rozgrywkach sportowych, chociaż „pierwiastek ludyczny” jest tu także widoczny. Tym niemniej, „prawdziwą” zabawą ma być zabawa aktywna.

Tu szczególnego znaczenia nabierają sporty tradycyjne. W ich przypadku aktywny udział jest preferowanym wręcz typem uczestnictwa w kulturze fizycznej. Wspomniany już ruch „sportu dla wszystkich” i organizowane igrzyska mają właśnie taki wymiar – sport ma być tu dostępny dla każdego. Wspomniałem już, że na tego typu igrzyskach każdy może zagrać we wszystkie dostępne formy aktywności fizycznej. W przypadku niektórych z nich trzeba oczywiście wykazać się pewną odwagą (na przykład

w przypadku estońskiej huśtawki, zwanej *Kikking*, która obraca się o 360 stopni czy też holenderskiego *fierljeppen*, gdzie trzeba za pomocą tyczki przeskoczyć kanał rzeczny).

Podczas naszych działań praktycznych, polegających na prezentowaniu i aktywnej promocji sportów i gier tradycyjnych w różnych miejscach w Polsce i za granicą, zachęcamy wszystkich chętnych do czynnego udziału w wymienionych już sportach i grach, takich jak pierścieniówka, kapela, kubb, przeciąganie liny, rzut podkową, grele i inne. Oczywiście, szczególnie zainteresowane są dzieci, których zabawa wydaje się najbardziej zbliżać do pierwotnej ludyczności w rozumieniu huizingowskim. Tym niemniej dorośli także bawią się doskonale. Wielokrotnie obserwowałem jak początkowo podchodzący do tego z rezerwą rodzice dzieci, które brały udział w tych sportach i zachęcały ich do wzięcia aktywnego udziału, po przełamaniu owych oporów, bawią się z typową dla ludycznego wymiaru człowieka radością, niemal z dziecięcym zapałem i satysfakcją. Także osoby starsze, co jest niezwykle istotne w społeczeństwie, w którym panuje kult młodości, a starszym osobom grozi wykluczenie społeczne, biorą udział w tych sportach. Czasem są one dla nich dostosowywane, innym razem nie ma takiej potrzeby. Nieraz słyszałem początkowy ich opór, wyrażający się w określeniu: „ja jestem na to za stara/ y”. Jak się jednak okazywało, wcale tak nie było i autentyczna zabawa dawała im dużo satysfakcji.

Tu należy zastanowić się czy udział w sportach i grach tradycyjnych jest zawsze dostępny dla wszystkich? Z pewnością nie. W przypadku przytaczanej już *peloty* baskijskiej i innych sportów, uważanych za tradycyjne, ale kierujących się w stronę profesjonalizacji, udział jest coraz bardziej zarezerwowany dla wybranych. Inne, jak na przykład wywodzące się z dawnych czynności pracy sporty siłowe, charakteryzują się tak wysokim stopniem trudności (na przykład ogromnym ciężarem używanego do rywalizacji sprzętu), że trudno jest wziąć w nich aktywny udział. Tym niemniej nawet w przypadku tego typu sportów, dokonuje się nieraz ich „przybliżenia”, udostępnienia dla wszystkich chętnych. I tak na przykład, podczas mojego pobytu w Kraju Basków, oglądałem wspomniane już mecze *peloty* baskijskiej. Mój udział był zatem bardziej bierny, byłem widzem siedzącym na trybunach. Ale dzięki

warsztatom *peloty*, organizowanym w tym samym miejscu co rozgrywki meczowe i prowadzonych przez miejscowych instruktorów, mogłem zagrać w różne odmiany *peloty*, obejrzeć i doświadczyć sprzętu z nim związanego. Tu już mój udział był bardziej czynny.

Oczywiście w przypadku sportów nowoczesnych też istnieją starania o to, aby przybliżyć je większej liczbie chętnych osób poprzez na przykład organizowanie tzw. „campów” piłkarskich, koszykarskich czy siatkarskich, do których dostęp mają dzieci i nie tylko. Profesjonalizacja sportu nowoczesnego zawęża grono uczestników aktywnych. W igrzyskach olimpijskich czy turniejach rangi mistrzowskiej mogą brać czynny udział tylko najlepsi. Sporty tradycyjne pozostają natomiast bardziej otwarte na tak ważny, aktywny w nich udział każdego, stanowiąc pewną egzemplifikację udziału w „autentycznej”, czyli aktywnej czynności zabawowej w rozumieniu Johana Huizingi.

Wśród innych cech charakterystycznych dla zabawy, jakie wyróżnił omawiany autor, można jeszcze wskazać wyodrębnienie zabawy ze zwyczajnego życia i jej ograniczenie w czasie i przestrzeni czy też istnienie niewzruszonych reguł gry i związana z nimi, wspomniana już – kategoria „psuja zabawy” oraz pojawiające się już przy okazji omawiania innych cech formalnych zabawy, kategorie napięcia, radości i odprężenia towarzyszących rozgrywce.

Jeśli chodzi o pierwszą cechę, oczywiście jest ona charakterystyczna też dla wielu dzisiejszych dyscyplin sportowych. W przypadku sportów i gier tradycyjnych, ich ograniczenie czasowe jest mniej ścisłe niż w wielu sportach nowoczesnych. Uczestnicy grają dopóki sami tego chcą. Podobnie z przestrzenią. W wielu sportach i grach tradycyjnych jest ona wydzielona i w pewien sposób „uświęcona” – jak powiedziałby Huizinga, co ma dzisiaj bardziej formalny niż sakralny wymiar (choć zdarzają się jeszcze związki sportów tradycyjnych z religią). Z uwagi jednak na to, że brać w nich mogą udział z reguły wszyscy chętni, przestrzeń jest elastycznie modyfikowana – można „zmniejszać” bądź „zwiększać” przestrzeń gry (na przykład odległość od siebie drewnianych klocków w szwedzkiej grze *kubb*). Większa jest tu zatem elastyczność i tak ważna dla zabawy swoboda.

Nawiązując do reguł gry, są one także bardziej elastyczne niż

w sportach nowoczesnych. Oczywiście muszą obowiązywać, czego staramy się pilnować w czasie rozgrywek podczas prowadzonych przez nas zajęć. Reguły bowiem zapewniają rozgrywce płynność i sens. Nie powinno być tu miejsca dla huizingowskiego „psuja zabawy”. W pierścieniówce przykładowo sens ma rozgrywka tylko wtedy, kiedy nie blokuje się otworów, przez które ma przelatywać piłka, własnym ciałem. Podobnie jest w przypadku wielu innych sportów i gier tego typu.

Na koniec tych porównawczych rozważań, zwrócę jeszcze uwagę na wspomniane już cechy zabawy: radość, odprężenie, zadowolenie czerpane z udziału w zabawie. Huizinga nie czyni jednoznacznego, antytetycznego zestawienia między kategoriami zabawy i powagi. Uważa, że ta pierwsza może być poważna i całkowicie absorbować gracza, co nie odbiera jej pierwiastka ludycznego (Vide: Huizinga 2007, s. 22). Zwraca uwagę, że już w jego czasach sport nowoczesny zatracił ten element właśnie z uwagi na stawianie się coraz bardziej poważnym, chociaż nienależącym jeszcze do kategorii powagi (Ibidem, s. 304-305). O ile, jak już wspomniałem, nie do końca się z tym zgadzam, o tyle można zauważyć, że nowoczesny, sprofesjonalizowany sport, przynajmniej dla jego aktywnych, czyli w rozumieniu autentycznej zabawy, „właściwych” uczestników, może w sposób istotny element radości, zadowolenia czy śmiechu zatracać.

Tymczasem w sportach i grach tradycyjnych, z uwagi zapewne na ich wspomniane wyżej cechy, zwłaszcza autoteliczność, bezinteresowność i mniejszą rolę „zacieklej” rywalizacji, kategorie śmiechu, radości, odprężenia wydają się być wciąż silne i adekwatne. Dzieci, dorośli, osoby starsze – jak wynika z moich obserwacji – bawią się doskonale w niektóre z tych sportów jak się wydaje – „czują” je właśnie jako, jak powiedziała by Huizinga, „nie tak pomyślane”, jakby pozostające poza poważnym, „szarym” życiem, a przez to może nawet nieodbierane czasem zbyt poważnie, ale po prostu pozwalające na tak potrzebną w dzisiejszych czasach radość z uczestnictwa w ciekawej, różnorodnej, dostępnej dla wszystkich kulturze ruchu.

Zakończenie

Johan Huizinga w omawianej tu pracy, kreśli doniosłą wizję zabawy

jako czynnika kulturotwórczego, w której i jako która wyrasta w zasadzie ludzka kultura. Ostrzega jednak przed traktowaniem wszystkiego jako zabawy. Tak nie jest i nie o to chodzi autorowi. Tym niemniej zwraca on uwagę na istotne znaczenie „pierwiastka ludycznego” w wielu epokach i dziedzinach ludzkiego życia. Zauważa przy tym, że od mniej więcej XIX wieku element ludyczny zaczyna w kulturze ludzkiej zanikać. Dominuje wówczas jego zdaniem, pozytywistyczna powaga, kult pracy etc. (Vide: Huizinga 2007, s. 296-300). „Możemy powiedzieć o wieku XIX – pisze Huizinga – że we wszelkich przejawach kultury czynnik ludyczny cofa się na zdecydowanie dalszy plan” (Ibidem, s. 300). Kończąc swą pracę ten wybitny holenderski myśliciel podkreśla jednak, że pewne treści ludyczne pozostały w wielu sferach ludzkiego życia. Uważa on, że pierwiastek ludyczny jest wręcz niezbędny dla człowieka, a to czy będzie on umiał odróżnić powagę od zabawy, odpowiednio je wyważyć i podjąć właściwe decyzje, zależy od indywidualnego sumienia każdego człowieka. „W każdej świadomości moralnej – pisze – opartej na uznaniu sprawiedliwości i łaski do końca nierozwiązany problem: zabawa czy powaga – milknie na zawsze” (Ibidem, s. 329).

Należy tu zapytać – co z czasami współczesnymi? Czy pierwiastek ludyczny będzie miał swój udział w dalszych dziejach ludzkości czy też będzie zanikał? Wydaje mi się, że należy opowiedzieć się za pierwszą opcją. Zabawa, ludyczność to kategorie zjawisk wyjątkowo „przystawalne” do opisu dzisiejszej rzeczywistości społeczno-kulturowej. Współczesna zabawa przybiera często, jak już wspomniałem, zupełnie inny charakter niż w czasach opisywanych przez Huizingę. „Wprzężona” w świat społeczeństwa konsumpcyjnego, co zauważa Ryszard Kantor, może zatracić swoją autentyczność, pierwotne wartości, bezinteresowność i inne właściwości „prawdziwej” zabawy. Dzisiaj, jak twierdzi ten autor, dawniejsze rozróżnienie na rozrywkę i zabawę powoli się zaciera. Tworzy się jego zdaniem, nowy typ homo ludens (człowieka zabawy).

W świecie wszechobecnej konsumpcji, hedonizmu, powaga zaczyna schodzić na drugi plan, ale zabawa przybiera niepokojące formy. Staje się „produktem” przygotowywanym na potrzeby rynku – jest „popyt” na zabawę, musi być i „podaż”. W związku z tym wiele dziedzin kultury,

takich jak religia, sztuka, historia, nauka i inne zaczynają „sięgać” po motyw ludyczne, żeby zachęcić do „konsumpcji” oferowanych przez nie „towarów” bądź „usług”. Zdaniem Kantora także indywidualna i zbiorowa tożsamość człowieka zaczyna kierować się w stronę „tożsamości konsumenta”, a zabawa stanowi jedną z jego najważniejszych potrzeb. Przestaje jednak mieć charakter sakralny, być związana z dawnymi kulturami lokalnymi i małymi społecznościami ludzkimi, przybierając wymiar totalny. Autor pyta zatem „czy taka rzeczywistość postnowoczesnego świata »totalnej« zabawy i konsumpcji (albo: raczej konsumpcji zabawy) nie staje się czasem na naszych oczach wręcz »antykulturą«?” (Kantor 2013, s. 254). W tym kontekście szczególnego znaczenia nabierają te dziedziny kultury, które mają przynajmniej szansę i wykazują potencjał zachowania pewnych tradycyjnych cech i wartości zabawy, a przez to kultury. Taką szansę mają sporty i gry typu tradycyjnego. To w nich bowiem tak ważne cechy zabawy jak autoteliczność, bezinteresowność, związki z innymi dziedzinami kultury (nawet religią), a zatem wprężenie w reguły społecznego życia ludzi i tworzenie między nimi związków społecznych (funkcja kulturotwórcza) i inne, wydają się nadal istnieć i mieć szansę rozwoju.

Oczywiście, unikając naiwnego podejścia do proponowanego tu zagadnienia, należy wyraźnie powiedzieć, że może się tak stać pod warunkiem, że sporty i gry tradycyjne będą „przystawać” do wymogów współczesnego życia, stanowiąc raczej alternatywną, ale uzupełniającą dotychczasowe formy spędzania wolnego czasu propozycję, oferującą aktywny, pełen istotnych wartości, bardziej autentyczny udział w grze/ zabawie czy szerzej: kulturze ruchu, a nie rodzaj „nostalgicznego”, romantycznego „wzdychania” za przeszłością – czasami bardziej „autentycznej” zabawy. Badacze zwracają uwagę, że te formy sportów i gier należy dobrze wyselekcjonować, pozwolić dzieciom wybrać, które z nich im odpowiadają i mają szansę stać się ich „sportami przyszłości”. Należy unikać ich przesadnej „sportyfikacji”, gdyż będą się zbliżać do sportów nowoczesnych, w których jak wspomniałem, element ludyczny jest mniej widoczny, „folkoryzacji”, ponieważ wówczas grozi im „sztuczność” i pozbawienie oryginalnego kontekstu kulturowego

i „pedagogizacji”, bo wtedy mogą stać się jedynie mechanicznie wprowadzanymi elementami zajęć z zakresu wychowania fizycznego, bez zachowania ich odpowiedniego kontekstu (Vide: Barreau 1998; Naul 2004).

Przy odpowiednim, krytycznym do nich podejściu wykazują one jednak potencjał przywracania społecznościom ludzkim tak potrzebnego, ale właściwie rozumianego pierwiastka autentycznej ludyczności. Jest to być może wizja przyszłości. Na całym świecie coraz liczniejsze są inicjatywy zmierzające do przywracania sportom i grom tradycyjnym ich roli w społeczeństwie i kulturze i kultywowania tworzonych przez nie wartości. Być może dzięki nim dziecięca (ale nie infantylna czy jakby powiedział Huizinga – puerylna), pierwotna radość z zabawy dla samej siebie zostanie odnowiona w przyszłości.

Bartosz Prabucki

BETWEEN PLAY AND ENTERTAINMENT. LUDUS MANIFESTATIONS IN CONTEMPORARY WORLD

Playful and ludic activities are categories becoming more and more popular among social scientists. These phenomena are inscribed into social and cultural reality, being a part of people's everyday lives. In the contemporary world however, this “ludic element” seems to be different than in the past.

The author tries to find this playful element in the contemporary sport, paying special attention to the specific form of sport – traditional sports that have been rediscovered and are more and more popular and appreciated all around the world. The author analyses the most important formal features of play, described thoroughly by famous Dutch cultural historian – Johan Huizinga, trying to find and interpret them into traditional sports.

Bibliografia

Barreau Jean Jacques, *Traditions festives, activites ludiques et spectacle sportif*, [w:] *Les jeux populaires. Eclipse et renaissance*, red. J. J. Barreau, G. Jaouen,

FALSAB, Morlaix 1998, s. 19-25.

Blanchard Kendall, *The Anthropology of sport. An introduction*, Bergin and Garvey, Westport, Connecticut – London 1995.

Bronikowska Małgorzata, *Słowiańskie tradycje ludowych form kultury fizycznej na przykładzie wybranych narodów*, Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań 2013.

Burszta Wojciech J., *Postfutbolowa aura*, [w:] *Postfutbol. Antropologia piłki nożnej*, red. Mariusz Czubaj, Jacek Drozda, Jakub Myszkowski, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2012, s. 7-13.

Caillois Roger, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Volumen, Warszawa 1997.

Czubaj Mariusz, Drozda Jacek, Myszkowski Jakub, *Postfutbol. Antropologia piłki nożnej*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2012.

Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Aletheia, Warszawa 2007.

Kantor Ryszard, *Zabawa w dobie społeczeństwa konsumpcyjnego*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2013.

Lavega Pere, *Games and society in Europe*, Asociacion Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, Valencia 2006.

Lipoński Wojciech, *Rochwist i palant*, Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań 2004.

Lipoński Wojciech, *Historia sportu*, PWN, Warszawa 2012.

Naul Roland, *Do Today's Children need Traditional Games or Future Sports?* [w:] *Games of the Past – Sports for the Future?*, red. G. Pfister, Academia Verlag, Sankt Augustin 2004, s. 157-162.

Palczyński Tadeusz, *Spoleczne podłoże zabawy*, „Zabawy i zabawki”, 1997, R. 1, nr 1-2, s. 19-33.

Prabucki Bartosz, *Sporty tradycyjne jako element dziedzictwa kulturowego Polski i Europy*, [w:] *Aktywność i sprawność fizyczna w edukacji, sporcie i promocji zdrowia*, red. R. Szeklicki, J. Maciaszek, W. Osiński, Wydawnictwo Naukowe Bogucki, Poznań 2012, s. 161-170.

5th TAFISA World Sport for All Games Participant's Book, Wydawnictwo „Titnagas”, Siauliai 2012.

From “Homo ludens” to “Homo addictus”: what is the danger of modern game industry?

*Elena A. Reprintceva**

In the article the author analyzes Johan Huizinga’s conception and compares the main theoretical positions in the frames of game and modern game practice; the main problems concerning modern game culture of Russian youth are also displayed. The author underlines some specific features of youth game culture. A special attention is paid to the tendency of game hedonization.

Game as a product of education

Game as a natural and limited cultural product is a mean of human education, also it is a factor of social experience forming and approbation of natural existential power. In this case game becomes an element of culture, it is not something stable and static because it changes in the way that culture changes. Game is not only a derivative part of culture, it is also a tool of cultural senses and values making, it is a way of changing culture itself. In the relation between game and culture there is a double-sided connection which is their influence on each other and inter-conditionality.

In the framework of Russian and foreign culturology the phenomenon of game is observed very prominently, however game still hides a lot of puzzles, those attract lots of researchers who want to reveal them. Most often game attracts attention at the time of social reformation while strength of cultural values and norms of are subjected to trial.

Modern man is disoriented in a social and cultural environment today, experiencing difficulties in making up his own social biography, choosing life

* Kursk State University Russia

goals which could save a kind of cultural characteristic and feeling of ethnic identity. In such conditions the actuality of Huizinga's game conception arises. Game is considered to be a source of beauty which actualizes its value in a relation with culture (Huizinga 1992, p. 63).

Being a universally recognized leader of game phenomenon research in the frame of culturology, Huizinga observed the influence of game on culture as an aim of his study. He also emphasized that „culture in its initial phases has some specific features of game, which can be presented in game forms and game atmosphere” (Ibidem, p. 61). As did the predecessors, Huizinga tried to open the essence of game, studying its interpretations. He considered that game is „a free-will action or activity made inside some stable limits of a place and time according to free-will rules aimed to a goal made inside and accompanied with a filling of tension and joy, which is also can be compared with a feeling of «another existence», different from real life” (Ibidem, p. 41).

Drawing parallels between ideas of Huizinga and modern game culture it is obvious that it has lost all the specifics of a human game. A state of a modern man is infantile which is quite opposite to a game state. Team games as a „pulse of culture” (J. Huizinga) need players' „automatism and individualism”. Today it is obvious that escalation of new technical game forms is on its peak. This can be called a form of a game self-expression of a human of our time, which came to our life little by little and was not noticed. However, the role of game in a present life gains its importance; the process of game socialization and making it an element of culture is picking up its speed. Mass media in this case play a huge part, replication in a huge volume its cultural samples. In many respects it promotes expansion of hedonism (leisure industry), which provides unlimited potential for intensive production and reproduction of game forms.

Many researchers (Vera Abramenkova 2000; Igor Andreev 1998, Alexander Asmolov 2000, Anatoly Mudrik 1991, Johan Huizinga 1937; and others) drew attention to the fact that during vigorous social and political changes the role of different shows and performances arises, which mostly used by politicians in order to distract youth from politic intrigues and to satisfy human desires: „panem et circenses”. Television games, shows and programs are based on huge industry of entertainment. TV games are aimed at different types of suggestion: influencing audience by means of the main heroes; influencing on emotions and feelings of TV viewers and participants; propaganda of stereotypes and images; slang and phraseological units making

and introducing, which are easily acquired by young people, etc. All the facts observed above should be contrasted with game organized by pedagogues, who can help students to orient in the contemporary system of values, make up the relationships in modern, controversial world and teach them to set up contacts choosing adequate situations and ways of communication. In modern society the tendency of enlargement of entertainment spheres is stimulated by technical progress and progress of communication ways. At the same time the need of „banal entertainments, rough sensations, desire to massive shows” is increasing. It is difficult not to agree with Huizinga in that all these events and phenomena are accompanied by devaluation of moral values when illiterate people join different game clubs (game community) (Vide: Huizinga 1992, p. 231-238). Modern social and cultural situation is characterized by a widely spread phenomenon – „gaming” i.e. Penetration of game into all spheres of human existence. As a result the emasculation of game values and senses comes, which leads to devaluation of culture matter (Vide: Kravchenko 2002, p. 149; Retunskikh 2002, p. 67).

Simplification of game forms weakens cultural and moral potential. Culture, being absorbed by primitive game makes human life also primitive, revealing in simple games.

Enormous stream of shows performed as innovative game projects became very popular today, are oriented on realization of hedonistic functions and suppression of individual freedom only. A child meets such pressure of innovative technologies as well as an adult, but unfortunately child cannot resist its harmful effect and cannot oppose them with one’s experience, activate will-power or just switch off TV or computer, being under effect of virtuality. As a result a child loses oneself and loses a feeling of reality starting to feel oneself a part of a virtual world.

Modern researchers of child game (Vyasheslav Beylin 2004, Oleg Gazman 2002, Irina Freshman 2003 and others) consider hedonistic function of game as an important one - as well as developmental, teaching and socializing function. This tendency is explained by a speedy forming „global meta-culture of happiness, comfort and satisfaction” (Khangurov 2011, p. 3).

Hedonism is a Greek word for „delight”, it is characterized as an ethical aim of a personality. According to this idea the nature of a man is a desire of delight that is why all the values and orientation should be turned to the real good. People wrestle or play for something, it can be victory or different

kinds of delight. Victory itself can be cheered by a group of celebrating people which was remarked by Huizinga as an action of a player to conquer, win and which „reduces easiness and carelessness of a game” (Huizinga 1992, p. 63). This is a very particular feature of hazardous game which is called by Huizinga as a special cultural object, however he emphasizes its unproductiveness (according to culture-creation process) because „it does not have any use for life or spirit” (Ibidem, p. 63). Pointing out hedonistic features of game, Johan Huizinga emphasized that „people are fighting to win, but usually victory is accompanied by different ways of delight and celebrating” (Ibidem, p. 66).

The ideas of a prominent scientist mentioned earlier, should be regarded as a warning to all humans. People should watch-out for games which change the character and nature and general game culture.

Hedonistic tendency

In a modern game culture hedonistic tendency is obvious. Game delight rises by absence of life satisfaction in reality. If a person has no luck in real life, he wants to get this in his imagination and to built up a virtual world where he could become a winner.

The analysis of a modern game culture we conducted allowed us to underline the main ways of a hedonistic „game drift” development of entertainment industry, popularization of TV shows and commercialization of game projects as well as development of toy market which applies the achievements of technology and progress (computer games) becoming a very wealthy business it is oriented on earning money by means of forming game addiction of youth.

New age makes new game forms, mostly borrowed from other cultures and countries that is why there come such a discord with Russian culture and traditions. Game forms adopt massive and performative character, oriented on hedonization, excitement, and emotionality. Each new game form brings special atmosphere which is different from traditional (local) game culture. In different forms of game activity of a player is oriented not to strict rules but to making up some connection which can inspire a man with a feeling of triumph over other men.

Developing industry of games and entertainment warms up a tendency to game hedonization. Young people feel satisfaction not only playing games,

but also experiencing other things which mostly can cause disgust. In such games desire to win is reinforced by desire of getting big prize. In such games players even can experience different kind of humiliation for getting profit.

That is why we can say for sure that there is global need to state „a game crisis in a context of modern culture”. Such crisis inevitably leads to forming of new aspirations of games and toys for children. It also leads to gathering of researchers who study the problem of new game culture crisis. It goes without saying that such crisis is typical today not only for self-organized games, but also for games organized by specialists and teachers. Critical moment comes when the plot becomes poorer as a result of difficult and primitive game forms, oriented to massive use and intensive folklore immersion („black humour”, „scare-toy”, etc.). Today the idols of modern youth are: sport, body-building, training, which has forced folk game out of mind. Modern entertainment is quite aggressive, especially hazardous games „industry of entertainment”, which is popularized on TV and media nowadays.

Hedonization of game causes contradictions between natural game and artificial rules adopted; it causes conflict between natural freedom of game and need to obey virtual rules; it also needs to reconcile one's wish to act according to morals and artificial situation which provokes to break the rules and norms.

Hedonistic function of game prevail over communicational, developmental, socialising, diagnostic, correctional etc. Game hedonization is popularised by mass-media which makes egotistic individualism and hazard of different game forms stronger.

Another important problem, caused by computer games and proved by psychologists is computer addiction, which is a result of spending too much time playing various computer games. Every kind of computer game relaxes, because it is passive in a way, but also it causes aggression as any kind of idleness. The problem is not in the matter of computer games or video games, but it is in the fact itself. When a child is playing a real game there should be a kind of physical, intellectual overcoming, obeying rules or demonstration of fellowship. If something goes wrong in a computer game a player can simply switch off the computer. There is also one more problem concerned real communication, which is substituted by virtual communication in a computer game. Such contacts are safe in a way, but they are absolutely irresponsible. In real life virtual communication generates aggression.

By means of computer it is easy to skip the reality and find another

world. Such situation becomes more dangerous when a child or a teenager chooses such escape as a way of life „traveling in a virtual reality". According to international statistics psychologists say that computer addicted teenagers and adults are different from their peers, first they are more disturbing, depressive and have troubles in communication with friends and relatives.

Any kind of computer game is a simple model of real life, computer graphics makes an effect of presence at the situation of game which make player neglect life problems and merge into playing. There comes an illusion of action reversibility and eternity of being. So well, virtual reality is a variant of „game-dream" which lets a child to forget and skip problems of real life, feeling oneself away from time and place.

Individualisation

According to the idea of Vladimir Druzhinin, the reasons of such escapes are hidden in individual psychological features of people and their social situations, moreover, socially-approved ways of life are absolutely impossible for many people. The same situations appear in children games, many cases do not coincide with the motivation of players, their temper, mood or abilities. Inability to be independent, autonomous causes a lot of nervousness if a child is emotional and vulnerable. He does not see the reason to continue playing and reaching goals of it, being disappointed in co-players a child is unable to overcome the barrier of misunderstanding. As a result he goes aside, giving away one's place to someone who is more lucky and skilful. However, strong players are able to acquire skills of autonomous behaviour and change one's personality using the same „game-dreams".

A constant being in a virtual reality melts the borders between reality and imagination. A child gets an illusion of watching dreams in a real life, loosing adequate idea of verge possible and impossible which was always the basis of a rational planning of any kind of action. In an environment of modern youth cyber-life is more preferable. This fact interferes with normal human behaviour, activity and social norms, „a man has nothing to do with social moral, good and bad, one's biography, duties and belonging to some social group or social identity.

A lot of empirical studies

In 2005 at Kursk State University (Russian Federation) a scientific laboratory «Game in Education and Culture» was founded. The researchers conduct their investigations studying the state of modern game culture as well as the increasing tendency of computer gambling among school children. Further the results of the research conducted during the last five years by the members and the head of the laboratory (Elena Reprintseva – the author of the article) are presented. The data was collected in different regions of Russian Federation: Belgorod region, Voronezh, Lipetsk, Orel, Tambov. The survey was held among school children from 10 to 16 years old, teachers and parents, students of Belgorod State University, Voronezh State Pedagogic University and Kursk State University.

The researchers of the laboratory analysed the number of games played by modern school-children, also we analysed the matter of the games and motives of children which make them play these games. The results of a questionnaire done by school children and teachers revealed that games are not rather variable. There were 1518 respondents, 83% of whom prefer to spend their free time playing computer games, sometimes they play football or table tennis, but unfortunately these are team-games or there is need to have special uniform or equipment, but while playing computer game the need of balls and hockey puck disappears. A teenager can visit a special computer club or visit a friend or just open Internet. Teachers are not approving of that (80%). The research of motives which conduct school-children and make them play every day revealed that many of them are attracted by feeling of emotional tension, concentration and training during the game.

So well, it is obvious that game as a leisure activity is ignored. Hedonization tendency appears in a school life as well as student life. Being oriented on emotional attractiveness, desire of delight – are the main goals of game participation.

A special anxiety and alarm is caused by rise of game addiction among youth, increasing social estrangement which is a result of big changes in social relations. In medical research game addiction is classified as non-toxic addiction, which main particularity is pathological turn for hazardous games or internet games. Doctors say that game addiction is not diagnosed in contrast to chemical addictions those have their starts and finishes.

Initial keenness on computer or hazardous game is perceived as a leisure activity no more, but there comes a time when a man can cannot imagine one's life without one-hand-bandit or shooter games. Game absorbs, promising bright emotions and fast result. Everything starts with bright emotions, experienced by players. Addicts entered virtual world can sit lots and lots of hours at their computers (which is proved by the results we found out in the research) not even feeling tiredness, and not losing interest.

As psychiatrists say, gambling is one of the most popular addictions nowadays. It is widely spread and clinically reminds chemical addictions. Some researchers name this as „a model of a behavioural addiction”, one of obsessive-compulsive disorder. Game addiction became one of the most serious medical and social problem of Russian society during last years. Actuality of pathological addiction is conditioned by the following reasons: serious social and financial problems (23% have serious financial problems, 35% are divorced, 80% have complex family relations); prevalence of unlawful actions (up to 60% addicts break the law); high suicidal risk (from 13% to 40% of game addicts try to commit a suicide, 32-70% have suicidal thoughts).

Cezar Korolenko and Tatiana Donskikh (1990, p. 67) distinguish a number of particular features which are typical for gamblers and hazard players, they are: constant involvement, increasing time spent playing games and permanent thinking about them, prevailing and imagining of situations connected with game combinations; „losing control” which is shown when a player can not stop the game after a big prize or a repeated number of wins; a state of psychological discomfort, irritation, anxiety, repeated in a stable and short period and after each game session accompanied with irresistible desire to continue playing. Such conditions, accompanied by headache, lack of concentration, disturbia etc. according to their specific features remind the situations of abstinence of drug addicts. It is also typical to have gradual increase of game participation, tendency to risk more and more and to have much tension during game periods. Gamers want to feel drive and hazard games is the best choice for them in this case because they further the emotions and reduce resistance to game temptation.

It is clear from the following fact, when a gamer decides to give up playing games, being slightly provoked (meeting other gamers/gamblers, participating in game discussion, being not far from game-club) he starts to gamble again.

Pathological desire to play hazard games is described as:

„a constantly repeated participation in hazard game which becomes rather difficult to resist day by day, despite promises given to family members». For diagnosis of pathological attraction to hazard games the psychological state of a man should correspond to the following: 1) a repeated (two or more) episodes of hazard games during the year time; 2) such episodes are likely to renew time after time, despite the financial loss and disturbance of social and professional adaptation; 3) impossibility to control intensive desire to play and to suppress it with one's will; 4) constant fixation of thoughts on a hazard game” (Egorov, Igumnov 2005, pp.179-180).

Wider diagnostic features of gambling are presented in American classification of psychological disorders (DSM-IV, 1994). During the last 10 years as a result of internet popularisation internet-gambling or online-gambling has already become a serious problem. According to Steven Wharry'd data, mote than 4,5 billions dollars are gained in this sphere annually starting from the beginning of the century (Wharry 2001) . As the researchers say, it is predicted that this figures can multiply every two years. Online-gambling early was described by Kimberly Yang (2000) as a kind of internet-addiction. First signals of gambling do not put parents on their guard watching their addicted child as well as a gambler do not accept the fact that he has a problem because they think that immersion into game do not prevail over other activities. Some time passes and the time spent at the computer increases, there appears a so called pathological computer addiction which becomes the cause pathological change in psyche. Changes in emotional sphere are the first features which are the starting indicators of gambling.

Irritability, turn for stirring up conflicts, emotional instability, fast mood changing are attendant particularities of a gambler. Game dominates in a human conscience and leads to escape of real life and social estrangement. „Escape” to one's virtual world and orientation on game interests provokes social isolation. The danger is that such escape leads to personal development stagnation and sometimes to degradation. Doctors say that weak-willed people are more likely to become gamblers, those people who did not find how to employ themselves, those who do not feel support of their relatives and friends or people who have some physical imperfections.

However, „escape” from the reality catches strong and socially-adapted people. Quite often it is connected with psychological traumas or family

problems. Pathological gambling is characterised by a stable and indomitable desire to play games again and again, to overcome new levels and new ways, make up new manoeuvres and gain scores, build up or break up, bomb and kill etc.

In psychological, pedagogical and medical literature there is no description of gambling examples and computer games which can assist development, but there is a number of examples that prove computer addiction, besides, at the market there are numerous computer games in stock, such as „shooters” and there comes a question: Why game-makers release so many games which provoke violence and destruction?, Why such game are so popular? The answer is quite easy. It is obvious that information about numerous conflicts all around the world is displayed at world tabloids and TV. Humanity got used to acts of terrorism, air-crashes etc. Such events are implanted into some game plots. If a child has unstable psyche s/he has trouble to resist such aggressive world, that is why sitting at the computer he decides to „make peace” breaking and bombing everything crossing the path of one’s hero. When in real life he cannot resist violence he tries to do it in computer game.

However, it is possible only in virtual world, in a real world everything is not so easy. Being immersed into a virtual world a youngster does not pay attention how time flies. Finally, it becomes difficult to control oneself and desire to play computer games.

Pathological games

One hundred years ago Emil Krepellin (1995) named the passion to hazard games as a pathological state of mind, personality disorder which can also be caused by collecting. First ideas of a pathological phenomenon were systematised by an American scientist and published in psychic disorders classification. The main feature of pathology was „a chronicle and progressive inability to resist an impulse of a game, gamer behaviour which breaks personal environment, family relations and professional state. Typical problems which come next are: big loans and debts, family break-outs, pick-pocketing etc” (Egorov, Igumnov 2005, pp.181-182). Such criteria were given in International classification of illnesses.

It goes without saying that computer game is not a hazard, it does not bring any prize to its player, however, computer addict has „chronically progressive inability to resist game impulse” **which is one of the most prominent features of gambling.** Inability to resist a wish to play games is warmed up by its attractiveness and feelings experienced during the game. Such feelings could be different: pleasant, disgusting, frightening etc. Despite such polarity between the emotions, computer games attractiveness becomes stronger.

Being absorbed by a plot and desire to overcome oneself a gamer does not notice when he becomes a slave of a game obeying it. **Pathological desire to play computer games according to its strength can be compared with desire to collect games.** It is typical that this process is not systematic and it is difficult to control the wish „to have all series of this or that game” or „as much as possible”.

A gambler loses interest to simple activities and hobbies, he gets angry with traditional life-style, positive emotions he received listening to music, visiting theatre, exhibitions, meeting with friends — everything does not make him happy anymore. **For an addict the one pleasure becomes computer game and desire to feel pleasure of it overcoming troubles playing it which is also refers to the features of gambling.**

In a modern psychological and pedagogical researches devoted to computer game problems (Markova Natalia 2004, Shishova Tatiana 2002; etc.) it is said that quite often children return to the games which make them feel frightened. The fact is young children watching their elder brothers playing are also immersed into the game which makes them feel the same as brothers feel (Vide: Shishova 2002, p.176-183).

Many parents pay attention to very complicated night dream of their children who are mad about computer games, however, their alarms and forbids do not make positive effect. Fear amazes, attracts and makes turn on the computer and immerse into fears of game again and again. **A feeling which can be described as being under control of fear can be referred to gambling particularities as well.**

Conclusion

Long-time study of game preferences of school-children of various

ages revealed that during the last 15 years the number of computer game fans increased as well as the number of gamblers. Modern post-industrial era has made new game forms, derived from other countries and cultures that is why there is an evident disharmony with Russian national culture. Different game forms rapidly become massive, they are oriented to emotionality, hedonization and hazard. Each new game brings special atmosphere, absolutely strange for local game culture. As a result there come a rebuilding of a modern man into a game addict. Overcoming is rather difficult and quite long process. It is important to say that fighting with deviation takes much time and effort than for prevention. So well, the aim of a modern society today is a search of optimal ways to protect generations from computer games or hazard games addiction.

The crisis of a modern game culture made up a huge list of oppositions:

1. game theory is very-well developed in foreign and local pedagogics and philosophers works but it is applied only locally and at some leisure clubs for young people and not quite often the potential of game is enormously big, but school teachers use it rarely and episodically;
2. the need of children in pedagogically organised game is great but technological incompetence of modern teachers do not let them to apply such tools on practice;
3. teachers know pedagogical power of game however, they do not want to use them organising their every-day work;
4. the number of games of various scope exist, but teachers are not very-well informed about them as well as some school-children;
5. the matter of traditional games and intensive distribution of modern game industry which products are consumed by youth beyond all bounds.

FROM "HOMO LUDENS" TO "HOMO ADDICTUS": WHAT IS THE DANDER OF MODERN GAME INDUSTRY?

Elena A. Reprintceva

W artykule, analizującym koncepcję Johana Huizingi prowadzone są porównania między podstawowymi założeniami teoretycznymi, zawartymi w książce *Homo ludens*, a wynikami badań empirycznych prowadzonych

w 2005 roku przez zespół badawczy wśród młodzieży rosyjskiej. Wypowiedzi respondentów pozwalają poznać współczesne formy zabawy 10 – 16 oraz odkrywają najbardziej znaczące problemy pedagogiczne i wychowawcze, które są konsekwencją ulubionych przez młodzież zabaw i gier komputerowych. W badaniach empirycznych odkryte zostały najbardziej charakterystyczne cechy kultury młodzieżowej, do których należy wysokie wartościowanie hedonizmu, indywidualizmu oraz egoistycznej postawy wobec innych. Szczególną uwagę przyciąga tendencja hedonizacji postaw młodzieży wobec gier komputerowych i to ona właśnie dla pedagogów jest szczególnie niepokojąca.

Bibliography:

Abramenkova Vera, *Social'naiia psichologia detstva: razvitie otnosheniy rebionka v detskoy subkul'ture*, Ed. NPO "MODEK", Moscow 2000.

Andreev Igor, *Igry, kotorich ne znaet Evropa*, in "Mir psichologiy", no 4 (1998), pp.34-42.

Asmolov Aleksander, *Kul'turno-istoricheskaya psichologia i konstruirovaniye mirov*, Ed. NPO "MODEK", Moscow 2000.

Balla Olga, *Magicheskiy teatr na obochine*, in: „Izvestiya”, no. 28 (2002), pp. 7-8.

Beilin Vyasheslav, *Social'no-orientiruychaya igra kak forma organizatsiy vospitatel'nogo processa vo vremennih ob'edineniyah starsheklassnikov*, Ed.YGPU, Yaroslavl', 2004.

Burlakov Igor, *«Homo Gamer»*, Ed. Nezavisimaya firma "Klass", Moscow, 2000.

Gazman Oleg, *Neklassicheskoe vospitanie*. Ed. MIROS, Moscow, 2002.

Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Ed. Washington D. S. Amerikan

Psishiatric Association, Washington , 1994.

Druzhinin Vladimir, *Varianti zizni: Ocherki ekzistencial'noy psihologii*, Ed. IMATON, Moscow, 2000.

Egorov Aleksey, Igumnov Sergey, *Rasstroystva povedeniya u podrostkov: kliniko-psikhologicheskie aspekty*, Ed. „Rech", St. Petersburg 2005.

Kravchenko Sergei, *Igraizacia rossiyskogo obchestva*, in „Obchestvennie

- nauki i sovremennost'”, no 6 (2002), pp. 143-155.
- Korolenko Cezar, Donskikh Tatiana, *Sem' putey k katastrofe*. Ed. Nauka, Novosibirsk, 1990.
- Lektorskiy Vladislav, *Umer li chelovek?*, in: „Chelovek” no. 4 (2004), pp. 10-16.
- Lotman Yuri, *Kul'tura i vzryv*, Ed. Nauka, Moscow, 1992.
- Mal'kovskaya Irina. *Globalizatsiya kak sotcial'naya transformatsiya. Tematicheskie matritsy*, Ed. RUDN, Moscow, 2002.
- Markova Natalia, *Igrayushie s chelovekom*, in “Narodnoe obrazovanie”, no 2 (2004), pp. 241-248.
- Mudrik Anatoliy, *Socializatsiya i smutnoe vremia*, Ed. Akademia, Moscow, 1991.
- Reprinceva Elena, *Fenomen igry v kul'ture i obrazovanii*, Ed. LAMBERT, Saarbrucken, Germany, 2011.
- Retunskikh Larisa, *Filosofia igry*, Ed. Vuzovskaya kniga, Moscow, 2002.
- Rybyanov Michael, Virtual'noe ubiystvo provotsiruet real'noe, in: „Izvestiya” no 15 (2002), pp. 8-9.
- Freishman Irina, *Igri bez proigravshih*, Ed. NGPU, Novgorod, 2003.
- Khagurov Temyr, *«Chelovek potrebyauschiy». Antropologicheskaya deviantologiya massovoy kul'tury*, Ed. LAMBERT, Saarbrucken, Germany, 2011.
- Kraepelin Emil. *Psychiatrie*, Ed. Abel, Leipzig, 1995.
- Huisinga Johan, *Homo Ludens. V teni zavtrashnego dnya, translation in russian*, Ed. Progress. Akademiya, Moscow, 1992.
- Shishova Tatiana, *Vplenu u «Umnogo yaschika»*, in: “Narodnoe Obrazovanie”, no 8 (2002), pp. 176-183.
- Wharry Steven. *You bet your life: e-gembling threat worries addiction experts*, in “Canadian Medical Association Journal”, Custom Publication, no 7, (2001), pp. 165-235.
- Young Kimberly, *Treatment Outcomes with Internet addicts*, in “CyberPsychology and Behavior”, no 5 (2007), pp. 671-679.

Picie alkoholu jako forma zabawy współczesnej młodzieży

Marta Wilk*

„Lecz jeśli człowiek ma decydować czy jakiś czyn,
do którego nakłania go własna wola,
jest mu przeznaczony jako sprawa poważna
bądź też dozwolony jako zabawa,
probierzem staję się dla niego jego własne sumienie”³¹

Wstęp

„Człowiek bawiący” się według J. Huizingi to istota, której nie można określić jedynie w kategoriach czysto biologicznych czy fizjologicznych, mimo iż swoją książkę zaczyna stwierdzeniem, że „zabawa jest starsza od kultury” (Huizinga 1985, s. 11). Oznacza to, że wcześniej zanim ludzie zaczęli wytwarzać przedmioty, tańczyć i śpiewać, zabawa już istniała. Ma ona zdaniem autora pierwiastek duchowy, jest to czynność sensowna, która ma swoje znaczenie. Nie jest zwykłym rozładowaniem skumulowanego napięcia czy agresji. Już we wstępie cytowanego dzieła zaznacza, że ludzie są kimś więcej niż homo sapiens i homo faber (Huizinga 1985, s. 7). Zabawa

*Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

³¹J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Wyd. Czytelnik, Warszawa 1985, s. 300.

wychodzi poza przeciwieństwa typu prawda – fałsz, mądrość – głupota, dobro – zło. Jest bezinteresowna, odbywa się w określonym czasie i przestrzeni. Czy charakterystyka ta rzeczywiście pasuje do rozrywek współczesnej młodzieży?

W słowniku pedagogicznym W. Okonia czytamy, iż zabawa to działalność człowieka podejmowana dla przyjemności. Obok pracy i nauki jest to trzeci rodzaj działalności ludzkiej. Wyżej wymieniony autor zwraca uwagę na wielość teorii dotyczącej zabawy, opisuje jej znaczenie jako przejaw samowrażania się dziecka, wytchnienia po działalności niezabawowej, rozładowanie nadmiaru energii, ćwiczenia funkcji w celu przygotowania się do walki o byt. Radość i śmiech to środki do sublimacji skłonności społecznych w jednostce, przygotowanie do pracy, działanie w fikcyjnej rzeczywistości. Rozrywka może pełnić wiele różnych funkcji np. umożliwia realizację własnych potrzeb i zainteresowań, ułatwia wchodzenie w życie społeczne (Okoń 2004, s. 474). „Jest wypoczynkiem konsekwencją pracy jako zmęczenia” (Okoń 1995, s. 66). Może być traktowana jako uzupełnienie życia „przez właściwą sobie wolność, przez różnorodność form i sytuacji oraz przez bujność fantazji dostarcza zabawa okazji do przeżyć kompensujących braki życia na serio (Ibidem, s. 69). Gra to również katharsis, „[...] uwolnienie człowieka od uczuć nienormalnych”. Aktywność zabawowa w życiu młodych ludzi jest niezbędna i pełni określone funkcje, z których warto podkreślić: przygotowawczą, wiążącą się z przysposobieniem do przyszłych zadań życiowych oraz wyrównawczą, kompensującą braki codziennego życia, gdzie dużą rolę odgrywa fantazja i twórczość (Ibidem, s. 63). „Tymczasem każdy w zasadzie człowiek ma możliwość przekroczyć granice przystosowania się do środowiska i twórczością własną spowodować przekształcenie środowiska, w którym żyje. W tym rozwoju człowieka od naśladownictwa do twórczości ogromną rolę spełnia kompensacyjna funkcja zabawy” (Ibidem, s. 66)

Działalność zabawowa działająca na umysł, uczucia i wolę wychowanków może być wykorzystana w celu zapobiegania trudnościom wychowawczym jako „[...] swoisty rodzaj kontaktu człowieka z jego rzeczywistością w różnych okresach życia, jako taki sposób przeżywania świata zewnętrznego, który nie tylko dostarcza przyjemności, lecz także

zapewnia równowagę i harmonię między człowiekiem a jego światem” (Ibidem, s. 6). Zabawa to także jedna z podstawowych form pracy terapeutycznej. Według socjologów, etnografów, antropologów ma ona znaczące miejsce w życiu dorosłego człowieka i społeczeństwa, jest związana z naturą ludzką. Katarzyna Sawicka podkreśla, iż wymienieni specjaliści często pomijają rolę uciechy w życiu młodzieży dorastającej i starszej. Aktywność zabawowa nie jest działalnością wynikającą z obowiązku, jest potrzebą chwili, która dostarcza przyjemnych przeżyć takich jak: zadowolenie, radość, humor, przyjemność bycia w grupie, bez większych zobowiązań, pozwala na swobodną ekspresję oraz na fizyczne i psychiczne odprężenie. Co więcej czasami dobra rozrywka, jak twierdzi wspomniana autorka, staje się warunkiem powrotu do zdrowia (Sawicka 1999, s. 25).

Ludyczny charakter tej działalności może uwalniać od negatywnych przeżyć, podnosić energię grupy i sprzyjać integracji. Zdaniem J. Huizingi, jednego z najwybitniejszych nowożytnych historyków kultury, istota żywa w czasie zabawy poddaje się wrodzonemu popędowi naśladowczemu, realizuje potrzebę odprężenia po wysiłku, przygotowuje się do zadań życiowo ważnych, pomaga w nabywaniu umiejętności społecznych albo też współzawodnictwa z innymi, daje możliwość rozładowania szkodliwych popędów lub pomaga w zaspokajaniu fikcyjnych pragnień. Wyżej wymieniony autor wyraża pogląd, że zabawa jest substancją duchową, przekraczającą bariery „fizykalnego istnienia” oraz czynnikiem kulturowym. Wyrażenia, za pomocą których możemy opisać ten rodzaj aktywności człowieka to np.: gra, śmiech, rozrywka, żart, komizm, głupota (Vide: Huizinga 1985, s. 12-17). Autor *Homo ludens* pisze: „[...] mimo że zabawa jest zajęciem duchowym, nie ma jako takiej żadnej funkcji moralnej, nie jest ani cnotą, ani grzechem [...] W swych bardziej rozwiniętych formach zabawa przeniknięta jest rytmem i harmonią, owymi najszlachetniejszymi darami zdolności estetycznego postrzegania, jakie dane zostało człowiekowi. Różnorodne i bliskie więzy łączą zabawę z pięknem” (Ibidem, s. 19). Ponadto klasyczna przyjemność ma swoje formalne cechy, do których można zaliczyć: swobodne działanie – oznacza to, że narzucona z góry zabawa nie jest zabawą; tymczasowa aktywność – nie jest to zwykłe, właściwe życie, lecz zajęcie w okresie odpoczynku i dla odpoczynku; odrębność i ograniczoność –

odbywanie się tej aktywności w określonym czasie i przestrzeni; powtarzalność – chodzi o konstrukcję zabawy, powielane elementy, odmiany kolejności jako wątek czy kanwa; przestrzenne ograniczenie gry – wyznaczony obszar, na którym obowiązują swoiste prawa zabawy; ład – odstępstwo od porządku psuje przyjemność, zaburza jej charakter i powoduje, iż traci ona wartość; estetyka – elementy zabawy, słowa należą do dziedziny estetyki, zabawa może łączyć, dzielić a także oczarować, cechuje się rytmem i harmonią; napięcie – element ten odgrywa dużą rolę, towarzyszy zawodom, grom zręcznościowym, ważne są tutaj: spryt, odwaga czy wytrzymałość graczy. Warto zaznaczyć, iż w zabawie ważne są reguły gry, określające zobowiązania w obrębie tymczasowego, dozwolonego świata zabawy. Gracz sprzeciwiający się regułom, nazywany jest przez J. Huizingę „popsuj-zabawą” – kimś, kto rozbija zabawę, czasami może zostać wydalony (Ibidem, 1985, s. 25). Zatem według holenderskiego uczonego zabawa pełni w czasach nowożytnych funkcję kulturotwórczą, opierającą się na tradycji społeczeństw pierwotnych, starożytnych i średniowiecznych. Jest to podejście idealistyczne zakładające, iż człowiek jest istotą rozumną, społecznie i moralnie dojrzałą. W związku z tym nasuwa się pytanie czy tezy zawarte w dziele J. Huizingi we współczesnej globalizacyjnej rzeczywistości społecznej są nadal aktualne? Zdaniem W. Okonia główny problem zabawy wieku adolescencji to problem pedagogiczny, „[...] co należy czynić, aby zabawy młodzieży w tym wieku przeprowadzać między dwoma skrajnościami – ciągłą rywalizacją i walką, która jest jej skutkiem, a degeneracją, czyli zatrutą pierwiastków prawdziwej zabawy?” (Okoń 1995, s. 284). Bardzo ważna jest zabawa twórcza, fantazyjna. Wspomniany wyżej autor zwraca uwagę na jej wykorzystanie do rozwiązywania problemów poznawczych, artystycznych i technicznych, przy organizacji takich działań jak twórczość naukowa i techniczna oraz wycieczki, konkursy, turnieje, psychodrama. Istotna wartość młodzieżowej zabawy to jej charakter społeczny, wpływ grupy na jednostkę i odwrotnie – wpływ jednostki na grupę, sprzyja to kształtowaniu pozytywnych postaw społecznych i nauce ważnej wartości jaką jest sprawiedliwość społeczna. „Od pracy i zabawy w wieku dorastania w dużym stopniu zależy czy ta droga będzie prowadzić wyłącznie po linii osobistych korzyści i zysków, czy też pozostanie w pełnej harmonii z celami społecznymi” (Ibidem, s. 285).

Ze względu na to, że niniejszy artykuł dotyczy zabawy, podczas której przez młodych ludzi spożywany jest alkohol, odwołam się do znaczenia alkoholu w życiu człowieka, uwzględniając aktywność jaką jest zabawa. Poruszę problematykę konsekwencji i niebezpieczeństw, na które narażają się młodzi ludzie spożywając alkohol. Zanim przejdę do rozważań na temat roli alkoholu dla homo ludens, chciałabym zwrócić uwagę na terminologię odnoszącą się do spożywania alkoholu oraz na aspekty historyczne i tradycję używania tej substancji przez człowieka. W moim artykule pojęcie młodzież obejmuje zarówno niepełnoletnich nastolatków pijących alkohol, będących uczniami szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych jak również młodzież studencką i pracującą. Trudno jest zdefiniować pojęcie młodzieży, zwłaszcza w kategoriach wiekowych. Niemniej jednak, powołując się na W. Okonia przyjmuję, iż okres dojrzewania to okres 11 - 17 lat, natomiast wiek młodzieńczy trwa do około 22 - 25 roku życia i powinien kończyć się dojrzałością intelektualną, światopoglądową i społeczną (Vide: Okoń 2004, s. 451-452).

Zabawy i rozrywki alkoholowe młodzieży

U młodego człowieka w okresie adolescencji kształtuje się tożsamość. Ważne stają się pytania zadawane samemu sobie: kim jestem? Za czym się opowiadam? „W tym czasie krystalizuje się też jego osobowość, jego samoświadomość, jego zaufanie we własne siły, dzięki czemu staje się dojrzały do włączenia w świat ludzi dorosłych” (Okoń 2004, s. 18). Okres dojrzewania charakteryzuje się również silnymi konfliktami adolescentów z rodzicami i nauczycielami. Jest to wynik procesów biologicznych związanych z dojrzewaniem płciowym i towarzyszącymi temu zmianami psychicznymi, które wynikają z przemiany systemu wartości: z dziecięcego na dorosły – charakterystyczny dla ludzi dojrzałych. Zabawa, w tym okresie pełni bardzo ważną rolę – daje okazję do zaistnienia w grupie. Eksperymentowanie z substancjami psychoaktywnymi, w tym najczęściej z alkoholem, jest manifestacją niezależności i autonomii. Zachowania te chociaż ryzykowne ze zdrowotnego punktu widzenia są ważne dla młodzieży również z tego powodu,

iż szukają oni akceptacji wśród rówieśników, którzy w tym wieku często są ważniejsi niż rodzice. Nieradzenie sobie ze stresem i frustracją spowodowane niepewnością co do własnej tożsamości są powodem podejmowania działań ryzykownych, w tym alkoholizowania się.

Zjawisko picia alkoholu przez młodzież ma charakter wieloaspektowy i pełni przede wszystkim funkcję psychologiczną – doświadczenia z alkoholem prowadzą do zdobywania nowych wrażeń oraz są źródłem ciekawych przeżyć koloryzujących życie. Ponadto piwo, wino czy wódka sprzyjają powstawaniu pozytywnych stanów emocjonalnych, pozwalają na odprężenie, powodują lepsze samopoczucie, łagodzą stresujące sytuacje powstałe w domu lub w szkole, pobudzają, gdy jest się zmęczonym. Wydaje się, że w obecnych czasach oprócz psychologicznych powodów picia alkoholu przez młodzież ważne są również obyczajowe. Obyczaje to popularne „domówki”, „osiemnastki”, ważniejsze lub mniej ważne mecze i zawody sportowe i w końcu tak modne ostatnio imprezy weekendowe dla odreagowania ciężkiego tygodnia szkoły. Wyniki badań populacyjnych zachowań zdrowotnych prowadzone przez grupę naukowców z Instytutu Matki i Dziecka w Warszawie, dotyczące motywów spożywania alkoholu przez młodzież pokazują, że najpopularniejszym powodem picia alkoholu są względy towarzyskie takie jak: „świetna zabawa”, „poczucie odprężenia”, „towarzystwo” i „zapomnienie o swoich problemach”, natomiast w dalszej kolejności – wzmocnienie pozytywnego nastroju, radzenie sobie z problemami i konformizm. Najsilniejszym czynnikiem sprzyjającym upijaniu się w tych badaniach była motywacja pozytywna, czyli chęć poprawienia sobie nastroju oraz radzenie sobie z negatywnymi emocjami za pomocą alkoholu. Autorzy cytowanych wyników przypuszczają, iż większe ryzyko upijania się może występować u osób o skłonności do zaburzeń emocjonalnych lub podwyższonego stresu. Podkreślają również, iż natężenie picia przez młodzież zależy w większym stopniu od uwarunkowań psychologicznych, związanych z regulacją nastroju oraz chęcią zagospodarowania wolnego czasu z rówieśnikami niż z potrzebą dostosowania się do grupy (Vide: Dzielska, Tabak, Mazur 2013, s. 269-271).

Trudno sobie wyobrazić jakiegokolwiek uroczystości religijnej, w których uczestniczymy od dziecka – chrzciny, śluby czy stypy bez

alkoholu. Nasze społeczeństwo bardzo często „wybacza” nadmierne picie, także pijaństwo, które jest częścią świątecznego stylu życia Polaków. Liczy się „drinkowanie” dla zabawy, aby dobrze zaistnieć w towarzystwie, być „swojskim człowiekiem”, gdyż ten kto nie pije, biorąc udział w imprezie często uważany jest za odmieńca, osobę nietowarzyską, czasami dziwaka i jednostkę aspołeczną. Antoni Kępiński pisał, „różne są style picia. Inaczej ludzie piją dla uczczenia jakiejś uroczystości, dla wywołania miłego nastroju w towarzystwie, dla przysłowiowego zalania robaka itd.” (Kępiński 1992, s. 239). Wyróżniał kilka stylów picia: neurasteniczny – picie w niewielkich ilościach podczas zmęczenia i rozdrażnienia; kontaktywny – uzyskiwanie lepszego kontaktu z ludźmi poprzez spożywanie niewielkich ilości trunku, zwiększanie pewności siebie, sprzyja to więzi społecznej; dionizyjski – picie w dużych ilościach, aby uzyskać stan zamroczenia; heroiczny – polega na picciu dużych ilości alkoholu i samobójczy – upijanie się, aby zapomnieć o tym, co boli. Twierdził, że **najbardziej charakterystyczny dla polskiego społeczeństwa jest heroiczny styl picia, dający poczucie siły zarówno psychicznej jak i fizycznej do podejmowania „wielkich działań”**. Ten sposób spożywania alkoholu niestety wiąże się z pijaństwem, agresją i skłonnością do działań chuligańskich, bez brania odpowiedzialności za swoje czyny (Ibidem, 1992, s. 240-241). Alkohol w Polsce można kupić wszędzie, o każdej porze dnia i nocy. Bez trudu można mieć zakrapianą rozrywkę z kolegami w czasie weekendu. Niestety z przykrością należy stwierdzić, iż stało się to rutyną młodego pokolenia Polaków lat dwutysięcznych. Picie napoi wysokoprocentowych stanowi popularny sposób nawiązywania kontaktów z innymi ludźmi, sprzyja umacnianiu relacji towarzyskich i zabawie, daje poczucie wspólnoty, oparcia lub pozytywnej samooceny, „towarzyskie picie alkoholu” – to obyczaj „na topie”. Ponadto „alkoholizowanie się” poprawia nastrój, jest lekiem na smutek, pozwala zapomnieć o stracie, dlatego ludzie tak łatwo sięgają po napoje wysokokowe (Vide: Ćwieluch, Markiewicz 2014, s. 11).

Niepokojący charakter mają suto zakrapiane „domówki” i rozmaite imprezy. Wśród bywalców panuje swoista atmosfera na zabawę zakrapianą alkoholem. Niestety często uczestnikom tych imprez brakuje rzetelnej wiedzy na temat konsekwencji alkoholowych libacji, wierzą w mity i stereotypy,

które przyczyniają się do zwiększenia zagrożenia. Młodzież bawi się, tańczy, pije alkohol do rana. Dziennikarze „Polityki” bardzo trafnie określili sposób picia młodych Polaków – „na umór”, nawiązując do filmu Smarzowskiego pt. *Pod Mocnym Aniołem* (Ibidem, 2014, s. 11). Uczestnicy imprez najczęściej nie postrzegają swojej alkoholowej zabawy w sposób negatywny. Nie zawsze są więc przygotowani na ewentualne złe skutki takie jak np.: złe samopoczucie, wypadek, problemy zdrowotne. W tym miejscu należałoby zapytać o granice zabawy czy też może alkoholowej rozrywki młodzieży oraz czy klasyczne rozumienie zabawy w ujęciu Huizingi przystaje do stylu życia i odpoczynku opisywanej młodzieży? Pojawia się bowiem problem czy współczesna zabawa młodzieży, polegająca często na upijaniu się, jest jeszcze zabawą w rozumieniu huizingowskim?

Zabawowe picie alkoholu przez młode pokolenie jest swoistym rodzajem gry, w której używa się rozmaitych trunków. Na stronach internetowych możemy znaleźć ich szczegółowe opisy. Jedną z nich jest „Alkochińczyk” – gra ta, jak sama nazwa wskazuje, wykazuje analogię do popularnej gry planszowej „Chińczyk”. Gracze po kolei rzucają kostką i wykonują kolejne polecenia z pól. W przypadku niemożności wypełnienia polecenia przez gracza jest on zmuszony wypić ustaloną na początku gry porcję alkoholu. Jeśli nie jest w stanie, ma kilka minut, aby dojść do siebie. W przypadku niepowodzenia – gracz odpada. „Rosyjska ruletka” to uciecha na wolnym powietrzu najczęściej z użyciem piwa. Jedna osoba trzęsie jedną z puszek piwa, po czym miesza ją z pozostałymi. Nikt nie może dowiedzieć się, które piwo zostało wzburzone. W dalszej kolejności każdy z uczestników zabawy wybiera jedno piwo, energicznie otwierając puszki. Przegrywa osoba, która została zalana piwem. Zwycięzcami są wszyscy, którzy piją. Kolejną zabawą jest „Władca kciuków” – ten wybierany jest na początku. W wyszukanej przez siebie chwili, dotyka kciukiem do stołu. Gdy pozostali uczestnicy gry to zauważą, niepostrzeżenie dołączają swoje palce. Osoba, która zorientowała się ostatnia, zostaje „władcą” i pije ustaloną wcześniej porcję alkoholu. „Chytra Baba z Radomia” to wyjątkowo „pazerna” gra z rodzaju „kto pierwszy ten lepszy”. Polega na wcześniejszym ustawieniu butelki z alkoholem na stole. Gracze trzymają kieliszki z wódką, które znajdują się w równej odległości od butelki. Najpierw

piją wódkę i dopiero gdy odłożą kieliszek na stoliku, ruszają po ustawioną na środku butelkę z alkoholem. Ten, któremu uda się ją złapać, w nagrodę zostaje „chytrą babą” i może się napić, po czym odchodzi z gry, pozostali nie piją, biorą udział w następnej rundzie. Koniec „fajdy” jest wtedy, gdy zostaje jedna osoba, która sprząta bałagan na stole. Inne zabawy takie jak „striptiz, monety, wódka, balety” to losowe gry polegające na rzucaniu monety, wcześniej należy zgadnąć orzeł czy reszka? W przypadku nieodgadnięcia, przesuwana jest moneta w lewo i pije się alkohol lub też zdejmuje się część ubrania. W przypadku poprawnego odgadnięcia przekazuje się pieniądze za prawo.

Ogólnie wiadomo o „zabawach” kibiców stadionowych podczas meczów piłki nożnej. Właściwie nie ma kibicowania bez alkoholu. Firmy piwowskie sponsorują mecze, a na stadionach zawsze znajdują się reklamy piwa, zachęcające do kupna i spożywania danej marki. Alkohol dodaje animuszu, poczucia mocy i odwagi do chuligańskich zachowań. Analogicznie do tego siedząc w domu przed telewizorem i oglądając konkretny mecz można grać np. w „wódball”. Jest to rozrywka, podczas której przyjmuje się określoną zasadę picia. Najpierw trzeba podzielić zawodników na drużyny. Za każdym razem, gdy komentator wymieni nazwisko konkretnego piłkarza lub gdy dany zawodnik strzeli bramkę czy dostanie od sędziego kartkę, trzeba wypić. Inna zabawa to „alkoholowe warcaby” – logiczna zabawa z alkoholem według zasad warcabów. Jeśli ktoś zbije pionek, czyli szklanekę z piwem, musi wypić do dna. Dzięki temu osoba, która zdobyła przewagę, może ją utracić na skutek upojenia alkoholowego. Gdy ktoś dotarł na koniec szachownicy jest „damką”. Wypełniony alkoholem po brzegi kieliszek, może poruszać się po skosach bez ograniczenia dopóki jest to w jednej linii. Wygrywa ten, kto zbije wszystkie „pionki” przeciwnika³². W tym miejscu, snując dalsze refleksje na temat zabawy, nasuwa się pytanie, na ile opisane wyżej gry z użyciem alkoholu odpowiadają cechom koncepcji zabawy zawartej w dziele J. Huizingi takim jak: oderwanie od rzeczywistości, odprężenie po wysiłku, radość, spontaniczność, harmonia, piękno, przestrzeganie reguł?

Należy pamiętać, że spożywanie tego środka zmieniającego świadomość, będące źródłem zabawowej przyjemności, często może generować zbyt wysoką cenę dla uczestników tego rodzaju zabaw i nie ma to

³² www.gryalkoholowe.pl (5.04.2014)

nic wspólnego z honorem i cnotą zgodnie z rozumieniem klasycznej zabawy. Cena ta dotyczy również osób niepijących z najbliższej rodziny czy innych pojedynczych ludzi lub grup społecznych. Mam tu na myśli złe fizyczne samopoczucie po nadmiernym piciu, wywoływanie złych stanów fizycznych i psychicznych, zarówno u siebie jak i u innych, zagrożenie bezpieczeństwa w ruchu komunikacyjnym. Niemal codziennie z mediów dowiadujemy się o wypadkach spowodowanych przez nietrzeźwych uczestników ruchu. Należy wspomnieć o aspołecznych zachowaniach pijanych ludzi, łamiących podstawowe zasady moralne współżycia z innymi oraz o niewywiązywaniu się z obowiązków i zadań dotyczących pełnienia ról społecznych.

Historyczny i kulturowy kontekst picia alkoholu dla przyjemności

Dowody archeologiczne wskazują na obecność alkoholu już w epoce neolitu. W czwartym i trzecim tysiącleciu p.n.e. w Mezopotamii i w Egipcie, a w Chinach w trzecim tysiącleciu p.n.e., najbardziej rozpowszechnionymi napojami było piwo i wino. B. Woronowicz pisze, że „po podbiciu państwa z sumeryjskiego przez Babilończyków, piwo stało się napojem narodowym i każdy obywatel miał przydzieloną jego rację na dzień” (Woronowicz 2009, s. 39). Z eposu o Gilgameszu około 3000 r p.n.e. dowiadujemy się, że już wówczas znano rozweselające właściwości piwa (Ibidem, s. 39). Mity starożytne przedstawiają tę substancję jako dar bogów. W Egipcie oddawano cześć Ozyrysowi jako bóstwu wina, w Grecji Dionizosowi, w Rzymie Bachusowi. W Biblii jest także wiele wzmianek o ofiarowaniu wina, wykorzystywaniu go jakolekarstwa lub jakosubstancji pobudzającej i dodającej otuchy. W biblijnych mądrościach Salomona napisano, „[...] nie bądź z tych, co winu hołdują”, a w Księdze Ozeasza możemy przeczytać, że „wino i moszcz odbierają rozum” (Ibidem, 2009, s. 38-39). Pierwotnie tego napoju używano w obrzędach, pili je kapłani podczas rytuałów. W Biblii jest dużo wzmianek o ofiarowaniu wina. J. Kinney i G. Leaton zwracają uwagę, że alkohol stał się częścią posiłków, zanim wynaleziono piec do chleba. Władcy dawali Asyryjczykom fermentowany wywar, rodzaj jęczmiennego piwa wraz z porcją chleba. Żydzi

po zwycięskich bitwach składali w ofierze chleb i wino. Grecy i Rzymianie pili wino podczas różnych zgromadzeń. Już w czasach starożytnych wiadano, iż alkohol sprzyja zabawie i rozmaitym imprezom oraz orgiom, podczas których liczyły się pozytywne efekty picia (Vide: Kinney, Leaton 1996, s. 20-21).

Wynalazek destylacji alkoholu, jak pisze J. Falewicz niektórzy przypisują Chińczykom na kilkaset lat p.n.e., inni Arabom pomiędzy VIII a X wiekiem n.e. (Falewicz 1993, s. 13). Inne źródła podają, że tajemnicę destylacji alkoholu odkryli średniowieczni alchemicy, nazywając go „wodą życia” (*aqua vitae*), stąd staropolskie określenie „okowita” (Vide: Wachholz 1967, s. 11). Pierwotnie picie alkoholu związane było wyłącznie z obrzędami. Dopiero później upowszechniło się w formie biesiad, stało się zwyczajem towarzyskim. W średniowieczu alkohol spożywano powszechnie – gdy świętowano narodziny, śluby czy pogrzeby, aby ukoić żal po śmierci bliskich. Koronacje, wizyty dyplomatyczne, podpisywanie układów i wszelkie obrady, czczone były piciem alkoholu. Często klasztory były gościńcami, gdzie utrudzeni podróżnicy mogli poprawić swój nastrój i zmęczenie winem.

Napoje o wysokiej zawartości alkoholu, takie jak: wódka, whisky czy rum zaczęto regularnie wyrabiać od XVI wieku. Dane historyczne świadczą o tym, że wysokoprocentowe produkty destylacji alkoholu były stosowane w średniowieczu nie tylko dla zabawy, lecz również w celach leczniczych jako specyfiki na dolegliwości (Vide: Bielewicz, Moskalewicz 1986, s. 11). Nazwa alkohol pochodzi od arabskiego słowa *al - kuhl* lub *alkabul* (delikatny proszek), chociaż w obecnym znaczeniu zaczęto posługiwać się nią od XVI wieku (Vide: Wachholz 1967, s. 11).

W XVIII opanowano technologię produkcji wódki z ziemniaków, gdzie zastosowano wysokowydajne urządzenia, co wzmocniło produkcję i wzrost spożycia. Wiek XIX uważa się za okres największego rozpicia społeczeństw, kiedy to wraz z wielką rewolucją przemysłową „szło w parze” pijaństwo. W Polsce apogeum picia przypada na lata czterdzieste i pięćdziesiąte XIX wieku. Szczególnie dużo alkoholu zwanego „gorzałką” pito w zaborze rosyjskim i w Galicji. Źródła historyczne donoszą, że w Królestwie Polskim na wsi spożywano 10 litrów czystego spirytusu na mieszkańca, w mieście dwa

razy tyle. Inne doniesienia mówią o „szale gorzelnianym” – roczne spożycie spirytusu na jednego mieszkańca wynosiło wtedy od 9,6 do 38 litrów czystego spirytusu rocznie. W latach trzydziestych XIX wieku produkowano 5,7 mln garnicy wódki, w 1839 8,8 mln, później 11,6 mln (Vide: Woronowicz 2009, s. 48-49). Systematyczne badania naukowe dotyczące wpływu alkoholu na organizm człowieka podjęto na przełomie XVIII i XIX wieku. Szkodliwe działanie alkoholu na organizm człowieka opisał szwedzki lekarz Magnus Huss w 1848 roku, przedstawił on dokładny opis zmian organicznych pod wpływem trującego działania alkoholu (Vide: Cekiera 1996, s. 78). Od opublikowania pracy Magnusa Husa zaczęto poważnie zastanawiać się do czego prowadzi nadmierne spożywanie tej substancji.

Można wyróżnić cztery podstawowe funkcje alkoholu: fizjologiczne (trawienne, energetyczne, przeciwbólowe); psychologiczne (usuwające lęki, rozładowujące napięcia, dodające odwagi, pobudzające wiarę w siebie i w odniesienie sukcesu); ekonomiczne (zapewniające równowagę rynkową, stanowiące źródła dochodów państwa, jak i sposób uzależnienia gospodarczego); polityczne (alkohol może być instrumentem władzy, służyć do walki politycznej lub być metodą manipulowania społeczeństwem lub środkiem niszczenia przeciwników politycznych) (Vide: Falewicz 1993, s. 13).

Alkohol jako rekwizyt dobrej zabawy

Odnosnie picia alkoholu przez młodzież używa się we współczesnej literaturze terminu „nadużywanie alkoholu”. Pojęcie to zawiera dwa wymiary: nasilenie picia – określa osobę pijącą oraz problemy związane z piciem – analiza dokonana przez obserwatora (Vide: Lowe, Foxcroft, Sibley 2000, s. 26). Inne używane pojęcie to „intensywne picie alkoholu”, jednak nie jest ono jednoznacznie definiowane. Jest to na przykład picie alkoholu przez młodzież w ilości 5 lub więcej standardowych porcji alkoholu pod rząd w ciągu ostatnich dwóch tygodni (Vide: Chassi, DeLucia 2000, s. 86). Anglojęzyczna literatura przedmiotu podaje, że o nadużywaniu środków odurzających przez młodzież, w tym alkoholu mówimy wtedy, gdy ich spożycie ma

charakter patologiczny, czyli upośledza funkcjonowanie społeczne, szkolne i zawodowe. Każdą kategorię nadużywania ocenia się według aktualnego stopnia natężenia. Rozróżnia się więc nadużywanie: ciągłe, epizodyczne, w stanie remisji i nieokreślone. O natężeniu tego zjawiska świadczą: najczęściej spożywana dawka, różnorodność spożywanych jednocześnie substancji, społeczny kontekst używania (czy osoba diagnozowana spożywa lub zażywa substancję psychoaktywną za czyjąś namową? W czym towarzystwie to robi – przyjaciele, samotność, nieznajomi?), emocjonalny stan osoby nadużywającej (czy przed spożyciem dana osoba jest zwykle przygnębiona, czy w dobrym nastroju?) (Vide: Mc Whirter, Mc Whirter, Mc Whirter 2001, s. 188).

Termin „nadużywanie alkoholu” jest także używany w znaczeniu „spożywanie alkoholu przez młodzież w jakiegokolwiek ilości, nawet najmniejszej”, bowiem istnieje pogląd, że nawet małe dawki alkoholu zawarte w piwie, winie lub wódce, niegroźne dla dorosłych mogą uszkodzić procesy rozwojowe dzieci i młodzieży (Vide: Zajęcka 2000, s. 296).

Uzależnienie od alkoholu to zespół zjawisk fizjologicznych, poznawczych i behawioralnych. Picie alkoholu dla jednostki dotkniętej tą chorobą staje się priorytetem. Do objawów uzależnienia od alkoholu można zaliczyć: silną chęć i wewnętrzny przymus picia, przekonanie, że zachowuje się kontrolę nad piciem, istnienie somatycznych objawów zespołu odstawienia, picie ze świadomością, iż objawy zespołu odstawienia zostaną złagodzone oraz wzrost tolerancji na alkohol.

„Szkodliwe spożywanie alkoholu” – to sposób konsumpcji wywołujący zarówno fizyczne jak i psychiczne szkody w organizmie człowieka. Według Światowej Organizacji Zdrowia (WHO) jest to używanie regularne alkoholu codziennie w ilości 40 g przez kobietę i powyżej 60 g przez mężczyznę. „Picie ryzykowne” to takie spożywanie alkoholu, które polega na tym, że jest duże prawdopodobieństwo wystąpienia szkód zdrowotnych. Ryzykowna dawka dla kobiety to 20 – 40 g dziennie, dla mężczyzny 40 - 60 g, przez co najmniej pięć dni w tygodniu (Vide: Woronowicz 2009, s. 92-93).

Potencjalne konsekwencje zabaw i rozrywek alkoholowych

Niewątpliwie najstraszniejszą konsekwencją spożywania alkoholu oprócz mogącej nastąpić śmierci z przedawkowania, jest uzależnienie. Większość ludzi dorosłych pije alkohol w sposób nie przynoszący problemów

zdrowotnych. Dla nich spożywanie piwa czy wódki to zabawowa przyjemność. Dla niektórych, początkowo „niewinne zabawy i gry alkoholowe” przekształcają się w konieczność, wręcz nieodparty przymus picia, bez względu na świadomość, że przynosi to szkodę fizycznemu i psychicznemu zdrowiu oraz funkcjonowaniu społecznemu. Wiadomo, że alkohol zmienia stan świadomości. Nawet mała spożyta ilość tej substancji, upośledza sprawność psychomotoryczną, co może wpłynąć na podjęcie złej decyzji lub spowodować nieadekwatne zachowania. Bohdan T. Woronowicz pisze, że problemy człowieka po wypiciu alkoholu: somatyczne psychiczne lub społeczne mogą wpływać na jego losy pośrednio lub bezpośrednio (Woronowicz 2009, s. 93- 94).

a. Alkoholizm wśród młodzieży

Problemy młodzieży z powodu alkoholu są od lat monitorowane przede wszystkim dzięki systematycznie realizowanym badaniom ESPAD, koordynowanym przez szwedzki ośrodek badań nad alkoholem i narkotykami. Edycja tych badań z 2011 roku pokazuje problemy gimnazjalistów po wypiciu alkoholu według wskaźnika 12 miesięcy przed badaniem. Problemy z rodzicami miało – 13,8% młodych ludzi; gorsze wyniki w nauce lub w pracy dotyczyły 12,4% badanych; problemy z przyjaciółmi – 11,7%; bójki – 10,5%; wypadki lub uszkodzenia ciała – 9,8%; kłopoty z policją – 7,5%; seks bez antykoncepcji – 7,0%; niechciane doświadczenia seksualne – 4,5%; bycie ofiarą rabunku lub kradzieży – 2,9%; interwencja pogotowia ratunkowego – 2,8%. W szkołach ponadgimnazjalnych wskaźniki te wyglądały następująco: gorsze wyniki w nauce lub w pracy – 18,7%; problemy z rodzicami – 15,9%; bójki – 15,3%; problemy z przyjaciółmi – 13,5%; seks bez zabezpieczenia – 13,1%. Dalej kolejno pod względem częstotliwości występowania znajdują się problemy takie jak: wypadki lub uszkodzenia ciała – 12,1%; kłopoty z policją – 10,4%; niechciane doświadczenia seksualne – 4,5%; interwencja pogotowia ratunkowego oraz bycie ofiarą rabunku lub kradzieży po 2,8% (Sierosławski 2011, s. 59). Należy nadmienić (wynika to z badań ilościowo-jakościowych przeprowadzanych w latach 2010 i 2011 przez Instytut Psychiatrii i Neurologii), iż często zachowania ryzykowne młodzieży związane np. z piciem alkoholu traktowane są często przez dorosłych, w tym wypadku nauczycieli, jako norma rozwojowa (Vide: Pisarska, Borucka, Okulicz

-Kozaryn, Raduj 2012, s. 357-382). Najwięcej respondentów w obu grupach wiekowych wskazuje na problemy w kontaktach z rodzicami, pogorszenie wyników w nauce oraz na uszkodzenie ciała. Inne problemy, deklarowane rzadziej lecz mogące przyczynić się do poważniejszych skutków w przyszłym życiu, takich jak seks bez antykoncepcji i ryzykowne zachowania seksualne, były mniej zaznaczane przez badaną młodzież. Można więc stwierdzić, że dla zdecydowanej większości młodych ludzi picie alkoholu raczej wiąże się z pozytywnymi doznaniem, co zachęca do kontynuacji.

b. Somatyczne konsekwencje uzależnienia

Uzależnienie często staje się konsekwencją zabaw alkoholowych. W większości społeczeństw umiarkowane picie alkoholu jest czymś naturalnym, lecz w pewnym momencie używanie tej substancji nabiera niewłaściwego charakteru. Jest to wyzwanie dla badaczy zjawiska z wielu dziedzin naukowych, np. medycyny, biologii, psychologii, socjologii, pedagogiki, prawa. Ciekawe jest to, iż wiele osób na świecie spożywa alkohol przez całe swoje życie, a jednak nie popada w nałóg. Można więc stwierdzić, iż uzależnienie jest przedmiotem wielu poglądów i kontrowersji, gdyż bardzo trudno określić jednoznacznie jego przyczyny. Większość ludzi dorosłych pije alkohol w taki sposób, że nie występują u nich problemy zdrowotne. Zdaniem J. Mellibrudy większość szkód związanych z piciem alkoholu przez młodzież nie polega na uzależnianiu się. Spośród wszystkich nastolatków spożywających alkohol 3% – 5% uzależni się, natomiast 15 % z nich dozna poważnych szkód związanych z piciem alkoholu w ciągu najbliższych miesięcy, dni a nawet godzin takich jak: kłótnie z rodzicami, nauczycielami, ryzykowne życie seksualne, używanie narkotyków, upijanie się i w tym stanie powodowanie różnorodnych wypadków, a także utrata szansy na zdobycie wykształcenia (Vide: Prajsner 2012, s. 14).

Szkodliwe picie alkoholu jest bardzo znaczącym czynnikiem w genezie niektórych chorób somatycznych. Udowodniono liczne związki pomiędzy nadużywaniem alkoholu, a chorobami wątroby, trzustki, przewodu pokarmowego, układu krążenia. Jednymi z badań nad konsekwencjami nadużywania alkoholu u młodzieży w wieku adolescencji są badania enzymów wątrobowych. Stwierdzono, iż u nastolatków pijących alkohol w dużych ilościach można zaobserwować wzrost aktywności enzymów wątrobowych

w surowicy krwi – jest to wskaźnik uszkodzenia wątroby. U tej młodzieży występuje również większa częstotliwość jednoczesnego używania wielu substancji psychoaktywnych, a także niższa zdolność do wysławiania się niż u ich rówieśników, którzy nie nadużywają i nie są uzależnieni od alkoholu (Vide: Chassin, Lucia 2000, s. 89). Ponadto inne doniesienia naukowe potwierdzają, że alkohol niekorzystnie wpływa na mózg będący w trakcie rozwoju, podlegający zmianom w procesie dojrzewania. Alkoholizowanie się młodzieży wywiera zły wpływ na strukturę i funkcje ośrodkowego układu nerwowego. Dojrzewający mózg, zwłaszcza układ nerwowy, jest wrażliwy na alkohol, wiąże się to z niebezpieczeństwem uzależnienia. Również kora przedczołowa, hipokamp, mózdzek, substancja biała mózgu, komórki glejowe są delikatne i mogą ulec uszkodzeniu pod wpływem picia etanolu (Vide: Sadowska-Mazuryk, Tomczuk-Ismer, Jakubczyk, Wojnar 2013, s. 177). Nadmierne spożywanie alkoholu wpływa niekorzystnie na sferę poznawczą, może ulec uszkodzeniu pamięć operacyjna przestrzenna i koncentracja uwagi, takie zmiany obserwuje się pod wpływem alkoholu przede wszystkim u dziewcząt. W literaturze przedmiotu istnieje pojęcie „przedwczesnego starzenia się mózgu” po intensywnym alkoholizowaniu się. Ponadto badania grubości kory mózgowej zarówno u płci żeńskiej pokazały, że dziewczęta spożywające alkohol miały grubszą korę, co było związane z pogorszeniem funkcji wzrokowo-przestrzennych, zaburzeniem uwagi i nadmiernymi zachowaniami impulsywnymi (Vide: Ibidem, 2013, s. 177).

Zgodnie z międzynarodowymi klasyfikacjami ICD – 10 i DSM – IV „uzależnienie od alkoholu” traktowane jest jako choroba. Według WHO to zespół objawów somatycznych, behawioralnych i poznawczych, w których picie alkoholu staje się priorytetowe nad innymi, poprzednio ważnymi zachowaniami. Aby rozpoznać uzależnienie należy stwierdzić wystąpienie w czasie ostatniego roku przynajmniej trzech z poniższych objawów:

1. Silna potrzeba (głód) picia lub kompulsywne picie alkoholu.
2. Trudności w kontrolowaniu zachowań związanych z piciem w sensie upośledzenia: kontrolowanie rozpoczęcia picia, np. powstrzymanie się od picia przed południem; długość trwania picia, np. ograniczenie picia do jednego dnia; ilość alkoholu – konieczność picia do dna.
3. Stan abstynencyjny, spowodowany przerwaniem picia lub zredukowania dawki alkoholu, przejawiający się m.in.: charakterystycznym zespołem abstynencyjnym bądź piciem alkoholu lub przyjmowaniem substancji

o podobnym działaniu, np. barbiturany, eter z zamiarem uniknięcia lub złagodzenia objawów abstynencyjnych.

4. Występowanie tolerancji polegającej na potrzebie spożywania większych dawek do wywołania efektu powodowanego poprzednio mniejszymi dawkami, które nieraz są tak duże, że osoba nieuzależniona pod ich wpływem mogłaby ponieść śmierć.

5. Postępujące zaniedbywanie alternatywnych przyjemności lub zainteresowań z powodu picia, zwiększanie ilości czasu potrzebnego do zdobycia alkoholu lub przywrócenia do normy po wypiciu.

6. Picie alkoholu pomimo wiedzy o jego szkodliwości, np. że alkohol uszkadza wątrobę, wywołuje stany depresyjne i padaczkę alkoholową (Vide: Cierpiałkowska 2000, s. 48-49).

Objawy zespołu abstynencyjnego to m.in: drażliwość, przyspieszone bicia serca, uczucie drżenia, utrata apetytu, bezsenność. Gwałtowne zaprzestanie picia przez osobę uzależnioną spowoduje, że dolegliwości zaczną się nasilać, np. wystąpi utrata równowagi psychicznej. Objawy fizyczne tego stanu to szybkie tętno, podniesiona temperatura, podwyższone ciśnienie krwi, rozszerzenie źrenic, nadmierna potliwość, zaczerwienienie twarzy, problemy ze snem. W przypadku ostrych zespołów mogą wystąpić drgawki – „padaczka alkoholowa” lub „delirium tremens” – najcięższa postać zespołu odstawienia związana z halucynacjami, dezorientacją i podwyższoną aktywnością nerwów autonomicznych. Klasyfikacja Światowej Organizacji Zdrowia ICD – 10 zwraca uwagę i wymienia zaburzenia zachowania i zaburzenia psychiczne mające związek z uzależnieniem od alkoholu. Należą do nich m.in: zaburzenia psychiczne organiczne, zaburzenia psychiczne i zachowania spowodowane używaniem substancji psychoaktywnych, schizofrenia i zachowania typu schizofrenii i urojeniowe, zaburzenia nastroju, zaburzenia nerwicowe związane ze stresem, zespoły behawioralne połączone z zaburzeniami fizjologicznymi i czynnikami fizycznymi, zaburzenia osobowości, upośledzenie umysłowe, zaburzenia rozwoju psychicznego, zaburzenia zachowania i emocjonalne rozpoczynające się – głównie w dzieciństwie – i w okresie nastoletnim, zaburzenia psychiczne, których nie da się bliżej określić (Vide: Woronowicz 2009, s. 149-150).

Patologiczne używanie alkoholu to zapotrzebowanie na dzienną dawkę, konieczną aby funkcjonować, kontynuacją picia pomimo wiedzy o szkodliwości alkoholu oraz podejmowania wysiłków zaprzestania picia,

spożywania alkoholu ciągami przez okres co najmniej dwóch dni, wypijanie 200 ml napoju alkoholowego, używanie alkoholi niekonsumpcyjnych, występowanie np. „urwanego filmu”. Bohdan T. Woronowicz powołując się na Amerykańskie Towarzystwo Psychiatryczne wymienia trzy wzorce patologicznego używania alkoholu: regularne (codzienne spożywanie dużych ilości alkoholu), regularne (ciężkie, sobotnio-niedzielne), długie okresy trzeźwości przeplatane „ciągami” trwające tygodnie lub miesiące (Ibidem, s. 148-149).

Kryteria diagnostyczne uzależnienia według DSM – IV definiowane są podobnie. W przypadku złego wzorca spożywania alkoholu bez spełniania kryteriów uzależnienia istnieje pojęcie nadużywania alkoholu według DSM – IV lub picia szkodliwego według WHO. Nadużywanie alkoholu według DSM – IV zostało zdefiniowane jako nieprawidłowy wzorzec picia, prowadzący do klinicznie znaczących szkód somatycznych lub zaburzeń psychicznych, objawiający się co najmniej jednym z niżej opisanych objawów występujących w okresie ostatnich 12 miesięcy:

1. Powtarzające się picie alkoholu, co prowadzi do zaniedbywania obowiązków w pracy, szkole lub w domu. Powtarzająca się nieobecność lub mniej wydajna praca z powodu picia, zawieszenie w prawach ucznia lub wydalenie ze szkoły.
2. Zaniedbywanie dzieci i obowiązków domowych.
3. Powtarzające się picie alkoholu w sytuacjach takich jak prowadzenie pojazdów po pijanemu czy konflikty z prawem z powodu nietrzeźwości.
4. Kontynuowanie picia pomimo problemów społecznych i międzyludzkich spowodowanych piciem, np. kłótnie, bójki, awantury.
5. Objawy te nie spełniają kryteriów uzależnienia od alkoholu (Ibidem, 2009, s. 148-149).

c. Psychiczne konsekwencje uzależnienia

U młodych ludzi uzależnionych bądź nadużywających alkoholu często występują zaburzenia psychiczne, mogące być wynikiem lub powodem picia alkoholu. Mogą one wystąpić u młodzieży z grupy wysokiego ryzyka. Zaburzenia antyspołeczne obejmują zachowania opozycyjno-buntownicze oraz osobowość antyspołeczną. DSM – IV wymienia zaburzenia zachowania, które są najczęściej występującą formą zaburzeń psychicznych u młodych

ludzi, wynikających ze spożywania przez nich dużych ilości alkoholu. Są to zachowania naruszające prawa innych osób lub nieprzestrzegające zasad zachowania właściwych młodym ludziom w ich wieku. Zachowania te to np.: agresja wobec ludzi, zwierząt, niszczenie mienia, oszustwa lub kradzieże, istotne pogwałcenia obowiązujących zasad.

Według Clarca, B. Duncana i Oskara G. Buksteina zaburzenia zachowania występujące u młodych ludzi poprzedzają lub pozwalają przewidzieć picie alkoholu lub związane z tym zaburzenia, które mogą przyczynić się do powstania problemów związanych z alkoholem. Młodzi ludzie z zaburzeniami zachowania częściej dopuszczają się niekontrolowanych czynów impulsywnych czy poszukują nowych przeżyć. Rozpoczynanie picia alkoholu w młodym wieku zwiększa zagrożenie zdrowotne i społeczne dla człowieka. Zaburzenia związane z piciem przyczyniają się do wykolejenia społecznego. Alkoholizowanie się niewątpliwie powoduje niewłaściwe oceny sytuacji występujące w zwykłym życiu, a także szukanie towarzystwa wśród pijących rówieśników, którzy popadają w konflikt z prawem. W konsekwencji nasilają się zachowania antyspołeczne (Vide: Duncan, Bukstein 2002, s. 82-84).

d. Społeczne konsekwencje uzależnień

„Nie należy zapominać, że picie alkoholu przez nastoletnią młodzież ma również wymierne konsekwencje społeczne.[...] częste picie alkoholu (więcej niż 20 razy przed 16 rokiem życia) wiąże się ze zwiększonym ryzykiem stosowania przemocy fizycznej, a zwłaszcza napaści przez młodych dorosłych” (Sadowska - Mazuryk, Tomczuk - Ismer, Jakubczyk, Wojnar 2013, s. 179).

Inną konsekwencję społeczną związaną z uzależnieniem od alkoholu jest współuzależnienie. Przerazająca jest prawda, iż alkoholizm „kładzie się szerokim cieniem na całej rodzinie, która staje się rodziną z problemem alkoholowym” (Margasiński 2010, s. 58). Nie oznacza to bynajmniej, że wszyscy w tej rodzinie są uzależnieni od alkoholu lecz to, że nałogowe picie alkoholu przez jednego jej członka – wpływa negatywnie na pozostałych. Są to rodziny dysfunkcyjne, żyjące w ciągłym stresie. W rodzinach z taką dysfunkcją mamy do czynienia z zaprzeczeniem faktycznie występującej choroby alkoholowej i występowaniem iluzji, iż problem ten nie istnieje. Są tu negatywne, trudne do opanowania emocje, towarzyszące systemowi

iluzji i zaprzeczeń, bardzo mocno rozwinięte mechanizmy samoobronne. Wśród członków rodziny alkoholowej można zaobserwować wycofanie i obwinianie się nawzajem o to, że jest źle. To powoduje, że poczucie wartości osób żyjących w takiej rodzinie jest zazwyczaj dramatycznie niskie a wzajemna komunikacja słaba. Uzależniony członek rodziny jest jej centralną postacią i ma największy, zarazem najbardziej negatywny wpływ na jej życie, co w konsekwencji generuje powstanie sytuacji umożliwiającej alkoholikowi „komfort dalszego picia” (Ibidem, 2010, s. 84).

e. Alkoholizm a bliscy

Formy adaptacji do warunków życiowych w rodzinach alkoholowych to swoiste role psychologiczne, które przyjmują pozostali członkowie. Moim zdaniem warto o nich przypominać, ponieważ bycie dzieckiem alkoholika to zazwyczaj posiadanie takiego „bagażu”, który jest wręcz niemożliwy do udźwignięcia bez fachowej pomocy terapeutycznej. Życie w rodzinie z problemem alkoholowym może wiązać się z przyjęciem któregoś z poniżej opisanych wzorców:

- bohater rodzinny – żyje i poświęca się rodzinie, przyjmując zbyt wcześnie wszystkie obowiązki, często stając się rodzicem dla własnego rodzeństwa, czasami gdy jest osobą pracującą przesyła do domu wszystkie pieniądze, które wydawane są na alkohol
- wyrzutek rodzinny – dziecko trudne wychowawczo, nieradzące sobie w szkole, często mające za sobą kontakty z policją i sądem, uciekinier zażywający alkohol i narkotyki, potencjalny kandydat na przestępcę, kozioł ofiarny, na którego zrzuca się całą winę za nieszczęścia rodziny, faktycznie spowodowane przez alkoholika. Często terapeuci zajmujący się tymi problemami rodzinnymi przytaczają przykłady, iż wyrzutek rodzinny może stać się bohaterem, gdy tego wcześniejszego zabraknie
- zagubione dziecko – to ktoś, kogo „nie ma” chociaż fizycznie istnieje, taki młody człowiek nie sprawia kłopotów, żyje wyizolowany we własnym świecie, samotnie, jest zagubiony w życiu, odgradza się od realnego świata
- maskotka – potrafi rozładowywać trudne, napięte sytuacje w rodzinie, zazwyczaj wtedy gdy jest „krok od burzy”, występuje napięta sytuacja, która w jednej chwili może zakończyć się ciężką awanturą (Vide: Sztander 2000, s. 52-53).

Współzależnienie może być często podłożem syndromu Dorosłych Dzieci Alkoholików (DDA), u których można zaobserwować szereg zachowań antysocjalnych, zaburzeń depresyjnych, zaburzeń lękowych i stresu pourazowego oraz problemów przystosowawczych. K. Gąsior, pisząc o syndromie DDA zwraca uwagę na cechy takie jak np.: zaniżone poczucie własnej wartości i uzależnianie własnej wartości od wywierania wpływu na innych, nasilone poczucie winy, wstydu, problemy z określeniem tożsamości, zaburzenia i lęki w bliskich kontaktach z innymi, wzmożoną potrzebę kontroli, nadmierną czujność, niepokój, lęk, bycie w ciągłym „stanie pogotowia”, zaburzenia psychosomatyczne, nadużywanie leków uspokajających, skłonność do bagatelizowania przemocy i siebie w roli ofiary, zaburzone role w relacjach partnerskich małżeńskich i rodzicielskich, tendencje do wikłania się w bliskie związki z osobami uzależnionymi lub o zaburzonej osobowości, zaburzone relacje międzyludzkie (Vide: Gąsior 2012, s. 39-42). Wspomniany wyżej autor podkreśla jednak, że syndrom DDA nie dotyczy wszystkich dzieci alkoholików.

Zakończenie

Kończąc swoje rozważania na temat zabaw związanych z nadużywaniem alkoholu przez współczesną młodzież oraz wynikających z nich negatywnych konsekwencji indywidualnych jak i społecznych, chciałabym się odwołać przede wszystkim do klasycznego rozumienia zabawy w ujęciu J. Huizingi. Należy zaznaczyć, iż przede wszystkim dla młodych ludzi pełni ona wspomnianą na początku artykułu funkcję przygotowawczą i kompensacyjną (Vide: Okoń 1995, s. 63). Jest źródłem wypoczynku, służy oczyszczeniu uczuć – katharsis, uczy i przygotowuje młodzież do dorosłego życia, kształtuje twórcze postawy, rozwija fantazję. „W organizacjach, kołach zainteresowań i kołach samokształceniowych pogłębia się stosunek jednostki do problemów moralności i sprawiedliwości społecznej” (Okoń 1995, s. 285). W tym sensie pozytywne z wychowawczego punktu widzenia zabawy wprowadzają w świat prospołecznych wartości.

Zabawa według J. Huizingi jest źródłem kultury. Jednak jego ujęcie gry z początków ubiegłego wieku ma charakter typowo idealistyczny, nie przystający do dzisiejszej globalnej rzeczywistości. Według autora, jest to czynność duchowa, mistyczna. „Dopiero dzięki wpływom ducha, likwidującym

absolutną determinację, istnienie zabawy staje się możliwe, wyobrażalne i pojmowalne” (Huizinga 1984, s. 15). „Zabawa przybiera natychmiast, jako forma kulturowa, ustalony kształt. Z chwilą gdy raz się rozegrała, pozostaje we wspomnieniach jako twór duchowy lub duchowy skarb [...] I podobnie jak pod względem formy nie ma żadnej różnicy pomiędzy zabawą, a czynnością uświęconą, tj. czynność sakralna odbywa się według tych samych form, co zabawa podobnie też pod względem formalnym nie można odróżnić miejsca uświęconego od terenu zabawy” (Huizinga 1985, s. 23-24). Trudno zgodzić się z tym twierdzeniem w kontekście patologii społecznej jaką jest nadmierne picie alkoholu przez młodzież podczas popularnych imprez młodzieżowych czy też uczestniczenia w opisanych w artykule grach z użyciem trunków. Ponadto biorąc pod uwagę konsekwencje zdrowotne, psychiczne i społeczne pijaństwa niemożliwe jest kojarzenie tych zachowań ze sferą *sacrum*.

Inną cechą klasycznej zabawy jest wolność. Autor *Homo ludens* pisze, że „wszelka zabawa jest swobodnym działaniem” (Ibidem, s. 20). Rozumie on wolność jako przyjemność. Uważał, że tylko wolna jednostka może się bawić, gdyż trudno bawić się z powodu rozkazu. „W ten sposób ustalamy pierwszą, główną cechę zabawy: jest ona swobodna, jest wolnością” (Ibidem, s. 21). Moim zdaniem wypada przypomnieć o „wolności od” – ma ona w pedagogice znaczenie pejoratywne, czyni związane z tak pojmowaną wolnością są charakterystyczne dla patologicznych zachowań współczesnej młodzieży, również związanych z piciem alkoholu.

Gra w ujęciu J. Huizingi ma określony początek, scenariusz i zasady, „każda zabawa i gra ma swoje własne reguły” (Ibidem, s. 25). Porządek i ład w jego koncepcji mają charakter bezwarunkowy. Uczestnicy zabaw muszą stosować się do przyjętych reguł. Jak pisze Huizinga „z chwilą, gdy reguły te zostają przekroczone, świat zabawy rozpada się, koniec wówczas z zabawą czy grą” (Ibidem, s. 25). Gdy ktoś psuje zabawę oznacza to, że wychodzi poza te reguły, wtedy zatracony jest jej sens. „Gracz, który sprzeciwia się regułom, względnie im się wymyka, to „popsuj-zabawa”. „Popsuj-zabawa” to ktoś całkiem inny niż fałszywy gracz. Fałszywy gracz bowiem udaje, że gra i pozornie respektuje ciągle jeszcze zaczarowany krąg gry. Społeczność graczy łatwiej wybaczy mu jego grzech niż „popsuj-zabawie”, on bowiem rozbija cały ich świat. Wycofując się z zabawy, odsłania relatywizm i płochosć świata zabawy, w którym zamknął się na pewien czas wraz z innymi” [...] „Popsuj-zabawa” rozbija zaczarowany świat, dlatego też jest tchórzem i zostaje wydany”

(Ibidem, s. 26). Współczesna młodzież chętnie uczestniczy w zakrapianych zabawach alkoholowych. Ten, kto przebywa w grupie pijących, zmuszony jest postępować tak, jak rówieśnicy aby nie zostać uznanym za dziwaka – jest to element obyczajowości młodych ludzi. Moim zdaniem „popsuj-zabawą” w przypadku alkoholizującej się młodzieży nie jest ten, który sprzeniewierza się regułom gry, lecz ten który dozna problemu po nadmiernym wypiciu alkoholu, np.: ulegnie wypadkowi, dozna uszkodzenia ciała, będzie miał kłopoty z policją, z niechcianym seksem, stanie się ofiarą rabunku lub kradzieży, doświadczy kłopotów w domu czy w szkole. „Popsuć” całe swoje życie w sensie zdrowia fizycznego, psychicznego i funkcjonowania społecznego może ten, kto popadł w uzależnienie – jest alkoholikiem, osobą chorą. Cierpienia członków jego rodziny, współuzależnionych i dzieci alkoholików są również wynikiem postępowania „popsuj-zabawy”.

Zabawa według autora *Homo ludens* cechuje się estetyką. „Czynnik estetyczny jest, być może, identyczny z dążeniem do utworzenia uporządkowanej formy, ożywiającej zabawę we wszystkich jej postaciach” (Ibidem, s. 24). Wymienia elementy estetyczne tej czynności takie jak np.: rytm, harmonia, wdzięk, piękno (Ibidem, s. 19). Zabawa w ujęciu huizingowskim reprezentuje wartości idealne cenione przez starożytną sztukę i kulturę. Moim zdaniem trudno się ich doszukiwać w obecnej rzeczywistości, w której mamy do czynienia ze zjawiskiem nadmiernego spożywania alkoholu przez młode pokolenie i z generowanymi w związku z tym problemami.

Kończąc, chciałabym zaznaczyć, iż *Homo ludens* to klasyczne dzieło przedstawiające całokształt naszej kultury jako formy zabawy. Pochodzi ono jednak z epoki, której już nie ma. W naszej postmodernistycznej rzeczywistości, w której mamy do czynienia z kryzysem norm i wartości w świecie młodzieży, teoria tak idealistycznie rozumianej zabawy nie sprawdza się. W sytuacji zachowań patologicznych szerokich grup młodych ludzi, w tym przypadkach związanych z nadmiernym piciem alkoholu, możemy myśleć raczej o subkulturze niż o kulturze zabawy w rozumieniu huizingowskim.

ALCOHOL DRINKING AS A FORM OF PLAY OF TODAY'S YOUTH

Marta Wilk

This article deals with the issues of contemporary youth play, during which alcohol is consumed, often to dangerous levels for health and social functioning. Referring to the cultural role of play in the lives of young people by Johan Huizinga's conception the text contains reflections on the dangers and harmful effects of alcohol fun and games involving youth. The brief characteristics of the concept of „Homo Ludens” is located in the introduction, it is important here the question of its actuality in relation to contemporary youth entertainment. The first part describes the features of the youth people fun, taking into account the views of Wincent Okon, Katarzyna Sawicka and fun features according to Johan Huizinga. There are also references to the importance of alcohol in a person's life including the activity that is fun. The third part describes the alcohol games and entertainment today's youth having pathological character. It contains references to research on the reasons for this substance consumption by young people, where an important fun theme is valid. Reflections on the historical and cultural aspects of drinking for pleasure characteristic of our culture can be found in the next part. The next fragment draws attention to the distinction between the concepts of addiction, alcohol abuse and harmful drinking, taking into account the health harm. The second to last part contains reflections on the social, somatic, psychological and family consequences of drinking of the alcohol. References to the Polish edition of the ESPAD 2011, about the problems of young people drinking are contained there. These studies are coordinated by the Swedish research centre on alcohol and drugs. The article ends with an attempt to critique the concept of Johan Huizinga in relation to the pathological fun with alcohol, preferred by today's youth.

Bibliografia

- Bielewicz Antoni, Moskalewicz Jacek, *Historia społeczno-kulturowa alkoholu* [w:] *Alkohol i związane z nim problemy społeczne i zdrowotne*, red. Ignacy Wald, PWN, Warszawa 1986, s.11-45.
- Cekiera Czesław, *Ryzyko uzależnień*, Wyd. TANKUL, Lublin 1999.

- Cierpiałkowska Lidia, *Alkoholizm, Przyczyny, Leczenie, Profilaktyka*, Wyd. Naukowe UAM, Poznań 2000.
- Chassi Laurie, De Lucia Christian, *Picie w okresie dojrzewania [w:] Picie alkoholu w różnych okresach życia*, red. Alicja Bartosik, Wyd. PARPA, Warszawa 2000, s. 84-100.
- Ćwieluch Juliusz, Markiewicz Wojciech, *Do pełna*, Polityka, nr 4 (2942), 2014, s. 10-13.
- Dzielska Anna, Tabak Izabela, Mazur Joanna, *Polska wersja kwestionariusza DMQ – R SF do badania motywów picia alkoholu przez młodzież*, „Alkoholizm i Narkomania”, tom 26, nr 3, 2013, s. 255-274.
- Duncan B. Clark, Oskar G. Bukstein, *Objawy psychopatologiczne uzależnienia i nadużywania alkoholu przez młodocianych [w:] Alkohol i młodzież*, red. Alicja Bartosik, Wyd. PARPA, Warszawa 2003, s. 80-93.
- Falewicz Ignacy Karol, *ABC problemów alkoholowych*, PARPA, Warszawa 1993.
- Gąsior Krzysztof, *Funkcjonowanie noo – psychospołeczne i problemy psychiczne Dorosłych Dzieci Alkoholików*, Wyd. Engram, Difin, Warszawa 2012.
- Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Wyd. Czytelnik, Warszawa 1985.
- Kępiński Antoni, *Rytm życia*, Wyd. Literackie, Kraków 1992.
- Kinney Jean, Leaton Gwen, *Zrozumieć alkohol*, Wyd. Państwowa Agencja Rozwiązywania Problemów Alkoholowych, Warszawa 1996.
- Lowe Geof, Foxcroft Dawid, Sibley Dawid, *Picie młodzieży a style życia w rodzinie*, PARPA, Warszawa 2000.
- Margasiński Andrzej, *Rodzina alkoholowa z uzależnionym w leczeniu*, Wyd. Impuls, Kraków 2010.
- Martin Christopher S., Winters Ken C., *Rozpoznanie i ocean zaburzeń związanych z piciem alkoholu wśród młodocianych [w:] Alkohol i młodzież*, red. Alicja Bartosik, PARPA, Warszawa 2003, s. 28-50.
- McWhirter J. Jeffries, McWhirter Benedict T, McWhirter Ellen Hawley, *Zagrożona młodzież*, Wyd. PARPA, Warszawa 2001.
- Okoń Wincenty, *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwo „Żak”, Warszawa 1995.
- Okoń Wincenty, *Nowy słownik pedagogiczny*, Wyd. Akademickie Żak, Warszawa 2004.

- Pisarska Anna, Borucka Anna, Okulicz-Kozaryn Katarzyna, *Używanie substancji psychoaktywnych oraz agresja i przemoc wśród uczniów szkół gimnazjalnych z perspektywy badań ilościowych i jakościowych*, „Alkoholizm i Narkomania”, 2012, tom 25, nr 4, s. 357-381.
- Prajsner Mira, *Zakazywać czy wychowywać*, cz. II, *Remedium* 2012, nr 4, s. 13-15.
- Sadowska-Mazuryk Joanna, Tomczuk-Ismer Anna, Jakubczyk Andrzej, Wojnar Marcin, *Picie alkoholu przez młodzież w kontekście okresu dojrzewania*, „Alkoholizm i Narkomania”, tom 26, nr 2, 2013, s. 167-185.
- Sawicka Katarzyna, *Socjoterapia – proces i metoda* [w:] *Socjoterapia*, red. Katarzyna Sawicka, Wyd. Centrum Metodyczne Pomocy Psychologiczno-Pedagogicznej Ministerstwa Edukacji Narodowej, Warszawa 1999, s. 9-26.
- Sierosławski Janusz, *Raport z badań ESPAD 2011*, Instytut Psychiatrii i Neurologii w Warszawie 2011, (dostęp dn. 20.11. 2013)
- Sobierajski P., Szczepkowski J., *Alkohol i narkotyki – doświadczenia młodzieży szkolnej*, „*Wychowanie na co dzień*”, 2011, nr 10-11, s. 19-25.
- Sztander Wanda, *Poza kontrolą*, Wyd. PARPA, Warszawa 2000.
- Wachholz, *Z historii alkoholu i alkoholizmu*, Wyd. TWP, Warszawa 1967.
- Woronowicz Bohdan T., *Uzależnienia, geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Wyd. Media Rodzina, PARPAMEDIA, Wyd. Edukacyjne, Warszawa 2009.
- www.gryalkoholowe.pl (dostęp dn. 5.04 2014)
- Zajęcka Beata, *Rozmiary, struktura i wzory spożywania napojów alkoholowych przez młodzież* [w:] *Psychopatologia i psychoprofilaktyka*, red. Andrzej Margasiński, Beata Zajęcka, Wyd. Impuls, Kraków 2000, s. 295- 302.

Zabawa w życiu gimnazjalistów

Tomasz Michalewski*

„Kto bawi się, a potem odrzuca zabawkę, jest
dzieckiem.

Ale kto bawi się, aby z zabawki uczynić życie,
jest artystą”

Ernst Wiechert, *Dzieci Jerominów*

Uwagi wstępne

Wiek gimnazjalny to czas wchodzenia w kulturę młodzieżową, kiedy to młody człowiek dąży do unifikacji z grupą. W tym okresie życia poszukuje on idola – wzorca do naśladowania, za sprawą którego będzie próbował wyrazić i zrozumieć samego siebie. To także czas rozmaitych poszukiwań, doświadczeń i eksperymentów. Uczniowie gimnazjów nie chcą już być traktowani jak dzieci, ale jeszcze nie można ich uznać jak osoby w pełni dorosłe. Właściwe spożytkowanie czasu wolnego przez gimnazjalistów od dawna jest postulowane jako jeden z ważnych sposobów zapobiegania zachowaniom o charakterze patologicznym. Aby bezpiecznie przebrnąć przez ten trudny okres dorastania, dobrze jest mieć hobby, które przyczyni się do wyższej samooceny, a jednocześnie stanie się powodem lepszego traktowania przez rówieśników. Kryje się za tym przekonanie, że aktywność podejmowana w czasie wolnym, w pewnym stopniu przekłada się na lepsze funkcjonowanie społeczne młodzieży, jak również na stan jej „ducha i ciała”. Problemy współczesnego życia, pogoń rodziców za pieniędzmi lub dobrze płatną pracą, a także presja ze strony

pracodawcy i nierzadko utrata pracy, kłopoty rodzinne, kłótnie i nieporozumienia, problem rozbitych rodzin, walka o byt i spędzanie większości czasu poza domem sprawiają, że rodzice niejednokrotnie zapominają o wychowywaniu swego potomstwa. Często nie chcą zauważyć problemów, z którymi borykają się ich dzieci. Przyczyną takiego postępowania jest uznawanie dzieci za osoby na tyle dorosłe, że samodzielnie powinny rozwiązywać swoje problemy, a często przekonanie, że problemy owe są mało istotne. Tymczasem problem zbagatelizowany przez rodziców może być dla nastolatka trudny do zwerbalizowania i niemożliwy do samodzielnego rozwiązania.

We wczesnym dzieciństwie zabawa pozostaje pod kontrolą rodziców i w momencie ewentualnego zagrożenia mogą oni zawsze przyjść z pomocą. W wieku gimnazjalnym nie sprawują już takiej opieki nad swoim dzieckiem. Młody człowiek zaczyna mieć poczucie niczym nieskrępowanej swobody, cechuje go pomysłowość, która niekiedy może okazać się niebezpieczna w swych konsekwencjach. Jego działania niestety rzadko są przemyślane, a refleksja przychodzi dopiero po dokonanym czynie. W tym wieku nadal jest się dzieckiem, najlepszym zaś dowodem na to jest fakt, że do końca gimnazjalista nie wie, co jest dla niego dobre, a co złe. Niefortunnie może swoją energię skierować na działania niepożądane, a nawet szkodliwe dla niego samego i otoczenia. Zatem bardzo istotna zdaje się rola domu rodzinnego, który powinien zapewniać nie tylko opiekę, ale przede wszystkim ochronę przed zagrożeniami płynącymi z niewłaściwych wyborów.

Zabawa jest aktywnością podejmowaną spontanicznie, wynikającą z wewnętrznych potrzeb i motywacji. Nie ma ona określonego celu. Sama w sobie jest dla osoby bawiącej źródłem szczęścia radości i spełnienia. W myśleniu potocznym kojarzy się ona przede wszystkim z okresem dzieciństwa i przyzwyczajeniem stało się pomijanie faktu, iż człowiek zachowuje skłonności ludyczne do późnej starości (Vide: Kapica 1998, s. 1029).

Przegląd literatury przedmiotu ujawnił funkcjonowanie wielu definicji zabawy. Mimo różnych u poszczególnych autorów ujęć problemu, podstawowymi cechami czynności ludycznych, na których większość badaczy opiera swe definicje zabawy są: autoteliczność, bezinteresowność i bezproduktywność (Vide: Grad 1997, s. 20).

Wspólnym elementem łączącym zabawę i kulturę jest istnienie „reguł gry”, które normują rywalizację pomiędzy jednostkami i zbiorowościami. „Arena, stół, gry, zaczarowane koło, świątynia, scena, ekran filmowy, sala są-

dowa – wszystkie one są z uwagi na formę i funkcje terenami zabawy i gry, czyli miejscem uświęconym, na którym obowiązują szczególne, swoiste prawa” (Zadrożyńska 1983, s. 182). „Prawa te ustalają uczestnicy zabawy, lecz po ustaleniu muszą je akceptować całkowicie i bezwzględnie, gdyż są one regułami rzeczywistości i przez nich wykreowanej” (Ibidem, s. 7).

Bodźce ludyczne powodują w jednostkach określone typy reakcji, a ich generalizacja prowadzi do wytworzenia się stosownych typów postaw. Roger Caillois w zbiorze szkiców pod tytułem *Żywioł i ład* (1973) wyróżnia cztery nastawienia realizowane podczas zabawy:

- *agón* – jest to model oparty o współzawodnictwo. W przeszłości był formą kształtowania ładu społecznego i stratyfikacji
- *alea* – rezultat działań nie jest tu zależny od ludzi, tylko od siły wyższej (bóstwa, losu), a jej rozstrzygnięcia mogą zostać odczytane tylko przez nie-licznych wybrańców
- *mimicry* – polega na kreowaniu nowej rzeczywistości przy pomocy naśladowania, przebijania, maskowania
- *ilinx* – oznacza różne sposoby oszalamiania, mające na celu oderwanie się od rzeczywistości i przeniesienie w inne pozaludzkie stany świadomości (stany graniczne).

Do sfery ludycznej odwołuje się również dzisiejsza psychologia. Wanda Zagórska stwierdza, że to właśnie w tej przestrzeni lokuje się zdesakralizowany obszar tak zwanego *mythos* (mitu żywego), służącego realizacji potrzeby przenoszenia się i uczestnictwa w rzeczywistości wtórnej, niezależnej od realnego czasu i przestrzeni, i w tym sensie transrealnej (Vide: Zagórska 2004, s. 62). „Wszystkie [...] właściwości odnoszące się do *leisure* odpowiadają modalności *mythos* [...]: wolność, ukierunkowanie na doświadczenie, wyobraźnię i intuicję, zaangażowanie emocjonalne [...]. Jest to dyspozycja do opuszczenia czasowej struktury życia codziennego przekroczenia czasu, który jest ciągły i ograniczony, i z którym nieustannie trzeba się liczyć. Z dyspozycji tej można w dużym stopniu skorzystać w ramach rozrywki i zabawy” (Ibidem, s. 61).

W Polsce okresu przełomu ustrojowego nastąpiły dość istotne zmiany, które spowodowały załamanie się dotychczasowego systemu norm i wartości, a także to, że inne stały się ludzkie dążenia i aspiracje. W konsekwencji nastąpiła także zmiana w zakresie wzorów kulturowych (Vide: Kargul 1995, s. 287) preferujących zamiast kultury rodzimej, wzorce zachodnie. W pewnym sensie

nastąpiła także zmiana w formach realizacji czasu wolnego. Wartości zostały przyjęte w sposób bezkrytyczny po ciężkich i trudnych latach niedostatku. Dopiero z czasem okazało się, że ten system niesie ze sobą wiele niebezpieczeństw, tym gorzej, że ukrytych i trudnych do zdefiniowania nawet przez osoby dorosłe i świadome. Konsumpcja, która jest już właściwie stylem życia, do której się przyzwyczailiśmy, i którą traktujemy jako coś zupełnie naturalnego, stała się stygmatem współczesnej kultury i jedną z najważniejszych potrzeb życiowych ludzi. Z polskiej perspektywy ta nieoczekiwana zmiana orientacji – z życia opartego na deprywacji, wstrzemięźliwości i niedoborach na życie koncentrujące się wokół przyjemności i dostatku – może wydawać się kwestią indywidualnych normatywnych wyborów. Często jest zresztą tłumaczona chęcią nadrobienia zaległości w stosunku do minionych lat. To wyjaśnienie, co dobre dla starszego pokolenia, nie jest wystarczające, by zrozumieć znaczenie konsumpcji w życiu ludzi młodych. Różnica jest zasadnicza. Dla starszych orientacja konsumpcyjna, podobnie jak etosowa, była kwestią indywidualnego wyboru – można było „mieć” lub „być”, a dylemat „mieć” czy „być” był dylematem wielu ludzi, ba – był dylematem kontestujących pokoleń. Słynne bunt młodzi w krajach zachodnich w latach 60. były protestem przeciwko życiu podporządkowanemu pieniądzu, karierze, posiadaniu, a kultura „wysoka” została odrzucona na rzecz upowszechniania twórczości i rozwijania ekspresji, niekoniecznie prowadzącej do dzieł wielkich. Współcześnie młode pokolenia są socjalizowane do świata konsumpcji, który stał się dla nich światem obowiązującym, normalnym – niemającym alternatywy. Dziś młodzi ludzie żyją w przekonaniu, że trzeba „mieć, by być”, a chęć posiadania rzeczy, korzystania z dóbr materialnych, przestała być wyznacznikiem orientacji materialistycznej. Liczy się nie tyle chęć posiadania rzeczy, co filozofia ich używania i związana z nimi ekspresja symboliczna. Postawa taka, która od lat charakteryzuje bogate społeczeństwa Zachodu, najwyraźniej zdomowiała się również w świadomości współczesnej polskiej młodzieży (Vide: Boni 2011, s. 223, 224).

Według Mirosława Rewery konsumpcja nie jest wyłącznym wytworem współczesnych warunków życia (kultury i społeczeństwa masowego), a pewnym fenomenem, którego korzenie sięgają do czasów starożytnych (Rewera 2008, s. 164). Zabawa często towarzyszy konsumpcji, z kolei wzrost konsumpcji potęguje wzrost konsumowania samej zabawy, a to w rezultacie prowadzi do upowszechnienia przekonania, że sama konsumpcja jest i może być dobrą zabawą (Vide: Kantor 2001, s. 15). „W kulturze konsumpcyjnej –

pisze Małgorzata Lisowska-Magdziarz – chodzi bowiem o to, by wychować jednostkę emocjonalną, hedonistyczną i stawiającą przyjemność nad zdrowie” (Lisowska-Magdziarz 2010, s. 34).

Nasze społeczeństwo, przejmując wzory europejskie od lat, stało się społeczeństwem konsumpcyjnym. Organizowanie sobie czasu wolnego przestaje być indywidualną sprawą każdego człowieka. Zachęca się ludzi do łatwego kupowania „potrzebnych” produktów, które z łatwością można by wykonać samodzielnie. Nie robimy tego jednak zwabieni promocją, reklamami, ładnym opakowaniem i zachętą sprzedającego. Jest to zabawa konsumenta w kupowanie i sprzedającego w zachęcanie. Ta zabawa zyskuje zatem cenną wartość ekonomiczną, okraszona nieraz oszłamiającą muzyką, co staje się w społeczeństwie konsumpcyjnym dodatkową atrakcją.

Wyniki badań

Niniejszy komunikat przedstawia rezultaty przeprowadzonych wśród młodzieży gimnazjalnej badań dotyczących różnych sposobów korzystania z czasu wolnego. Liczebność badanej populacji wynosiła 100 osób, spośród których 80 osób udzieliło w miarę wyczerpujących informacji na temat interesującego mnie zagadnienia. Osobami badanymi byli uczniowie w wieku gimnazjalnym uczęszczający do szkół z rozmaitych środowisk – wiejskiego, małomiasteczkowego i wielkomiejskiego w województwie opolskim. Podstawę zaprezentowanych poniżej danych empirycznych stanowią informacje uzyskane podczas rozmów, wywiadów, ankiet i obserwacji uczestniczących. Badania zostały udokumentowane w formie opisowej³³. W procesie selekcji dokonano wyboru najbardziej reprezentatywnego materiału. Podczas przeprowadzania badań, gimnazjaliści w sposób swobodny i samodzielny mogli wypowiedzieć się na temat zabaw zgodnie z ich przekonaniami, jednocześnie bez ograniczeń czasowych. Badania zostały przeprowadzone na przełomie grudnia 2013 i stycznia 2014 roku.

Wszyscy badani gimnazjaliści uważali, iż zabawa jest nieodłącznym elementem życia każdego człowieka. Swoje wypowiedzi uzasadniali tym, że w trakcie zabawy są w stanie się odprężyć i odreagować negatywne emocje. Poprzez zabawę można pozbyć się nadmiaru energii. Zabawa pozwala im również rozwijać pasje i zainteresowania. Stwierdzili ponadto, że zabawa może być formą ucieczki od codziennych obowiązków szkolnych i domowych,

³³ Materiały, w oparciu których powstał niniejszy szkic znajdują się w posiadaniu autora opracowania.

a poza tym spędzanie czasu w formie zabawy sprawia im przyjemność i daje poczucie szczęścia. Prócz tego zabawa kształtuje wyobraźnię, rozwija talenty, zainteresowania, kreatywność, sprawność fizyczną, wzmacnia relacje z innymi osobami, ma walor integracyjny (poznaje się nowe osoby). W trakcie zabawy można się nauczyć czegoś nowego. Jest ona także dobrym sposobem spędzania wolnego czasu.

Respondenci jednogłośnie dowodzili, iż najbardziej lubią bawić się w gronie znajomych i przyjaciół. Wybierają spędzanie wolnego czasu w grupie, gdyż wtedy zabawa jest ciekawsza i mają możliwość jeszcze lepszego poznania się, integracji. Młodzi ludzie wskazywali, że niektóre formy zabawy, takie jak gry i sporty zespołowe, wymagają obecności większej liczby osób. W pojedynkę takie rodzaje zabawy byłyby niemożliwe do praktykowania. Ci, którzy lubią spędzać czas przed komputerem, również wolą grać w wirtualnym towarzystwie innych osób. Jest to możliwe dzięki opcji gry on-line.

Respondenci najchętniej bawią się, spędzając czas na świeżym powietrzu. Bawią się na boiskach, stadionach, placach zabaw i w parkach. Kiedy nie ma sprzyjających warunków pogodowych, przenoszą się do wynajętych hal sportowych lub też do szkolnej sali gimnastycznej. Osoby preferujące spędzanie czasu przed komputerem naturalnie najchętniej spędzają go w domu.

Uczniowie uzależniają ilość czasu poświęconego zabawie od ilości swych obowiązków. W trakcie trwania roku szkolnego mają oni więcej obowiązków, a tym samym mniej czasu wolnego, czyli w konsekwencji krócej się bawią. Podczas wakacji, ferii czy świąt, kiedy nie muszą odrabiać zadań ani uczyć się systematycznie, mogą spędzać więcej czasu na zabawie. Badana młodzież deklarowała, że poświęca zabawie 2-3 godziny dziennie w trakcie roku szkolnego.

Pytani o źródło, z którego czerpią informacje o zabawie gimnazjaliści odpowiedzieli jednogłośnie, iż ze środków masowego przekazu, głównie Facebooka. Za Facebookiem na drugim miejscu wymieniali szkołę – tzn. zasięgają informacji na bieżąco i bezpośrednio od rówieśników.

Badani gimnazjaliści twierdzą, iż rodzice są poinformowani o tym, jak ich dzieci spędzają wolny czas. Niemniej jednak są świadomi, że zdarzają się przypadki, kiedy to rodzice nie mają pojęcia, co się dzieje z ich dziećmi, ze względu na to, że są okłamywani lub też po prostu nie interesują się tym, czym zajmują się ich pociechy, gdy przebywają poza domem. Młodzi ludzie nie zawsze chętnie dzielą się informacjami na temat tego, co robią w wolnym czasie,

z kim się spotykają, jednak respondenci określają swoje relacje z rodzicami jako bardzo dobre.

Przedstawmy teraz, jakie zabawy są popularne w środowiskach gimnazjalnych.

Wśród gimnazjalistów popularne są rozmaite rodzaje gier towarzyskich, do których używane są plansze. Gry tego typu pobudzają kreatywność jednostki i są swoistym treningiem twórczego myślenia.

Moją ulubioną grą – pisze gimnazjalistka – jest „Prawo dżungli”. To jest gra planszowa dla wielu osób, która polega na tym, że gracze dostają karty mniej więcej w takiej samej ilości i odsłaniają je po kolei. Gdy na stole pojawią się karty o takim samym wzorze, należy złapać totem w odpowiednim momencie – i to jest pojedynek. Wygrywa go ten, kto z osób, u których leżały te same karty, pierwszy chwyci totem. Nie jest to takie łatwe, ponieważ karty są bardzo do siebie podobne i łatwo się pomylić. Przegrany zbiera karty wszystkich uczestników zabawy. Wygrywa osoba, która zostanie bez kart.

Gry planszowe zajmują poczesne miejsce w relacjach uczniów gimnazjum. W wielu wypowiedziach znajdujemy informację o grze Monopoly, która polega na kupowaniu nieruchomości, dworców, ulic oraz innych obiektów. W grze występuje także bank, który jest kredytodawcą, podatkobiorcą oraz wypłacającym zawodnikom pensję za przekroczenie pola „startu”. Gracze poprzez odpowiednią działalność finansową starają się doprowadzić swoich rywali do bankructwa. W przypadku powodzenia przejmują oni nieruchomości bankrutującego rywala. Bankrutująca osoba odpada z dalszej rozgrywki, a ostatni gracz, któremu uda się utrzymać na planszy, zostaje monopolistą i tym samym wygrywa grę.

„Monopoly” to gra – pisze gimnazjalista – która polega głównie na handlu oraz spekulacjach dotyczących nieruchomości. Każdy gracz porusza się po planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara oraz wykupuje dostępne obiekty. Jeżeli gracz stanie na polu, którego właścicielem jest inny gracz, to musi zapłacić czynsz. Wysokość tego czynszu zależna jest od rodzaju nieruchomości, od tego czy właściciel posiada na tym polu jakieś domy, czy też hotel. Każdy gracz wybiera sobie pionek i ustawia go na polu „start”. Gracz, który jest właścicielem nieruchomości, sam musi pilnować, aby inni gracze zapłacili mu czynsz. Tylko bank może udzielać pożyczek pod zastaw nieruchomości. Żaden zawodnik nie może udzielać drugiemu pożyczki. Zwycięża zawodnik, który doprowadzi do bankructwa pozostałych graczy.

Alkochińczyk jest jedną z najśtywniejszych i najpopularniejszych obecnie gier imprezowych. Strony internetowe wprowadzić się asekurują, podając informację, że gra przeznaczona jest dla osób pełnoletnich – lecz bardzo łatwo jest oszukać system i wykupić licencję bez spełnienia kryterium wiekowego.

„*Alkochińczyk*” – opisuje inny z gimnazjalistów – *to gra planszowa, do której potrzebny jest alkohol (najczęściej wódka). Polega ona na tym, że gracz, który stanął na określonym polu, musi przeczytać polecenie, np.: „Pijesz z tym, kogo najkrócej znasz” lub „Piją urodzeni w miesiącu nieparzystym”. Osoba, która stanie na ostatnim polu, wygrywa i w nagrodę najczęściej dostaje butelkę alkoholu kupioną przez przegranych graczy.*

Przykładowa plansza do gry tak oto wygląda:

5 minut przerwy na fajeczkę lub toaletę.	Piją wszyscy GOSPODARZE imprezy.	Wybierasz osobę i kto pierwszy MRUGNIE - pije.	Pije ten, kto myśli, że będzie jeszcze trochę BEZROBOTNY.	Panie uzupełniają kieliszki PANÓW.	Pije ten, kto musi wstać JUTRO przed 10.	Pije osoba po Twojej PRAWIEJ.	16	Pije ten, kto ma SIOSTRĘ.
24	Piją wszyscy GOŚCIE.	Piją wszyscy, którzy NIE są w ZWIĄZKU.	Piją wszyscy, których zostawiłeś W TYŁE!	Wybierasz osobę PRZECIWNEJ PŁCI i pijecie!	Rzucacie kostką - piją Ci, którzy WYRZUCĄ 1.	PIJESZ i WRACASZ na bezpieczne pole!	Kto nie pije, TEN SPRZĄTA!	WRACASZ na pole = to, co na kostce*2.
Trzymasz rękę na kolanie osoby po LEWEJ przez 3 rundy.	48	Pijesz, jeśli wyrzuciłeś 3 LUB MNIEJ!	Rzucić monetą: ORZEŁ pijesz Ty, RESZKA pije reszta!	Pije ten, kto pił dotychczas NAJMNIEJ!	Pijesz, a następna impreza u CIEBIE!	Piją ci, którzy dziś NIE KUPOWALI alkoholu.	40	Kto pomyli się mówiąc GIBALTAR - pije.
Ogarniasz coś do JEDZENIA dla wszystkich!	Wybierasz osobę, która PIJE i COFA się o 10.	64	MISTRZ! Reszta składa się na flaszkę!	Pijesz i idziesz na NASTĘPNE pole.	Pijesz i COFASZ się na pole 56.	WYBIERASZ 2 osoby, które piją.	5 minut przerwy na fajeczkę lub toaletę.	Pijesz z pionkiem NAJDALEJ od Ciebie.
WRACASZ na pole = to, co na kostce*4.	Piją urodzeni w miesiącu NIEPARZYSTYM.	Piją ci, którzy mają MNIEJ NIŻ 10 zł w portfelu.	Piją Ci, którzy wydają się być TRZEŚWI.	Pije ten, kto nie idzie dziś do KLUBU.	Pije osoba najdalej od Ciebie i ZAMIENIACIE się	Piją wszyscy, którzy są BLIŻEJ METY!	Piją wszyscy, z NIEPARZYSTYMI numerami domu.	Piją urodzeni w miesiącu PARZYSTYM.
Pije NAJMŁODSZY z grona.	Pije osoba NAJBLIŻEJ METY i cofa się o 8.	Pije ten, kto ma BRATA.	Piją wszyscy z PARZYSTYMI numerami domu.	Robisz wszystkim WSPÓLNE ZDJĘCIE.	WRACASZ na pole = to, co na kostce*8.	56	WRACASZ na pole = to, co na kostce*6.	Pije ten, kto jest aktualnie BEZROBOTNY.
Kto robi najwięcej POMPEK, pije i 3 do przodu.	Pije, kto pierwszy PRZEKLNIE.	Pije osoba NAPRZECIWKO.	32	Pije, kto zalega z CZYNSEM lub RACHUNKAMI.	Wybierasz 3 osoby i POLEWASZ im.	Pijesz z tym, kogo NAJDŁUŻEJ znasz.	Pijesz i rzucasz JESZCZE RAZ!	Panowie polewają PANIOM.
START	Piją WSZYSTYCH na rozgrzewkę!	Pijesz z tym, kogo NAJKRÓCIEJ znasz.	Pije NAJSTARSZY z grona.	Pije osoba po Twojej LEWEJ.	Pije ten, kto ma w domu lub na stacji ZWIERZĘ.	Pije pionek najbliższej STARTU.	Piją wszyscy, POZA Tobą!	8

Źródło: <http://gryalkoholowe.pl/wp-content/uploads/2012/11/alkochinczykWielki.png>

Aktywność fizyczna powszechnie uważana jest za fundamentalny stymulator rozwoju psychospołecznego. Przyjmuje ona różne formy, które towarzyszą jednostce przez całe życie i warunkują właściwy rozwój całego organizmu. Systematyczny udział

w aktywności ruchowej wpływa pozytywnie na sferę ciała, ducha i umysłu, przy tym przyczynia się do zmniejszenia częstotliwości zachorowań, a także obniża wskaźnik ogólnej śmiertelności. Dlatego tak ważne jest uczestnictwo w różnych rodzajach aktywności fizycznej, zabawach ruchowych na świeżym powietrzu. Mówi o tym poniższa relacja jednego z badanych gimnazystów:

Popularne wśród uczniów są zabawy związane z odbijaniem piłki kijem do palanta poza mur szkoły, bo wtedy jedna drużyna musi lecieć po piłkę, podczas gdy drużyna przeciwna ma czas nabijać punkty. Gra polega na tym, że są dwie drużyny. Wybiera się tzw. matki, którym przysługuje najwięcej uderzeń (trzeba wybrać tego, który najlepiej uderza kijem, bo wtedy piłka wylatuje za mur). Jedna drużyna, ta, która ma kij i piłkę, znajduje się w gnieździe, a druga drużyna – za linią granicy. Gdy uderza kijem „matka”, wtedy reszta drużyny musi biegać od bazy do bazy dookoła (te bazy są tam, gdzie pacholki), a druga drużyna łapie piłkę i kuje tych, którzy nie dobiegli do bazy. Chyba że komuś z przeciwnej drużyny uda się złapać pileczkę bezpośrednio do obu rąk, wtedy drużyny zamieniają się miejscami.

Aktywność ruchowa u rozwijającej się młodzieży jest niezbędna dla prawidłowego rozwoju. Aktywność ta prowadzi także do złagodzenia napięć i stresów, które występują w każdej szkole. Łączona jest nie tylko z troską o zdrowie, ale także z rozwijaniem sprawności, z koniecznością wypoczynku i relaksacji, jak również z ekspresją ludzkiego temperamentu. Brak ruchu powoduje obniżenie sprawności procesów przemiany materii i odżywienia tkanek, zmniejszenie odporności na zachorowania. W związku z tym ruch jest istotnym komponentem nowej jakości życia. Jako przykład zabawy ruchowej niech posłuży następujący opis:

Bardzo lubię grać w „Dwa ognie”. Ta gra angażuje wiele osób (minimum sześć). Im więcej osób grających, tym lepiej, a tym samym więcej osób do zbijania. Do gry tej potrzeba dużej powierzchni (np.: boisko, łąka, podwórko lub sala gimnastyczna). Boisko dzieli się na dwa równe pola, a uczestników – na dwie drużyny z taką samą liczbą zawodników. Na polach ustawiają się uczestnicy gry. Każda z drużyn wybiera spośród osób ze swojego zespołu „matkę”, która staje za linią pola przeciwnej drużyny. Gdy już wszyscy są ustawieni, można zaczynać i cała zabawa polega na tym, aby zbić zawodników z przeciwnej drużyny. Reguły gry są następujące: losujemy (np. przez rzut monetą), która z „matek” zaczyna grę; zbijamy przez trafianie piłką przeciwników (przy czym nie zbijamy, trafiając w głowę), zbijać mogą „matki” oraz osoby z drużyn,

które przechwycą piłkę i jej nie upuszczają; nie zbija się „matek”; osoba trafiona piłką schodzi z boiska; nie liczą się zbijania jeżeli: piłka odbiła się od ziemi, zanim trafiła zawodnika lub zawodnik po prostu złapał piłkę albo zawodnik został trafiony, ale ktoś z jego drużyny złapał piłkę, zanim dotknęła podłoża; zawodnicy mogą uciekać przed zbijaniem tylko w obrębie wyznaczonego dla nich pola; jeżeli piłka wypadnie poza boisko, przejmuje ją „matka”, w której stronę piłka leciała; wygrywa drużyna, która pierwsza zbija wszystkich zawodników drużyny przeciwnej. Inna wersja gry w „Dwa ognie” polega na tym, że osoby zbite, które schodzą z boiska, przechodzą do swoich „matek” i stamtąd pomagają im zbijać przeciwników.

Przykład kolejnej zabawy opartej na aktywności fizycznej zawiera niżej relacja:

Bardzo lubię zabawę w podchody. Zabawa ta polega na tym, że jedna grupa ucieka, zostawiając po drodze strzałki, ślady i zadania do rozwiązania (tzw. listy), a druga grupa musi ją złapać. Można też bawić się w bardziej skomplikowany sposób, układając łamigłówki i zadania, mające doprowadzić do odnalezienia miejsc, do których zawodnicy mają dotrzeć. Grupa pościgowa wyrusza 15-30 minut po grupie uciekającej. Należy odnaleźć i rozwiązać wszystkie pozostawione przez pierwszą grupę zadania. Drużyna uciekająca wygrywa, kiedy zadania nie zostaną rozwiązane. Drużyna pościgowa wygrywa, kiedy złapie drużynę uciekającą przed dotarciem przez nią do określonego celu. Zabawa ta jest fajna, bo można w nią grać wszędzie, np. w lesie – ze względu na spory obszar oraz wiele ścieżek (w lesie zostawia się zwykle strzałki z gałęzi), w parku, w środku wsi, a nawet w mieście – tu strzałki można rysować kredą na betonie.

Z kolei wśród gier partnerskich obecnie najbardziej popularna jest gra pt. *Wymiekaśz*. O tym fakcie donosi również codzienna prasa. Z barwnych opowieści, którymi podzielili się 14-, 15- i 16-latkowie z „Gazetą Współczesną”³⁴, wynika że w *Wymiekaśz* najlepiej gra się na imprezach pod wpływem alkoholu. Grupa młodzieży dobiera się w dwuosobowe zespoły mieszane – najczęściej za pomocą losowania – a następnie jedna z osób rozbiera się do bielizny (to wersja light) lub do naga (jeśli spragnieni są silniejszych doznań). Potem wybierający zaczyna dotykać poszczególnych części ciała partnerki/partnera. Zaczyna się od górnych części. Na przykład chłopak dotyka włosów dziewczyny i pyta czy ona już „wymieka”, czyli rezygnuje. Jeśli nie, to dotykający posuwa się dalej: dotyka ust, chwyta ją za dłonie, potem za ramiona,

³⁴ <http://www.papilot.pl/wydarzenia/14315/Nastolatki-graja-w-WYMIEKASZ-to-gorsze-niz-SLONECZKO.html> (wgląd dnia 24. 02. 2014).

a następnie za brzuch. Kolejnym ruchem jest chwyt za piersi lub położenie ręki między nogami. Jeśli dziewczyna stwierdzi, że na tym etapie „wymięka”, to przegrywa.

Do wirtualnych światów przenoszą się miliony użytkowników gier komputerowych. Komputer umożliwia dostęp do olbrzymich zasobów informacji. Młodzi coraz częściej spędzają czas wolny „sam na sam” z komputerem i w ten wygodny sposób komunikują się ze światem i innymi ludźmi bez potrzeby wychodzenia z domu. Korzystając z komputera mają poczucie anonimowości, które wyzwala w nich czasem negatywne zachowania, powoduje zatarcie granic między dobrem a złem, co w konsekwencji może zaszkodzić im lub innym ludziom. Wybór gier komputerowych oraz samo granie uważa się za sposób na rozładowanie negatywnych emocji, które często są wynikiem niepowodzeń szkolnych lub konfliktów w relacjach z rówieśnikami. Tak oto mówi jedna z badanych: *Czasem zdarza mi się mieć gorszy dzień, wtedy wolę włączyć jedną z gier i ubić kilka potworów, to jest takie wyladowanie emocji, tylko nie wyrządzam innym krzywdy, w końcu to tylko gra.*

LOL (league of legends) – relacjonuje inny z gimnazjalistów – jest moją ulubioną grą. Tutaj gracze wcielają się w magów kontrolujących bohaterów. Ich zadaniem jest przedrzeć się do bazy przeciwnika i zniszczyć ją, nie dopuszczając jednocześnie do zniszczenia własnej bazy. CS (counter strike) opiera się na walce z antyterrorystami, w której jedna ze stron musi bronić bombsite'u (tam, gdzie podkłada się bombę) lub uwolnić zakładników, a druga – podłożyć bombę albo pilnować zakładników. Są to gry sieciowe, oparte na wspólnym działaniu drużyny, a nie pojedynczego gracza.

Media elektroniczne – w tym i gry komputerowe – zajęły już trwałe miejsce w naszym społeczeństwie. Trzeba zauważyć, że zaczynają one być częścią naszego życia. Ich użytkownik może popaść w uzależnienie od komputera, które spowoduje odizolowanie od realnego świata i traktowanie rzeczywistości wirtualnej jako świata prawdziwego, ważniejszego od tego, który nas otacza. Wskazane jest zainteresowanie tym, co robią przy komputerze podopieczni, aby można było we właściwym momencie interweniować.

GTA V jest to gra akcji – opisuje gimnazjalista – w której najważniejszymi elementami rozgrywki są: staczanie walk, umiejętne kontrolowanie pojazdów, łodzi i samolotów, nabywanie lepszego wyposażenia czy uciekanie policyjnym pościgom. Równie istotną część tej gry stanowią opisy znajdujących się w niej aktywności i hobby. Są to m.in. gra w golfa, uprawianie jogi, branie udziału

tu w wyścigach samochodowych, uczestniczenie w triathlonach, wykonywanie skoków spadochronowych, rozwożenie klientów taksówką, polowanie na zwierzęta, granie na giełdzie papierów wartościowych czy nabywanie nowych posiadłości. W grze tej wybiera się jednego z trzech bohaterów, który wykonuje wymienione powyżej czynności i przechodzi kolejne etapy gry.

Młodzież coraz częściej i dłużej funkcjonuje w przestrzeni wirtualnej, utożsamia się z tym światem i jego bohaterami. Nadaje także temu światu swoje własne cechy – wskutek czego ten świat staje się dla niej bliski i wymarzony. W tym świecie występuje pełna swoboda i bezkarność. Rozsądne korzystanie z gier komputerowych (właściwy dobór gier, czas im poświęcony, odpowiednie warunki, takie jak prawidłowe ustawienie stanowiska komputerowego) na pewno nie będzie miało negatywnego wpływu na graczy.

Gra „Max Payne”, której głównym bohaterem jest policjant – relacjonuje badany – poszukuje morderców swojej rodziny. Gracz wciela się w tytułowego bohatera. Ma do wyboru kilkanaście rodzajów broni, którymi może eliminować przeciwników, m.in.: pistolety, karabiny, granaty. W grze nie występuje samoregeneracja zdrowia bohatera. W przypadku, gdy Max jest ranny, należy użyć środka przeciwbólowego, który częściowo przywraca zdrowie. Gracz ma do przejścia kilkanaście etapów. Na rynku są dostępne trzy części tej gry.

Media cyfrowe są naszą codziennością. Dla współczesnej młodzieży szkolnej są czymś naturalnym, gwarantem sprawdzonych i aktualnych informacji, „skarbnicą wiedzy”, źródłem wszelkich nowinek o świecie. Należy zwrócić uwagę na fakt, iż długotrwałe korzystanie z urządzeń komputerowych może wyrządzić rozmaite szkody, np.: osoby nadużywające komputera bywają rozkojarzone, mogą wystąpić u nich zaburzenia pamięci. Jednak gry komputerowe u badanych gimnazjalistów cieszą się dużą popularnością.

„The Sims 3” to kolejna odsłona zapoczątkowanej w roku 2000 serii – pisze gimnazjalistka – która stała się jedną z najbardziej popularnych w historii. To gra, która w sprytny sposób przedstawia ludzkie życie – od narodzin, przez dzieciństwo i dorosłość, aż po starość i w końcu śmierć. Nie ma ona konkretnego celu, nie licząc spełniania marzeń Simów oraz ich celów życiowych, a także codziennego zaspokajania ich potrzeb fizjologicznych czy społecznych. Oczywiście w grę wchodzi także praca, w której – dzięki rozwijaniu umiejętności – Simowie awansują, zarabiając coraz więcej pieniędzy w grze zwanych simoleonami. Elementy gry to: tworzenie Sima, budowa i urządzanie domu, kierowanie Simem, w tym tworzenie jego relacji z innymi, rozwijanie umiejęt-

ności oraz rozwój wszystkich karier zawodowych wraz z zarobkami.

Symulator jest to rodzaj gry komputerowej, w której nacisk położony jest na jak najwierniejsze odzwierciedlenie w rzeczywistości wirtualnej funkcjonowania różnorodnych pojazdów oraz zachowań. Mogą to być samochody, samoloty, bliżej nieokreślone statki kosmiczne, pojazdy wojskowe itd.

Simulator 2013 – pisze jeden z uczniów – *to gra, w której gracz wciela się w rolę farmera zarządzającego gospodarstwem rolnym. Musi on zająć się swoją farmą i zadbać o jej prawidłowy rozwój. Krok po kroku gracz poznaje uroki życia na wsi, a głównym jego celem jest zbieranie środków potrzebnych do stworzenia nowoczesnego gospodarstwa. Podczas zabawy należy przygotować i nawozić pole, siać i sadzić wybrane rośliny oraz doglądać zwierzęta. Wyprodukowane dobra sprzedaje się, aby zdobyć fundusze na coraz lepszy sprzęt, który sprawi, że cały proces będzie bardziej efektywny.*

Obecnie powstaje wiele galerii handlowych – miejsc ekskluzywnych i wyjątkowych. Obiekty te mieszczą w sobie wiele sklepów o różnorodnym asortymencie. Zaspokajają stale rosnący popyt klientów na wciąż zmieniający się sezonowo towar. W tłumie klientów przychodzących do galerii spotykamy przede wszystkim liczne rzesze młodzieży. W przypadku wielu z nich atmosfera elegancji i różnorodności powoduje, że sam fakt przebywania w takim miejscu daje poczucie przyjemności i zadowolenia. Młodzi ludzie lubią przesiadywać w takich miejscach, na bieżąco obserwować zachodzące zmiany i scenerię pomieszczeń. Oto relacja jednego z gimnazjalistów:

Czasami po lekcjach lubię pójść z kolegami do centrum handlowego. Chodzimy tam po różnych sklepach, czasem coś zjemy, czasem pooglądamy ciuchy, a czasami nawet pójdziemy do kina. W centrum jest dużo ciekawych rzeczy. Lubię coś kupić, np. koszulkę albo kostkę do gry. Czasami chodzę do galerii, aby kupić prezent dla mojej dziewczyny. W centrum handlowym jest też dużo ładnych dziewczyn, tak więc siadamy na ławce i podziwiamy ich urodę. Przebywam w centrum 2-3 godziny.

Uwagi końcowe

Współczesność oferuje młodemu człowiekowi coraz to nowsze propozycje rozrywki i zabawy. Problematyka wykorzystania czasu wolnego należy do istotnych problemów m.in. współczesnej pedagogiki. Główną treścią aktywności podejmowanej przez młodzież, funkcjonującą w ramach

systemu edukacyjnego jest wypełnianie obowiązków szkolnych. Jak widać z przedstawionych powyższych przykładów nie tylko samą nauką młodzież żyje. „Współczesny Polak – pisze Ryszard Kantor – zabawie i rozrywce poświęca coraz więcej czasu w przekonaniu, które jakże sprawnie utwierdza ją w nim środki masowego przekazu, że zabawa jest nie tylko jego przywilejem, wręcz prawem, ale i swoistym obowiązkiem” (Kantor 2013, s. 249). I dalej „społeczeństwo konsumpcyjne ma szczególny, wcześniej na taką skalę niespotykany, stosunek do zabawy, która – jak wiadomo – niesie przyjemność, a ta z kolei zawsze była celem jednostek i grup zabawę uprawiających” (Ibidem, s. 250).

Badana młodzież najchętniej spędza swój czas wolny w swoim gronie. Wśród sposobów tego spędzania można wyróżnić takie formy jak np.: gry planszowe, zabawy sportowe, przebywanie w galeriach handlowych, gry komputerowe i inne sposoby aktywności uwzględniające indywidualne zainteresowania i zapotrzebowania.

Mówiąc o formach zabawy można wyrazić niepokój, że niewielu gimnazjalistów uczestniczy w wydarzeniach kulturalnych takich jak np.: spektakle teatralne, koncerty w filharmonii i operze. Aktywne uczestnictwo w takich wydarzeniach niewątpliwie miałoby znaczny wpływ na rozwój wrażliwości i poczucia piękna oraz na wzbogacenie osobowości. Wydaje się, że obowiązkiem szkoły jest organizowanie życia kulturalnego (m.in. przedstawienia teatralne, wystawy, wycieczki do muzeów itp.).

Katarzyna Kaniowska pisze o dwojakim zagrożeniu dla kultury młodzieżowej. Z jednej strony mamy do czynienia z juvenilizacją społeczeństwa, czyli przenikaniem elementów kultury uznawanej za młodzieżową oraz subkultur młodzieżowych do kultury oficjalnej czy też do zachowań kulturowych dostępnych innym niż młodzież grupom wiekowym. Co warto zauważyć: elementy młodzieżowej kultury wędrują do starszych, ale też do młodszych. Systematycznie w dół przesuwają się nie tylko granica wieku różnych „inicjacji” – alkoholowych, seksualnych itp., ale też coraz młodszy ludzie fascynują się muzyką, poszukują doświadczeń i identyfikacji subkulturowych i prezentują aktywności, typowe niegdyś dla starszej młodzieży. Z drugiej strony, jak pisze K. Kalinowska: „kultura młodzieżowa pełna jest »nie-swoich« elementów – symboli, wzorów i wątków »sprzedanych« młodzieży jako jej własne, ale identyfikowanych jako obce, nieautentyczne, »podrzucone« gdzieś z zewnątrz” (Kaniowska 2009, s. 20).

Czas wolny może okazać się szansą, jak również dużym zagrożeniem szczególnie wśród dorastających nastolatków. Nadwyżka czasu wolnego może doprowadzić do wielu zachowań – jak już nadmieniano – o charakterze dewiacyjnym. Warto też zauważyć, iż zjawisko to może uzależnić m.in. od tzw. taniej rozrywki. W związku z pojawieniem się niemal epoki medialnej brak kontroli nad doбором prezentowanych treści może wywołać negatywne zachowania u dorastającej młodzieży. Rzeczywistość – czasami bezwzględna – może okazać się źródłem rozdrażnienia, braku koncentracji uwagi i napięcia emocjonalnego, przyczyniając się tym samym do wielu problemów występujących u młodzieży. Młodzież nadal potrzebuje zrozumienia, troski, ale przede wszystkim dużo miłości ze strony dorosłych.

Prezentowane zabawy stanowią część życia młodzieży, są również czynnikiem integracyjnym. Niepokojącym zjawiskiem są przesadnie zapracowani rodzice gimnazjalistów, którzy nie zawsze mogą więcej czasu poświęcać kontroli nad wychowaniem swoich dzieci. W przekonaniu Ryszarda Kantora niepokój może też budzić „niedojrzałość” dorosłych odpowiedzialnych za wychowanie młodzieży. Naturalnym i społecznie oczekiwanym stanem dorosłych jest „zgodnie ze standardami naszej kultury, wyrażanymi przez pokolenia filozofów i pedagogów – rozsądek, mądrość, pełne usamodzielnienie (także ekonomiczne), umiejętność utrzymania się przy życiu i utrzymania rodziny, cierpliwość, wytrwałość, samokontrolę i najwyższe oznaki oczekiwanej od dorosłego dojrzałości: intelekt, cnotę rozumu. Można to nazwać kompletnym wyposażeniem dojrzałego człowieka, które pozwala mu uczestniczyć w życiu realnym, choć oczywiście stopień opanowania umiejętności należących do owego wyposażenia może być bardzo zróżnicowany” (Kantor 2013, s. 26). Jak sugeruje wspomniany autor w społeczeństwie konsumpcyjnym spotyka się coraz mniej dorosłych spełniających wymienione wyżej „standardy”.

Tomasz Michalewski

FUN IN THE LIFE OF MIDDLE SCHOOL STUDENTS

Our society is taking patterns from worldwide, for many years has become a consumer society. This society offers young man newer proposals for entertainment and fun. The sketch presents the results of research among junior high school students on the importance of fun in their lives. Empirical data

are based on information obtained during the interviews, questionnaires and observation. The research has been documented in narrative form. All surveyed middle school students believed that fun is an integral part of everyone's life. They justified their opinion, that during the fun, they are able to relax, relieve negative emotions. Through fun, you can get rid of excess energy. Fun also allows them to develop their passions and interests. They also said that fun can be a form of escape from the daily routine of school and home, and spending time in the form of fun makes them happy and gives you a sense of happiness.

Bibliografia

Boni Michał, *Młodzi 2011*, Kancelaria Prezesa Rady Ministrów, Warszawa 2011.

Caillouis Roger, *Żywiol i ład*, tłumaczenie Anna Tatarkiewicz, przedmowa Mieczysław Porębski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1973.

Grad Jan, *Zabawa jako zjawisko kulturowe*, [w:] *Szkice o partycypacji kulturowej*, red. Krystyna Zamiara, Poznań 1997, s. 20.

<http://www.papilot.pl/wydarzenia/14315/Nastolatki-graja-w-WYMIEKASZ-to-gorsze-niz-SLONECZKO.html> (wgląd dnia 24.02.2014).

Kaniowska Katarzyna, *Kultura młodego pokolenia*, [w:] *Portret młodego pokolenia*, red. Michał Łuczewski, „Wolność i Solidarność”, 2009, s. 20.

Kantor Ryszard, *Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, „Zabawy i Zabawki”, 2006, nr 1-4, Kielce 2006, s. 75-81.

Kantor Ryszard, *Zabawa w dobie społeczeństwa konsumpcyjnego. Szkice o ludyzmie, ludyeczności i powadze, a w istocie o jej braku*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2013.

Kapica Gabriela, *Zabawa jako forma wychowania*, [w:] *Encyklopedia psychologii*, red. Włodzimierz Szewczuk, Warszawa 1998, s. 1029.

Kargul Józef, *Animacja społeczno-kulturalna*, [w:] *Pedagogika społeczna*, red. Tadeusz Pilch, Irena Lepalczyk, Żak, Warszawa 1995, s. 287.

Lisowska-Magdziasz Małgorzata, *Pasażer z tylnego siedzenia. Media, reklama i wychowanie w społeczeństwie konsumpcyjnym*, Łośgraf, Warszawa 2010.

Rewera Mirosław, *Spółeczeństwo konsumpcyjne: uwarunkowania społeczne i kulturowe*, „Spółeczeństwo i Rodzina”, 2008, nr 16, s. 164.

Ritzer George, *Magiczny świat konsumpcji*, MUZA S. A., Warszawa 2001.

Wiechert Ernst, *Dzieci Jerominów*, Powieść. Tom pierwszy Monachium 1945, tom drugi Monachium 1947, tłumaczył Tadeusz Ostojński (t. I), Jerzy Ptaszyński (t. II), Olsztyn 1973, Wydawnictwo Pojezierze, wydanie 2: t. I-II. Olsztyn 1986, Wydawnictwo Pojezierze.

Zadrożyńska Anna, *Homo faber i homo ludens. Etnologiczny szkic o pracy*
Zagórska Wanda, *Uczestnictwo młodych dorosłych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo. Doświadczenia, funkcje psychologiczne*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2004.

Nauka i zabawa dzieci w Tanzanii – studium etnograficzne

*Bernadeta Kosztyla**

Wstęp

model edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej w Tanzanii zdecydowanie różni się od edukacji polskiej. Edukacja to dwa równoległe systemy: formalny (od przedszkola do uniwersytetu) i nieformalny (kształcenie dorosłych), które są ukierunkowane na alfabetyzację oraz naukę zawodu. W Tanzanii zarówno wyposażenie placówki, jak i poziom nauczania jest zróżnicowany w zależności od lokalizacji, a także od sposobu finansowania placówki. Pierwsze kryterium to lokalizacja przedszkola czy szkoły podstawowej, ponieważ zupełnie inaczej funkcjonują placówki na wsi, a inaczej w mieście w danym regionie kraju. Drugie kryterium to sprawa instytucji, która zarządza placówką (prywatną lub państwową). Największym autorytetem cieszy się Kościół Katolicki, który jako organizacja stawia na jakość nauczania, posiada dodatkowe wsparcie finansowe, sponsorów i lepiej opłaca swoich nauczycieli. W tych placówkach nauczyciele stawiają wysokie wymagania uczniom i rodzicom; wprowadzając nauczanie zarówno języka suahili, jak i języka angielskiego. Dzieci, które posługują się językiem angielskim mają ułatwiony start w szkole państwowej średniej, gdzie podstawowych przedmiotów (m.in. matematyki, historii) uczą się w tym właśnie języku. Natomiast w środowisku domowym, w sposób naturalny, dzieci uczą się języka plemiennego, natomiast w przedszkolu i w szkole mają możliwość nauczania się języka suahili i angielskiego. Państwowe przedszkola zlokalizowane są wiele kilometrów

* Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie.

od miast, zazwyczaj mając do dyspozycji mały, skromy budynek. Zdarza się, że jest to zbudowana na wzór budynku chata z patyków, która w porze deszczowej przestaje istnieć. Nauczyciel – często w przedszkolach i szkołach podstawowych wiejskich ma zaledwie wykształcenie podstawowe. Taka też jest widoczna zależność, że im biedniejsze przedszkole, tym niżej wykształceni nauczyciele. W miastach, niezależnie od finansowania placówki, wymagane jest od nauczycieli wykształcenie pedagogiczne – to znaczy 2-3 letnia szkoła policealna (Vide: Gutowska, Zandberg 2011, s. 162-171).

Ze względu na system edukacyjny wyróżniamy formalny i nieformalny; ze względu na warunki lokalowe, finansowanie, wynagradzanie nauczycieli; nauczanie powinno zmierzać do wszechstronnego rozwoju dziecka. Dlatego też, niezależnie od czynników i warunków zewnętrznych, nauczyciele a szczególnie wychowawcy wychowania przedszkolnego czy edukacji wczesnoszkolnej powinni swoją postawą i zachowaniem „zapraszać” do kreatywnego myślenia i działania. Pedagodzy w swojej pracy powinni pamiętać, że:

„twórcze dziecko jest kierowane przez rodzaj autonomicznej, wewnętrznej motywacji, z dominującymi potrzebami ciekawości, zmiany, samodoskonalenia, wychodzenia poza zastane układy przełamywania barier i przewyżczania przeszkód. Wzbudzanie tej motywacji w uczniach jest niezmiernie ważnym, a zarazem niezwykle skomplikowanym zadaniem, wymagającym od nauczyciela uznania doniosłości tej motywacji w inspirowaniu twórczości oraz zaakceptowania ewentualnych kosztów związanych z jej realizacją” (Czaja-Chudyba 2009, s. 105-106).

Zadaniem każdego wychowawcy jest stymulowanie i rozwijanie wszechstronnej aktywności dzieci poprzez różnego rodzaju metody i formy pracy. „Nauczyciel, aby odpowiednio stymulować ucznia do działania powinien go traktować w sposób podmiotowy, trafnie zidentyfikować jego możliwości twórcze, okazać mu zaufanie oraz być gotowym i chętnym do współpracy” (Sufa 2014, s. 144). Dla efektywniejszego nauczania dzieci, niezależnie od wieku, nauczyciela powinna cechować pasja wykonywanego zawodu. Wyrażać się ona może przez podejmowane różnorodnych form aktywności, np. zabaw słownych, ruchowych, muzycznych, „tworzenie i przekształcanie elementów własnego warsztatu pracy, znając przy tym możliwości i bezpieczne granice w dokonywaniu twórczych zmian i dokonywanie nad nimi refleksji” (Szkolak 2011, s. 97). Jak dodaje Iwona

Czaja-Chudyba „kreatywność w zawodzie nauczyciela łączy się z funkcją facylitatora rozwoju dziecka – wspierania postaw eksperymentowania, poszukiwania i badania, a także stymulowania ciekawości poznawczej” (Czaja-Chudyba 2009, s. 85). W innym miejscu autorka pisze, że pedagog „powinien także zadawać dzieciom prowokacyjne, kłopotliwe pytania, wskazywać na obszary jeszcze nieodkryte i utwierdzać w przekonaniu, że ich dociekania są ważne” (Ibidem, s. 105-106). Nauczyciel powinien zatem „wykazać wrażliwość zarówno na osiągnięcia, jak i potencjał, jaki dziecko posiada, wierzyć w jego możliwości rozwojowe i mieć »osobowość podnoszącą«, która pozwala nawiązać bliski kontakt z dzieckiem” (Sufa 2013, s. 155). Niezależnie od miejsca zamieszkania i warunków nauczyciel powinien zawsze mieć misję do wypełnienia, a nowe środowisko może stać się źródłem i bodźcem do różnorodnego rozwoju nauczyciela i dzieci. Warto podkreślić, że

„twórczy nauczyciel powinien nie tylko tworzyć uczniom warunki do twórczości, ale w razie potrzeby modyfikować aktywność twórczą dzieci, zgodnie z ich potrzebami i możliwościami rozwojowymi oraz sam odczuwać potrzebę tworzenia. Uruchamianie przez nauczyciela twórczych możliwości i samodzielności ucznia powinno rozwijać jego motywacje poznawcze, umożliwiać tworzenie nowych konstrukcji poznawczych, modyfikowanie, powiększanie i – kiedy to konieczne – odrzucanie istniejących sposobów myślenia, przełamywanie błędnych nastawień oraz uczenie rozumienia świata i samego siebie” (Sufa 2011, s. 55-56).

Posiadając wiele lat pracy na rzecz wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej, wiele godzin spędzonych na zabawach jako kreator, pomysłodawca i obserwator zabaw swobodnych, studiując literaturę przedmiotu na temat zabaw – miałam możliwość doświadczyć „pracy” z dziećmi w dalekiej Afryce, w czasie prywatnej podróży do polskiej misji katolickiej w Butiamie (Tanzania).

Model edukacji przedszkolnej w Tanzanii

Edukacja w Tanzanii jest powszechna – obowiązek szkolny wprowadzany jest od 7 roku życia, jednak zdarza się, że dzieci z różnych powodów nie podejmują tego obowiązku. Dotyczy to szczególnie dzieci na wsi, gdzie zdarza się, że rodzice nawet nie zapisują urodzenia swoich dzieci

w urzędzie lub robią to z opóźnieniem czasowym. Fakt ten spowodowany jest kosztownym wyjazdem do miasta. Wiele mieszkańców wsi nie posiada też dokumentów, dlatego poszukiwanie dziecka, które nie podjęło obowiązku szkolnego nie ma zupełnie sensu. W niektórych regionach nie ma ani przedszkoli, ani szkół. Osoby prywatne zakładają na swoim terenie np. przed domem – małe przedszkola. Koszt miesięcznego utrzymania dziecka w takiej „placówce” to równowartość kwoty około 10 zł (Ibidem).

Droga

Dzieci (już nawet 5-6 latki) każdego dnia idą kilkanaście kilometrów, np. w celu przyniesienia wody z najbliższego źródła, do pastwisk z bydłem czy do swoich placówek edukacyjnych. Wychodzą z domu do przedszkola bardzo wcześnie, bo niektóre już o godzinie 6 rano – jest wówczas ciemno i chłodno. Obowiązkowo każdy w mundurku reprezentującym dane przedszkole czy szkołę. W czasie drogi, łączą się w kilku osobowe grupy (fot. 1) ³⁵.



Fot. 1. W czasie powrotu z przedszkola do domu

³⁵ Wszystkie zdjęcia pochodzą z archiwum autorki.

Patrzyłam z niedowierzaniem, jak dzieci w wieku przedszkolnym, tylko pod opieką starszego rodzeństwa (10-12 latków), kuzynostwa czy sąsiedztwa, codziennie pokonują drogę nawet 10 kilometrów. Każdy jadący samochód (a jest ich niewiele) jest dla nich możliwością podwiezienia. Czasem starsze dzieci niosą swoje młodsze rodzeństwo na rękach, w chustkach. Idąc do szkoły sawanną i polnymi drogami zbierają patyki na opał dla nauczyciela. Każdy przynosi to, co idąc zbierał. Natomiast wracając – gromadzą chrust na opał, tym razem do swojego domu.

Przedszkole

Budynek (fot. 2) dzięki sponsorom jest odnowiony, pomalowany, ozdobiony kolorowymi ilustracjami zwierząt, z podpisami ich nazw w języku suahili. Przedszkole to dwie sale, wyposażenie w tablice kredowe, drewniane ławki i taborety. Nie widziałam żadnych środków dydaktycznych, tablic czy półek na prezentację pracy dzieci. W tyle sali zauważyłam kilka małych maskotek – ktoś przysłał paczkę z takim prezentem. Jednak dla dzieci nie było to źródło zabawy. Nie potrafią bawić się takimi zabawkami, tym bardziej w przedszkolu, gdzie trwa nauka. Na zewnątrz mały budynek sanitarny. Tok lekcji – cele zawsze te same – nauczyć się pisać, czytać i liczyć.



Fot. 2. Grupa przedszkolaków przed budynkiem przedszkola w Butiamie

Nie wszystkie dzieci w Tanzanii mogą chodzić do przedszkola ale te, które mają już taką możliwość bardzo pilnie się uczą. To nie jest zabawa, a nawet nauka poprzez zabawę – to jest nauka. We wspomnianej paczce oprócz maskotek były również zeszyty. Jednak nasza liniatura zdecydowanie różni się od obowiązująca w Afryce, dlatego uczniowie nie mogli skorzystać z tych pomocy (fot. 3,4). Gdy zapytałam o inne przeznaczenie tych zeszytów, np. do rysunków – usłyszałam: „a czym mają rysować?”, bowiem nie mają dostępu do kredek czy farb, a ołówki służą do zapisywania liter i cyfr.



Fot. 3, 4. Praca pisemna w zeszytach

Dzieci już od 3 roku życia realizują cel główny edukacji: mają nauczyć się pisać, czytać i liczyć. Podejmują więc taką próbę siedząc na drewnianych taboretach lub podłodze, kreśląc litery i cyfry w zeszytach. Tutaj każde dziecko niezależnie od wieku chce jak najszybciej nabyć takiej umiejętności. Znajomość tych podstawowych prawideł jest świadectwem, że chodzi się do przedszkola czy szkoły. Zeszyty, noszone codziennie w ręce wiele kilometrów, są bardzo zniszczone. Piszą w nich małymi ołówkami, niedokładnie zastruganymi. Nauczyciel ma do dyspozycji tablicę i kredę; uczeń – zeszyt i tępy ołówek. Z pilnością i zapałem do nauki nadrabiają wszelkie braki czy to niedobór podręczników, ładnych zeszytów, pisaków, kredek. Lekcje trwają od godz. 8.00 do godz. 12.00, czasami do 13.00. W południe dzieci mają długą przerwę (ok. 15 min.), w czasie której dyżurni (2 osoby) pomagają siostram (prowadzącym przedszkole) w przygotowaniu nakryć do posiłku (m.in. roznoszą plastikowe miski i duże metalowe łyżki na każdy uczniowski stół). Następnie jeden z uczniów z pomocą nauczyciela nakłada z dużego garnka porcje kaszy dla każdego dziecka. Po tych czynnościach dyżurni wychodzą przez budynek przedszkola, co jest znakiem dla rówieśników, że przerwa dobiegła końca. Zanim dzieci usiądą do posiłku, uczniowie pełniący dyżur prowadzą modlitwę (najpierw przed wejściem do sali, a następnie po zajęciu swoich miejsc przy stolikach). Ta miska ciepłej potrawy jest niejednokrotnie dla niektórych dzieci pierwszym pożywniejszym posiłkiem w ciągu dnia (fot. 5).



Fot. 5. Dzieci podczas posiłku w przedszkolu

Posilek spożywany jest w ciszy, ponieważ w tym czasie nauczyciel sprawdza obecność w dzienniku (fot. 6,7).

DAFTARI YA MAHUDHURIO

SHULE ST. TERESA NA YA SHULE _____

DARASA CHUO CHA MWAKA 2012

MAAGIZO

- (1) Andika majina ya watoto kufuata na nbari za kung'ia kuhuni
- (2) Andika alama za mahudhuro kwa wito mfano Kauluhi/toni/ Kisha andika majina ya wasichana
- (3) Andika kutokuhudhuria kwa wito
 - (i) M = Mgonjwa
 - (ii) H = Hayupo
 - (iii) R = Ruhusa
- (4) Mwanafunzi akiacha shule habari zake ziadirwe kwenye mraba wa Maelezo (k.m. mtoto, mgonjwa, kifo, kuhama)
- (5) Itunze Daftari hii kwa UNADHIFUNA USAHIHI.

The image shows two open pages of a school attendance book. The pages are filled with handwritten entries in Swahili. The columns include names of students, dates, and attendance status. The handwriting is in blue and red ink. The pages are slightly aged and show some wear.

Fot. 6, 7. Dziennik dla dwóch grup przedszkolnych równocześnie

Po obiedzie dyżurni wraz z innymi wyznaczonymi osobami wypełniają swoje kolejne zadania, m.in. prowadzą modlitwę oraz porządkują naczynia po posiłku (fot. 8, 9)



Fot. 8, 9. Dzieci podczas wykonywania dyżuru – mycie naczyń po posiłku

Po południu dzieci spędzają czas na zabawach ruchowych przed budynkiem przedszkola. Mając do dyspozycji piłkę, podejmują różnego rodzaju mini gry zespołowe. Zaskoczeniem był dla mnie fakt, że uczniowie bez żadnej prośby zabrali z sali stołki i przynieśli dla nauczycieli (siostr i dla mnie) do ogrodu, gdzie miały grać w piłkę. Taka postawa dzieci była dla mnie potwierdzeniem informacji na temat szacunku wobec starszych.

Dyscyplina

Nauczyciel jest autorytetem społecznym. To osoba, która w opinii innych jest bardzo mądra, posiada dużą wiedzę i umiejętności. Należy jej słuchać i pytać o pozwolenie w każdej sytuacji. Uczniowie, chcąc coś powiedzieć czy o coś zapytać (np. wyjść do toalety), podnoszą rękę i cierpliwie czekają na pozwolenie do wypowiedzi. W Tanzanii zaobserwować można wielki szacunek do edukacji i osoby wykształconej (np. nauczyciela). Rodzice w żadnym przypadku nie podważają tego autorytetu, a wręcz stawiają coraz to nowe wymagania względem swoich dzieci, szczególnie z zakresu samodzielności. Już 3-4 letnie dziecko jest gotowe pod względem emocjonalnym i społecznym do pojęcia nauki w tanzańskim przedszkolu, gdzie już od najmłodszych lat uczą się dyscypliny, wyrzeczeń, dążenia do celu, jakim jest zdobywanie wiedzy i umiejętności. Dorośli nie przyzwyczajają ich do wypowiadania i realizacji ich oczekiwań, potrzeb, lecz przyzwyczajają swoje dzieci do spełniania wymagań innych (m.in. pomocy w obowiązkach, zajęcia się sobą, samodzielności, opieki nad młodszym rodzeństwem, a przede wszystkim zdobycia wiedzy). Odpisywanie, korzystanie z podpowiedzi – nie występuje. To jest wbrew elementarnej dla nich logice – przecież mają się nauczyć. Poza tym boją się zarówno konsekwencji swojego postępowania ze strony nauczyciela, jak i wstydu z powodu braku wiedzy czy umiejętności. Wiedzą, że jeśli się uczą, będą mogli z dumą pomóc młodszemu rodzeństwu, kuzynostwu czy innym dzieciom (Ibidem). Częścią dyscypliny jest także strój przedszkolaków i uczniów. Warunkiem pobierania nauki jest m.in. posiadanie mundurka, który zakupuje rodzic. Mundurek jest widocznym dowodem bycia uczniem, wizytówką siebie i placówki oraz dumą każdego dziecka i jego rodziny. Uczeń to jest „gość”, bo zna litery, umie wykonać obliczenia matematyczne na odejmowanie i dodawanie nawet do tysiąca w pamięci.

Motywacja do nauki

Rodziec w Polsce wysyłając dziecko do przedszkola staje się „klientem” wielu usług. W państwowych placówkach – mogą to być dodatkowe zajęcia: języki obce, zajęcia artystyczne, sportowe, rytmika, wycieczki, warsztaty, lekcje pokazowe, itd. W prywatnych – ta oferta często jest opłacana z chętnego ucznia. W Polsce rodzice chcą, aby podczas ich pracy dziecko miło i bezpiecznie spędziło czas w towarzystwie innych dzieci, a także uczestniczyło w różnorodnych zajęciach dodatkowych.

Celem edukacji przedszkolnej w naszym kraju, zgodnie z podstawą programową wychowania przedszkolnego³⁶ jest wszechstronny rozwój dziecka z poszczególnych zakresów edukacyjnych.

W dokumentach istnieje także zapis dotyczący ilości czasu i miejsca, który obowiązkowo ma być przeznaczony na zabawę. W trosce o prawidłowy rozwój psychoruchowy dzieci, zaleca się następujące proporcje zagospodarowania czasu przebywania w przedszkolu w rozliczeniu tygodniowym jest to co najmniej 1/5 czasu na zabawę:

- a) dowolne – w sali lekcyjnej, przy niewielkim udziale nauczyciela;
- b) poza budynkiem, m.in. na boisku sportowym, w parku, ogrodzie (w przypadku młodszych dzieci – 1/4 czasu) (Ibidem).

Rodzice w Tanzanii chcą, aby dziecko jak najszybciej nauczyło się pisać, czytać i liczyć. Edukacja sformalizowana jest najważniejsza dla rodziców. Opanowanie umiejętności czytania i pisania, podstawy arytmetyki oraz języka angielskiego to priorytety. Nie posyła się dziecka do przedszkola tylko po to, aby dziecko „pobawiło się” z innymi dziećmi. Nie chodzi też o dobrą opiekę. Dzieci, które zostają w domu, pomagają przy obowiązkach domowych. Różnice wynikają z powszechnej świadomości, że jedynym sposobem na zapewnienie sobie godnego życia i podniesienie jego jakości (awans społeczny) w Tanzanii jest edukacja. Nie ma zwalniania z jakiś przedmiotów czy zajęć. Dla rodziców, niezależnie od miejsca zamieszkania, ważne jest, aby ich dziecko posiadało wykształcenie. Nauczanie polega na zapamiętywaniu bez rozumienia – nie tłumaczy się dlaczego tak jest, ale należy to zapamiętać (Vide: Gutowska, Zandberg 2011, s. 164-167).

³⁶ Podstawa programowa wychowania przedszkolnego z dnia 23 grudnia 2008 roku. Załącznik do rozporządzenia Ministerstwa Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 roku.

Zabawki

Dzieci, szczególnie na wsiach, nie mają wielu zabawek. Jeśli już je posiadają, to są to takie, które same sobie stworzą ze znalezionej np. rzeczy. Tworzą i wymyślają własne zabawki z dostępnych, znalezionych materiałów przyrodniczych lub cywilizacyjnych (m.in. puszki, sznurki itp.).

Wykonują także różne kukielki, przypisując im ludzkie zdolności (np. mówienie). Piłka – rzecz bardzo popularna, ale nie jest taka jak u nas. Tutaj jest zrobiona z materiałów znalezionych: sznurków, kawałków plastiku, worka, kamyków związanych razem lub włożonych do foliowego worka. Algi wyrzucone z oceanu, związane razem, włożone do worka, służą także jako zabawka do gier sportowych. Gdyby nie czynności wykonywane z tą rzeczą (kopanie, rzucanie), to nie pomyślałabym, że pełni ona funkcję piłki. Widziałam jak dziewczynki np. z długich traw czy cienkich gałęzi stworzyły rzecz, która przypominała skakankę. Gdy spacerowałam wiele kilometrów plażami Wyspy Zanzibar, towarzyszyły mi dzieci. Dla nich widok białej kobiety równoznaczny jest z możliwością poproszenia o cukierek, zeszyt, ołówek, który był często wykorzystywany jako zabawka (np. kolorowy papierek z cukierka był źródłem pomysłów zabaw, ze względu na kolor, kształt i wydający szelest). Większość z nich nie zna smaku wielu smakołyków (np. słodczy, kolorowych wód), które można kupić w większych miastach. Jednak z powodu braku pieniędzy, jak i lokalizacji miejsca zamieszkania, nie mają takiej możliwości. Wiedząc o takiej sytuacji z wcześniejszych relacji misjonarza³⁷, przywiozłam słodczy dla dzieci (fot. 10, 11) i rozdawałam, będąc w poszczególnych wioskach.



³⁷ Ks. Maciej Braun CR – misjonarz, przełożony domu misyjnego w Butiamie, autor wielu publikacji książkowych, m.in.: *Ucho igielne; Słyszycie?; Wagabunga. Urodzony w deszczu.*



Fot. 10, 11. Częstowanie cukierkami małych mieszkańców wiosek wokół Jeziora Wiktorii.

Spędzając czas nad wodą, miałam możliwość obserwacji dzieci podczas samodzielnej nauki pływania, do której używały np. przywiązanych do pleców, rąk i nóg plastikowych, pustych i zakręconych butelek (tzw. pływaków) (Ibidem).

Czas zabawy w Tanzanii nie jest długi, a nawet jeśli jest, bardzo często powiązany z opieką nad młodszym rodzeństwem, kuzynostwem czy dziećmi sąsiadów lub z towarzyszeniem starszym w obowiązkach. Dzieci przebywają w grupach formalnych (rodzina, przedszkole), a także w grupach nieformalnych (grupki dzieci w drodze do szkoły, grupki kuzynów i sąsiadów). Terenem zabawy jest obszar wokół swojego domostwa (fot. 12); - droga do przedszkola/ szkoły; - obszar w czasie wypełniania obowiązków (np. przynoszenie wody, wypasanie bydła); - teren obok budynku po zajęciach w przedszkolu.



Fot. 12. Dzieci wokół swojego domu

Zajęcia ruchowe to sporadyczna forma zajęć, bo dzieci nie mają czasu na zabawę. Jeśli jest to czas na zabawę, to często połączony z pracą. Choć i to jest zabronione, bo zabawa zawsze może rozpraszać dzieci w wypełnianiu obowiązków. Spotkać też można przesąd, że zabawa (zgadywanki, opowieści) podczas np. wypasu bydła może przynieść nieszczęście. Czas na zabawę jest dopiero po odrobieniu zadań domowych (nawet 3 letnie dzieci mają jakieś zadania) i wypełnieniu obowiązków względem rodziny. Obowiązkiem dzieci już od najmłodszych lat (5-6 latki) jest zajmowanie się młodym bydłem. Natomiast wraz ze starszym rodzeństwem czy krewnymi biorą udział w wypasaniu całego stada bydła. Dziewczynki uczą się czynności związanych z prowadzeniem gospodarstwa domowego (m.in. przygotowywaniem posiłków, praniem czy zmiataniem wokół domostwa).

Moja zabawa z dziećmi

Z moich obserwacji, jak i rozmów z misjonarzem, wynika, że dzieci w Butiamie (wioska) wcale nie mają braków w zakresie ruchu czy społecznienia. To wszystko, czego dzieci w Polsce uczą się w przedszkolu i szkole, to dzieci w miejscach, które odwiedziłam, uczą się w środowisku rodzinnym czy środowisku grup nieformalnych. Znajdują to wszystko, czego przedszkole i szkoła nie może im zapewnić, w towarzystwie innych dzieci. Zapewniają sobie najlepszą szkołę życia – dzieci uczą się, wychowując inne dzieci. Mimo niewielu zajęć ruchowych w przedszkolu/ szkole dzieci mają bardzo dużo ruchu. Każdy dzień to przejście kilkunastu kilometrów w celu wykonania swoich obowiązków. Natomiast brak książek, bajek, edukacyjnych programów telewizyjnych, czasopism, zastępuje czas spędzony w rodzinnym gronie. Dzięki czemu źródłem treści zabaw tematycznych stają się sytuacje usłyszane czy zaobserwowane w środowisku rodzinnym.

Mając własny warsztat pracy nauczania języka obcego w formie zabawy, a także dwujęzycznego prowadzenia zajęć w grupach przedszkolnych i w klasach 1-3, podjęłam się prowadzenia zabaw w tanzańskim przedszkolu. Cele zabaw, w których bohaterami były zwierzęta i zjawiska przyrodnicze pozwalały na lepsze zrozumienie potencjalnego zagrożenia ze strony zwierząt, jak i zaznajomienia się z metodami łowieckimi i pasterskimi; rozwój wyobraźni, zdolności sensorycznych (uczenie się zręczności); zrozumienie treści z lekcji, utrwalenie zrealizowanego materiału, np. z zakresu edukacji matematycznej oraz na poznanie podstawowych zwrotów i słów w języku polskim.

Na podstawie obserwacji i własnej aktywności dydaktycznej mogę wyróżnić kilka rodzajów zabaw:

- ruchowe – z wykorzystaniem, np. piłki, opony
- naśladowcze, np. o treściach przyrodniczych
- słowno-ruchowe, np. zagadki, opowieści
- muzyczno-ruchowe, np. śpiew, taniec.

W zabawach ruchowych, w których dzieci mogły uczestniczyć, uczyły się koncentracji oraz uważnego słuchania różnych odgłosów. Próbowaly wysłuchać odgłosów, które podpowiadały im o położeniu przeciwnika. Takie zabawy pozwalały wyobrazić sobie, jak wygląda prawdziwe polowanie i jak podczas takiego polowania trzeba się zachować. Opis ³⁸ zabaw ruchowych,

jakie proponowałam dzieciom w przedszkolu to m.in.:

a) *Swala* (gazela). Zabawa może odbywać się w trójkach lub parach. Jedno dziecko w roli małej „gazeli”, dwie osoby lub jedna w roli rodziców. Dziecko, które odgrywało rolę „młodego” miało zamknięte oczy (można posłużyć się opaską jeśli jest do dyspozycji). Dwie osoby (w roli rodziców) za pomocą ustalonego sygnału dźwiękowego „prowadziło” małą „gazelę”, której zadaniem było nasłuchiwanie i poruszenie się w kierunku usłyszanego odgłosu. Każda grupa miała swój ustalony dźwięk lub taki sam – w celu nauczania się odróżniania głosów swoich „rodziców”.

b) *Wanyama wanatembea* (Wędrownka zwierząt) – zabawa w czterech równolicznych grupach (choć nie jest to konieczne). Każda grupa zajmowała miejsce po przeciwnej stronie sali (4 grupy – 4 strony) i otrzymała rolę do odegrania. Dzieci naśladowały sposób poruszania się i wyglądu: „kifaru” (nosorożca); „pundamiliya” (zebry); „twiga” (żyrafy); „simba” (lwa). Na sygnał słowny danej nazwy zwierzęcia, dana grupa przechodziła na inne wskazane miejsce, podobnie jak przy kierowaniu ruchem ulicznym.

c) *Chama cha wawindaji* (Myśliwski krąg) – dzieci tworzyły krąg. Dwójka/trójka dzieci z zamkniętymi oczami lub opaskami na oczach stały w środku kręgu. Zadaniem dzieci w kręgu było odgadnięcie, z którego miejsca z okręgu dochodził odgłos stuknięcia (kłaśnięcia) wykonywanego przez pozostałe dzieci. Po odgadnięciu, następowała zamiana ról.

d) *Michezo na mpira* (Zabawy z piłką) – dzieci zazwyczaj podawały sobie piłkę kopiąc czy przerzucając przez jakieś przeszkody. Można było zaobserwować wszelkiego rodzaju ćwiczenia ruchowe wprowadzające w gry zespołowe, jak i grę w piłkę nożną i „dwa ognie”.

Podczas spotkania z dziećmi proponowałam też zabawy z zakresu edukacji matematycznej. Zdarzało się, że proponowana zabawa miała na prośbę dzieci (które często były pomysłodawcami), kilka wersji. Były to np. takie zabawy jak³⁹:

a) *Jana – leo – kesho* (wczoraj – dzisiaj – jutro) – ustawienia do tej zabawy były różne. Dzieci, zajmując dogodnie dla siebie miejsce w sali, ustawiały się np. w parach, w trójkach czy czwórkach, a czasami nawet w większych grupach, bo 5-6 osobowych. Trzymały się za dłonie lub ramiona. Kolejnym zadaniem dla nich było wysłuchanie podanego komunikatu słownego, najpierw w języku suahili, a następnie w języku polskim i wykonanie odpowiedniego (pod względem kierunku) podskoku/przeskoku. Dla uatrakcyjnienia zabawy

³⁸ Tłumaczenia wyrazów z języka polskiego na język suahili dokonał ks. Maciej Braun CR.

³⁹ Zapis słów w języku suahili – tł. ks. Maciej Braun CR.

zmieniany był sposób wykonania przeskoku, m.in. na prawej bądź lewej nodze. Przykładem takiego polecenia było słowo „dzisiaj”, na sygnał którego podskakiwali w miejscu. Innym razem przeskakiwali do przodu („jutro”) lub do tyłu („wczoraj”). Można było także różnicować opisywaną zabawę pod względem ilości wykonywanych podskoków. Wówczas uczestnicy zabawy musieli wysłuchać, ile razy zostało wypowiedziane dane słowo, a następnie wykonać tyle przeskoków, np. do przodu.

b) *Dni tygodnia* (jumatatu, jumanne, jumatano, alhamisi, ijumaa, jumanosi, jumapili). Przed rozpoczęciem zabawy należało ustalić jakie ćwiczenie będziemy wykonywać, np. przysiad. Następnie do każdej nazwy dnia tygodnia „przypisaliśmy” ilość wykonania tej czynności. Gdy dzieci usłyszały słowo „poniedziałek” – to robiły jeden przysiad, „wtorek” – dwa, „środa” – trzy, czwartek – cztery itd. Ta zabawa może przybierać także inną formę, np. wypowiedziane słowo: „poniedziałek” oznaczało, że należy ustawić się bez par, „wtorek” – w parach, „środa” – w trójkach, „czwartek” – w czwórkach itd. Najpierw używam słów w języku suahili, a następnie pojedynczo wprowadzam słowa w języku polskim.

c) *Ngapi?* (ile?) Mówiłam w języku suahili działanie, a następnie zapisywałam (dla lepszego zapamiętania) na tablicy działanie matematyczne (dodawanie i odejmowanie) w zakresie 20. Wynik podawały dzieci wykonując odpowiednią ilość podskoków. Stosowałam zasadę stopniowania trudności.

W zabawach słownych starałam się wykorzystać wszystkie poznane przeze mnie słowa w języku suahili. Znając słowa (w odbiorze fonetycznym), zwroty w tym języku, mogłam tworzyć zabawy słowne dwujęzyczne, które także przybierały różnorakie swoje formy. Przykładem takich zabawa jest m.in.:

a) *Wanyama* (zwierzęta, np. żyrafa) – zadaniem dzieci było odgadnięcie pokazywanej przeze mnie ruchem ciała sylwetki i sposobu poruszania się żyrafy. Po rozwiązaniu tej zagadki ruchowej, dzieci powtarzały moje gesty i ruchy. Stawały na palcach z wyciągniętym ciałem ku górze. Jedną rękę unosiły, układając jednocześnie dłoń na wzór kręcącej się głowy żyrafy. Po tym fragmencie zabawy ruchowej, wypowiadałam samą nazwę w języku suahili (twiga), a następnie w języku polskim, pokazując raz jeszcze gest symbolizujący to zwierzę. Dla urozmaicenia zabawy wprowadzaliśmy wspólnie z dziećmi różnego rodzaju sposoby poruszania się żyrafy (np. uciekająca czy nadśluchująca). Inną formą tej zabawy był sposób

wypowiadania się (głoskując: ż-y-r-a-f-a czy dzieląc na sylaby: ży-ra-fa) nazwy czy to w języku suahili, czy w języku polskim.

b) *Maneno yanafanana* (Podobne słowa), np.: *tumbo*, *fumbo*, *tempo* – zabawa mogła mieć kilka wersji, w zależności od wieku i stopnia utrwalania słów w języku polskim. W jednej z nich dzieci nasłuchiwały wypowiadane słowo w języku suahili lub w języku polskim, równocześnie starając się pokazać ruchem ciała treść danego słowa. I tak np. wypowiedzenie słowa „*tumbo*”, wskazanie na tę część ciała z grymasem na twarzy, jaki towarzyszy przy bólu i powiedzenie – żołądek: *žo-łą-dek*. Dla utrwalenia wymowy i znaczenia usłyszanego słowa dzieci powtarzały wielokrotnie to słowo, pokazując odpowiadający mu gest. Po tym etapie wprowadzałam kolejne słowo w języku polskim np. *fumbo* (tajemnica), przy wypowiadaniu którego dzieci ściszały głos, a palec wskazujący kładły na usta. I znów po „opanowaniu” słowa następowało stosowanie wymienne słowa pierwszego „żołądek” i słowa drugiego „tajemnica”. W analogiczny sposób uczyły się kolejnych słów: „słoń” (*tembo*). Przy słowie „słoń”, ręką naśladując trąbę i wolno poruszają się po sali.

c) *Mimi nachora ninyi mnasema* (Ja rysuję, wy mówicie). Dzieci mówiły spontanicznie słowa w języku suahili z podanego zakresu słownictwa, a ja rysowałam na tablicy, tworząc w ten sposób wspólny obrazek (fot. 13). Zasób tematyczny obejmował np.: postać ⁴⁰: *niuere* (włosy), *dżicio* (oczy), *pua* (nos) *sikijo* (uszy), *hereni* (koczyk), *domo* (usta), *meno* (zęb), *szingo* (szyja), *mkono* (ręka), *mojo* (serce), *ngu* (noga), *tumbo* (żołądek) itd. Analogicznie rysowaliśmy schemat samochodu (koła, kierownica, silnik; siedzenia), budynek przedszkola (sala, ławka, krzesło, tablica, kreda, zeszyt); różne zwierzęta (żyrafa, zebra, nosorożec, małpa, słoń); wyposażenie kuchni (Ibidem)⁴¹ – *uma* (widelec), *kidziku* (łyżka), *kisu* (nóż), *sachani* (talerz), *bilauri* (kubek).

Z wielką radością dzieci podjęły zabawę ⁴² z wykorzystaniem słów

⁴⁰ Zapis wyrazów w formie fonetycznej.

⁴¹ Tamże.



Fot. 13. Na tablicy widoczny m. in. fragment zabawy: „Ja rysuję, wy mówicie”

z zakresu roślin. Nie tylko mówiły, ale także spontanicznie naśladowały w jaki sposób zbierają, obierają i zjadają owoce oraz warzywa. W tej zabawie uczniowie stawali się także moimi nauczycielami. Dzieci, pokazując ruchem, gestem, mimiką cechy charakterystyczne danego owocu czy warzywa, uczyły mnie prawidłowej wymowy nazwy słów w ich języku. Szczególnie ciekawym doświadczeniem w tym zakresie było poznawanie nazw roślin charakterystycznych dla tamtego terenu i klimatu. Dzieci starały się mi wytłumaczyć jak wygląda, jak smakuje, jak pachnie np. *embe* (mango), *fruit* (marakuja) czy *fenesi* (owoc drzewa chlebowego).

d) *Części ciała i ubioru* – zadaniem dzieci było wskazywanie na daną część ciała, której nazwę usłyszeli w języku suahili. W tej pierwszej części zabawy moje słowa były zgodne z ruchem (np. mówiłam oczy i wskazywałam dłonią oczy). Następnie świadomie wprowadzałam dzieci w błąd wzrokowy, wypowiadając np. słowo „nogi”, a wskazywałam na „brzuch”. Zadaniem dzieci było pokazywać, zgodne z usłyszaną treścią słowa. W dalszej etapie wprowadzałam słowa w języku polskim, rytmizując tekst nowego dla nich słowa, np. „oczy”, pokazując równocześnie gestem na swoje oczy. Dzieci powtarzały słowa i gesty poruszając się w dowolnym kierunku w sali. Po opanowaniu przez dzieci podstawowych słów z tego zakresu wzbogaciłiśmy naszą zabawę o słowa z zakresu odzieży. Były to m.in.: *ko-fi-ja* (czapka), *koti* (kurtka), *sketi* (sukienka), *szati* (koszula), *suruhali* (spodnie), *kiatu* (buty)⁴³.
e) *Joka* (wąż dusiciel). Najlepszym terenem do zabawy jest miejsce poza salą

⁴² Zapis wyrazów w języku suahili – tł. ks. M. Braun CR.

⁴³ Zapis wyrazów w formie fonetycznej.

przedszkolną, np. podwórko czy ogród. Zabawa odbywa się z całą grupą, np. 20 osobową lub nawet większą pod względem liczby uczestników. W utworzonej grupie wybierana jest jedna osoba do roli „węża”, która skrywa się w wyznaczonym miejscu (np. za drzewem). Dzieci w tym czasie swobodnie poruszają się po terenie zabaw. Jednak po usłyszeniu hasła: „wąż idzie polować”, uczestnicy uciekają, a dziecko w roli „joki” stara się złapać (np. poprzez dotknięcie) chociaż jedną osobą. Dotknięty uczestnik zabawy „staje się” częścią węża, dzięki czemu po każdych „łowach” coraz więcej dzieci odgrywa rolę węża, trzymając się za ręce. Zabawa może trwać do momentu aż wszystkie dzieci będą tworzyć jeden, długi wąż. Z jednej z wersji można zaobserwować, że w momencie, gdy uczestnicy biegając, przestaną trzymać się za ręce, czyli stworzony wąż się rozerwie, wówczas wracają do swojego wyznaczonego miejsca. Podczas krótkiej chwili (1-2 min.) mogą dokonać zmiany kolejności ustawienia w węzu. Taki moment w zabawie nazywają leczeniem (naprawianiem) ogona węża (Vide: Gutowska, Zandberg 2011, s. 165).

f) *Mamba* (krokodyl) – dzieci biegały w dowolnym kierunku po określonym terenie. Zadaniem osoby, która została wyznaczona do odegrania roli „krokodyla”, było złapanie (dotknięcie) osoby uciekającej. Każdy, kto został złapany tworzy fragment powstającego muru, który uniemożliwiał wejście krokodylowi (Ibidem, s. 165-166).

„Zagadki i przysłowia” – wprowadza się w celu ćwiczenia logicznego myślenia oraz pamięci. Są ważny element ich kultury, dlatego ich treści przekazuje się np. podczas „zajęć edukacyjnych”. Przykładem takich zagadek jest np.

Nina saa ambayo haijapata kusimama tangu kutiwa ufunguo – moyo (Mam zegarek, które nie zatrzymał się odkąd się urodziłem – serce) (Ibidem, s. 168);

Daima namsikia tu bali simwoni – upepo (Zawsze go słyszę, nigdy nie widzę – wiatr) (Ibidem, s. 189).

Z moich obserwacji wynika, że często wieczorem po wykonaniu wszystkich swoich obowiązków, całe rodziny siadają do wspólnego spędzania czasu. Można było słyszeć piękne pod względem harmonii śpiewy dochodzące z terenu domostw. Czas spędzają także na opowiadaniu legend, opowieści, zagadek. Jednak nie dotyczy to w równym stopniu wszystkich. Słyszałam od misjonarza, że zakazuje się dzieciom opowiadania nawzajem

zgadywanek, bajek podczas wykonywaniu obowiązków, bo to może przynieść nieszczęście, ale i może rozpraszać dzieci przy pracy.

Zabawy muzyczne

Codziennym elementem w życiu każdego dziecka, jak i osoby dorosłej w Tanzanii jest muzyka. To ona towarzyszy im w różnych czynnościach w formie śpiewu, tańca i gry na instrumentach (przede wszystkim bębnach – *ngoma*). Dzieci tych form muzykowania uczą się zarówno w domach rodzinnych, w swoich plemionach, wioskach przy różnego rodzaju wydarzeniach okolicznościowych oraz nabywają tych umiejętności w przedszkolach czy szkołach. Tańce odzwierciedlające ruchy poszczególnych zwierząt, np. stąpanie słonia, latanie ptaków, pełzanie węża, bieg antylopy, skradanie się lwa (Gutowska, Zandberg 2011, s. 187). Piosenki o treściach przyrodniczych dzieci śpiewają, ilustrując ruchem słowa piosenek.

Wprowadzałam piosenki typu: „głowa, ramiona, kolana, pięty”. Wykorzystując ten lub inny schemat rytmizujący, wspólnie z dziećmi tworzyliśmy różne wersje zabaw muzyczno-ruchowych zarówno w języku suahili, jak i w języku polskim. Był to m.in. tekst:

Wstań, skacz, skacz, skacz
Uciekaj, uciekaj stop
kucnij, wstań, kucnij, wstań
skacz, skacz, stop
kucnij, wstań, kucnij, wstań
uciekaj, uciekaj, stop.

W każdej wolnej chwili starałam się przebywać wśród dzieci, które z ciekawością spoglądały na mój inny kolor skóry i włosów. Z ufnością podchodziły i z zaciękawieniem podejmowały różne aktywności zabawowe zarówno na terenie przedszkola, jak i w swoich wioskach (fot. 14, 15).



Fot. 14,15. Zabawy podejmowane spontanicznie w grupie dzieci młodszych i starszych

Podsumowanie

W Tanzanii można wymienić różnego rodzaju formy zabaw. Kultura i tradycja regionu oraz czynności plemienne pokazują, jak silnie treści zabaw są powiązane z codziennością (są źródłem zabawy). Zabawy jednak nie są priorytetem i nie stanowią podstawy aktywności dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Są jedynie dodatkiem, postrzeganym często jako aktywność zbędna i niepotrzebna. Z założenia bowiem podstawą jest zdobywanie wiadomości i umiejętności, które są niezbędne w życiu dorosłym.

Nauczyciele wychowania przedszkolnego oraz edukacji wczesnoszkolnej powinni swoją postawą i podejmowanymi przedsięwzięciami „zapraszać” do twórczego myślenia i działania. Zadaniem każdego wychowawcy jest stymulowanie i rozwijanie wszechstronnej aktywności dzieci poprzez różnego rodzaju metody i formy pracy. Dla efektywniejszego nauczania dzieci niezależnie od wieku, nauczyciela powinna cechować pasja wykonywanego zawodu. Wyrażać się ona może przez podejmowanie różnorodnych form aktywności, np. zabaw, programów autorskich, przedsięwzięć i innych innowacji. Uważam, że każdy pedagog, a szczególnie nauczyciel wychowania przedszkolnego, powinien nowe miejsce czy nowe sytuacje w jakich się znalazł, uczynić źródłem kolejnych pedagogicznych doświadczeń.

Dlatego też chcąc wzbogacić budowany od lat warsztat mojej pracy zawodowej, zdecydowałam się na prywatny wyjazd do polskiej misji katolickiej w części wschodniej Afryki. Podczas tego opisywanego pobytu nie tylko odwiedziłam ludność zamieszkującą miasta i wioski położone wokół Jeziora Wiktorii, ale także podjęłam się prowadzenia zabaw dla dzieci w wiosce Butiama.

Tematem zaobserwowanych przez mnie zabaw są przede wszystkim: środowisko przyrodnicze (m.in. roślinność, ukształtowanie terenu), zwierzęta zamieszkujące Tanzanię, głównie w rezerwach przyrody (Rezerwat Przyrody Ngorongoro) i parkach narodowych (Park Narodowy Serengeti). Źródłem zabaw jest także kultura i tradycja tamtego regionu oraz czynności plemienne, które pokazują, jak silnie treści zabaw są powiązane z codziennością.

W wielu tanzańskich zabawach dzieci wykorzystują materiały

naturalne (kamyki, patyki itp). Zabawy pozwalają dzieciom zarówno na lepsze zrozumienie potencjalnego zagrożenia ze strony zwierząt jak i zaznajomienia się z metodami łowieckimi i pasterskimi. Rozwijają wyobraźnię, zdolności sensoryczne (uczenie się zręczności), ale i pomagają zrozumieć treści z lekcji, utrwalić zrealizowany materiał, np. z zakresu edukacji matematycznej oraz poznać podstawowe zwroty i słowa w języku polskim.

Bernadeta Koszyła

CHILDREN OF TANZANIA: GAMES AND STUDY – ETHNOGRAPHIC STUDIES

Teachers of preschool education and early childhood education, with the proper attitude and current projects should „invite” children to think and act creative. The task of a teacher is to stimulate and develop a comprehensive children’s activity through a variety of methods and forms of work. The teacher, for effective teaching children, regardless of their age, should be characterized by passion for teaching profession. The passion can be expressed by undertaking different forms of activities such as: playing with language, physical, musical activities. Despite of children place of living and living conditions the teacher should always feel the mission to complete and a new living environment can be a source and stimulant to teacher and children development. This is the main reason I took a chance to conduct child’s play in Polish catholic mission in Tanzania, Africa.

The culture and traditions of this region and tribal activities shows us how strong the character of games are connected with day to day life (and are the source of fun). The subject of all activities are mainly natural phenomena and especially animals that lives in Tanzania mostly in nature reserves and national parks. In many games Tanzanian children uses natural materials like stones, wood sticks etc. The games let children better understand not only the dangers from wild animals but also get familiar with hunting methods and shepherd techniques. Games stimulates development of imagination, sensory abilities (dexterity, agility) but also preservation of the materials learned earlier on math or language lessons. (Tłumaczenie: Andrzej Koszyła)

Bibliografia

Bałachowicz Józefa, Sufa Beata, *Wspomaganie twórczej aktywności językowej uczniów w edukacji wczesnoszkolnej*, [w:] *Wczesna edukacja dziecka wobec wyzwań współczesności*, red. Irena Adamek, Zuzanna Zbróg, Wydaw. LIBRON, Kraków 2011, s. 51-68.

Czaja-Chudyba Iwona, *Jak rozwijać zdolności dziecka*, WSiP, Warszawa 2009.

Czaja-Chudyba Iwona, *Myślenie krytyczne w kontekstach edukacji wczesnoszkolnej a uwarunkowania nieobecności*, Wyd. UP, Kraków 2013.

Gutowska Aleksandra, Zandberg Patrycja, *Tanzania*, [w:] *Gry i zabawy afrykańskie*, red. Marta Jackowska, Hanna Rubinkowska, Dom Wydawniczy ELIPSA, Warszawa 2011, s. 162-171. Publikacja dostępna również na stronie internetowej: <http://www.orient.uw.edu.pl/AFRYKA/Gry%20i%20zabawy%20afrykanskie.pdf> [dostęp dn. 11.06.2014], <http://www.miedzykulturowa.org.pl/cms/edukacja-w-tanzanii.html> [dostęp dn. 11.06.2014].

Sufa Beata, *Kreatywność nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej*, [w:] *Przez praktyki do praktyki. W stronę innowacyjności w kształceniu nauczycieli. Cz. 3. Pedagogiczne przygotowanie przyszłych nauczycieli*, red. Jacek Bogucki, Agnieszka Bochniarz, Anna Grabowiec, Wyd. Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2014, s. 139-148.

Sufa Beata, *Rozwijanie wyobraźni twórczej dzieci w edukacji elementarnej*, [w:] „Rocznik Komisji Nauk Pedagogicznych”, t. 66, Warszawa-Kraków 2013, s. 145-158.

Polska Akademia Nauk – Oddział w Krakowie; Komisja Nauk Pedagogicznych, Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Warszawa-Kraków 2013. Komitet Redakcyjny Jan Krukowski – przewodniczący, Ryszard Ślęczka – sekretarz, Stanisław Palka – członek. Rada Naukowa Józefa Bałachowicz, Zenon Gajdzica, Anna Karpińska, Kas Mazurek, Shunji Tanabe.

„Rocznik Komisji Nauk Pedagogicznych” został wpisany przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego na listę czasopism punktowanych ISSN 0079-3418.

Szkołak Anna, *Kompetencje pedagogiczne nauczycieli wczesnej edukacji – relacja z badań własnych*, [w:] *Nauczyciel wczesnej edukacji w badaniach i praktyce edukacyjnej*, red. Jolanta Bonar, Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego,

Łódź 2011, s. 90-103.

Dokumenty

Podstawa programowa wychowania przedszkolnego z dnia 23 grudnia 2008 roku. Załącznik do rozporządzenia Ministerstwa Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 roku.

Strony internetowe

<http://www.miedzykulturowa.org.pl/cms/edukacja-w-tanzanii.html> [dostęp dn. 11.06.2014].

<http://www.orient.uw.edu.pl/AFRYKA/Gry%20i%20zabawy%20afrykanskie.pdf> [dostęp dn. 11.06.2014].

Sentymentalna podróż po Galerii Starych Zabawek Wojciecha Szymańskiego

*Maria Wieczorek**

Przy ulicy Piwnej w Gdańsku znajduje się niezwykła galeria. Nie ma w niej obrazów ani rzeźb – za to w szklanych gablotach znajdziemy mnóstwo starych ... zabawek. Misie, kolejki, lalki, przybory szkolne czy samochody cieszą oczy publiczności. Kolekcjonerem tych pamiątek z przeszłości jest p. Wojciech Szymański, który zbiera je od 2001 roku – a swoją pasją zaraził również żonę, Bernadetę.

Zaczęło się od zauroczenia starą zabawką w sklepie z antykami. Przedstawiała ona blaszanego motocyklistę (ponieważ motory to druga pasja p. Wojciecha). Niestety, była ona zdecydowanie za droga. Dlatego, gdy po paru latach znalazł na targu staroci dokładnie taki sam egzemplarz (za dużo mniej-sze pieniądze) nie było nad czym się zastanawiać. Od tego momentu kolekcja zabawek stale się powiększała. Przyszłą żonę pana Wojciecha niezwykła pasja oczarowała – wkrótce sama przyłączyła się do poszukiwań ciekawych eksponatów. Jak przystało na parę kolekcjonerów, zabawki w ich domu są wszędzie (i bynajmniej nie tylko za sprawą córki państwa Szymańskich) – w gablocie, w kartonach, na półkach i w szafkach...

Gdy pewnego wieczoru pod koniec 2010 roku małżeństwo siedziało przy stole patrząc na zgromadzone eksponaty, pan Wojciech wpadł na pomysł utworzenia muzeum zabawek. Od razu zaczęli realizację. Aby znaleźć inspirację odwiedzili muzeum, by uzmysłowić władzom miasta, co tak naprawdę mają na myśli mówiąc „stara zabawka”. Przygotowali pięknie stylizowany na lata 50. album ze zdjęciami eksponatów ze swojej domowej kolekcji. Oprócz

* Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej

niego zrobili mapkę Polski, na której były pokazane obecnie istniejące muzea zabawek i zaznaczona strzałkami ilość kilometrów dzieląca je od Trójmiasta. Tak przygotowani nie mogli nie zainteresować gdańskich urzędników. W bardzo krótkim czasie trafili do prezydenta, który wyciągnął do nich pomocną dłoń i pomógł w znalezieniu odpowiedniego miejsca na siedzibę.



Fot. 16. Wojciech Szymański i jego zabawki

W ten sposób w sierpniu 2011 roku otwarta została Galeria Starych Zabawek. Od innych placówek tego typu w Polsce różni się tym, że znajdują się w niej egzemplarze wyłącznie *Made in Poland*. Na półkach dumnie prezentują się zabawki z lat 1920-1989. Nad wejściem (zamiast popularnego niegdyś *moskwicza*), stoi wyprodukowany w polskiej fabryce w Gorlicach w 1979 roku samochodzik. Lakier pokrywający auto jest w stanie idealnym. Pana Wojciecha najbardziej interesują (może dlatego, że najtrudniej je zdobyć) zabawki z okresu międzywojennego. Szuka też dokumentacji, zdjęć, informacji o miejscach, w których były produkowane i o ich właścicielach, bo dopiero poznanie historii przedmiotów pozwala nam spojrzeć na nie innymi oczami.

Czasem zabawki szuka się bardzo długo – najlepszym tego przykładem jest kombajn zbożowy (z drugiej połowy lat 50. XX wieku) wzorowany na prawdziwym modelu S-4 produkowanym na licencji ZSRR w Płocku. Zabawka ta pochodzi z ulubionych przez kolekcjonera Częstochowskich Zakładów Zabawkarskich. Poszukiwania tego rzadkiego okazu trwały aż pięć lat, ponieważ ze względu na ilość drobnych części 9 na 10 zabawek

wracało do producenta z reklamacją. Choć były one mini-dziełami sztuki, to nie spełniały podstawowego kryterium dobrej zabawy: możliwości użytkowania. Innym ciekawym eksponatem w kolekcji jest samolocik wyprodukowany w 1938 roku przez pochodzącą z Przemysła firmę *Minerwa*. Iskry sypiące się z karabinów w tej bardzo rzadko spotykanej zabawce były wywoływane (tak jak współcześnie) za pomocą kamienia od zapalniczki. Po przekręceniu kluczyka maszyna zaczyna jechać, obraca się również śmigło. Ciekawe jest także malowanie samolotu – choć minęło już tyle lat od jego powstania wydaje się, że nadruk (wykonany techniką litografii) był wykonany zaledwie parę lat temu.

Ile zabawek, tyle historii

Najstarsza w kolekcji (bo powstała w 1920 roku) zabawka to skarbonka z patriotycznym napisem „Oszczędnością i pracą ludzie się bogacą” sygnowana „Rybkowski Kraków”. Ten żyjący na przełomie XIX i XX wieku malarz był absolwentem wiedeńskiej Akademii Sztuk Pięknych. Oprócz malowania obrazów o tematyce wiejskiej i scen rodzajowych ilustrował także książki.

Wśród eksponatów, o których warto wspomnieć jest skuterek Bartuś – oryginalny, wyprodukowany w Bielskich Zakładach Przemysłu Sportowego w 1959 roku. Państwo Szymańscy są dumnymi posiadaczami egzemplarza opatrzonego liczbą 49, który właśnie z tym numerem zjechał z taśmy produkcyjnej. Znajdująca się z przodu lampka (zasilana przez płaską baterię) zapożyczona była z samochodu *Mikrus*, który w tamtych latach królował na polskich drogach. Pan Wojciech posiada dwie gazety (obydwie z dnia 30 stycznia 1959 roku), na ich pierwszych stronach umieszczona została sensacyjna informacja o wyprodukowaniu właśnie tego prototypowego pojazdu dla dzieci. Od lat 60. na sopockim moło na takim skuterku rodzice sadzali swoje pociechy, by fotograf uwiecznił je na pamiątkowym zdjęciu. W późniejszych latach (dla uatrakcyjnienia pojazdu) na skuterze pojawiła się naklejka z napisem *Honda* lub *Suzuki* i siedząca na bagażniku *Myszka Miki*.

Innym ciekawym egzemplarzem jest piesek Dingo wyprodukowany w latach 60. Ta bardzo pomysłowa zabawka porusza się, mimo braku mechanizmu. Do pieska przywiązany jest ciężarek, który opuszczany poza stół sprawia, że ciągnięty pies idzie do przodu. Pan Wojciech może również pochwalić się najbardziej pożądanym dziś wśród kolekcjonerów kawałkiem gumy,

czyli figurką Tytusa z lat 80. Autor postaci, Papić Chmiel, nie wyraził nigdy zgody na produkcję tych zabawek. Nie przeszkodziło to jednak jednemu z gorliwych „prywaciarzy” wypuścić na rynek niewielką figurkę. Wiadomo, że do dziś zachowały się zaledwie dwie sztuki – jedna znajduje się właśnie w gdańskiej Galerii, drugą ma w swoich zbiorach Muzeum Dobranocek w Rzeszowie.



Fot. 17. Jeden z najcenniejszych egzemplarzy kolekcji – samochód wyprodukowany przez formę Szparag i Rubin w Warszawie w roku 1934

Zabawka jako lustrzane odbicie kultury

Dopiero po dłuższej chwili przyglądania się licznie zgromadzonym przedmiotom zauważamy jedno – nie mają krzykliwych barw, próżno szukać jaskrawych różów czy modnych dziś (szczególnie w zabawkach dla dziewczynek) fioletów. Kolorystyka wiader, konewek, pralek, kuchenek i innych sprzętów używanych w gospodarstwie domowym jest stonowana – dużo jest bieli, beżów, błękitów. Wytwarzane w dawnych czasach zabawki miały bowiem odwzorowywać rzeczywistość – którą trudno byłoby nazwać kolorową. Johan Huizinga pisał o tym, że „życie społeczne wyposażone jest w ponadbiologiczne formy, użyczające mu wyższej wartości w postaci zabaw lub gier. W nich właśnie społeczeństwo wyraża swoje poglądy na świat i życie” (Huizinga 1985, s. 73) – do wspomnianych już gier i zabaw powinno się dodać

zabawki. A odzwierciedlenie tej tezy można znaleźć w gdańskiej Galerii. Z kolei Michał Majowicz w artykule *Zabawka w dobie PRL-u w kontekście wystawy „Prezent pod choinkę, czyli zabawki z duszą” z prywatnych kolekcji Pawła Pasterza, Wojciecha Jamy, Wojciecha Kulawskiego i Mariusza Kmity* stwierdza, iż „odbiciem zaś społecznych stosunków oraz zastanej rzeczywistości, była sama forma zabawki oraz rola, jaką odegrała w procesie socjalizacji. Co do formy, miała być ona prosta i czytelna, nie szokować kolorami jak zabawki z Zachodu” (Majowicz 2010, s. 371).

Drugą cechą różniącą zabawki znajdujące się w gablotach przy ulicy Piwnej od tych wytwarzanych współcześnie jest materiał – dawniej wytwarzano wiele zabawek blaszanych. Dziś – ze względu na bezpieczeństwo dzieci – ich produkcja nie byłaby możliwa.

Dawne zabawki swym wyglądem odzwierciedlały życie codzienne. Samochodziki były miniaturowymi kopiami pojazdów, które jeździły po polskich drogach i ulicach (stąd w Galerii tyle miniaturowych Starów, Fiatów 126p oraz Polonezów). Również meble i akcesoria do domków dla lalek doskonale oddają charakter dawnych wnętrz. W zabawkowym komplecie łazienkowym zaskakiwać może sedes, który w tamtych czasach nie zawsze można było znaleźć nawet w „prawdziwych” domach. Jego obecność w dziecięcym zestawie mebelków była manifestacją tego, iż socjalistyczna rzeczywistość nie odbiega od „zgnilizny zachodniej” nowoczesności. Innym przejawem jej pokazania jest znajdująca się w łazience wyłożonej różowymi kafelkami (w której znajdziemy także wannę, ręcznik i lustro ze świetlówką) pralka, na której dumnie widnieje napis *Predom* – jest to nazwa byłego Zjednoczenia Przemysłu Zmechanizowanego Sprzętu Domowego funkcjonującego w Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej w latach 1974-1989. Z kolei na stoliku w dużym pokoju zobaczymy miniaturowy... syfon, czyli PRL-owski odpowiednik ekspresu do kawy.

Choć Johan Huizinga w swojej publikacji *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* stwierdza, że „»dowcip« zabawy opiera się wszelkiej analizie, wszelkiej logicznej interpretacji” (Huizinga 1985, s. 14), to nie da się ukryć, że – bez szczegółowego analizowania – dowcip jest jednym z głównych czynników zabaw dziecięcych. „Jest on niejednokrotnie trudno uchwytany dla oka, wyodrębnia jednak zabawkę spośród wszystkich innych przedmiotów. Przejawia się czasem w ruchu zabawki, w proporcjach, w kompozycji barw lub wreszcie w niespodziance, którą odkryć pozwoli dopiero zabawa” (Ożerski

1955, s. 174) pisał Zbigniew Ożerski. Dziś można dodać do tego jeszcze jedną cechę: zdziwienie wynikające z kontekstu czasów, w których żyjemy. W gdańskiej Galerii najzabawniejszymi zabawkami jest skarbonka *Murzynek*, który połyka monety (dziś niemalże niepoprawny politycznie, szczególnie wobec stwierdzenia, że przyjmująca jałmużnę i dziękująca za to kiwaniem główką figurką promuje rasizm) i kotek *Filutek*, który po nakręceniu kluczyka jedzie do przodu i robi fikołki oraz (co może dziwić szczególnie współcześnie, kiedy coraz więcej miejsc jest objętych zakazem palenia, niedozwolone jest też eksponowanie na półkach sklepowych artykułów tytoniowych) skrzat palący papierosy – którym bawiły się dzieci!

Źródło pochodzenia

Aby zgromadzić tak wiele zabawek potrzebne są niezbędne środki. Czasem okazja sama się trafia – podczas sprzedaży przez pana Wojciecha starego widelca, kupujący go mężczyzna poinformował kolekcjonera, że w jego rodzinie jest pewien samolocik. Po wymianie wielu e-maili okazało się, że chodzi o wspomniany już wyżej samolot przemyskiej firmy *Minerwa*. Jednak sfinalizowanie transakcji trwało aż osiem miesięcy. To był najbardziej stresujący czas w kolekcjonerskim życiu pana Wojciecha.

Eksponatów wciąż przybywa – dziś jest ich około trzech tysięcy. Część z nich przynoszą do muzeum sami odwiedzający mówiąc, że będzie to dla ich pamiątek lepsze miejsce niż zakurzony strych czy piwnica. Spora część pociągów pochodzi z kolekcji pana Tadeusza Florjańskiego, przyjaciela 36-letniego właściciela. Wystarczy wspomnieć choćby o węglarce na szynach, wagonikach towarowym i pasażerskim, sygnalizatorach i toalecie dworcowej, wykonanych po pracy przez tatę małego Tadka, z zawodu bankiera. Talent miał w rękach, a widać to choćby w miniaturowych figurkach pasażerów odlanych z ołowiu. Te skarby jako pierwsze zostały spakowane przez chłopca, gdy w 1943 roku musieli opuścić mieszkanie we Lwowie. Ale to była tylko część bogatej kolekcji. Z perspektywy czasu najbardziej żał zostawionych na pastwę wojennej zawieruchy kolejek *Minerwy*, które ojciec Tadeusza kupował w słynnej cukierni Zalewskiego, przy ulicy Akademickiej w Warszawie. Na szczęście uratowały się wagony przywożone przez tatę z delegacji ze stolicy, a kupowane w słynnym Domu Towarowym Braci Jabłkowskich.

PRL-owska rzeczywistość w miniaturze

Kolekcjonerzy na własny użytek robią konkurs na najciekawszą zabawkę, którą udało im się zdobyć w danym roku. Rok 2014 należał do figurki (ok. 30-centymetrowej) polskiego odpowiednika partnera Barbie, czyli Kena – swojsko „ochrzczonego” imieniem Kamil. Od innych zabawek pochodzących z tamtych lat różni go wyjątkowo intensywne spojrzenie i charakterystyczne rysy twarzy. Kto wie czy została wyprodukowana jeszcze jakaś Basia (Barbie to bowiem zdrobnienie imienia Barbara), której jeszcze nie udało się odnaleźć.

Wiedza właściciela o zgromadzonych eksponatach i ich pochodzeniu jest ogromna. Zresztą pan Wojciech przede wszystkim gromadzi zabawki w oryginalnych opakowaniach – znajdujące się na pudełkach dane to kopalnia informacji o wytwórcach i specyfice tamtych czasów (podobnie jak wiadomości zawarte w cennikach i katalogach firm zabawkarskich, które właściciele kolekcjonują równie chętnie jak same lalki, samochodziki czy klocki).



Fot.18. Na stole w typowym wnętrzu PRL-owskiego mieszkania nie mogło zabraknąć syfonu

Sporo eksponatów zaprezentowanych jest w gablotach właśnie na tle oryginalnych pudełek. Ze znajdujących się na nich informacji wiemy, że plastikowe bilardy na kulkę produkowała Spółdzielnia Pracy Gedania, a gumowe

figurki z „Gwiezdných wojen” wykonane zostały przez Elektrospółdzielnię z ul. 10 lutego w Gdyni. Zresztą nazwy spółdzielni to nie jedyna pozostałość z czasów PRL. Dziś na instrukcji obsługi dołączonej do zabawki próżno by szukać informacji takiej jak ta, która widnieje przy żabie znanej z filmu „Czterej pancerni i pies”. Sposób bawienia się żabką brzmi następująco: „nakręć sprężynę do oporu, śmiało, ponieważ jest z importu, w pierwszym gatunku”.

Wśród zabawek nie mogło zabraknąć także polskiej podróbki klocków Lego – ich odpowiednik został wyprodukowany przez spółdzielnię Synteza z Bydgoszczy. Co ciekawe, znajdujący się w Galerii zestaw pochodzi z 1985 roku, ale nawiązuje do klocków Lego z lat 70., kiedy to ludzik Lego był nieruchomy – ręce trzymał w kieszeniach. Wynikało to z tego, iż „rodzimy przemysł na różne sposoby próbował kopiować zachodnie wzorce. Oczywiście odbywało się to w specyficzny dla tamtego okresu sposób, mianowicie bez zgody a czasem i bez wiedzy producentów pierwowzorów. [...] Starano się przy tym, zgodnie z ogólnie narzuconą tendencją, nie kopiować zachodniego stylu, w związku z czym zabawki te zawsze wykonywane były i wyglądały specyficznie (Majowicz 2010, s. 370).

Reminiscencje czasu dzieciństwa

Zabawki zawsze wzbudzają (nawet wśród dorosłych) ekscytację – a najbardziej emocjonuje widok tych, które sami mieliśmy w dzieciństwie. Czy jest to plastikowy miś czy zestaw do pieczenia ciastek – często patrzymy na nie z nostalgią. Tej magii nie oparł się nawet ksiądz, który przyszedł do państwa Szymańskich po koledze. Gdy podczas modlitwy zauważył samochodzik, przerwał w połowie i ze zdumieniem powiedział: „miałem dokładnie taki sam!”. Odwiedzające Galerię panie (około pięćdziesięcioletnie) patrzą na łódeczko, na którym znajduje się niewielka lalka. Gdy się naciska w odpowiednim miejscu przełącznik, siada na nocnik, wysuwający się spod spodu. Prawie każda miała taką w dzieciństwie albo o niej marzyła. Często nie wiemy, co się stało z zabawkami z dzieciństwa – przepadły gdzieś w mrokach historii.

Z kolei dzieci najbardziej fascynuje minikino, w którym puszczane są tak popularne w latach 80. bajki na rzutnik. Przed sporym ekranem stoją w rzędach fotele uratowane z gdańskiego kina Kosmos. Nad ekranem świeci napis – *Zawisza*. Ten oryginalny neon z kina, które kiedyś było we Wrzesz-

czu, pan Wojciech w 2006 roku wyjął z wózka wiozącego go na złomowisko. Na ekranie znane wszystkim pokoleniom historii o królownie *Śnieżce i Czerwonym Kapturku*, *O psie, który jeździł koleją*, ale i zapomniana dziś opowieść o biedronce, która zgubiła kropki. Duże zainteresowanie budzi też Magiczna Twarz – zabawka z 1987 roku, z wiórkami żelaza i rysikiem zakończonym magnesem, dzięki którym można dorysować włosy, wąsy czy brodę. Wiele dzieci chciałoby taką zabawkę mieć – od niedawna jest to możliwe – państwu Szymańskim udało się sprowadzić ją do muzealnego sklepiku.

Zakończenie. Niekończąca się pasja

Mimo iż może się wydawać, że w Galerii są już wszystkie możliwe zabawki z czasów PRL, to jednak wciąż na kolekcjonerów czekają nowe wyzwania. Obecnie największym marzeniem jest zdobycie zabawki-pociągu *Luxtorpeda*, którą produkowały Toruńskie Zakłady Przemysłu Terenowego w latach 60. Składa się ona z dwóch wagoników, na których znajdują się napisy: „Dla palących” i „Dla niepalących”. Poza tym pan Wojciech marzy o wydaniu publikacji – własnego albumu-katalogu zabawek, w którym znalazłyby się oprócz zdjęć dane o tym, kto daną rzecz wyprodukował, kiedy, w jakiej ilości itp. Byłyby w nim opublikowane informacje, którymi kolekcjoner do tej pory nie dzielił się z innymi. Póki co, pozostaje to w sferze planów. Wśród pomysłów uatrakcyjnienia Galerii jest stworzenie bloku z serialu „Alternatywy 4”, w którym można by na własne oczy zobaczyć jak wyglądały (oczywiście w miniaturze) wnętrza PRL-owskich „M”. „Budowa” ma rozpocząć się na przełomie 2014 i 2015 roku. Kiedy jednak do środka budynku będą mogli zajrzeć pierwsi zwiedzający? Nie wiadomo – bo szukanie odpowiednich eksponatów i powiększanie kolekcji nigdy się nie kończy. Ale dzięki temu udało się zachować część minionej rzeczywistości.

Maria Wieczorek

Sentimental Journey Through the Wojciech Szymański Old Toys Gallery

You can't find any foreign toy in Wojciech Szymanski Old Toys Gallery. All of them were made in Poland. They differ from those present on store shelves today both in form and materials used in production.

They were to reflect every day life of that era. On the shelves proudly present themselves „star” lorries, „polonez” cars as well as hose equipment like „frania” washing machine or ... farmers’ combine produced by Toy Manufacturers Czestochowa. The owner collected around 3 thousand items made between 1920 and 1989. All can be admired in Old Toys Gallery in Gdansk.

Bibliografia

Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Czytelnik, Warszawa 1985.

Majowicz Michał, *Zabawka w dobie PRL-u w kontekście wystawy Prezent pod choinkę, czyli zabawki z duszą z prywatnych kolekcji Pawła Pasterza, Wojciecha Jamy, Wojciecha Kulawskiego i Mariusza Kmity*, [w:] *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, red. Dorota Żołędź-Strzelczyk, Katarzyna Kabacińska, Wydawnictwo Rys, Poznań 2010, s. 363-379.

Ożerski Zbigniew, *Produkcja zabawek drewnianych*, WPL, Warszawa 1955.



Nauczanie kultury ludowej w szkole

Barbara Kłasińska, *Kształtowanie zainteresowań kulturą ludową uczniów klas trzecich przez systemowe integrowanie zajęć*, Wyd. Uniwersytetu Jana Kochanowskiego, Kielce 2011.

Joanna Wilkońska *

Kultura ludowa – wspaniałe dziedzictwo, które zostawili nam nasi przodkowie, materialne i duchowe, dorobek chłopów, stanowiący skarbnicę wiedzy o historii naszego narodu, źródło wartości przekazywanych następnym pokoleniom, inspiracja dla muzyki, malarstwa, literatury, poezji, teatru. To wytwór ludu danego regionu, nierozzerwalnie związany z jego własną tradycją i folklorem. Temat znany i omawiany przez wielu naukowców, krytyków literackich, publicystów czy etnografów, natomiast niestety rzadko podejmowany przez pedagogów i nauczycieli. A przecież folklor to nic innego jak m.in.: bajki, baśnie, legendy, widowiska, zabawy, tańce, porzekadła, wierszyki, rymowanki – a więc to, co jest nieodłącznym elementem świata dziecięcego, zwłaszcza dzieci w wieku młodszym szkolnym. Dlaczego więc nasza współczesna edukacja wczesnoszkolna w tak niewielkim stopniu wdraża dziecko w świat kultury ludowej? Jak pomóc nauczycielom nauczania zintegrowanego we wprowadzaniu dzieci w tradycję naszego narodu, regionu, środowiska? Jak chronić dorobek naszych ojców, by nie zatarł go upływający czas?

Na te pytania, jak również wiele innych, odpowiada książka autorstwa Barbary Kłasińskiej pt. *Kształtowanie zainteresowań kulturą ludową uczniów klas trzecich przez systemowe integrowanie zajęć*, wydana w 2011 r. przez Wydawnictwo Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Autorka książki nauczycielską praktykę zawodową rozpoczynała jako nauczyciel nauczania początkowego, a obecnie jest wykładowcą w Instytucie Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach oraz w Małopolskiej Wyższej Szkole Ekonomicznej w Tarnowie. Jej doświadczenie

*MWSE w Tarnowie

zawodowe, rodzinne, jak również osobiste zamiłowania do tematu dydaktyki różnych szczebli edukacyjnych, zaowocowały powstaniem publikacji poruszającej problem zainteresowań uczniów klas młodszych kulturą ludową. To prawdopodobnie jedyna obecnie na rynku wydawniczym tak obszerna publikacja na ten temat, gdyż zagadnienie to nie było dotąd tematem odrębnych studiów i badań pedagogicznych, a ostatnie badania empiryczne nad rozwojem i kształtowaniem zainteresowań dzieci i młodzieży prowadzone były w latach 80. XX wieku.

Treść publikacji zawiera się w trzech podstawowych rozdziałach, opatrzonych wstępem, zakończeniem i obszerną bibliografią. W pierwszym z nich Autorka wprowadza czytelnika w świat zainteresowań człowieka, w tym szczegółowo w świat zainteresowań dziecka, podkreślając rolę, jaką zainteresowania pełnią w jego rozwoju, rozwiązywaniu problemów, nauce szkolnej, zaspokajaniu potrzeb. Szczególny nacisk kładzie na zainteresowania kulturalne oraz trzy podstawowe środowiska biorące udział w procesie międzypokoleniowego przekazywania tradycji – rodzinę, szkołę i Kościół. Rozdział pierwszy to także skarbnica wiedzy o kalendarzu świąt, obrzędów i zwyczajów ludowych, nierozzerwalnie związanych z porami roku, także tych mało znanych lub obchodzonych tylko w wybranych regionach. W końcowej części rozdziału Autorka charakteryzuje cele, zasady, formy, metody i środki metodyki systemowego kształtowania dziecięcych zainteresowań kulturą ludową i omawia ogromną rolę nauczyciela w systemowym ujęciu nauczania i wychowania przez folklor, w nawiązaniu do oczekiwań rodziców.

Rozdział drugi książki to przedstawienie własnych badań, mających na celu odpowiedź na naczelne pytanie: jaki jest stopień i zakres ukształtowania zainteresowań kulturą ludową uczniów klas trzecich szkoły podstawowej na tematy systemowe zajęć? Autorka, używając metod: eksperymentu pedagogicznego, ankiet skierowanych do rodziców i nauczycieli oraz obserwacji, formułuje spostrzeżenia i wnioski, które zamieszcza w rozdziale trzecim. Ważną zaletą książki jest, zamieszczony w tym właśnie rozdziale, szczegółowy opis metodyki własnych badań – grupy badanej, etapów, metod i narzędzi, który uzmysławia czytelnikowi, jak ważną rolę w badaniach empirycznych odgrywa atmosfera badania, okoliczności ich przeprowadzania, warunki środowiskowe, techniczne, ustalenie odpowiedniego terminu i opracowanie planu badania. Opisana tu metodyka badań to kompendium wiedzy na temat organizacji każdego badania, niekoniecznie tylko w dziedzinie pedagogiki.

Rozdział trzeci to opis analiz i interpretacja przeprowadzonych przez Autorkę badań empirycznych. Treść publikowanych wyników nie tylko informuje, ale zaskakuje czytelnika informacjami dotyczącymi poziomu wiedzy na temat kultury ludowej w naszych rodzinach, wśród nauczycieli i uczniów klas trzecich szkoły podstawowej. Tych emocji dostarcza czytelnikom Barbara Kłasińska, podając m.in. jakie tradycje rodzinne kultywujemy obecnie w naszych domach, podając ilość przysłów i powiedzeń, jaką znamy i używamy w codziennej mowie, uzmysławiając nam jak niewiele znamy i pamiętamy zabaw naszego dzieciństwa, i jak rzadko się w nie bawimy z naszymi własnymi dziećmi, szokując nas nieznajomością przez rodziców podstawowych – zdawać by się mogło – naszych narodowych baśni i legend, uświadamiając nas jak bardzo jesteśmy uzależnieni od przesądów i zabobonów. Tak dokładnie i czytelnie przedstawione przez Autorkę wyniki badań sprawiają, że na końcu rozdziału trzeciego czytelnik żałuje, że badania dotyczyły jednego tylko zagadnienia – tradycji i folkloru. Barbara Kłasińska prezentuje się jako mistrzyni w poszukiwaniu odpowiedzi na zadane w publikacji pytanie systemowe, a wyniki przedstawione jasno i klarownie czynią książkę wartościowym źródłem wiedzy na temat kultury ludowej nie tylko w nauczaniu zintegrowanym, ale w środowiskach współczesnych rodzin.

Ogromnie cenną rzeczą w publikacji są także osobiste refleksje Autorki, jej własny, przedstawiony w książce projekt procesu kształtowania zainteresowań uczniów kulturą ludową, pełen autorskich pomysłów, tematów, propozycji prac, metod, środków i form pracy z uczniami, a także wskazówki dla nauczycieli i apele do różnych środowisk społecznych – samorządów lokalnych, parafii, gmin, lokalnej prasy, biur turystycznych o zrozumienie istoty i sensu kultury ludowej.

Publikacja, choć ma charakter naukowy, jest doskonałą, ciekawą lekturą, którą można polecić zarówno w środowisku pedagogicznym, zwłaszcza nauczycielom nauczania wczesnoszkolnego i studentom przygotowującym się do pełnienia roli tegoż nauczyciela, ale także rodzicom, pracownikom oświaty i kultury. Książka wciąga czytelnika swą treścią, w miarę czytania kolejnych stron. Praca jest bardzo cenna ze względu na innowacyjny temat badań i jego zaskakujące wyniki. Szkoda tylko, że tak mało znana i trudno dostępna w lokalnych bibliotekach i księgarniach.

Z działalności Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach

*Renata Pronobis**

muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach jest zainteresowane śledzeniem i inspirowaniem bieżącej działalności zabawkarskiej. Działalność ta jest bardzo istotna dla budowania kolekcji zabawek współczesnych, jest jedną z metod pozyskiwania nowych eksponatów i środkiem do utrzymania kontaktu z twórcami, projektantami i producentami zabawek.

Ze względu na powyższe cele, Muzeum prowadzi konkursy na wykonanie zabawek, które cieszyłyby się zainteresowaniem i dzieci, i ich opiekunów. Pierwsze konkursy zabawkarskie wiązały się z twórczością zabawkarzy ludowych. Z czasem, od 1997 roku, konkursy zabawkarskie stały się częścią Festiwalu Zabaw, Zabawek i Widowisk. Aktualna nazwa konkursu – „Zabawka Przyjazna Dziecku” pojawiła się w 2003 roku, a w 2014 przeprowadzona została już VIII jego edycja.

Od roku 2003 konkurs pt. „Zabawka przyjazna dziecku” odbywa się cyklicznie co dwa lata, na przemian z konkursem „Książka przyjazna dziecku”. Uczestnikami są twórcy, projektanci i producenci zabawek. Celem konkursu jest wyłonienie polskiej zabawki i promowanie jej jako wzorniczo ciekawej i bezpiecznej dla dzieci.

Ilość zabawek przysyłanych na konkurs stale rośnie, co świadczy o coraz większym znaczeniu inicjatywy Muzeum Zabawek i Zabawy. We wszystkich edycjach konkursu brało udział kilkuset uczestników. Szczególnie widoczny jest wzrost zgłoszeń w kategorii zabawek artystycznych i prototypów. Porównując dwie ostatnie edycje konkursu można wskazać, iż w 2012 roku 85 osób fizycznych i prawnych zgłosiło na konkurs 144 prace, natomiast w 2014 roku do konkursu przystąpiło 95 osób zgłaszających 154 produkty.

* Muzeum Zabawek i Zabawy

Prace, przyjęte na konkurs, są oceniane przez niezależne jury, a od 2008 roku także przez specjalną komisję dziecięcą. Muzeum, jako główny organizator, stara się, by skład jury zmieniał się z każdą edycją konkursu, i tym samym reprezentował różne dziedziny związane z zabawkarstwem. W VIII edycji konkursu zabawki oceniało profesjonalne jury w składzie: przewodnicząca jury – Beata Grynkiewicz-Bylina, profesor Instytutu KOMAG, Monika Patuszyńska – dyrektor ds. artystycznych Institute of Design Kielce, Wojciech Bajor – projektant zabawek, designer oraz Maciej Obara – Dyrektor Muzeum Zabawek i Zabawy. Jury oceniało zabawki w czterech kategoriach: zabawki wdrożone do produkcji, zabawki ludowe, zabawki artystyczne i prototypy oraz po raz pierwszy – projekt lalki współczesnej.

Po burzliwych obradach, jury wybrało i nagrodziło najlepsze i najciekawsze zabawki, podając w uzasadnieniu, że zabawki nagrodzone w kategorii wdrożonych do produkcji, reprezentowane są przez klasyczne konstrukcyjnie zabawki dydaktyczne. Ponadto są to projekty rozwijające wyobraźnię i zdolności manualne dzieci. Jury zasugerowało jednak ponowne przeanalizowanie konstrukcji zabawek klasycznych ze względu na obowiązujące współcześnie normy bezpieczeństwa. Komisja doceniła dużą oryginalność zabawek ludowych, a szczególnie zastosowanie tradycyjnych wzorów jako twórczej inspiracji dla współczesnych form. Jeśli chodzi o nową kategorię formy określoną jako lalka współczesna, jury zauważyło, iż wpłynęło niewiele projektów innowacyjnych, które zainspirowałyby twórców i producentów zabawek dla dzieci.

Prace oceniało również jury dziecięce. Dzieci długo i wnikliwie przyglądały się wszystkim zabawkom i jednogłośnie wybrały zabawkę ich zdaniem najpiękniejszą i najbardziej odpowiadającą ich oczekiwaniom.

Dnia 7 grudnia 2014 r. planowane jest otwarcie wystawy pokonkursowej w galerii „Abrakadabra”. Ekspozycja obejmuje wszystkie nadesłane prace wraz ze wskazaniem, które zostały nagrodzone przez jury konkursu. Certyfikat wystawiany laureatom jest bardzo prestiżowo traktowany przez uczestników konkursu. Jestem też przekonana, że ekspozycja przyniesie dużo wrażeń, a dzieciom dostarczy pretekstów do ulubionych przez nie zabaw.

„Zabawy i Zabawki. Studia antropologiczne”

Czasopismo poświęcone zagadnieniom ludyzmu i ludyczności zaprasza do współpracy przedstawicieli nauk społecznych i humanistycznych, których przedmiotem zainteresowań naukowych i badań empirycznych jest odmienna od codzienności i pracy zawodowej – sfera zachowań ludycznych. Problematyka wiodącą są: zagadnienia stylu życia, czasu wolnego i sposobu jego spędzania, świąt i świętowania oraz różnych form „wspólnoty śmiechu”, komunikacji interpersonalnej oraz kontaktów społecznych nawiązywanych towarzysko.

Każdy tom czasopisma zawiera pięć podstawowych działów: artykuły i rozprawy, materiały z badań, archiwalia etnograficzne, komunikaty oraz recenzje.

1. Artykuły i rozprawy o charakterze teoretycznym

Dział ten obejmuje rozważania z zakresu filozofii antropologicznej, których celem jest sformułowanie przez autorów tez odnoszących się do współczesnych form zachowań ludycznych, twierdzeń i wniosków o charakterze generalnym w odniesieniu do hedonicznej sfery aktywności człowieka.

2. Materiały z badań

W dziale tym zamieszczane są materiały etnograficzne o charakterze źródłowym (idiograficzne opisy faktów i zjawisk kulturowych), wyniki badań socjologicznych (też ilościowych) oraz filologicznych (w tym językoznawczych analiz semantycznych), ale też ich omówienie dokonywane drogą postępowania indukcyjnego. Opisy zachowań powinny obejmować wszelkie przejawy ludyczności obserwowane przez badaczy różnych kultur,

zarówno współczesnych społeczeństw industrialnych, jak i społeczności lokalnych oraz plemiennych. Przy konstruowaniu opisów obowiązuje metodologia intensywnych badań terenowych, która pozwala zgromadzić materiał źródłowy obiektywny poznawczo.

3. Materiały etnograficzne

Dział poświęcony jest analizie tradycji kulturowych i zmian dokonujących się w kulturach świata. Możliwe jest zamieszczenie w tej części czasopisma fragmentów tekstów opublikowanych przed 1939 rokiem, których tematem są zachowania ludyczne. Każdy z tekstów przedrukowanych poprzedzony powinien być notką o autorze i omówieniem jego dorobku naukowego sięgającego w przeszłość kulturową. Przy analizie przemian kulturowych preferowane jest stosowanie metody porównawczej (przekrojów diachronicznych kultury).

4. Komunikaty

Jest to część zawierająca zarówno komunikaty o prowadzonych badaniach, których przedmiotem są zachowania ludyczne, sprawozdania z konferencji naukowych, przeglądów folklorystycznych, konkursów oraz imprez propagujących tradycyjną kulturę ludową.

5. Recenzje

Możliwe jest zamieszczenie recenzji znaczących dla kultury, ludyzmu i ludyczności pozycji wydawanych w Polsce i na świecie.

Informacje dodatkowe ważne dla autorów:

Kwartalnik wydawany jest pod koniec roku kalendarzowego w formie rocznika. Proponowane do druku teksty należy nadsyłać najpóźniej do 15 czerwca danego roku. Objętość tekstów nie może przekraczać jednego arkusza wydawniczego; dla komunikatów i recenzji – ok. 10000 znaków.

Język publikacji:

Do publikacji przyjmowane są teksty napisane w języku polskim ze streszczeniami w języku angielskim lub napisane w języku angielskim,

a wtedy podawane są streszczenia w języku polskim.

Do każdego tekstu autorskiego konieczne jest dodanie notki o autorze (zawierającej stopień i tytuł naukowy, afiliację instytucji, zainteresowania badawcze), streszczenia (max. 0,5 strony) oraz wypełnienie oświadczenia o oryginalności przedkładanego do wydania tekstu.

Każdy tekst jest wstępnie recenzowany przez osobę wchodzącą w skład Rady Naukowej czasopisma, a następnie przez dwóch utajnionych, samodzielnych pracowników naukowych, których krąg zainteresowań badawczych obejmuje problemy ludzizmu i ludyczności. Nadesłanie tekstu nie daje gwarancji jego opublikowania. Recenzje są przesyłane e-mailem Autorom tekstu z możliwością ustosunkowania się do nich, zaś recenzenci są ujawniani na opublikowanej stronie technicznej zeszytu.

Zasady redakcyjne:

Do redakcji należy złożyć tekst jednolity w formacie A-4, poprzedzony imieniem i nazwiskiem autora oraz reprezentowaną instytucją, napisany czcionką TNR – 12, odstępy – 1,5 z dołączoną bibliografią i abstraktem (streszczeniem).

Obowiązuje konstrukcja przypisów wewnątrztekstowa o zapisie: (nazwisko autora tekstu, rok wydania, strona): np.: (Giddens 2004, s. 20). Przypisy rozwinięte, dyskutujące lub informacyjne, umieszczone są na dole strony. Bibliografia dołączona do tekstu powinna zawierać: nazwisko i imię (pełny zapis) autora, tytuł, wydawnictwo, miejsce i rok wydania np.: Giddens Anthony, *Socjologia*, tł. Alina Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2004. Przy pracach zbiorowych: obok powyższych: tytuł pracy zbiorowej, redaktora (ów) pełne imię i nazwisko, wydawnictwo, miejsce i rok wydania, strony.

Przy czasopismach: autor (nazwisko i imię pełne) tytuł artykułu, tytuł czasopisma, zeszyt, numer tomu, rok wydania, strony. W przypadku tekstów tłumaczonych – imię i nazwisko tłumacza.

Teksty należy przysyłać w wersji elektronicznej, w postaci załącznika w pliku Word lub pocztą tradycyjną, jeśli dostarczenie artykułu w wersji elektronicznej nie jest możliwe. Teksty należy przesłać na adres: a.tyszewicz@muzeumzabawek.eu

Zdjęcia: jakość minimum 300 dpi; zaznaczenie odnośnika do każdego zdjęcia w tekście, dokładny opis zdjęcia (tytuł, autor, własność). Abstrakt artykułu: objętość ok. 3000 znaków ze spacjami w języku angielskim, jeśli tekst napisany jest w języku polskim (i odwrotnie).

Redaktor naczelny
prof. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska

“Plays and toys. Anthropological studies”

The magazine devoted to the issues of playful and ludic activities, so we are interested in cooperation with the representatives of the social sciences and humanities whose the main object of scientific interests and empirical researches is the different from everyday life and work area of ludic behaviour. The main issue are problems of lifestyle, leisure and the way of spending holidays and celebrations and variety of forms of ‘community laughter’, interpersonal and social interactions.

Each volume of the magazine contains five main sections: articles and discourses, material research, ethnographic records, statements, reviews.

1. Theoretical articles and dissertations .

This division includes discussions of the anthropological philosophy whose aim is formulate by authors theses relating to the contemporary forms of ludic behaviour , assertions and hedonic sphere of human activity.

2. Research materials.

In this section are published ethnographical original nature materials ,idiographic descriptions of facts and cultural occurrences, the results of sociological research (also linguistic semantic analysis), but also discussions of the case made by induction. The description of behaviour should include all forms of ludic observed by researchers of different cultures, as well as modern industrial society, local and tribal communities. In constructing descriptions obliges an intensive local research methodology, which allow to gather

objective cognitive original material.

3. Ethnographical materials.

This section is devoted to the analysis of cultural traditions and the changes taking place in the cultures of the world. It is possible to insert the parts of texts published before 1939, which theme is ludic behaviour.

Each of the reprinted texts should be preceded by the note about author and a discussion of the scientific achievements reaching cultural past. In the analysis of cultural changes the comparative method (diachronic cross-cultural) is preferred.

4. Communications.

It is a part including communications about carried researches, which subject are ludic behaviour as well as reports from conferences, folklore surveys, festivals and events promoting traditional folk culture.

5. Reviews.

It is possible to insert the significant reviews about ludic publications in Poland and abroad.

An extra information important for authors:

The quarterly magazine is published by the end of the calendar year in the form of a yearbook. Proposed texts should be sent no later than August 15th. The volume of the text can not be over one publishing sheet; for communications and reviews - about 10000 characters.

Language of publication:

Accepted for publication are texts written in Polish with summaries in English as well as written in English and then given a summary in Polish.

For each author's text it is necessary to add notes about the author (containing degree and an academic title, institution affiliation, research interest), abstract (max. 0,5 page) and fill out a statement of originality submitted for publication text.

Each text is pre-reviewed by a member of the Scientific Council in

the magazine, followed by two undisclosed academic staff whose research interests include problems connected with ludic activities. Sending text does not guarantee its publication. Reviews are sent by email to the authors of text with the ability to respond, and the reviewers are published disclosure on the technical side of the notebook .

Formatting Guide for Authors:

Submitted text should be unified and word-processed in Ms Word format. First line should contain the name of the Author and the name of institution represented.

It should be in A-4 format, Times New Roman, size 12 font with 1.5 line spacing. Abstract of approx. 300 characters should be attached. The referencing in the text body in the following format (Giddens 2004, p.20) Polemic annotations or informative references should be placed in a form of footnote. Bibliography at the end of the article should be listed in a full format containing

Authors name(s), translator – if applicable, name of the publisher, place and year of publication. Journals should be cited giving Author's name, publication title, issue number, year of publication, pages.

The articles should be e-mailed to: a.tyszewicz@muzeumzabawek.eu

Editor-in- chief
prof. Assoc. Halina Mielicka - Pawłowska

