

Zabawy i Zabawki

Studia Antropologiczne

Plays and Toys

Studies in Anthropology

Yearbook Museum of Toys and Play in Kielce

No. 16



Kielce 2018

Zabawy i Zabawki

Studia Antropologiczne

Rocznik Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach

Nr 16



Kielce 2018

Rada Naukowa czasopisma:

prof. zw. dr hab. Irena Bukowska-Floreńska
prof. zw. dr hab. Zenon Jasiński
prof. zw. dr hab. Ryszard Kantor
prof. dr hab. Krzysztof Kraszewski
prof. zw. dr hab. Wojciech Lipoński
prof. zw. dr hab. Tadeusz Paleczny
prof. dr hab. Elena Reprintseva
prof. dr hab. Teresa Smolińska
prof. zw. dr hab. Dorota Żołędź-Strzelczyk

Recenzenci tomu:

prof. zw. dr hab. Wojciech Lipoński
prof. dr hab. Teresa Smolińska
ks. prof. dr hab. Sławomir Chrost

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 tomu:

prof. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska

Redaktor języka polskiego:

Marlena Chudzik

Redaktor języka angielskiego:

Maciej Obara

Redaktor techniczny:

Malwina Sikora

Na okładce:

Szachy współczesne, zbiory Muzeum Zabawek i Zabawy

Wydawca:

@ Copyright by Muzeum Zabawek i Zabawy,
pl. Wolności 2, 25-367 Kielce
<http://www.muzeumzabawek.eu/zabawy-i-zabawki/>
email: poczta@muzeumzabawek.eu
ISSN 1428-2259

Druk:

Wydawnictwo Diecezjalne i Drukarnia w Sandomierzu
www.wds.pl

Kielce 2018

SPIS TREŚCI

OD REDAKCJI	9
Wojciech Lipoński, Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne - z recenzji tomu 16/2018	10
AD MEMORIAM	13
Ryszard Zięzio, Zabawa a magia	14
Anna Myśliwiec, Bibliografia prac Ryszarda Zięzia za lata 1977-2017, wybór i opracowanie	26
ARTYKUŁY I ROZPRAWY	
Wiesław Małecki, Szachy jako gra perwersyjna i sport ekstremalny?	35
Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź, Od niedźwiedzia do misia-zabawki: w stronę gadżetu popkultury	57
Bartłomiej Kotowski, E-zabawy na granicy świata rzeczywistego i światów wirtualnych	95
MATERIAŁY Z BADAŃ	
Magdalena Szalbot, Zabawa <i>all inclusive</i> . Zapotrzebowanie polskiego społeczeństwa konsumpcyjnego na formy zorganizowanej rozrywki w zagranicznych ośrodkach wypoczynkowych	123
Natalie Moreno-Kamińska, Szlak kulturowy Łódź Bajkowa w kontekście kreowania tożsamości lokalnej	137
Natalia Shurlakova, Monika Wojtkowiak, Młodzi w social mediach – wybrane aspekty funkcjonowania polskich i rosyjskich studentów w E-sieci	163
Tomasz Michalewski, Kompetencje ludyczne nauczycieli jako istotny czynnik humanizacji działań edukacyjnych	189
Elena Reprintseva, Traditional Game: Teacher's Psychological Readiness to Use Game in Inclusive Education	203

MATERIAŁY ETNOGRAFICZNE I HISTORYCZNE

Barbara Kłasińska, The Timeless Phenomenon of Folk Proverbs 221

Maria Wieczorek, Zabawki-bestsellery ze spółdzielni zabawkarskich
i zakładów państwowych w czasach PRL-u 233

Michał Mazurkiewicz, Muscular Christianity: Christian Roots
of American Sports 251

RECENZJE

Marta Wilk, Od Facebooka do post-przyjaźni 265

KOMUNIKATY I SPRAWOZDANIA

Kamil Bukowski, Muzeum Laurensa Hammonda 277

INFORMACJE DLA AUTORÓW 283

CONTENTS

FROM THE EDITOR	9
Wojciech Lipoński, Plays and Toys. Studies in Anthropology - from the review of issue 16/2018	10
AD MEMORIAM	13
Ryszard Zięzio, Play and Magic	14
Ryszard Zięzio Publications from 1977 to 2017 – Selection by Anna Myśliwiec	26
ARTICLES AND DISSERTATIONS	
Wiesław Małecki, Chess as a Perverse Game and Extreme Sport?	35
Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź, From Real Bear to Teddy Bear: Towards the Gadget of Pop-culture	57
Bartłomiej Kotowski, E-games on the Verge of Reality and Virtual Worlds	95
MATERIALS FROM THE RESEARCH	
Magdalena Szalbot, The Demand of Polish Consumer Society for Organized Entertainment Forms in Foreign Resorts	123
Natalie Moreno-Kamińska, Cultural Route Łódź Bajkowa (Fairy-tale City of Łódź) in the Context of Creating a Local Identity	137
Natalia Shurlakova, Monika Wojtkowiak, Young People in Social Media – Selected Aspects of Functioning of Polish and Russian Students in the E-network	163
Tomasz Michalewski, Ludicrous Competence of Teachers as a Crucial Factor in Making Educational Activity More Human	189
Elena Reprintseva, Traditional Game: Teacher's Psychological Readiness to Use Game in Inclusive Education	203

ETHNOGRAPHIC AND HISTORICAL TEXTS

- Barbara Kłasińska, The Timeless Phenomenon of Folk Proverbs 221
- Maria Wiczorek, Bestselling Toys Produced in Labour Co-operatives
and State-owned Enterprises of the Polish People's Republic 233
- Michał Mazurkiewicz, Muscular Christianity: Christian Roots
of American Sports 251

REVIEWS

- Marta Wilk, From Facebook to Post-friendship 265

COMMUNIQUE AND REPORTS

- Kamil Bukowski, Laurens Hammond Museum 277

- INFORMATION FOR AUTHORS** 283

OD REDAKCJI

Oddajemy do rąk czytelników następny tom czasopisma „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne” i mamy nadzieję, że jest równie ciekawy, jak poprzednie. Jest to dla nas tom szczególnie ważny ze względu na pamięć o jego pomysłodawcy i inicjatorze pierwszych wydań – Ryszardzie Ziężiu, który odszedł od nas 25 września 2017 roku. Nasz kolega i przyjaciel do końca był aktywny naukowo i pełen pomysłów na nowe ujęcia i analizy zachowań ludycznych i tych tradycyjnych w rozumieniu etnograficznym, i tych współczesnych, które zdominowały kulturę popularną końca XX i XXI wieku. Jesteśmy mu wdzięczni za inspiracje głoszone publicznie na konferencjach naukowych oraz sygnalizowane w rozmowach odbywanych w sytuacjach bardziej kamealnych. Prowadzone dyskusje, takie trochę półżartem, półserio, wskazywały „białe plamy” teorii antropologicznych, ale i „czarne dziury” problemów filozofii kultury. Ryszard Ziężio był przekonany o tym, że zachowania ludyczne przenikają wszystkie płaszczyzny świata konstruowanego przez człowieka i stanowią rdzeń kultury. Zgodnie z tymi założeniami zabawa była dla niego istotą kultury, a bawiący się człowiek był twórcą kultury, realizującym w czasie zabawy swoje marzenia. Zamieszczony w tym tomie fragment eseju naukowego, napisanego przez Ryszarda Ziężia, wyraźnie wskazuje wieloaspektowość zachowań ludycznych oraz holistyczny punkt widzenia Autora tekstu. Zamieszczona bibliografia najważniejszych prac napisanych przez Ryszarda Ziężia, opracowana przez Annę Myśliwiec, potwierdza nie tylko szeroki zakres rozumienia terminu zachowań ludycznych, ale też ujawnia zdolność do popularyzowania własnych przekonań, nawet w krótkich tekstach informujących o działalności prowadzonej przez Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach.

Teksty innych autorów, zawarte w przedstawianym czytelnikowi tomie, wyraźnie wskazują tendencje zmian zachodzących współcześnie w zachowaniach ludycznych. Z jednej strony bowiem pogłębieniu ulegają zainteresowania badaczy założeniami teoretycznymi kultury popularnej, a z drugiej – analizą tradycyjnych form zwyczajowych, które stanowią folklorystyczne podłoże, inspirujące szczególnie pedagogów do wprowadzenia zabawy w proces

dydaktyczny. O ile folklor jest inspirujący etnograficznie, gdyż pozwala konstytuować odmienność kulturową, to e-zabawy oraz zabawy typu *all inclusive*, stanowią niepoznany jeszcze, ale poznawany przez reprezentantów różnych dyscyplin nauki, świat odniesień do rzeczywistości *in statu nascendi*. Mamy więc nadzieję, że zawarte w tym tomie teksty pozwolą zgłębić problematykę ludyzmu i zachowań ludycznych, a także przyczynią się do powstania nowej, ponowoczesnej teorii zabawy.

Prof. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska
Redaktor Naczelny czasopisma
„Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”

**„Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”
- z recenzji tomu 16/2018 napisanej przez
prof. dr. hab. Wojciecha Lipońskiego**

10

Kolejny już szesnasty tom „Zabaw i Zabawek” powitać trzeba z uznaniem. Zwraca zwłaszcza uwagę zamieszczona w nim bibliografia prac Ryszarda Zięcia, zmarłego w 2017 r. polskiego pioniera badań kulturoznawczych związanych z zabawą, a także inicjatora unikalnego skali międzynarodowej Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach. Bibliografia ta ukazuje nie tylko Jego dorobek, ale w szerszym znaczeniu podkreśla rolę miasta Kielce i tutejszego Muzeum w budowaniu podstaw naukowych dziedziny jakimi są antropologiczne studia nad zabawą, dyscyplina, która w świecie jest wysoko ceniona, a w Polsce, niestety, raczej zaniedbana i niedoceniana. Natomiast pionierska działalność Ryszarda Zięcia, której efektem było zainicjowanie badawczego i muzealnego podejścia do kwestii zabawy przejdzie na trwałe jako osiągnięcie Jego, a zarazem osiągnięcie społeczności kieleckiej, którą reprezentował, i która tym samym włączając się w nurt badań nad zabawą zabezpieczyła dla nauki polskiej odpowiednie miejsce w muzealnictwie i nauce międzynarodowej.

Nic nie ujmując innym artykułom tomu 16 przedstawionego mi do recenzji, uważam bibliografię prac Ryszarda Zięcia za najważniejszą pozycję nie tylko bieżącego tomu, ale wszystkich dotychczasowych publikacji Muzeum Zabawek i Zabawy. Ubolewam, że z powodu okoliczności życiowych nie zdołał napisać doktoratu z antropologii zabawy, który mi zasygnalizował, i którego wstępne założenia omówiliśmy, ale nie zdążyliśmy zrealizować z powodu jego perturbacji życiowych i ostatecznie śmierci. Wiele jego prac, po odpowiedniej

modyfikacji i uzupełnieniu mogłyby stanowić gotowe fragmenty takiej rozprawy. Myślę też, że w przyszłości należałoby je zbiorczo wydać, oczywiście po starannej selekcji, gdyż tematyka niektórych się powtarza, w kilku innych przypadkach publikacja ma charakter doraźnego przedstawiania problemu, którego aktualność jest dziś znikoma. Ale wydać taką publikację, należy, Ryszard Zięzio rzeczywisty pionier muzealnictwa zabawy i badań nad jej istotą w pełni na to w pełni zasługuje. To nie jest tylko kwestia dorobku Ryszarda Zięzia, to jest kwestia utrwalenia dorobku naukowego Muzeum Zabawek i Zabawy, a także w sensie ogólniejszym prestiżu miasta Kielce, jako rzeczywistego i oryginalnego wkładu do badań nad antropologią zabawy, ale i kultury w ogólniejszym sensie.

Profesor Sorbony, Pierre Parlebas, który w przeszłości powierzył jeden ze swoich znakomitych tekstów kieleckiemu czasopismu, określił rolę zabawy jednoznacznie: „zabawa fizyczna nie wydaje się być jedynie powszechnym i frywolnym zachowaniem. Czerpie przecież swoje korzenie z tożsamości kulturowej każdej wspólnoty, która powołuje do życia oryginalne scenariusze gry związane z jej stylem życia, wierzeniami i pasjami. Rzecz zatem zdaje się być zrozumiała: gry są zróżnicowanymi zwierciadłami społeczeństw, w których biorą swój początek”.

11

Na tle podobnych poglądów działalność kieleckiego Muzeum Zabawek i Zabawy, wydawane tu czasopismo jest w moim przekonaniu działalnością o ogromnej wadze, rodzajem upominania się o podobną rangę odpowiednich studiów w Polsce.

Wszystkim Autorkom i Autorom, którzy wspierają się o ogólniejsze teorie zabawy chciałbym wskazać konieczność odwoływania się do prac naukowych z zakresu studiów antropologicznych nad zabawą osiągalnych np. w rocznikach The Association for the Study of Play (The Association for the Anthropological Study of Play), TASP, gdzie znajdują się liczne prace z tematyki bliskiej, często bardzo podobnej, niekiedy prawie tożsamej. Warto wskazać wagę książkowych opracowań wielu znaczących międzynarodowo autorów, jak Brian Sutton-Smith (zmarł 2015), Bernard Mergen, Kendall Blanchard, Alice Taylor-Cheska, węgierski psycholog i emigrant działający w USA Mihály Csikszentmihályi (polskie tłumaczenia jego prac nie obejmują niestety jego prac z teorii zabawy), Catherine Garvey, specjalistka psychologii zabawy dziecięcej (autorka kilkakrotnie wznawianej monografii pod prostym tytułem „Play” w serii nie byle jakiej, bo harwardzkiej „The Developing Child Series”), i wielu jeszcze międzynarodowej klasy antropologów zabawy, jak Bernard Suits, Pere Lavega Burgués, itd. By to uświadomić podam też kilka tytułów nadawanych jako temat wiodący poszczególnym konferencjom TASP, a w konsekwencji ich książkowym wydaniom: *Diversions and Divergences in Fields of Play* (1998), *Play Contexts Revisited* (1999), *Theory in Context*

and Out (2001), Conceptual, Social-Cognitive, and Contextual Issues in the Fields of Play (2001), Play and Educational Theory and Practice (2003), Transactions at Play (2009), Play as Performance (2011) itd. Od pewnego czasu „pokonferencyjne” roczniki TASP ukazują się już pod stałym tytułem „Play and Culture Studies”, a stowarzyszenie to wydaje też kwartalnik „Play Review”. Wiele zamieszczonych tam artykułów mogłoby uzupełnić i rozszerzyć horyzonty prac zamieszczonych w przedstawionym mi do oceny tomie, ale także w pozostałych badaniach prowadzonych przez Autorki i Autorów, wzmocnić rangę ich artykułów.

W oparciu o same tylko dotychczasowe tomy czasopisma „Zabawy i Zabawki” niegdyś prowadzonego przez prof. Ryszarda Kantora, a obecnie kontynuowanego przez prof. Halinę Mielicką-Pawłowską, pod ogólniejszym patronatem Dyrekcji Muzeum i Dyrektora Macieja Obary, upoważniają do stwierdzenia, że jest to działalność niezwykle potrzebna polskiej nauce, szczególnie naukom o kulturze, poświęcona jest bowiem dziedzinie ważnej, choć – jak już wspomniałem, często niedocenianej. Przełamywanie tego niedocenywania to ważny aspekt, tak jeśli chodzi o cykliczne wydawanie czasopisma jak ogólną działalność naukową Muzeum (nb. osobiście współpracując z Muzeum od wielu już lat, odczuwam jako wielki honor, przyznany mi niegdyś dyplom Wojewody Kieleckiego, podpisany również przez Ryszarda Zięcia jako ówczesnego dyrektora Muzeum oraz byłego Przewodniczącego Rady Naukowej Muzeum, profesora Tadeusza Kantora).

Prof. dr hab. Wojciech Lipoński
Wydział Filologiczny Uniwersytetu Szczecińskiego
Profesor Senior UAM w Poznaniu

AD MEMORIAM

Dla uczczenia pamięci Ryszarda Zięcia, proponujemy czytelnikom lekturę eseju, który nie został ukończony, chociaż dalsze prace nad problematyką powiązania magii z zabawą zostały zapowiedziane przez Autora w ostatniej, trzeciej części opracowania. Główną tezę, którą można sformułować po przeczytaniu tekstu, jest przyjęcie założenia o pełnieniu przez magię funkcji ochronnych. Nie jest tych funkcji pozbawiona zabawa, która przekraczając uwarunkowania codzienności, przenosi i dzieci, i dorosłych w świat wirtualny. Zabawa, traktowana z wielką powagą, odrealnia rzeczywistość, a to pozwala na tworzenie świata podlegającego myśleniu życzeniowemu. Tak więc i magia, i zabawa mają moc sprawczą w tym rozumieniu, że podejmowane przez człowieka działania kreują następstwo zjawisk. Skutkiem takich działań jest budowanie granicy chroniącej przed wszystkim, co może powodować utratę poczucia bezpieczeństwa.

Według Ryszarda Zięcia zarówno dokonywanie praktyk magicznych, jak i oddawanie się zabawie, zaspokajają potrzeby egzystencjalne człowieka, a więc przynależą do jednego z podstawowych warunków istnienia kultury.

Zabawa a magia¹

Ryszard Zięzio (1946-2017)

Część pierwsza²

Próby porządkowania meandrów współczesnych poglądów na temat magii i zabawy podejmowane są przez kulturoznawców, psychologów, historyków kultury, etnologów i specjalistów innych pokrewnych dziedzin nauk współczesnej humanistyki. Można tu wymienić prace: Elkonina (1984), Znanieckiego (2001), Eriksona (2000), a także najnowsze: Buchowskiego (1993), Sułkowskiego (1984), Żygulskiego (1976), Kantora (2013) i innych. To jednak tylko nieliczne przykłady rozszerzające naszą wiedzę o magii i zabawie, zbliżające obie dziedziny społecznych zjawisk do siebie pod względem genetycznym. Te dwie dziedziny kultury, mają takie samo źródło w procesach tworzenia zjawisk społecznych i kulturowych, a ich jedność wynika z wzajemnych translokacji i transformacji działań oraz zmian ich funkcji i atrybutów.

Istnieje jednak co najmniej jedna wyróżniająca je cecha, wskazująca na różne funkcje w kulturze. Magia spełnia określony cel społeczny, jest zatem teliczna, natomiast cele zabawy w kulturze są niedookreślone i dlatego jest ona w tym sensie autoteliczna. Jak chce Józef Kozielecki (1997), jej cele są pochodzenia zewnętrznego lub wewnętrznego, ale wynikają one z inspiracji hedonistycznych.

Pojawienie się wśród nauk społecznych takich kierunków jak: psychologia transgresyjna czy pedagogika zabawy spowodowało, że wprowadzono nowe metody badawcze i inne nieco spojrzenie teoretyczne. Obie te dziedziny wiedzy wychodzą poza dotychczas dominujące, tradycyjne metody i uzupełniają istniejące luki pomiędzy poglądami skrajnych behawiorystów i kognitywistów, tworząc nowe pola operacyjne do badań, a zatem dają możliwość zastosowania bardziej złożonych technik, opartych o analizy historyczne, kulturowe, biograficzne i autobiograficzne twórców – kreatorów.

Psychologia transgresyjna docenia rolę biologii w motywowaniu działań w większym stopniu niż inne kierunki psychologii. Neutralne motywacje,

¹ Za wszystkie skróty w oryginalnym tekście oraz dokonane korekty i uzupełnienia w bibliografii odpowiada Halina Mielicka-Pawłowska.

² Opublikowane w: „Gazeta Zabawkarska” rok. 2, nr 4/2003: 4-7.

oparte o wewnętrzne dyspozycje biologiczne (genetyczne), jak np. seksualizm, ludyzm, naturalne dążności poznawcze i przystosowawcze wspólne dla całego środowiska przyrodniczego mają tu swoje ważne miejsce. Dziedzictwo kulturowe, aczkolwiek, dla nas najbardziej istotne, ma swoje źródło w biologii człowieka i jego naturalnym środowisku. Ogólna prawidłowość została tu sformułowana dość jasno przez jej autora: „im bardziej złożone zmienne i niedookreślone są działania człowieka, tym większą rolę w ich przebiegu odgrywają zmienne kulturowe i tym mniejsze zmienne genetyczne” (Kozielecki 1997: 19).

Propozycje związane z walorami naukowymi psychologii transgresyjnej są realizowane w praktyce szkolnej przez pedagogikę zabawy. Urszula Kaczmarek daje temu wyraz w stwierdzeniach zawartych w propozycji tzw. *Nowego stylu wychowania*. W „samotnym tłumie” „nie ma miejsca na autentyczną komunikację. Wielkie zespoły ludzi, instytucje, mas media dążą do monopolu w regulowaniu życia społecznego, do jego normalizacji, czy raczej standaryzacji. Stałe oddziaływanie na mentalność współczesnego człowieka, jego zachowania, obyczaje, osobowość, może prowadzić do zbyt daleko idącego przystosowania, biernej podległości stereotypom, modom. Wszystko to stanowi poważne zagrożenie dla zachowania autentycznej osobowości i autonomii, dla bycia sobą. Dlatego też moim zdaniem, należy podjąć działania mające przyczynić się do ujawnienia, a następnie potwierdzenia własnej indywidualności, tożsamości, pewnej swoistości. Biorąc pod uwagę zakresloną przecież tylko sytuację, w której znalazł się współczesny człowiek, należy pomyśleć o nowych stylach wychowania. Takich, które pozwolą jednostce zaistnieć, wyrazić siebie. Jedną z takich metod, od dawna znaną i stosowaną na Zachodzie, jest pedagogika zabawy” (Kaczmarek 1997).

15

Magia i zabawa są dość dobrze zdefiniowane, aczkolwiek istnieje wiele nastawień kierunkowych, które stwarzają czasem pozory dużych różnic definicyjnych, co do meritum ich funkcji w kulturze. Mechanizmy funkcjonalne mogą być, w obu przypadkach badane i obserwowane w sposób charakterystyczny dla każdej z dyscyplin naukowych – na wielu poziomach. Taki sposób wielowarstwowego spojrzenia na zabawę, i jak to wcześniej zaznaczono na magię, i jej akcesoria, jest w świetle obu dyscyplin – psychologii transgresyjnej i pedagogiki zabawy – jednolity w sensie metodologicznym. Obie dziedziny życia społecznego: i zabawa, i magia pomimo, że mają różne pochodzenie w sensie genetycznym, jednakże u ich podłoża leżą te same właściwości ludzkiego gatunku – myślę tu o pewnych stanach, dla których odpowiedzią kulturową są pewne formy karnawalizacji, groteski, komizmu, kultury śmiechu po stronie ludycznej i formy sakralizacji, swoistej poetyki zachowań, czy walorów estetycznych po stronie magicznej. U podstaw tej aktywności leżą sytuacje sformułowane jako głód, miłość erotyczna, próżność i lęk przed

duchami. Oba te zjawiska, jak podkreśla się we współczesnej humanistyce, są przejawem życiowej aktywności człowieka od czasów najdawniejszych do współczesności. Wielu zaś teoretyków uważa wręcz, że to właśnie zabawa i magia stworzyły pierwsze formy aktywności intelektualnej u ludzi.

Proponuję zatem, aby zabawę rozumieć jako akt kreacyjny motywowany wewnątrznie i zewnątrznie, operacjonalizowany kolejnymi działaniami transgresyjnymi i ochronnymi, inspirowany potrzebami hedonistycznymi, natomiast magię jako akt kreacyjny motywowany wewnątrznie i zewnątrznie, operacjonalizowany kolejnymi działaniami transgresyjnymi i ochronnymi, którego celem nadrzędnym jest pozyskiwanie sił nadprzyrodzonych do jego realizacji (vide: Kozielecki 1997). Systemy ludyczne i magiczne przybierają formy parareality i wprowadzają zabawę w systemy odbioru społecznego rozumianego jako formy postmagiczne i postludyczne. Nie chodzi tu oczywiście o same treści, jakie w tych formach są przekazywane, lecz o ich zasadę w ogólnej komunikacji społecznej. Mogą to być, np. multimedialne programy komputerowe, elektroniczne formy przetwarzania muzyki, instalacji plastycznych czy różnorodne formy łączonych systemów *science fiction* lub różnych form fantazji kosmologicznych. Przyjmuję zatem, iż cała działalność człowieka, wykraczająca, w jakimś stopniu poza jego działalność racjonalną, tworzy jakąś przestrzeń prewirtualną, przejawiającą się w sztuce, magii, religii, zachowaniach zabawowych.

16

Natomiast świat wirtualny, w takim ujęciu jest poza poznaniem zmysłowym i weryfikacją logiczną, jest tworzony w nieskończoność przez odpowiednie urządzenia i przez nieweryfikowany z ograniczoną do minimum możliwością ingerencji ze strony podmiotu. Różnica polega na tym, że człowiek staje się przedmiotem operacji programu, a nie podmiotem. Jego podmiotowość ogranicza się do wyboru programu i operacji manualnych. Dalsze działania (wymiana poglądów, oceny, konfrontacji, itp.) nie mają już nic wspólnego z wirtualizmem.

Pełnym uzupełnieniem transgresyjnego oglądu zachowań magiczno-zabawowych prezentowanych wyżej niech będzie wypowiedź Philippe Ariesa (1995): „to, co z biegiem czasu miało stać się indywidualną zabawką, bez związku ze zbiorowością, kalendarzem, czy jakąkolwiek treścią społeczną, pierwotnie było elementem tradycyjnych obchodów świąt, w których uczestniczyli wspólnie dorośli, dzieci i słabo zresztą wyróżniająca się młodzież. Nilsson pokazuje dalej, że na przykład huśtawka, tak często spotykana w ikonografii zabaw XVIII wieku, należała do obowiązujących rytów kalendarzowego święta młodości, Aiora; chłopcy skakali wtedy na wypełnionych winem skórzanych workach, a dziewczęta huśtały się na huśtawkach, co możemy sprawdzić na malowanych greckich wazach. W interpretacji Nilssona zabawy te miały zapewnić płodność. Istniał ścisły związek między religijną ceremonią

obchodzoną przez wspólnotę a zabawą, będącą istotnym obrzędkiem tej ceremonii” (Aries 1995). Z czasem zabawa oderwała się od swej religijnej symboliki i straciła charakter wspólnotowy: stając się zarazem i świecką, i indywidualną, trafiła do repertuaru zabaw i gier dziecięcych będącego jakby przechowalnią zbiorowych manifestacji, zarzuconych przez dorosłych i zdesakralizowanych. Oczywiście nie są to jedyne przypadki przesunięć funkcjonalnych, a pierwotnych funkcji sakralno-magicznych do funkcji zabawowych w kulturze. Ten sam autor pisze bowiem o bardzo charakterystycznych przesunięciach w zakresie innych zabawek. Podobną hipotezę możemy wysunąć odnośnie lalek i miniaturowych zabawek. Historycy zabawek i kolekcjonerzy lalek mają duże kłopoty z odróżnieniem lalki – dziecięcej zabawki – od innych figurek i statuetek, które archeologowie znajdują w przemysłowych niemal ilościach na terenach wykopalisk, i które na ogół miały znaczenie religijne w kultach domowych, obrzędach grzebalnych, jako wota pielgrzymów itp. Ileż to razy nazywano zabawkami miniaturowe sprzęty domowe składane do grobów! Nie chcę przez to powiedzieć, że w tamtych czasach dzieci nie bawiły się lalkami ani zabawkami naśladującymi przedmioty używane przez dorosłych. Ale nie tylko im te zabawki służyły. W starożytności dzieci „dzielili” je ze zmarłymi, dopiero w epoce nowożytnej mają na nie monopol. Dwuznaczność lalki i zminiaturyzowanych sprzętów utrzymywać się będzie przez całe średniowiecze, a na wsi jeszcze dłużej. Lalka może być także niebezpiecznym narzędziem w rękach czarownika, zaklinacza. Upodobanie do przedstawiania w pomniejszeniu ludzi i rzeczy wziętych z życia codziennego, dziś zastrzeżone dla dzieci, występuje także w sztuce ludowej, która służy tyleż rozrywce dorosłych, co uciechu malców (Aries 1995: 75).

Również współczesność niesie nam tu wiele niespodzianek. Problematyka ta została pokazana w pismach Hessena (1997), zawartych w jego *Podstawie pedagogiki*, a mówiących o magicznym sposobie myślenia człowieka pierwotnego, które jest, i formalnie i merytorycznie podporządkowane pewnym systemom gry językowej i czynom skodyfikowanym jako następstwo gry metonimicznej. W tym sensie zabawa dziecka jest w systemie kultury aktywnością o podłożu magicznym, stymulowanym przez dorosłych, jako formuła synkretycznych aktów transgresji i ochrony. Samo myślenie w owym akcie jest równoznaczne z działaniem. Przeniesienie bowiem aktywności dziecka z czynności psychicznej do aktów manualnych jest operacją, która przenika od formuły prelogicznej do systemu ludycznego i magicznego, a w konsekwencji wirtualizacji zdarzeń rejestrowanych przez nas jako wartość w systemie aktywności postludycznej. Zabawa w tej sytuacji nie zna kresu i może trwać w nieskończoność. Wytwór tej działalności nie ma tu najmniejszego znaczenia, bo dla niej istotny jest sam proces trwania, który dla bawiącego się jest aktem kreacyjnym zabawy i jej magii. Andrzej Pluta daje temu wyraz

pisząc: „konsekwencją synkretycznego charakteru magii jest wielość pełnionych przez nią funkcji, w tym także edukacyjnej. Można to powiedzieć też w stylizacji «zabawowej»: jako konsekwencji uczestnictwa w dziecięcej kulturze «pierwotnej»” (Pluta 1999).

Kultura zatem i możliwość weryfikacji działań jest wyznacznikiem trwania w rzeczywistości, a nie w świecie fikcji wirtualnej. Interpretatorami mogą tu być nauczyciele, koledzy, ale nie może to być jednak w żadnym przypadku urządzenie elektroniczne, nawet najnowszej generacji.

Stan obecnej wiedzy pozwala na konstatację, iż podstawę teoretyczną do zbudowania klasyfikacji zabaw i zabawek – jako ich akcesoriów, a także magii i jej systemów, stanowić może „naczelna zasada funkcjonalna”. Termin zaczerpnięty został z funkcjonalnej teorii Bronisława Malinowskiego (1958), a dotyczy funkcjonowania instytucji w aspekcie uniwersalnych elementów standardu kulturowego. Przyjmując tok rozumowania twórcy funkcjonalizmu, aktywność ludyczna podporządkowana jest szeroko pojętej, permanentnej edukacji społecznej dzieci i dorosłych, a także tworzeniu i współtworzeniu struktur instytucjonalnych wiedzy i zabawy (Zięzio 1997). Zjawiska te powstają lub są tworzone intencjonalnie, na równi przez zabawę, mity, zasady totemiczne, systemu tabu albo inne formy kultury społeczeństw pierwotnych.

18

Część druga³

Wydaje się, że zasadniczym problemem, który dla współczesnych jest najbardziej istotnym w obserwacji magiczno-ludycznych zachowań, jest bezpośredni udział dzieci w życiu dorosłych. Cele wychowawcze, realizowane w sytuacji społeczeństw przedpiśmiennych, są spontaniczne, zwłaszcza zaś gdy chodzi o przekazywanie typowo ludzkich doświadczeń egzystencjalnych. Dzieci w tych społecznościach wchodzą w życie dorosłych niejako spontanicznie, w sposób nieplanowany i nieuporządkowany, przynajmniej na etapie pierwszych lat życia. Późniejsze etapy życia regulowane są formami ustalonymi obyczajowo, między innymi zachowaniami magicznymi i ludycznymi. Zachowania graniczne wyznaczają przejście z jednej grupy do drugiej, a granicą takiej wewnętrznej pelegrynacji jest zastosowanie odpowiednich zabiegów zabezpieczających, a więc charakterystycznych dla danej kultury praktyk magicznych. Takie refleksje prowadzą jednoznacznie do wcześniej akcentowanych wniosków, że istnieją co najmniej dwa poziomy świadomości ludycznej i magicznej, preludycznej i premagicznej powiązanych ściśle z przejawami aktywności postludycznej i posmagicznej, to znaczy takiej,

3 Opublikowane w: „Gazeta Zabawkarska” rok 2, nr 5/2003, s. 5-7.

która w swoich przejawach daje świadectwo wtórnego nałożenia się aktów magicznych i ludycznych na inne formy zjawisk kulturowych: egzystencjalnych, religijnych, estetycznych.

Pierwotnie procesy edukacyjne i egzystencjalne przenikały się wzajemnie, tworząc konglomerat zabiegów o charakterze wysoce zrytualizowanym. Przenikanie się zachowań i znaczeń magiczno-religijnych, ludycznych i egzystencjalnych było formą funkcjonowania i jednostki i grup społecznych. Naśladownictwo jest cechą charakterystyczną życia, a raczej współżycia dorosłych i prawdopodobnym staje się w tym kontekście fakt powstania lalki, misia, akcesoriów gospodarstwa domowego. To właśnie pęd do naśladowania stał się inspiracją do twórczych przetworzeń akcesoriów magicznych i zabawowych. Działania transgresyjne, polegające na przekraczaniu rzeczywistych, codziennych form aktywności skłaniających do tworzenia akcesoriów zabawy i adekwatne do nich działania ochronne, są częścią systemu gry społecznej i kulturowej. Wittgenstein w swoich rozważaniach często powołuje się na dzieci – tzn. przedstawia kolejne etapy ich socjalizacji, która nierozzerwalnie związana jest z językiem, czyli ze zdolnością przekazywania tego, co pragnie się im przekazać. Samo pojęcie gry językowej nawiązuje, według tego uczonego, do gier i zabaw. Są to bowiem zjawiska tak blisko ze sobą spokrewnione, że używając jednych jako przykładu można wyjaśnić drugie. Paulina Skotnicka pisze o tym: „takie gry jak szachy, karty, piłka itp. nie mają wspólnych elementów, ale są sobie pokrewne i na pewien sposób podobne. Istnieją między nimi, co oczywiste, niemałe różnice. Nie każda z gier jest rozrywką. W grach typu «korowody taneczne» (autor często powołuje się na ten przykład) liczy się wielce element rozrywki, w innych zaś go nie ma. Nie wszędzie ma znaczenie wygrana i przegrana. Także szczęście i sprawność nie zawsze są ważne. Wszystkie jednak gry tworzą rodzinę, charakteryzując się «rodzinnym podobieństwem». Najbardziej świadczy o tym fakt, że tłumacząc zasady nowej gry, odwołujemy się do innych znanych już wcześniej gier. Dzięki porównaniu z nimi potrafimy zidentyfikować «dane zjawisko» jako grupę właśnie. Czynimy to niejako «instynktownie», dzięki jakiemuś «wyczuciu», gdyż samo pojęcie gry jest nieściśle, szerokie i wszechogarniające. Pojęcia tego nie sposób zredukować do «sumy logicznej odpowiednich pojęć cząstkowych», czyli do poszczególnych gier. Pojęcie gry posiada «rozmyte brzegi» i nie jest zamknięte granicą (tę można sobie zawsze wytyczyć w do-
rażnym celu). Wyjaśniamy je sobie przez egzemplifikację – nie ma lepszego sposobu, jeśli nie chcemy go sfałszować albo zubożyć. Każde wyjaśnienie ogólne może być tu źle zrozumiane” (Skotnicka 2002).

„Wittgenstein zastrzegał się, że nie jest behawiorystą sądzącym, że poza zachowaniem się człowieka wszystko jest fikcją, że nie ma tzw. zjawisk psychicznych. Jeśli mowa tu o fikcji to tylko o gramatycznej. Musimy sobie zdać

sprawę z tego, że «granice naszego języka są granicami naszego świata», ale i także z tego, że: «Filozofia jest walką z opętaniem naszego umysłu przez środki naszego języka». Powinniśmy zaprzestać traktowania gier językowych ze śmiertelną powagą jako «rzeczy samych w sobie», na korzyść wiedzy, że są one w pewnej mierze «udawaniem», zabawą» (ibidem).

Huizinga (1985) „wykazał niestosowność uznawania zabawy za «coś niższego od tego, co jest traktowane serio». Każda bowiem zabawa może w każdej chwili całkowicie zaabsorbować jej uczestnika. [...] Zabawa przekształca się w powagę, powaga zaś w zabawę. Może ona wzbijać się na wyżyny piękna i świętości, a wówczas pozostawia powagę daleko poniżej siebie” (Skotnicka 2002).

Wychowanie przez zabawę nie jest procesem przekazywania informacji i komunikatów, doświadczeń, umiejętności, zwyczajów, obyczajów i norm, a także nie jest elementem historycznego życia społecznego, lecz raczej sposobem spontanicznie przekazywanego dziedzictwa, przy braku świadomie stosowanych środków pedagogicznych.

Potwierdzeniem takiego poglądu zdaje się być zdanie Lintona, który twierdzi, że specyficzne wzory reakcji przedstawione są jednostce w prostych, konkretnych formach, co tworzy odpowiednie warunki do łatwego uczenia się. Stale też istnieje społeczny nacisk do ich przyjmowania. Nie przeszkadzają temu nawet społeczne konflikty, które mogą narastać w trakcie przyjmowania „specyficznego wzoru reakcji różniącego się od systemów wartości” (Linton 1975). Robert Alt w tej kwestii pisze natomiast: „podobnie jak przy naśladowaniu, tak samo bywa przy wszelkich procesach wciągania dzieci do porządku życiowego dorosłych. Jest rzeczą błędną traktować jako siłę kształtującą jakieś anonimowe i ślepo działające środowisko, a zatem góry, rzeki, konieczność zdobywania utrzymania, porządek życiowy, metody starszego pokolenia, jeśli się nie uwzględni działającego przy tym i kształtującego środowisko człowieka jako czynnika najważniejszego, jeśli się nie bierze w rachubę, że chodzi tu o procesy specyficznie ludzkie, to znaczy zachodzące przy współudziale świadomości” (Alt 1960). Istnieje zatem pewien proces społeczny, który edukację czyni naturalną. Zatem jest to proces kulturowy, który jest pewną formą „umowy” polegającej na przyzwoleniu do korzystania z dorobku kulturowego w celach edukacyjnych, przez tworzenie odpowiednich mechanizmów, z jednej strony archiwizujących wiedzę – zabawa i magia, z drugiej zaś dopuszczających do postępu – transgresji, udziału pokoleń następujących, bez formalnych zakazów i nakazów pokoleń zstępujących. Transmisja nowych zjawisk społecznych jest dopuszczalna w granicach określonych przez daną kulturę. Zawarte w niej komunikaty mają wartości regulacyjne w postaci „gier językowych”, różnych form archetypów, kodów obyczajowych, zwyczajów doroczných i rodzinnych, a także systemu blokad

ochraniających, najbardziej istotnych dla tego systemu kulturowego wartości. Nie jest to oczywiście specyfikacja systemów transgresyjnych i ochronnych, możliwych do realizacji w danym fragmencie życia kulturowego społeczności, lecz raczej próba zwrócenia uwagi na sposób funkcjonowania całego systemu.

Kod kulturowy jest w miarę stabilny, a jego fragment – zabawa i magia, znajduje swoje miejsce w stałych elementach funkcjonalnych owego kodu. „Zatem z punktu widzenia jednostki kultura, w której się wychowała, stanowi jej dziedzictwo społeczne, które dostarcza sposobów funkcjonowania w środowisku na drodze edukacji zamierzonej bądź też w formach nie zawsze uświadamianych podmiotowo. Są to bowiem reakcje obyczajowe lub zachowania rytualne, regulowane nawykami lub emocjami. Florian Znaniecki (1974) w *Ludziach teraźniejszych* przedstawił pogląd, iż zabawa jest czynnością swobodnie i samorządnie wykonywaną, tylko dla pozytywnego zadowolenia, jakie daje jej dokonanie. W związku z tym wyróżnił trzy charakterystyczne typy ludzi: ludzi zabawy towarzyskiej, ludzi gry politycznej i bojowców (Znaniecki 1974).

Część trzecia⁴

21

Próbie lokalizacji zabawy wśród różnych przejawów kultury symbolicznej podjęła Antonina Kłoskowska w *Socjologii kultury*, która pisze, że: „kryterium semiotyczności i kryterium autoteliczności współwyznaczające zakres kultury symbolicznej, realizowane są szczególnie wyraźnie w dziedzinie sztuki, zabawy, a po części w wiedzy i nauce” (Kłoskowska 1981). Religia również spełnia kryteria semiotyczności i autoteliczności, jednak tylko w aspekcie swych funkcji kontemplacyjnych. Zabawa jest więc w koncepcji Kłoskowskiej ujmowana w kategoriach kultury symbolicznej z wszystkimi tego faktu konsekwencjami. Podstawowym pojęciem kreowanym dla potrzeb badawczych nad sztuką i zabawą autorka ustanawia desygnat „odtwarzania”. Odbiorca przekazu dokonuje jego dekodowania w sposób swoisty dla siebie i swej społecznej sytuacji, w odniesieniu jednak do różnych warstw własnej osobowości, społecznego położenia i sytuacji odbiorczej. Odtworzenie obejmuje wszystkie kategorie semiotycznej reakcji i uwzględnia czynną rolę podmiotu w procesie komunikacji. Jest to zgodne z Kroeberowską koncepcją, według której zmienność i plastyczność jest najbardziej istotną cechą kultury, ciągłego „zmediatyzowanego” związku przyczynowego pomiędzy wydarzeniami i wytworami kultury (vide: Kroeber 1989).

Problem ten próbował rozstrzygnąć Stanisław Ossowski, który charakteryzował wspólne właściwości sztuki i zabawy. Przejęte od Huizingi pojęcie

4 Opublikowane w: „Gazeta Zabawkarska” rok 2, nr 6/2003, ss. 5-7.

„życia chwilą”, wskazuje na akceptację przez Ossowskiego „literackiej” formuły kultury ludycznej, chociaż wyraźnie odstępuje od łączenia jednym terminem dyspozycji kulturowych i ich wytworów (Ossowski 1983: 100). Zbliżyliśmy się tu do psycho-transgresyjnej koncepcji Józefa Kozieleckiego, zwłaszcza tej części, która opisuje zachowania hybrystyczne człowieka (vide: Kozielecki 1997: 118-123).

Pewnym *novum* w teorii zachowań ludycznych stały się poglądy Bachtina, które były efektem badań nad ludowym humorem i śmiechem. W *Twórczości Franciszka Rabelais’go Bachtin* (1975) przedstawił historię kultury śmiechu jako zapomniany język karnawału, z którego można wydobyć poznawcze i światopoglądowe walory kultury ludycznej. Bachtin w swych analizach i przemyśleniach starał się zlokalizować karnawał jako zjawisko wielopostaciowe, pisał, że: „ze względu na swój naoczny, konkretno-zmysłowy charakter oraz obecność wyraźnie zabawowego elementu są blisko spokrewnione z obrazowymi formami artystycznymi, a mianowicie teatralno-widowiskowymi” (Bachtin 1975). Co podkreśla jednak Czaplejewicz i Karski, „zasadniczy karnawałowy trzon tej kultury nie posiada czysto artystycznej, teatralno-widowiskowej formy i w ogóle nie wchodzi w obręb sztuki. Tkwi na pograniczu sztuki i życia. Jest to po prostu faktycznie życie, ale uformowane wedle szczególnego wzorca zabawy” (Czaplejewicz, Kasperski 1983). Bachtin skłania się do równoległości obu nurtów; oficjalnego i ludycznego. Karnawał według niego nie zna podziału na wykonawców i widzów. Karnawału się nie ogląda – w nim się żyje. Żyją w nim wszyscy, ponieważ już z założenia jest on powszechny. Nie jest to jednak powszechność zabawowa Johana Huizingi (1985), dla którego zabawa jest „wielkością daną kulturze”, istniejącą przed samą kulturą, towarzyszącą jej i przenikającą ją od samego początku. Na każdym kroku zabawa jawi się jako specyficzna jakość działania, różniąca się od „poważnego życia” w sposób wyraźnie skonstrastowany. Bachtinowski karnawał jest to „samo życie”, a nie odrealnione działanie tworzące odrębną jakość. Tu realne życie jest przez formy karnawałowe odradzane na nowo. W czasie karnawału gra więc życie i ta gra na moment sama staje się życiem. Żadne „ćwiczenie” w organizowaniu i udoskonalaniu społecznego procesu pracy, żadna „zabawa w pracę” i żaden odpoczynek, czy też wytchnienie w czasie pracy nie mogą nigdy same przez się nabrać charakteru świątecznego. Aby takiego charakteru nabrały, niezbędny jest element z innej sfery istnienia, sfery duchowo-ideologicznej. Potrzebna jest tutaj nie sankcja świata materialnych środków i niezbędnych warunków, ale sankcja wyższych celów ludzkiego istnienia, to znaczy – świata ideałów. Bez tego pojęcia święto nie istnieje i w ogóle istnieć nie może.

Według Jacques’a Heersa „święto jest (...) przede wszystkim okazją do zabawy, zabawy – zaznaczmy na wstępie – często nie mającej żadnego innego

celu poza nią samą: to zgromadzenie ludzi wystrojonych w nowe szaty lub przebranych, w maskach, kapeluszach, wstążkach i wstążeczkach; mieniające się dokoła kolory i ozdoby cieszą oczy i znaczą zerwanie w tym radosnym dniu z rutyną i rytmem dnia powszedniego. I tak zarówno w miastach, jak i na wsi tok pracy i monotonny upływ dni raz po raz przerywane są przez rozmaite widowiska związane z uroczystościami czy to religijnymi, czy to świeckimi i politycznymi: zabawy, zawody, procesje i parady, potem prezentacje żywych obrazów ilustrujących żywot takiego czy innego świętego, taką to legendę lub głośne wydarzenie, wreszcie cuda lub misteria oraz farsy, niewinnie prześmiewczych lub satyrycznych” (Heers 1995). Święta i wielkie uroczystości publiczne, zabawy ludowe i bale zapewniały ich uczestnikom pełną anonimowość, pozwalały wmieszać się w tłum, maska kryła prawdziwe oblicze i choćby najbardziej skąpa sygnalizowała bycie „incognito”. Święto było więc samym życiem, ale przesuniętym w inny wymiar. Złamanie norm rytuału ludycznego było przestępstwem niewybaczalnym, zakłócało cały rytm zabawowy wszystkich uczestników zgromadzenia, niweczyło cały społeczny konwenans. Niezależnie od ekscesów i ekstrawagancji, zakłócających poważny porządek społeczny, święta i karnawały, z świętem głupców na czele, były tolerowane i traktowane z najwyższą powagą. Obserwatorzy, współczesnej im sceny politycznej, znali ich symbolikę i ważną rolę oczyszczającą. Były formą „spowiedzi społecznej”, która przez unaocznienie zła wprowadzała w świat dobra.

23

Karnawalizacja jest to tego typu aktywność, która łączy proces zabawy z zachowaniami rytualnymi o charakterze magicznym i mistyczno-religijnym. Termin zaczerpnięto z bachtinowskiej krytyki literackiej, gdzie powaga-śmiechu stała się określeniem opisującym stan kulturowej ambiwalencji roszczącej sobie prawo do nadmiernej celebrialności, jednoznaczności i dogmatyzmu. Przyjęta formuła interpretacji językowej może nasuwać pewne wątpliwości, czy w analizach etnologicznych zabawy jest ona uprawniona, jednak można przyjąć tu interpretację, aczkolwiek dość ryzykowną, iż jak to twierdzi Preuss w: *Der Ursprung der Religion und Kunst*, (1904/1905) „Język podobnie jak zabawa, taniec, sztuki piękne należy do tych rzeczy, które nie powstały na drodze prostoliniowego rozwoju spowodowanego instynktownym zaspokajaniem potrzeb życiowych bądź innymi konstruktywnymi działaniami owocującymi dziełami o wymiernej wartości, lecz jest rezultatem wiary w magię, która ponagliła ludzi do naśladowania dźwięków wydawanych przy pracy lub innych naturalnych dźwięków dla spowodowania działań” (Preuss, 1904/1905: 397). Nieprzypadkowo przywołano tu formuły - językowej funkcji tworzenia więzi pomiędzy zabawą i magią, sztuką, a życiem codziennym. Więzy, owa językowa konwencja karnawalizacji, wydają się jednym z wielu systemowych powiązań pomiędzy; naturalnym dla człowieka śmiechem, jako zjawiskiem

sterowanym kulturowo, aczkolwiek genetycznie naturalnym, a kulturowo realizowanymi systemami obyczajowymi, zwanymi tutaj karnawalizacją, czy jak chce Bachtin „menippeicnością”. W odniesieniu do przesłania starożytnej prawdy zgodnie, z którą „Chrystus nigdy się nie śmiał” (Awierincew 1988: 87). Śmiech, jak chce ów autor, jest zjawiskiem dynamicznym umysłu, nerwów i mięśni, jest „atakiem śmiechu”, „wybuchem śmiechu”, „śmiechem bezmyślnym”, itp. Ale jest to też „kultura śmiechu”, która jeśli pragnie być kulturą, winna brać pod uwagę śmiech wynikający ze zdroworozsądkowego przejścia od „określonego zniewolenia” do „określonej wolności”.

„Komizm należy do zakresu kultury i jest zawsze ściśle związany z kulturą danego społeczeństwa oraz osobistą jednostki. W tym sensie komizm jest relatywny, gdyż to, co jest traktowane jako śmieszne w pewnym czasie i miejscu, w innym nie jest uznawane za śmieszne, nie budzi śmiechu” (vide: Żygulski:1998). Jest to zgodne zresztą z Bergsonowską koncepcją komizmu, który należy badać, jako swoistą przyczynę dysharmonii, której skutek jest komiczny: można będzie zaś ją wykryć tylko wtedy, gdy się dzięki niej wyjaśni, dlaczego społeczność czuje się w podobnym wypadku zobowiązana do objawiania czegokolwiek. W przyczynie komizmu musi tkwić coś, co przynosi po trosze ujmę (i to swoistą ujmę) życiu społecznemu, skoro społeczeństwo odpowiada na to gestem, który ma w sobie coś z reakcji obronnej, gestem, który napawa po trosze lękiem (Bergson 1997: 234).

cdn.

Bibliografia:

Alt Robert, *Wychowanie u ludów pierwotnych*, przekład Bronisław Wojciechowski, Nasza Księgarnia, Warszawa 1960, [1956].

Aries Philippe, *Historia dzieciństwa, Dziecko i rodzina w dawnych czasach*, tłum. Maryna Ochab, Wydawnictwo Marabut, Gdańsk 1995.

Awierincew Siergiej, *Na skrzyżowaniu tradycji (szkice o literaturze i kulturze wczesnobizantyjskiej)*, przeł. i opatrzyła wstępem oraz notami biograficznymi Danuta Ulicka, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1988.

Bachtin Michaił, *Twórczość Franciszka Rabelais’a a kultura ludowa Średniowiecza i Renesansu*, tł. Anna Goreń, Andrzej Goreń, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.

Bergson Henri, *Śmiech. Esej o komizmie*, tł. Stanisław Cichowicz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1997.

Buchowski Michał, *Magia i rytuał*, Wydawnictwo Instytutu Kultury, Warszawa 1993.

Elkonin Danił B., *Psychologia zabawy*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne,

Warszawa 1984.

Erikson Erik, *Dzieciństwo i społeczeństwo*, Wydawnictwo Rebis, Warszawa 2000.

Heers Jacques, *Święta głupców i karnawały*, Oficyna Wydawnicza Wolumen, Warszawa 1995.

Hessen Sergiusz, *Podstawy pedagogiki*, tł. A. Zieleńczyk, Znak, Warszawa 1997.

Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przełożyli: Maria Kurecka i Witold Wirpsz, Czytelnik, Warszawa 1985.

Malinowski Bronisław, *Szkice z teorii kultury*, Książka i Wiedza, Warszawa 1958.

Kaczmarek Urszula, *Pedagogika zabawy – nowy styl wychowania*, [w:] „Zabawy i Zabawki. Kwartalnik poświęcony zagadnieniom ludyzmu i ludyczności” nr 4, r. 1 (1997).

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

Kłoskowska Antonina, *Socjologia kultury*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1981.

Kozielecki Józef, *Transgresja i kultura*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1997.

Kroeber Alfred Louis, *Istota kultury*, przełożył i wstępem opatrzył Piotr Sztompka, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989.

Linton Robert, *Kulturowe Podstawy osobowości*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa [1975] 2000.

Ossowski Stanisław, *O osobliwościach nauk społecznych*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1983.

Czaplejewicz Eugeniusz, Kasperski Edward, *Bachtin Dialog. Język. Literatura*, PWN, Warszawa 1983.

Pluta Andrzej, *Kultura magiczna a zabawa i edukacja dziecka przedszkolnego*, [w:] *Stymulacja i terapeutyczna funkcja zabawy*, red. Maria Kielcar-Turska, Bożena Muchacka, Kraków 1999.

Preuss Konrad Theodor, *Der Ursprung von Religion und Kunst*, Globus; Bd. 86/87, 1904/1905.

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

Zięzio Ryszard, *Wokół naczelnej zasady funkcjonalnej w zachowaniach ludycznych*, „Zabawy i Zabawki. Kwartalnik poświęcony zagadnieniom ludyzmu i ludyczności” nr 3, r. 1 (1997).

Znaniecki Florian, *Ludzie teraźniejsi a cywilizacja przyszłości*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa [1934]; 1974.

Żygulski Kazimierz, *Wspólnota śmiechu: studium socjologiczne komizmu*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa [1976] 1998.

BIBLIOGRAFIA

prac Ryszarda Zięcia za lata 1977-2017

wybór i opracowanie – Anna Myśliwiec¹

WYDAWNICTWA ZWARTE (MONOGRAFIE, KATALOGI WYSTAW)

1988

1. *Spółdzielnia Pracy Wyrobów Zabawkarskich „Miś” w Łomży 1958-1988*, Kielce 1988.

1989

- 26 2. *Spółdzielnia Pracy „Strykowanika” w Strykowie, 35 lat (1954-1989)*, Kielce 1989.
3. *Magia lalki. Geneza i zmienność funkcji lalki*. [Katalog wystawy], Płock - Toruń - Kielce 1994.

1995

4. *Technika i modele. Z zagadnień zabawek technicznych i modelarstwa – wprowadzenie do badań*, Kielce 1995.

1997

5. *7 pasji Jana Puka. Wystawa autorska 25.04.1997 - 15.06.1997. Katalog*, Kielce 1997.

¹ **Anna Myśliwiec** – absolwentka UJK (Informacja naukowa i Bibliotekoznawstwo) oraz poddyplomowych studiów muzealnych (UJ), kustosz. Pracuje w Dziale Biblioteki i Informacji Naukowej Muzeum Zabawek i Zabawy. Autorka i współautorka wystaw muzealnych. Publikacje: *Dzieje pewnego muzeum*, [w:] *Dzieje pewnych zabawek*, pod. red. Agnieszki Kozłowskiej-Piasty, Kielce 2009 [razem z A. Bąk]; *Zabawki w zbiorach polskich muzeów*, [w:] *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, pod red. D. Żołędź-Strzelczyk i K. Kabacińskiej, Poznań 2010; *Książka zabawka - wczoraj i dziś*, Kielce 2012 [wstęp]; *Filc i spółka. Zabawki Anny Narzyskiej-Prauss*, Kielce 2017.

1998

6. *Leżajskie zabawkarstwo. Historia i współczesność*, Kielce - Leżajsk, 1998.
2012

7. *Targowe tradycje miast i miasteczek w regionie świętokrzyskim (wybrane zagadnienia)*, red. nauk. R. Kantor, Kielce 2012.

2017

8. *Życie i twórczość Jana Puka. W 30-lecie pracy artystycznej i 20-lecie współpracy z Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach*. [Katalog wystawy], Kielce 2017.

PRACE NIEPUBLIKOWANE

Zabawki, akcesoria, atrybuty – współczesne problemy muzealnictwa zabawkarskiego. Praca magisterska napisana pod kierunkiem prof. dr. hab. R. Kantora, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 1996.

27

ARTYKUŁY, WSTĘPY, WPROWADZENIA

1977

9. *Kontakty rodzinne jako element więzi społecznej (Preliminaria do badań nad emigracją)* „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace Etnograficzne” 1977, z. 10, s. 35-48.

1986

10. *Działalność Muzeum Zabawkarstwa w Kielcach w latach 1980-1986 oraz dalsze perspektywy rozwoju w świetle nowej sytuacji prawnej i ekonomiczno-finansowej*, „Studia i Materiały” 1986, z. 1, s. 32-35.

1987

11. *Wystawa projektów zabawek „Przyjaciele dzieciństwa”. Galeria Związku Artystów – Polska Sztuka Użytkowa*, [wstęp do katalogu], Warszawa 1987, s. [2-4].

1988

12. *Charakterystyka zmian asortymentowych w produkcji zabawek a zapotrzebowanie rynku: sprawozdanie z wstępnych badań sondażowych Muzeum Zabawkarstwa w Kielcach w latach 1985-1987*, „Studia i Materiały” 1988, z. 1, s. 16-28.
13. *Przyjaciele dzieciństwa: dawne pocztówki w opracowaniu komputerowym Artura Dymka i Marcina Zięzio. Katalog wystawy*, oprac. M. Zubowicz-Kłosowska, R. Zięzio, Kielce 1988.

1989

14. *Museum der Kinderfreude*, „Uroda” [edycja niemiecka] 1989, nr 3, s. 11-13.
15. *Zabawki na Kielecczyźnie – wprowadzenie do badań nad kieleckim ośrodkiem zabawkarskim*, „Studia i Materiały” 1989, z. 1, s. 9-38.

1995

- 28 16. [Wprowadzenie], [w:] T. Lewińska, *Kolorowy świat zabawek. Zabawki ludowe w Polsce*, Kielce 1995, s. [7-9].
17. [Wstęp do katalogu], [w:] *Lalka i jej dom. Wystawa prac zgłoszonych na ogólnopolski konkurs dla projektantów, studentów i uczniów szkół plastycznych oraz wybranych wyrobów produkcji krajowej*, Warszawa 1995.
18. *Z zagadnień wiedzy potocznej o zabawkach i zabawkarstwie. Wstęp do badań*, [w:] *Ogród spustoszony. Kontynuacja i zmiana w kulturze współczesnej wsi polskiej. Materiały I Konferencji Naukowej zorganizowanej w dniach 20-21 kwietnia 1995 roku w Krakowie i Zubrzycy Górnej*, red. R. Kantor, W. Kołodziej, Kraków 1995, s. 89-98.

1996

19. *Jak to jest z zabawką?*, „Świat Dzieci” 1996, nr 4, s. 24-27.
20. *Ośrodki zabawkarskie w Polsce na tle porównawczym*, [w:] *Bogaci tradycją. Kontynuacja i zmiana w kulturze współczesnej wsi polskiej. Materiały II Konferencji Naukowej zorganizowanej w dniach 23-24 maja 1996 roku w Bielsku-Białej i Wiśle*, red. R. Kantor, Kielce 1996, s. 109-124.
21. *Zabawki ludowe w wychowaniu przedszkolnym*, „Wychowanie w Przedszkolu” 1996, nr 6, s. 339-343.
22. *Targi czy festiwal zabawek w Kielcach? Jeszcze raz o świętokrzyskiej imprezie nie tylko dla dzieci*, „Świat Dzieci” 1996, nr 3, s. 46-48.

1997

23. *Festiwal – zamiast targów zabawek*, „Zabawy i Zabawki” R. 1, 1997, nr 4, s. 91-95.
24. *Kielecki Ośrodek Zabawkarski – tradycja i współczesność*, [w:] *Sami sobie. Kontynuacja i zmiana w kulturze współczesnej wsi polskiej. Materiały z III konferencji naukowej zorganizowanej w dniach 20 i 22 maja 1997 roku w Kielcach i Pińczowie*, red. R. Kantor, Kielce 1997, s. 93-110.
25. *Modelarstwo w Muzeum: refleksje w związku z VII Ogólnopolskim Konkursiem Modeli Redukcyjnych w Kielcach*, „Zabawy i Zabawki” R. 1, 1997, nr 4, s. 85-90.
26. *Muzeum zabawek w Hagnau (Badenia-Wirtembergia, Niemcy)*, „Zabawy i Zabawki” R. 1, 1997, nr 4, s. 59-62.
27. *Muzeum Zabawkarstwa w Kielcach: zarys dziejów i organizacji, charakterystyka działalności*, „Zabawy i Zabawki” R. 1, 1997, nr 1-2, s. 131-139.
28. *Norymberskie wizje zabawkarstwa światowego*, „Zabawy i Zabawki” R. 1, 1997, nr 1-2, s. 155-159.
29. *Wokół naczelnej zasady funkcjonalnej w zachowaniach ludycznych*, „Zabawy i Zabawki” R. 1, 1997, nr 3, s. 5-27.
30. (współaut. R. Kantor) *Zabawkarstwo*, [w:] *Piękno użyteczne czy piękno ginące. Informator o realizacji programu Min. Kultury i Sztuki „Ginące zawody”*, red. B. Kopczyńska-Jaworska, Łódź, 1997, s. 143-147.
31. *Zabawki Jana Puka i Stanisława Naroga: szkic do badań translokacji funkcjonalnej przedmiotów zabawowych*, „Zabawy i Zabawki” R. 1, 1997, nr 4, s. 35-45.

29

1998

32. *Modelarstwo – zabawa, hobby czy jedna ze specyficznych form społecznej terapii w kulturze*, „Zabawy i Zabawki” R. 2, 1998, nr 3, s. 37-50.
33. *„Przyjaciele dzieciństwa”: wystawa pocztówek w opracowaniu komputerowym Artura Dymka i Marcina Zięzio: (październik - listopad 1998 r.)*, „Zabawy i Zabawki” R. 2, 1998, nr 4, s. 83-84.
34. *Zabawki regionalne i modelarstwo – dwie formy aktywności praktycznej w pedagogice zabawy*, „Wychowanie w Przedszkolu” 1998, nr 6, s. 431-436.

1999

35. *Integracja europejska a problem zabawy*, „Świat Dzieci” 1999, nr 1, s. 80-83.
36. *Powrót do zabawek ludowych*, „Poznański Magazyn Targowy” 1999, nr 14,

s. 20-21.

37. *Zabawka we współczesnym świecie permanentnej edukacji kulturowej*, „Zabawy i Zabawki” R. 3, 1999, nr 1-4, s. 33-42.
38. *Zabawki polskie na tle zabawkarstwa europejskiego* [w tytule błędnie: polskiego], [w:] *Stymulująca i terapeutyczna funkcja zabawy*, red. M. Kielar-Turska, B. Muchacka, Kraków 1999, s. 99-111.

2000

39. *Muzea zabawek w Europie*, „Biuletyn Sztuki Projektowania” 2000, nr 1, s.16-19.
40. (współaut. A. Bąk) *Lalka modna. Moda na kartach pocztowych z początku naszego wieku. Katalog wystawy*, scenariusz R. Zięzio; tekst A. Bąk, R. Zięzio, Kielce 2000.

2002

41. (współaut. M. Zubowicz-Kłosowska) *Barwny świat filokartystów*, „Gazeta Zabawkarska” R. 1, 2002, nr 3, s. 12-13.
42. *Modelarstwo – praktyczny kierunek aktywności uczniów w pedagogice zabawy*, „Gazeta Zabawkarska” R. 1, 2002, nr 2, s. 18.
43. *Wprowadzenie do programu: Integracja Europejska a problem zabawy, z uwzględnieniem możliwości realizacji przez Muzeum Zabawkarstwa w Kielcach*, „Gazeta Zabawkarska” R. 1, 2002, nr 2, s. 4-7.
44. *W świątecznym nastroju*, „Gazeta Zabawkarska” R. 1, 2002, nr 3, s. 10-11.

2003

45. *Zabawa a magia*, cz. 1, „Gazeta Zabawkarska” R. 2, 2003, nr 4, s. 4-7.
46. *Zabawa a magia*, cz. 2, „Gazeta Zabawkarska” R. 2, 2003, nr 5, s. 5-7.
47. *Zabawa a magia*, cz. 3, „Gazeta Zabawkarska” R. 2, 2003, nr 6, s. 5-7.
48. (współaut. R. Kantor) *Zabawy i zabawki w życiu polskich dzieci w XIX i XX wieku*, [w:] *Od narodzin do wieku dojrzałego. Dzieci i młodzież w Polsce*, cz. 2, *Stulecie XIX i XX*, red. A. Mazur, Warszawa 2003, s. 247-260.

2005

49. *Der Spielende Mensch – emanzipierter Held oder Opfer der Freizeit*, [w:] *Spiel und Spielzeug in der Lehrerbildung* [Dokument elektroniczny CD-ROM], hrsg. Egon Schmuck [et al.], [Erfurt] [2004].

50. *Die Pedagogische Funktion von Spielzeug und Spielzeugindustrie*, [w:] *Spiel und Spielzeitung in der Lehrerbildung* [Dokument elektroniczny CD-ROM], hrsg. Egon Schmuck [et al.], [Erfurt] [2004].

2006

51. *Specjalizacja w zabawach i zabawkach*, „Zabawy i Zabawki” R. 4, 2006, nr 1-4, s. 83-92.

2007

52. *Miasto w ujęciu antropologa – polis jako droga od tradycji do transkulturowości*, „Zabawy i Zabawki” R. 5, 2007, nr 1-4, s. 127-133.

2008

53. *Czy możemy mieć znowu Polskie Ateny, a może Carcassone?*, [w:] „Pińczów. Informator samorządowy”, Pińczów 2008.

2009

31

54. *Moje tragikomiczne życie wśród zabawek*, [w:] *Dzieje pewnych zabawek*, [album jubileuszowy wydany z okazji 30-lecia Muzeum Zabawek i Zabawy], red. A. Kozłowska-Piasta, Kielce 2009, s. 63-73.

2010

55. *Regiony – pojęcia podstawowe, konfiguracje gospodarcze, społeczne i terytorialne, podstawowe funkcje*, [w:] *Pieśni dawnej Kielecczyny*, t. 1, zebrał i opracował J. Gumuła, red. R. Kantor, Kielce 2010, s. 9-22.

2011

56. *Postmodernistycznie o zabawach i magii*, „Zabawy i Zabawki” R. 9, 2011, nr 1-4, s. 175-194.

2012

57. *Lalki modne i magiczne – ubiory lalek i zabawek antropomorficznych, ich styl i inspirujące funkcje w projektowaniu mody*, [w:] *Ciekawość świata, ludzi, kultury.... Księga jubileuszowa ofiarowana Profesorowi Ryszardowi Kantorowi ...*, red. R. Hołda, T. Paleczny, Kraków 2012, s. 455-476.

ARTYKUŁY I ROZPRAWY



Szachy jako gra perwersyjna i sport ekstremalny?

„wszelkie granie polega na byciu granym”
(Gadamer 2004, s. 164)

Wiesław Małecki¹

Punktem wyjścia dla treści zawartych w niniejszym artykule są pogłębione rozważania nad „królewską grą”, które rektor Międzynarodowej Akademii Filozofii Księstwa Lichtenstein (*Internationale Akademie für Philosophie im Fürstentum Liechtenstein*), Josef Seifert zawarł w swojej „filozofii szachów” (Seifert 1989)². Tym samym wyjaśnienie, w jakim sensie szachy traktować można jako grę perwersyjną i sport ekstremalny, możliwe będzie tutaj w pierwszym rzędzie przede wszystkim dzięki pomocy filozofów. Prócz autora już wyżej wymienionego, pomocne okazać się może także odniesienie do sposobu używania metafory szachów w tekstach Ludwika Wittgensteina, Romana Ingardena, filozofii gry Hansa-Georga Gadamera, filozoficznych rozważaniach [doktora filozofii] Emanuela Laskera (zawartych przede wszystkim w pracy zatytułowanej *Kampf* (Lasker 2001)), a także enuncjacji Franza Brentano (Brentano 1901).

35

1 **Wiesław Małecki** – doktor filozofii, adiunkt w Zakładzie Hermeneutyki Kultury, w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu. Interesuje się przede wszystkim filozofią niemiecką i kulturą filozoficzną wieku XVIII. Najważniejsze opublikowane prace to: *Erotyczne peregrynacje. Filozofia antropologiczna Wilhelma von Humboldta*, Wydawnictwo Naukowe WNS UAM, Poznań 2012 (monografia); Günter Abel, *Świat jako znak i interpretacja*, Aletheia, Warszawa 2014 (tłumaczenie z języka niemieckiego); Ferdinand Fellmann, *Para. Erotyczne źródła człowieczeństwa*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2009 (tłumaczenie własne z języka niemieckiego: wstępu, wprowadzenia oraz rozdziałów 10-15).

2 W literaturze przedmiotu godna uwagi jest również podobna w zamyśle praca filozofa-neokantysty: Fritz Siebert, *Philosophie des Schachs*, Band 1-3, Bad Nauheim 1956.

Filozof szachuje

W filozofii szachów fundamentalne pytanie brzmi: czym szachy w ogóle są? Gdyby czytelnik żywił jakiejkolwiek wątpliwości co do tego, po co w ogóle zajmować się tak ekstraordynaryjną dziedziną wiedzy czy też dyscypliną myślenia, Josef Seifert podsuwa następującą odpowiedź: filozofia szachów wydaje się ostatnią deską ratunku dla każdego zdeprymowanego szachisty, który pomimo wieloletniego doświadczenia przy szachownicy, przegrywa z domowym komputerem i zaczyna niejasno przeczuwać, że być może maszyna go przewyższa, a w przyszłości nawet zastąpi. Stąd też całe to studium szachów stanowi przede wszystkim pomoc skierowaną ku – co zgodne jest z tytułem książki Seiferta – szachiście, ale w dalszej kolejności staje się jednocześnie zadaniem dla filozofa. Jest tak dlatego, że intelektualne zmagania z problematyką szachowej relacji człowiek – komputer, prowadzą wprost do fundamentalnych filozoficznych pytań, takich jak: czym jest istota człowieka i czym różni się ona od maszyny? Jaki jest związek pomiędzy samą grą a moralnymi nastawieniami gracza? Czym różni się ludzkie „rozumienie” od jego symulowania przez komputer? Co w ogóle stanowi istotę i sens samej gry? Na czym polega nieredukowalność człowieka do komputera? Innymi słowy, filozofia szachów to wykorzystanie kulturowej matrycy szachów do układania w nowe, sensowne całości o dużej mocy eksplikacyjnej najistotniejszych terminów filozoficznych jak choćby: „ciało”, „dusza”, „wolność”, „konieczność” czy „moralność”, mówiąc krótko: próba ratowania tego, co w człowieku ludzkie.

Odpowiedzi na wszystkie te pytania filozofowie szukają jednak nie tyle po stronie grającego człowieka, a samej „istoty” gry. Pozornie wydaje się, że punkt wyjścia zgadza się zatem z filozoficzną perspektywą interpretowania gry jako sposobu istnienia, który znajdziemy w hermeneutyce Hansa-Georga Gadamera. Jednak szybko okazuje się, że choć rzeczywiście „istota” szachów oznacza dla Seiferta szczególną „dynamiczną strukturę”, to jednak przede wszystkim wydaje się czymś, co nawet nie jest już grą, stanowiąc *ein abstrakt schwebendes Gedankengebäude, welches durch Theorien und feste Begriffe der Wissenschaft gefügt wird*³. Szachy zatem, to przede wszystkim zbiory reguł i ich zastosowań oraz oparte o nie możliwości, które bytują w poza- czy też ponadczasowym, abstrakcyjnym świecie myśli. Dlatego nieistotnym staje się czy rozważamy partię, która jest faktem historycznym (np. rozegraną

3 „(...) jakiś abstrakcyjny, unoszący się gmach myśli, spajany teoriami i precyzyjnymi pojęciami naukowymi” (Seifert 1989 s. XV). [Wszystkie fragmenty tej książki oraz innych cytowanych tu publikacji niedostępnych w języku polskim przytaczam we własnym przekładzie].

między Napoleonem Bonaparte i automatem szachowym Kempelena), czy też hipotetycznie istniejące jej projekcje, czy w końcu wyłącznie jakieś zadanie szachowe. Ważne jest to, że istota szachów stanowi fenomen całkowicie inteligibilny, do którego nie przynależą „osobowe akty grającego” (te zaliczamy do każdorazowo konkretnej „rozgrywki” [*das Spiel*] (Seifert 1989, s. 10) – konkretne rozstrzygnięcia na szachownicy, pasje, nastawienie, receptywne akty rozumienia bądź też pasywne akty znoszenia losu własnych szachowych figur. Seifert przyznaje wprawdzie, że towarzyszące szachiście stany umysłowe lub ich elementy – koncentracja, duch walki, zadowolenie, duma z wygranej – stanowią owoce gry, nie zaliczają się jednak do istotnych momentów samej „istoty” szachów. Można by za Stefanem Zweigiem powiedzieć, że odbieramy tutaj znaczenie materialnej eksterioryzacji szachów, w które się już nie tyle „gra”, co je „celebruje” (*ernsten*)⁴.

Choć założona tu perspektywa przyczynić ma się do wyłuszczenia „ludzkiego” charakteru tej gry, by tym sposobem zbudować wyraźną opozycję: umysł ludzki – program komputerowy, to samą jej istotę autor sprowadza do jak się wydaje ponadludzkiego „królestwa myśli”, dając wyraz swojej wyraźnej niechęci do - jego zdaniem całkowicie błędnego - pojęcia „sztucznej inteligencji”. Przenoszenie się do tej inteligibilnej, a zatem dostępnej wyłącznie rozumowi sfery, dobrze oddaje mistrz szachowy Siegbert Tarrasch, wskazując że wytrawny szachista przestaje dostrzegać materialne aspekty gry, „widzi” natomiast wyłącznie znaczenie poszczególnych figur, pozycji i miejsc na szachownicy (vide: Hartston, Wason 1984, s. 28-29)⁵. Wspaniałym tego

37

4 Czasownik *ernsten* nie istnieje w standardowym języku niemieckim. Zweig stworzył go wyłącznie w odniesieniu do szachów, szukając odpowiedniego terminu, który oddawałby specyfikę relacji, jaka łączy gracza z tą grą (Zweig 2012, s. 23). Polskie tłumaczenie *Noweli szachowej* niezbyt fortunnie oddaje ów czasownik słowem „celebrować”. A zatem słowem bliższym świętowaniu, jakimś stanowi uroczystej powagi, spokojnej i racjonalnej uroczystości, pewnemu „sztucznemu” „obchodzeniu się z...”. To prawda, że podobnie jak w myśli Gadamera i Zweig wskazuje przede wszystkim na to, że choć każdy wie, że szachy to „tylko” gra, grać w nią znaczy zawsze grać „na poważnie”, „na serio” (niem. *Ernst* – „powaga”). Ale odnosząc owo *ernsten* do całości treści noweli, wydaje się, że podkreśla się tu także pewną „ekstremalną”, tzn. krytyczną i pełną grozy formę tej relacji (w niem. *ernst Krankheit* – „groźna choroba” czy niem. *ernst Zustand* – „stan krytyczny”).

5 „A novice playing at the board sees only the details of the chessboard and the particular form of the chessmen because he cannot grasp their intrinsic significance. Conversely, the player absorbed in the strategy of the game does not see a piece of wood with a horse’s head, but the course prescribe for the knight, that is worth approximately three pawns, that is perhaps at the moment badly placed at the edge of the board, (...) In other words, he does not see a wooden figure; he is oblivious to its material aspect, he perceives the significance of the piece as a knight (...) The player concentrates his effort and attention to the exclusion of everything else (...) even if someone had asked me as soon as I left the table on what kind of board the last game had been played, I would not have known the answer (...)” (Hartston, Wason 1984, s. 28-29).

przejawem byłyby zwycięskie partie szachów, rozgrywane symultanicznie z zawiązanymi oczami przez najznamienitszego gracza doby Oświecenia, François Philidora bądź fikcyjne dokonania Aleksandra Iwanowicza Łużyna (vide: Nabokov 2012, s. 65 i 81). Wygląda zatem na to, że „istota” szachów, stanowi przede wszystkim formę inteligibilnego uczestnictwa, gdyż nie jest przestrzenią symboliczną czy też grą językową, *ergo* stanowi fenomen kulturowy wolny od kulturowego relatywizmu. Wydaje się, że świadczy o tym twierdzenie Seiferta o całkowitym zapoznaniu specyfiki tej gry u autorów (np. Ludwika Wittgensteina, Ferdynanda de Saussure’a), którzy dostrzegają w niej analogie do języka. Podobieństwo polegać miałoby przede wszystkim na tym, że podobnie jak w przypadku kolejnego ruchu szachowego, tak i w przypadku użytego słowa czy zdania, jego znaczenie – choć wyznaczone jest poniekąd przez relatywnie trwałe reguły danego języka – uzależnione jest od tymczasowej, aktualnej lingwistycznej konstelacji, którą słowo to jednocześnie współtworzy, a więc i warunkuje. Na szachownicy może dojść do sytuacji, kiedy wyznaczona przez reguły gry, najwyższa wartość figury hetmana okaże się (pod wpływem jednego posunięcia) zminimalizowana do zera. Gra szachowa jest zatem jak gra językowa.

38 Tymczasem autor „filozofii szachów” zauważa, że w przeciwieństwie do słów ani szachowe figury, ani też konkretne ruchy – choć są czymś i mają jakieś następstwa dla całości gry – niczego nie oznaczają (Seifert 1989, s. 32-33). Nie mają charakteru pojęciowego i nie odsyłają – tak jak słowa dowolnego języka naturalnego – do rzeczywistości „pozajęzykowej”. Choć nie oznacza to paradoksalnie, że w grze nie posiadają one jakiegoś znaczenia (dany ruch na szachownicy wyraża np. groźbę, ostrzeżenie, unik itp.). Sens ten jednak nie jest w żaden sposób wyznaczony lub choćby dookreślony przez same szachy.

Szachy stanowią najbardziej fascynującą grę na świecie, nie tyle pod względem przejawiających się w nich wartości estetycznych czy jak w przypadku innych gier, zmysłowo postrzegalnych jakości witalnych (np. refleksu boksera), co dzięki „obiektywnej inteligencji” (Seifert 1989, s. 32-33), a także w dalszej kolejności, dramatyzmu samego przebiegu gry, czy walki pomiędzy inteligencjami. Szachy przyciągają do siebie uwagę graczy, ponieważ są tworem „intelektualnym”. Seifert przywołuje tutaj Platona i najwyraźniej odnawia przekonanie o naturalnej ludzkiej skłonności do wiedzy. Szachy odpowiadają najgłębszej ludzkiej istocie, która przecież także jest „myślna”, a przynajmniej „mądrość miłująca”. Zatem granie w szachy to niejako zogniskowane „zadziwienie światem”, możliwość uczestnictwa w „czcigodności pewnych wiecznych praw”⁶, w przekraczającej ludzki potencjał, większej, uniwersalnej

6 „(...) so nimmt auch das Schachspiel (...) teil an der Würde solcher ewiger Gesetzmässigkeiten

„umysłowości”. Można odnieść wrażenie, że tym sposobem Seifert w obiektywistyczny sposób petryfikuje szachy poprzez stosowanie pojęcia „istoty” nawet wtedy, gdy okazuje się ona dynamiczną strukturą. Wspomniane przeze mnie rozpatrywanie gry, raczej od strony niej samej niż od strony gracza, oznaczać więc będzie (inaczej niż u Gadamera) uczestnictwo w czymś, co swoim istnieniem przekracza skończony byt ludzki, w czymś, co nie mogło być może w ogóle zostać przez człowieka wymyślone, a jedynie przezeń odkryte. Gra zatem nie łączy się tu z „ludycznością” ludzkiego sposobu istnienia. Na kartach książki Seiferta pojawia się sugestia czy też ton, wskazujący na religijną metaforę Boga jako doskonałego *Ratio*, na nieprzypadkowość faktu, że jego zdaniem od dobrych pięciu stuleci reguły szachowe nie uległy żadnej dramatycznej zmianie, tzn. gwałtownej na tyle, by niejako zasłonić samą inteligibilną „istotę” gry. Wreszcie to właśnie kierować ma uwagę na „królewski” charakter szachów, czyli wręcz ich poza- czy też nie-ludzki rodowód (figura króla jako „pomazańca bożego”):

„prawdopodobnie gra w szachy poprzedza [swoim istnieniem] pojawienie się ludzi na ziemi, a być może i sam akt stworzenia świata; a kiedy świat [ten] na powrót zatopi się w chaosie, ten zaś rozpuści się w nicości, szachy pozostaną, poza przestrzenią i czasem. Bowiem ta gra ma swój udział w wieczności Idei”⁷.

39

Przejawia się on na co najmniej kilka sposobów:

1. W astronomicznej mnogości możliwych w grze pozycji i partii – świadomość ta towarzyszy już ludziom Zachodu od dawna, niemal od kiedy szachy pojawiły się w tej przestrzeni kulturowej, o czym niech świadczy choćby fragment *Boskiej komedii* Dantego, który pomóc ma czytelnikowi wyobrazić sobie liczbę aniołów: „sie übertrifft in mehr als tausendfältiger Potenz die Verdoppelung des Schachs” (Seifert 1989, s. 15)⁸. Autor polskiego przekładu tego fragmentu zwraca w stosownym

(...)” (Seifert 1989, s. 51).

⁷ „Das Schachspiel ging wahrscheinlich dem Erscheinen des Menschen auf der Erde vorher, ja vielleicht sogar der Schöpfung der Welt; und wenn die Welt ins Chaos zurücksinken und das Chaos sich im Nichts auflösen wird, wird das Schachspiel bleiben, jenseits von Raum und Zeit. Denn dieses Spiel hat an der Ewigkeit der Ideen teil” (Seifert 1989, s. 52).

⁸ Fragment ten przytaczam za niemieckojęzycznym filozofem ze względu na to, że w języku polskim nie każdy przekład zawiera odniesienie do szachów, np. „Iskier tych liczba rosła nieskończenie/Jako warcabne kostki przez mnożenie”, zob.: wolnelektury.pl/katalog/lektura/boska-komedia-raj.html. Natomiast w przekładzie Edwarda Porębowicza fragment ten brzmi następująco: „A iskier tyle szło, ile zdwajana/Stawka na polach szachownicy daje”, vide: boskakomedia.korona-pl.com/Boska_Komedia.pdf, s. 293.

do niego przypisze uwagę na jego genezę, odsyłając do znanej i często w kontekście szachowym przywoływanej legendy o hinduskim władcy, który doprowadził swe państwo do upadku. Wtedy przemyślny mędrzec Sessa wynalazł dla niego szachy jako narzędzie moralnej naprawy. Nie tylko pokazując grę, w której król bez pomocy poddanych skazany jest na porażkę, ale i dając władcy lekcję pokory: poprosił o nagrodę w postaci pszenicy wydanej w ilości, która stanowi sumę: na pierwszym szachowym polu jednego ziarna, natomiast na każdym następnym dwóch i kolejno ich podwojenia. Na sześćdziesiąte czwarte pole wypada wtedy 87.076.425.546.692.656 ziaren (Giżycki 1960, s. 75). „Istota” szachów jawi się jako niemalże nieskończona miara. Wyraża się ona w liczbowej potencji, która w miarę rozwoju gry wzrasta. Przy otwarciu partii, mamy możliwość zaledwie 400 kombinacji (ruch białymi i czarnymi łącznie), przy drugim ruchu już ponad 70 tysięcy, natomiast po trzecim ruchu czarnymi istnieje już 9 140 000 możliwości. Jeśli uznamy, że przeciętna długość partii szachowej to 35 ruchów, już w jej połowie liczba możliwych ustawień figur i pionków przekracza liczbę sekund, jakie upłynęły od domniemanego początku wszechświata (Seifert 1989, s. 15). Często w tym kontekście podkreślana liczbowo nieograniczoność szachów stanowi wskazanie na metafizyczny świat liczb. Przypomina o pitagorejskim o nich myśleniu liczb jako o „pryncypium tak w znaczeniu materii dla rzeczy istniejących, jak i w znaczeniu formy” (Krokiewicz 2000, s. 100). Szachy ujawniają, że światem jest to „wszystko, co istnieje”. Ponadto owa „wszystkość” wskazuje na jego jedność. Świat jest jednym, jest Myślą. Tym samym szachy odsłaniają realność w jej najmocniejszej ontologicznie, matematycznej postaci, przy czym „majestat” istnienia liczb wyraża także ich „etyczny” charakter⁹.

2. W związanej z liczbą strukturze, porządku praw i reguł, szachy okazują się systemem zazębiających się i nawzajem z siebie wynikających zasad (nazywanym wewnętrzną logiką szachów). Seifert wskazuje przynajmniej na ich cztery podstawowe rodzaje: reguły konwencjonalne, ogólne i fundamentalne prawa logiczne i matematyczne, konieczne i swoiste reguły szachowe oraz szachowe maksymy i ogólne zasady:
 - A. Reguły konwencjonalne są to historycznie tworzone na przestrzeni dziejów ludzkie regulacje gry, które nie wypływają z natury rzeczy samych;
 - B. Ogólne i fundamentalne prawa logiczne i matematyczne znajdują zastosowanie w grze szczególnie wtedy, gdy dobrze widoczne są w rozwiązywaniu szachowych problemów, które przyjmuje postać poszukiwań

9 W jednej z wersji, wynalazcą szachów był filozof zwany Filometorem, co znaczyło tyle, co „miłujący miarę lub sprawiedliwość” (vide: Cessolis 2000, s. 144).

odpowiedniego algorytmu;

C. Konieczne i swoiste reguły szachowe wynikają z powiązania reguł konwencjonalnych, materialno-treściowych oraz praw logicznych. Faktem jest, że na przykład stojący na którymś z granicznych pól szachownicy skoczek, z koniecznością posiada nie więcej niż cztery możliwości ruchu; D. Szachowe maksymy i ogólne zasady (*Schachmaximen und Faustregeln*; vide: Seifert 1989, s. 54) są to szczególne reguły, które pomimo ich niewątpliwego obowiązywania pozbawione są charakteru konieczności. A zatem są to takie prawidła (Harald Teufel naliczył ich ponad 1000), które niemal zawsze są prawdziwe. Na przykład reguła, która mówi, że w szachowym debiucie nigdy nie należy wykonywać ruchu dwukrotnie tą samą figurą. Tymczasem w mistrzowskim turnieju szachowym BBC rozgrywanym w roku 1982 John Nunn wykonał w otwarciu trzykrotnie ruch tym samym gońcem i choć grał czarnymi przeciwko Karpowowi, okazał się zwycięzcą (vide: Hartston, Wason 1984, s. 11).

3. Według Seiferta, w generowanym przez szachy zjawisku wolności gra stanowi rozwiązanie pozornej trzeciej kantowskiej antynomii czystego rozumu. A zatem to najlepsza egemplifikacja tego, że konieczne, tzn. bez wyjątku zachodzące i obowiązujące „prawidła” nie muszą stać w sprzeczności z ludzką wolnością. *Ratio* szachów okazuje się w najwyższym stopniu twórczy. Rozum tej gry jest rozumem genialnym, bowiem pomimo matematycznej precyzji i obliczalności, szachy pozwalają graczowi działać dowolnie, a żaden z ruchów na szachownicy nie wynika, jako konieczny, z poprzedniego. Wyróżnić należy tutaj jednak dwa rodzaje wolności: *objective freedom of choice*, która opisuje przede wszystkim spontaniczne wybieranie dowolnych posunięć oraz *legal freedom of choice* – wybieranie w ramach reguł. Prawdziwa wolność okazuje się w szachach wyborem sensownym, czyli najbardziej rozumnym, dlatego właśnie stanowi zespół sądów syntetycznych *a priori* w sensie kantowskim. Rozpoczynając szachową rozgrywkę mamy do dyspozycji kilkadziesiąt możliwości. Wybór którejkolwiek z nich jest (w ramach obiektywnej wolności wyboru) równie prawdopodobny. Jednakże, ponieważ gra podporządkowana jest określone-
mu celowi, racjonalne do niego dążenie zawęży ilość możliwości do sensownej perspektywy, która w końcówkach partii (choć oczywiście nie tylko w nich) niekiedy oznacza właściwie jeden jedyny „dobry” ruch. Przy czym punktem wyjścia jest wtedy określony układ na szachownicy, który *per definitione* nie zawiera gotowego rozwiązania (kolejne posunięcie nie ma zatem charakteru analitycznego w rozumieniu Kanta). Co więcej, stanowi on pomimo całej swojej „obliczalności” podstawę zaskoczenia bądź też niespodzianki, ponieważ w przeciwieństwie np. do gier video każda partia prowadzi do totalnie nowej pozycji, która wymaga zupełnie

„nowego” rozwiązania (Hartston, Wason 1984, s. 108).

Wydaje się, że fenomen szachów, które łączą w sobie konieczność i wolność, każe myśleć (biorąc pod uwagę także analizowaną przez Seiferta „etykę szachów”) o niedeterministycznej formie tej pierwszej, która nie tyle odnosi się do określonych łańcuchów przyczynowo-skutkowych, co raczej do motywacji i sfery wartości. Władysław Stróżewski nazywa ją koniecznością „apelacyjną” (albo „motywacyjną”) o charakterze aksjologicznym (Stróżewski 2013, s. 287). Szachowa konieczność w rozumieniu gry przez Seiferta nie może dotyczyć determinizmu i tego, jak przejawia się on przede wszystkim w świecie materialnym, bowiem w królewskiej grze owa „materialność” nie dotyka samej jej istoty. Dlatego, wykorzystując dalej tok rozumowania Stróżewskiego, można przyjąć, że szachy przełamują co najmniej dwa z trzech podstawowych rodzajów determinizmu fizycznego, czyli determinizm przestrzeni i determinizm czasu¹⁰. Potwierdzeniem tego byłyby rozważania Seiferta o „fizyce szachów”, która ukazuje, że obecne w grze fenomeny przestrzeni i czasu niewiele mają wspólnego z tzw. obiektywnym jego (w przypadku czasu) upływem (zwróćmy uwagę na pojęcie „tempa” jako ważnego elementu gry), jak i matematyczną pustą przestrzenią (jej przeciwieństwem wydaje się przestrzeń znaczeń, którą tworzy szachownica, z przynależnymi do niej pojęciami: centrum, słabych pól, długich i krótkich przekątnych).

4. W fenomenie ciszy szachy jawią się jako wyspa spokoju na morzu hałasu i charakteryzującej świat poza grą „paplaniny”. Zaliczyć ją można do istoty gry, bowiem kiedy nie prowadzimy jej, nie traktujemy poważnie, fenomen ciszy również się nie urzeczywistnia. Jest to cisza niepodobna do innych rodzajów ciszy, przy czym Seifert nie dokonuje tu rozróżnień pomiędzy jej odmianami, a sposobami milczenia. Zatem cisza szachowa różni się od milczenia natury, ciszy nocy, kontemplacji, filozoficznego namysłu czy modlitwy. Ale także pejoratywnych postaci milczenia: ciszy snu czy śmierci. Jest ona przepojona spokojem, a jednocześnie „wzruszająco-ekscytująca” (*aufgeregt-aufregende*; vide: Seifert 1989, s. 38-39) i w gruncie rzeczy wskazuje na pewnego rodzaju „nietowarzyskość” szachów czy wręcz ich alienującą siłę. Cisza przy szachownicy wyraża i umożliwia zarazem „czysto myślny proces samego namysłu”¹¹, zachowując przy tym potencjalną wielopostaciowość, gdy przeradza się np. w ciszę przed burzą (atakem), ciszę oczekiwania na decyzję przeciwnika czy milczącą

¹⁰ W przypadku trzeciego z nich – determinizmu praw przyrody (w rozumieniu Stróżewskiego) – rzecz wydaje się bardziej złożona, choć Seifert przyjmuje, że wolność polega na zrozumieniu konieczności, co pozwala zauważyć taką – w szachach matematycznie niemalże nieograniczoną – ilość możliwości, która daje prawo do mówienia o wolnym wyborze.

¹¹ „rein gedanklichen Prozess des Nachdenkens” (Seifert 1989, s. 38).

powagę kolejnego ruchu. Niezależnie od tego, cisza ta jest zawsze „milczącą koncentracją”, która wskazuje na przeniesienie się ponad zgiełk codzienności, wejście w świat inteligibilny.

5. W części książki poświęconej analizie fenomenu sprawiedliwości i etyki szachów Seifert zarysowuje „etykę gry szachowej”, abstrahując co prawda od pojęcia sprawiedliwości, jednakże jego enuncjacje wpisują się w długą tradycję „cywilizowania” tej gry, czyli budowania przekonania o jej dobroczynnym wpływie na ludzi. Długą, ponieważ choć akceptowaną powszechnie dopiero w wieku XIX, to zapoczątkowaną już w kulturze średniowiecza. A zatem w okresie intensywnego przyswajania i adaptowania tego symbolicznie obcego fenomenu przez kulturę „Zachodu”. Najbardziej chyba transparentnym tegoż przykładem jest dzieło dominikanina Jakuba de Cessolis pt. *Traktat o obyczajach i powinnościach szlachty na podstawie gry w szachy*, napisany prawdopodobnie w końcu XIII wieku, w którym nawet szachowe zawołanie „Szach!” oznacza „Uczyńmy sprawiedliwość!”, stanowiąc zapowiedź zemsty poddanych na niesprawiedliwym władcy, a usytuowanie królowej po lewej stronie króla tłumaczy się fragmentem *Pieśni nad pieśniami*: „Lewa jego ręka pod moją głową, a prawica jego obejmie mnie” (Cessolis 2000, s. 149). Innym tego przykładem jest bez wątpienia wydany w połowie wieku XVI poemat Jana Kochanowskiego *Szachy*, w którym król duński nie mogąc sprawiedliwie zdecydować, któremu z dwóch kandydatów oddać swą córkę za żonę, zdaje się na „salomonowy” werdykt szachów:

43

„(...) Król pomilczawszy rzecz do nich uczynił,
Prosząc, żeby go żaden z nich nie winił,
Iż ocz był proszon, aż dotąd odkładał,
Wszystko na same, a ich godność składał,
Bo nie chciał na się brać rozsądku tego,
Kto by godniejszy był z nich dziewczki jego (...)” (Kochanowski 1983, s. 48).

Choć to w omawianym tu kontekście przykład już znacznie mniej oczywisty (wspomniany również przez Seiferta), ale i ciekawszy. Król bowiem ostatecznie uzasadnia swoją decyzję w następujący sposób: „Lecz teraz niechaj fortuna pokaże,/ Komu przysądzić królową dziś każe” (ibidem, s. 49). Sytuacja wydaje się zatem bardzo złożona, jeśli nie paradoksalna: władca, który pragnie wydać za mąż ukochaną córkę zdaje się, nie włączając jej samej w żaden sposób w proces decyzyjny, a przynajmniej w tekście poematu nie znajdujemy żadnych śladów takiego działania, na wynik gry szachowej, który okazuje się już nie odwołaniem się do pewnej „wyższej” formy sprawiedliwości, a po prostu poleganiem na „ślepych losie”.

Tajemniczość tego zamysłu pogłębia okoliczność wysłania obu kandydatom do ręki jego córki pisemnej instrukcji gry, co znaczy, że w szachowe szranki stają amatorzy, którzy mają dwa tygodnie na jej opanowanie, zanim rozpocznie się decydująca partia. Wydaje się zatem, że szachy nie stanowią tu przede wszystkim sprawdzianu matematycznych czy mówiąc ogólniej, intelektualnych możliwości obu graczy. Zresztą świadczyć o tym może sam przebieg gry. A jednak nabiera ona charakteru testu duchowo- czy też umysłowo-moralnego (choć Kochanowski był świadom tego, że sam pomysł grania o stawkę, którą jest osoba ludzka, był zabroniony i postrzegany jako głęboko moralnie negatywny). Aby to zrozumieć potrzeba jednak wyjaśnienia, jak rozumie się tutaj „fortunę”:

„Królu mój najmiłościwszy!
Jeden jest fortel na szczęście wszelakie,
Lub źle, lub dobrze, serce mieć jednakie.
Kogo fortuna srogim nie pobiła,
Tego łaskawym okiem nie zmamiła,
A kto się bardzo rozbuja w pogodę,
Ten zasię skrzydła powiesi w przygodę” (Kochanowski 2011, s. 44)

Zatem to szachy właśnie odsłaniają tego, który jest prawdziwie „mądry”, tzn. niezłomny w obliczu losu, zachowującego spokój ducha i w czasach prosperity, i w okresie najcięższych niepowodzeń. Kimś takim okaże się Fiedor, który w jak się wydawało sytuacji bez wyjścia (kolejny ruch pewnego swego przeciwnika kończył się niechybnie matem), po głębokim namyśle wychodzi z opresji i w trzech kolejnych posunięciach doprowadza do zwycięstwa. Triumf ducha nad materią uwydatnia przy tym fakt poświęcenia przez niego teoretycznie najsilniejszej (tzw. wartość materialna) pozostałej mu figury – rocha – jako jedyne sposobu urzeczywistnienia tego triumfu ludzkiego umysłu (vide: Kochanowski 2011, s. 79).

Również dla Seiferta szachy stanowią rodzaj „światowego trybunału” (Seifert 1989, s. 89), choćby w tym sensie, że specyficzna pedagogiczna ich wartość polega na tym, że (przynajmniej gdy gramy z wprawnym przeciwnikiem) każdy nasz błąd, czy zaniedbanie względem „rozważliwej i przezorności”¹² pociąga za sobą „karę”. Jako wyjątkowy fenomen kulturowy czystego panowania rozumu, szachy wydają się eliminować wszelkie dotąd w kulturze tak czy inaczej „mitologizowane” „pozaludzkie” moce i dlatego w niezwykle przekonujący sposób uczą, że wszelkie nasze działania mają swoje konsekwencje i nawet te, które podejmujemy w dobrej

12 Tymi terminami oddaję użyte przez Seiferta pojęcie *Klugheit*.

wierze, mogą w długofalowej perspektywie okazać się szkodliwe. Szachy zatem jako spektrum świadomości generują odpowiedzialność i związane z tym pozamoralne „cnoty” jak *Mit-allen-Faktoren-rechnen*, *Uns-Konzentrieren*, *Uns-Beherrschen*¹³. Moglibyśmy dołączyć tutaj – za Leibnizem czy B. Franklinem – jeszcze inne tego rodzaju pożądane umiejętności: pomysłowość, zdolność twórczego myślenia, przezorność, cierpliwość, niezłomność oraz pokorę. Wartość tychże cnót czy też quasi-cnót (tę różnicę w klasyfikacji Seiferta niebawem wyjaśnię) bierze się z racjonalnej natury ludzkiej, a mówiąc precyzyjniej z tego, że „człowiek jest powołany właśnie do tego, by myślami przeniknąć liczne analogie [pomiędzy różnymi] obszarami istnienia i tym sposobem abstrahując od bezpośredniości tego, co pomyślane, tego, co uczynione i bezpośredniości gry, tworzyć poznania i [zdobywać] doświadczenia, które posiadają analogiczne zastosowanie do całego obszaru rzeczywistości i życia”¹⁴.

Szachy bez wątpienia nie są realnym życiem i dlatego moralność gracza jest nieporównanie ważniejsza od samej gry czy umiejętności jej prowadzenia. Pomimo tego, że gra ta, jak żadna inna, wymaga od nas zaniechania działań spontanicznych (co znaczy irracjonalnych) na rzecz dokładnego rozważenia wszelkich „za” i „przeciw”, nasza aktywność szachowa nie sprawi automatycznie, że będziemy lepszymi ludźmi. Jest tak dlatego, że choć sam jej przebieg generuje pewne „cnoty”, jej cel nie ma istotowo moralnego charakteru. Dlatego nikomu nie przyjdzie do głowy, by początkującego, porywczego gracza nazywać z tego tylko względu „niemoralnym”. Stąd też możemy mówić tutaj jedynie o cnotach czy wartościach „quasi-moralnych”. Jednakże granica między nimi, a rzeczywistymi wartościami zaciera się już wtedy, gdy uznamy, że pewnego rodzaju rozumienie świata, jakim jest rozważanie go, ma dla moralności istotne znaczenie i dlatego jako ją warunkujące zalicza się do części składowych realności cnót moralnych. Ponadto moralna wartość tychże „szachowych” cnót (jak i anty-wartość ich przeciwieństw) wzrasta w porównaniu z innymi rodzajami gier, ponieważ zakorzenione są one w sferze rozumowej, a tym samym są wyżej cenione i „wyżej” ontologicznie umocowane. Dlatego moralne oczekiwania wobec szachisty wzrastają. Stąd, jak pisze Seifert, dumny faryzeusz zasługuje na nasz moralny wstręt bardziej niż dumny robotnik, chociaż uczucie to wydaje się głębsze i bardziej

13 „liczenie-się-ze-wszystkimi-czynnikami, samo-koncentrację, samo-opanowanie” (Seifert 1989, s. 89).

14 „Der Mensch ist ja gerade dazu berufen, die zahlreichen Analogien der Seinsbereiche denkend zu durchdringen und auf diese Weise über die Unmittelbarkeit des Gedachten, Getanen, Gespielten hinaus Erkenntnisse und Erfahrungen zu schöpfen, die ihre analoge Anwendung auf ganz andere Wirklichkeits- und Lebensbereiche besitzen” (Seifert 1989, s. 90).

niedorzeczne wtedy, gdy jego przyczyną jest bogactwo czy dobra doczesne niż wtedy, gdy stanowi ją intelekt bądź poczucie moralnej wyższości (Seifert 1989, s. 92).

Poza wspomnianą już pedagogiczną wartością szachów, istnieje i inna, wynikająca z tego, że gra szachowa zawsze obejmuje również innego człowieka. Zachodzi to do tego stopnia, że obie grające osoby, stają się w sposób szczególnie moralnie ważnymi dobrami. Choć jak się wydaje opuszczamy tutaj „istotę” szachów, to istotnym jest, że powstaje tu wymiar obyczajowych zobowiązań, które gracz powinien wypełnić. Obiektywnie istniejąca istota szachów egzystuje nie tyle jako realna, co balansująca na granicy rzeczywistości i nagabująca nas „by je naszym działaniem ziścić. Tak ujawnia się w inny sposób „ludzki” charakter tej gry czy nawet jej głęboko dialogiczny sens. Gracz czuje się zobowiązany, by nie ignorować drugiego gracza, gra wymaga od niego umiejętności „godnego” przegrywania, docenienia kunsztu i intelektu przeciwnika. W tym sensie gra w szachy z komputerem nie jest prawdziwą grą. Ponieważ szachista im bardziej utalentowany i „wielki”, wyraża w grze szczególnie wartości moralne takie jak: pokorę, przyjaźń i miłość. Niekoniecznie jednak odnoszą się one w pierwszym rzędzie do partnera w grze: „przyznanie się do własnych słabości i uznanie ich w skromności i przyjęcie do wiadomości z miłości do prawdy, to stanowi część moralnej wartości gry szachowej”¹⁵.

Podsumowując, można powiedzieć, że Seifert zgadza się z utrwalonym już w kulturze Zachodu przekonaniem o terapeutycznej i wychowawczej mocy szachów¹⁶. Jego pogłębiona ontologiczna ich analiza wskazuje ponadto na tę grę, jako na kulturową czy też inteligibilną przestrzeń, której siła przyciągania ludzi ze wszystkich kultur i niemal wszystkich epok i w sposób szczególnie stanowi uniwersalny oręż przeciw relatywizmowi, sceptycyzmowi, agnostycyzmowi oraz ateizmowi¹⁷. Odparcie tych zagrożeń poprzez ewidentność wiecznych i koniecznych praw odsłanianych w szachach, a właściwie poprzez te prawa, jest tak oczywiste, że znana formuła Protagorasa, która głosi, że człowiek jest miarą wszystkich rzeczy istniejących, że istnieją i nie istniejących, że nie istnieją – nie znajduje tu zastosowania. Wzorcową i centralną staje się teraz transcendująca

15 „Sich die eigenen Schwächen einzugestehen und sie aus Liebe zur Wahrheit und in Bescheidenheit zu bejahen und anzuerkennen, macht einen Teil des sittlichen Wertes des Schachspielers aus” (Seifert 1989, s. 94).

16 Można by je poszerzyć o dane, mówiące o szachach jako części postępowania rekonwalescencyjnego w przypadkach leczenia różnych postaci schizofrenii (vide: Hartston, Wason, s. 101-110).

17 Autor odwraca tutaj tezę wybornego szachisty i psychologa holenderskiego (vide: J. Seifert 1989 s. 52).

ludzkiego ducha i jego próby samostanowienia, nieosiągalna dla niego miara prawdziwego „Myślenia” (Seifert 1989, s. 53). Zaś owa „nad-ludzka” myśl zdradza wtedy jednocześnie swój charakter religijny, który objawia się nie tylko w tym, że wielu teistów i świętych (np. Jan Paweł II, Pius V, Maksymilian Kolbe) było zapalonymi graczami. Sugestię, że chrześcijaństwo ową sakralność czystej myśli w pełni odsłoniło, potwierdza św. Teresa z Avilla, patronka wszystkich szachowych graczy (oficjalnie tytuł ten Kościół nadał jej w roku 1944). W swoich pismach nie tylko porównuje ona stan, w jakim znajduje się rozpoczynający partię gracz do oryginalnego duchowego pouczenia, ale w swoim rozumieniu gry szachowej, całkowicie eliminuje metaforykę wojny i walki szczególnie widoczną w formie „matowania” przeciwnika. Gra staje się dla niej przede wszystkim symbolem samopoświęcenia, natomiast sam „mat” – totalnej ofiary. Zmienia się także diametralnie symboliczna wymowa szachowych figur, szczególnie „Królowej”: „w tej grze to królowa jest tą [figurą], która królowi może najbardziej dokuczyć; pozostałe figury tylko ją w tym wspierają. Jednakże króla niebieskiego żadna tego rodzaju władczyni nie może zmusić, by się jej poddał, jak tylko pokora”¹⁸. Wcielenie agresji i znak dumnej potęgi stają się tutaj oznaką pokory, a także miłości. Ponadto Seifert wskazuje także

47

Ekstremalny wymiar szachów. „Szach” – czyli zabijmy króla!

Nazywając w samym tytule tego tekstu szachy „sportem ekstremalnym” i „grą perwersyjną” wskazuję na inną niż Seiferta możliwą interpretacyjną perspektywę fenomenu gry szachowej. I nie chodzi tu wcale o, jak by się mogło wydawać, konfrontację z opisaną powyżej w zarysach „filozofią szachów”. Wprost przeciwnie, punktem wyjścia do jej naświetlenia może okazać się sama ta filozofia.

Do jednoznacznie pozytywnego obrazu gry Seifert wprowadza bowiem również elementy o wydźwięku negatywnym. Otóż etyka szachów, jako generowana przez nią przestrzeń powinności oraz głębokie, bo intelektualne czy też inteligibilne zakorzenienie istniejących tam wartości, rodzi również poważniejsze moralne niebezpieczeństwa niż w innych rodzajach gier. Szachy

¹⁸ „In diesem Spiele ist es die Königin, die dem König am meisten zusetzen kann; alle übrigen Figuren unterstützen sie. Den himmlischen König aber kann keine Königin derart nötigen, sich zu ergeben, wie die Demut” (Seifert 1989, s. 120).

w przeciwieństwie np. do piłki nożnej, gdzie zwycięstwo oznacza osiągnięcie pozytywnego celu – wygranej w rywalizacji z inną drużyną, czyli strzelenie gola, ewentualnie większej ich ilości od drużyny przeciwnej, urzeczywistniają ten cel wyłącznie w negatywny sposób – a jest nim pojmanie czy raczej, jak pisze słusznie Seifert, zagłada (*Vernichtung*) wrogiego „króla” (Seifert 1989, s. 40). Oba te elementy (inteligibilność oraz zadanie śmierci) rodzą poważne zagrożenia dla samego grającego człowieka. Szachy okazują się niezwykłym „pokuszeniem”, narażającym podmiot m.in. na przerost ambicji, pychę (której istotą jest samo-wyniesienie i samo-gloryfikacja), zazdrość, złość, manię wielkości, marnotrawienie czasu. Nie są one co prawda tak groźne, jak sporty walki, ponieważ ostatecznie „pobity” szachista nie jest maltretowany fizycznie i dlatego ściśle ze zmysłowością i cielesnością związane zjawiska gniewu, negacji, brutalności, obcesowości, nienawiści czy życzenia sobie, by kogoś poturbować, nie rozwijają się tu tak łatwo (Seifert 1989, s. 93). Dzieje się tak dzięki duchowemu dystansowi, który tworzy sama gra sprawiając, że przeciwnik nie stanowi bezpośrednio celu ataków. Jak sądzę kryje się za tym przekonanie, że przeniesienie czegoś w sferę symboliczną czy też „duchową”, stanowi jednocześnie bezpieczną buforową sferę dla negatywnych emocji, czy też ontologicznie osłabia rzeczywisty wymiar danego fenomenu. Zatem szachowa złość i zazdrość to tylko „niby-złość” i „niby-zazdrość”, ponieważ sama gra jest przecież tylko „tak-jakby-światem”¹⁹. Owo „jak gdyby” przypomina, że rzeczywistość szachowa jest swoistym postulatem, a nie czymś realnym. Należy zwrócić jednak uwagę na dokonane tutaj odwrócenie gadamerowskiego pojęcia gry. W analizach poświęconych sztuce, która dla tego znakomitego hermeneuty stanowi właśnie jej szczególny rodzaj, natrafiamy na znane pojęcie „przyrostu bytu” (*Zuwachs am Sein*), które wskazuje na to, że twór symboliczny, kulturowy artefakt, nie stanowi po prostu ontologicznie słabszego, myślanego po platońsku zaledwie „odbicia” realności, tylko jej każdorazowe ujawnienie, a rzeczywistość odsłonięta to znacznie „więcej” niż jej niejawna postać, czy też jej brak. Stąd warto zastanowić się nad ontologią szachów, zadając sobie pytanie: jak istnieją szachowe symbole? A więc jaki jest sposób istnienia szachów? W jaki sposób obecna jest w szachach suma części sensu, które składają się na jej już ponad tysiącletnią obecność w kulturze Europy? Czy są to warstwy „martwego” znaczenia i jak sądził arcymistrz szachowy Capablanca, szachy jako „zgrane” (*played out*) należy powiększyć o nowe rodzaje figur? (Hartston, Wason 1984, s. 125). Co symbole mogą z nami „zrobić” i co z nami „robią”²⁰, istniejąc tak właśnie jak istnieją?

¹⁹ *Als-ob-Welt* (Seifert 1989, s. 7-8).

²⁰ Bez żadnego zdziwienia zgadzamy się przecież co do tego, że należy badać tego rodzaju „wpływy” różnych twórców symbolicznych pod kątem ich podejrzanego czy też już potwierdzonego, negatywnego wpływu na podmioty ludzkie np. pornografii czy hazardu. Szachy

W każdym razie jeśli tylko hipotetycznie założona zostanie taka możliwość rozumienia symbolu – jako ontologicznego wzmocnienia rzeczywistości²¹ – otwiera inny horyzont „filozofii szachów”. Objąć musiałaby ona przede wszystkim owo „jak”, które na dalszy plan przesuwając myślenie o „istocie”, jako o „co” szachów. Byłaby to zatem raczej „antropologia filozoficzna szachów” czy też „neohermeneutyczna filozofia szachów”, bowiem uwzględniałaby przede wszystkim historyczno-kulturowy rodowód szachów oraz dziejowy charakter istnienia gry, a tym samym również – na co uwagę zwracał w swojej antropologii w ujęciu pragmatycznym również Immanuel Kant – analizy jego literackich transformacji, a szerzej wszelkie „faktyczne” ich przejawy. Wraca wtedy także do łask „zawieszona” przez Seiferta „materialność” bądź też „cielesność” szachów. Jeśli wykonany zostanie ten krok, szachy okazują się przede wszystkim wielopoziomowym symbolicznym spektrum wojny²².

1. Cała ta „dynamiczna struktura” skierowana jest na jeden cel – symboliczny, krwawy akt zabicia króla. W tym sensie szachy wyrażają agresję, której nasycenie powiększają gwałtownie łamiące, tak ciekawie przez Seiferta ujętą, specyficzną „szachową” ciszę, wielokrotnie powtarzane sygnały językowe: „Szach!” – groźba, która z języka perskiego oznacza tyle co „Władco/królu!”, a więc złowieszczą groźbę, zwiastun rychłej śmierci oraz „Mat!” – a więc tyle, co triumfalne „zabity/nie żyje”. Już w średniowieczu „obcość” tego rodzaju symboliki wojennej budziła zdumienie: „Ludzi Zachodu zbija z tropu przede wszystkim sam przebieg gry i jej ostateczny cel: odniesienie zwycięstwa i danie >mata< wrogiemu królowi. Podobna praktyka jest całkowicie obca feudalnym wojnom: królów nie bierze się do niewoli ani nie zabija, a wynik walki właściwie nie ma znaczenia. Zaprzestaje się działań wraz z nadejściem nocy lub zimy, a nie wtedy, kiedy przeciwnik jest zmuszony do odwrotu; byłoby to niegodne i niełojalne. Liczy się sam fakt walki, a nie zwycięstwo” (Pastoureau 2006, s. 309).
2. Początkowo symbolika każdej pojedynczej figury szachowej również miała wyłącznie charakter wojenny. Szachownicę zaludniają: głównie dowodzący, jego najbliższy doradca wezyr (w średniowieczu staje się królową), słoń, czyli dalekowschodnie oddziały wspierające kawalerię

49

wydają się tutaj wprost wymarzoną przedmiotem analiz, bowiem już w średniowieczu uznawano je za grę o niezwykle bogatej symbolice, której nadawano nawet miano cudowności (vide: Pastoureau 2006, s. 298).

21 Można prześledzić jego wykładnię np. [w:] *Filozofia obrazów*, Jean-Jacques Wunenburger, Gdańsk 2011.

22 *Ostatecznie - mruknął szachista w przestrzeń - szachy są kombinacją wrogich odruchów* (Pérez-Revente 2009, s. 206).

(przetworzony później w gońca), rycerz (skoczek), wóz (zaopatrzenie bojowe), który w późniejszej „zeuropeizowanej” formie staje się ostatecznie rochem, czyli wieżą (fortecą) oraz piechota (pionki, u Kochanowskiego „pieszki”).

3. Ponadto figury szachowe posiadają symboliczną wartość dodaną, jako związane z pogańskim kultem. *Sacrum* wiąże się w nich jeszcze z samą materią przedmiotu, czyli w średniowieczu przede wszystkim z kośćmi zwierząt, często hipopotama, morsa, narwala, jelenia lub kaszalota. A zatem bestii, które nie tylko wnoszą do „królewskiej gry” element dzikości i siły, ale i diaboliczności. Hipopotama dla przykładu uznawano bowiem w wiekach średnich za stworzenie szatańskie, stwora wodnego, którego niezawodnym znakiem wielkiej grzeszności był fakt, że pływa on do tyłu (Pastoureau 2006, s. 305).

Nie sposób się dziwić, że ówczesni twórcy kultury „nadali szachom rolę wyjątkowo silnego medium: chodzi o śmierć. Partia szachów może być zapowiedzią przejścia z tego świata do tamtego, a partia rozgrywana ze śmiercią (...) jest walką z góry przegraną” (Pastoureau 2006, s. 314). Nie ulega wątpliwości, że jeśli dodamy do tego symbolikę „szachowego” wzoru, który początkowo zawierał kolorystykę czerwieni i bieli oraz symbolikę liczb, szachy nie tyle okażą się inteligibilnym tworem wiecznego ducha, co fatalną, makabryczną i letalną *dynamis* symboli, która być może wykracza poza symbolikę wojenną ku sztuce mordowania²³. W niezrównany sposób zdumiewającą obecność *Thanatosa* w tej grze oddał Jan Kochanowski we wspomnianym przez Seiferta poemacie:

„Aż jednym czarnym się powadził,
Co się był naprzód przed insze wysadził:
Białego pieszka wnet gardła pozbawił,
A sam na jego miejscu się zastawił.
Ale nie wiedział, że drugi nań stoi:
Przebił go mieczem pieszek w białej zbroi.
(...)
Kto klęski może, kto pobite głowy
Tej ciężkiej walki wypowiedzieć słowy?
Drewniane trupy wszędy wkoło leżą.
(...)”

23 „Bo gra w szachy to faktycznie namiastka wojny, ale jeszcze czegoś... Mam na myśli ojcobójstwo. - Spojrzał na nich niepewnie, może nie chcąc, żeby brali jego słowa zbyt serio. - Szach królowi, rozumieją mnie państwo...? To mord na ojcu. Powiedziałbym wręcz, że szachy mniej mają wspólnego ze sztuką wojenną, za to więcej ze sztuką mordowania”, (Pérez-Revente 2009, s. 213).

Wzięto go z placu. Tamże też i Księdza
zabiła z proce licha piesza nędza” (Kochanowski 2011, s. 30).

Jeśli zastanowić się dlaczego szachy przedstawione są właśnie w taki sposób, być może wymienione przez Seiferta „pokusy” tej gry dadzą się wyjaśnić nie tyle moralną słabością graczy, co samym sposobem jej istnienia. Jest to sposób, z którym średniowieczna Europa próbuje sobie poprzez akulturację i enkulturację poradzić, a więc „cywilizując” samą grę. Jej „szatański” charakter nie polega tylko na symbolicznej obcości, ale przełamywaniu historycznych ontologicznych fundamentów, choćby rozumienia w późnym średniowieczu fenomenu przypadku. Chodzi tutaj o to, że jeszcze w wieku XIII (a już od wieku XI) gra ta była oficjalnie zakazana duchownym. Było to, jak się wydaje, podyktowane nie tylko tym, że jako zajęcie wśród kleru niezwykle wtedy popularne, doprowadzało wielokrotnie do poważnych zaniedbań ze strony funkcjonariuszy kościoła²⁴, lecz przede wszystkim dlatego, że zaliczano ją w poczet gier hazardowych. Szachy, których reguły były wtedy właściwie *in statu nascendi*, zawierały w sobie element przypadkowości w postaci rzutu kostką, który decydował następnie o ruchu na szachownicy (Bubczyk 2005, s. 19).

51

Ponieważ kategoria przypadku nie mieściła się tu w koncepcji świata jako urzeczywistnienia bożego planu (przypadek jako *anty-ratio*) szachy uznano za grę diabelską.

Z drugiej strony wynik tego procesu („cywilizowania”) okazuje się zapoczątkowaną wtedy i stale wzrastającą jej dynamizacją, która w coraz to nowych i bardziej ekstremalnych formach przejawia niezmienny pierwotny cel – wojnę. Najnowsze tego przykłady, to wprowadzone w 1999 roku mistrzostwa świata w tzw. *Bullet chess* (partia trwa wtedy jedną minutę) czy oficjalnie zarejestrowane w Niemczech towarzystwa „szachoboksu” (np. Chess Boxing Club Berlin), w których łączy się partie szachowe z trwającymi minutę kolejnymi rundami spędzanymi na bokserskim ringu.

Perversio, czyli „obrócenie w niewłaściwym kierunku, przekreślenie, zepsucie” – polega w szachach nie tylko na symbolicznie konstytuowanym „tanatycznym” wojennym zapale, ale być może także na próbie stworzenia kulturowej przestrzeni, wolnej od jakichkolwiek bogów, a więc sfery czystej dominacji ludzkiego *ratio*. Śledząc historię szachów można się

24 „Na przykład w katedrze we Florencji lud zebrał się w kościele, aby uczestniczyć we Mszy Świętej pod przewodnictwem miejscowego biskupa, lecz ten kazał na siebie długo czekać. Zniecierpliwieni wierni zaczęli szukać swego pasterza. Znaleźli go w zakrystii... grającego w szachy” (vide: http://www.opoka.org.pl/biblioteka/P/PS/idziemy201047_szachy.html; dostęp: 09.06.2018).

przekonać, że upiory, modyfikując twierdzenie Goi – nie budzą się tylko wtedy, kiedy rozum śpi. W 1651 roku Ruy Lopez de Segura – zapalony szachista i hiszpański duchowny – zaleca w swoim dziele poświęconym szachom, by szachownicę ustawiać tak, aby słońce świeciło przeciwnikowi prosto w twarz. W 1977 roku podczas mistrzowskiej potyczki pomiędzy Petrosjanem i Kortschanoim zawodnicy kopią się pod stołem tak intensywnie, że w kolejnych partiach trzeba ich oddzielić stosowną barierą. W 1851 roku po pierwszym międzynarodowym turnieju szachowym rozegranym w Londynie, Adolf Anderssen po porażce z Lionelem Kieseritzkim trafia do zakładu dla umysłowo chorych w Paryżu, gdzie umiera. Wielki polski arcymistrz Akiba Rubinstein nie był w stanie siedzieć przy szachownicy, gdy przeciwnik wykonywał ruch, nękany wyimaginowaną muchą, która przeszkadza mu w kontynuowaniu gry. Popadł w „melancholię”, którą psychologia diagnozuje dzisiaj jako pewną formę katatonii (Hartston, Wason 1984, s. 106-107). Nie jest zdolny do uczestnictwa w dalszych turniejach i ostatnie dwadzieścia lat spędza z dala od szachownicy w przygnębiającej nędzy. A pierwszy mistrz szachowy federacji FIDE Wilhelm Steinitz cierpiał na rozstrój nerwowy – zdawało mu się, że wychodzi z niego prąd elektryczny, który przesuwają figury. W wieku lat sześćdziesięciu uważał, że znajduje się w stałym kontakcie z Bogiem, którego gotów jest pokonać na szachownicy, nawet dając mu fory w postaci białego pionka i pozwalając grać białymi. Zatem kolejnym interesującym mnie ekstremalnym i perwersyjnym aspektem gry szachowej, który powinien stać się przedmiotem analiz antropologii filozoficznej szachów, byłby bardzo widoczny w literaturze motyw szaleństwa, a więc racjonalności zdeprawowanej²⁵ i próba odpowiedzi na pytanie: czy gra w szachy jest dla mnie dobra?

Erotyczność szachów

Wreszcie ostatnim elementem szachowej ontologii, na który nie znalazło się miejsce w optyce Seiferta jest Eros. *Ars amandi* tak silnie rozwijająca się w średniowieczu wykorzystuje szachy jako element intymnych kontaktów partnerów obojga płci w kilku znaczeniach:

1. Stanowią one pretekst do spotkania dwojga zakochanych – jak w starofrancuskim romansie rycerskim *Raoul de Cambrais*;
2. Otwierają kulturową przestrzeń erotyczności – przestają stanowić racjonalną grę na rzecz współzawodnictwa płci i ogniska namiętności i popędów;

²⁵ W średniowieczu sama szachownica była symbolem patologicznej racjonalności minstrela (vide: Karatsioras, 2011, s. 78).

3. Inicjują seksualny permissywizm, stając się okazją do pozamałżeńskich erotycznych spotkań także wtedy, gdy gracze nie darzą się miłością (znane w literaturze XIII wieku partie-zakłady, w których stawką jest cnota niewieścia)²⁶.

Przy czym zazwyczaj przyjmuje się tutaj wyjaśnienie historyczne: analizując wyzbycie (z definicji) miłości małżeństwo średniowieczne i samo ówczesne rozumienie istoty takiego związku oraz utrudnione kontakty kobiet z mężczyznami, nie będącymi ich mężami, szachy w naturalny sposób – jako gra wymagająca bliskiej cielesno-duchowej obecności kobiety i (obcego) mężczyzny oraz umożliwiająca komunikację pozawerbalną – przeradzały się w grę miłosną. Przy bliższej analizie dostępnych historycznych danych, wciąż brakuje jednak odpowiedzi na podstawowe pytania. Czego egzemplifikacją niech będzie następująca informacja:

„w rycerskich społecznościach Europy surowo potępiano cudzołóstwo. (...) Stąd zazwyczaj czyniono wszystko, aby zamężne kobiety nie pozostawały sam na sam z obcymi mężczyznami. Regułą było nieustanne otaczanie damy dworem i służbą. Tymczasem właśnie gra w szachy dostarczała wygodnego pretekstu do bezkarnego niepodporządkowania się zakazom takich spotkań. Pod płaszczykiem rozegrania partii szachów mogło dochodzić do sytuacji, w których mógł bez przeszkód realizować się bezpośredni kontakt dwojga graczy - osób płci przeciwnej, co sprzyjało zainicjowaniu czy rozwijaniu intymnej znajomości” (Bubczyk 2005, s. 145).

53

Autor tego fragmentu nie daje tu żadnego wyjaśnienia owego „tajemniczego” odstępstwa od restryktywnej średniowiecznej obyczajowości, która przecież dopuszczała także obecność osób trzecich w najbardziej intymnych sytuacjach (Huizinga 1967, t. I, s. 201-235).

Zakończenie

Zadaniem antropologii filozoficznej byłby namysł nad szachami jako grą przeżywaną erotyczną symboliką czy też nad tym, co uczniowie Freuda nazywają jej „libidalnością”²⁷. Łączę tym samym wymienione tu trzy jej aspekty perwersyjności i ekstremalności (wojna-przemoc-śmierć, erotyka i szaleństwo) w pewną całość i odwracam dotychczas w badaniach kulturowych szachów

26 Temat kulturowych średniowiecznych relacji pomiędzy erotyką i szachami ze szczegółami opisują prace: Robert Bubczyk, *Gry na szachownicy w kulturze dworskiej i rycerskiej średniowiecznej Anglii na tle europejskim*, Lublin 2009, Robert Bubczyk, *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późnego średniowiecza*, Lublin, 2005.

27 Przykładem tego może być praca: Norman Raider, *Chess, Oedipus and the Mater Dolorosa*, 1959.

przyjmowany porządek metodologiczny, a w zasadzie dwie jego główne postaci: afirmatywną, w której gra opisywana jest przez pryzmat jednoznacznie pozytywnych następstw uczestnictwa w tejże oraz demaskatorską, w której szachy stanowią zagrożenie dla człowieka. Chodziłoby przy tym o krytyczne korzystanie z dorobku twórcy psychoanalizy i jego filozoficzną wykładnię. Drogę w tym kierunku mogłaby wskazywać współczesna hermeneutyka (vide: Ricoeur 2008) jako najbardziej owocny przejaw przemiany, jaka dokonała się we współczesnej filozofii. Przemiany ku wyjaśnianiu i rozumieniu „faktyczności” ludzkiego życia i świata, a więc jej każdorazowo dziejowego i zawsze kulturowo-subiektywnie wyrażającego się przeżywania.

Wydaje się zatem, że współczesna filozofia, w postaci pewnych elementów ontologii fundamentalnej, hermeneutyki czy neofenomenologii (np. system filozoficzny Hermana Schmitza) pozwoliłaby stworzyć nową, pogłębianą interpretację sposobu obecności gry szachowej w formie antropologii filozoficznej szachów bądź też jej neohermeneutycznej wykładni, bazującą na narzędziach refleksji, takich jak choćby analizy zjawiska „nastrojowości”, czy też „nastawienia”²⁸ egzystującego człowieka, czy też inaczej niż u Seiferta wyrażanej „racjonalności” podmiotu²⁹.

54 Byłaby to pierwsza w literaturze filozoficznej polska „filozofia szachów”.

Chess as a Perverse Game and Extreme Sport?

Wiesław Małecki

The subject of the here presented analyzes are chess. This article is an attempt to seriously ask the questions: what chess really are? How does the game exist? What is happening with a man who play chess? These are the questions which still requires satisfying answers. The purpose of the critic of a philosophical chess theory made by Josef Seifert is to point out the need to use different achievements of modern philosophy to create a new neohermeneutic philosophy of chess. This will reveal that, in fact, it is possible to considered chess as a perverse game and extreme sport.

28 Rozumiane jako *takie odniesienie do czegoś >w którym postępowanie zostaje zaabsorbowane przez układ rzeczowy<*, (vide: Jagiełło 2011, s. 53).

29 Na poziomie języka literackiego chodziłoby tu „o stary przesąd, który utożsamia inteligencję z chłodem uczuciowym. Tak jakby inteligencja nie mogła płonąć i domagać się najwyższych wyzwań, w tym także poświęcenia własnego życia” (Martinez 2010, s. 79). W języku filozoficznym prowadziłoby to do przebadania propozycji zawieszenia pojęć „ciało”, „duch”, i analizy pewnych alternatyw - jak choćby „cielesność/świadomość ciała/bycie ciałem” i „mięso” (posiadanie ciała) w antropologii H. Plessnera.

Keywords: chess philosophy, chess psychology, Josef Seifert

Bibliografia:

- Brentano Franz, *Neue Verteidigung der spanischen Partie*, [w:] „Wiener Schachzeitung”, 1901, 4, s. 38-45.
- Bubczyk Robert, *Gry na szachownicy w kulturze dworskiej i rycerskiej średniowiecznej Anglii na tle europejskim*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2009.
- Bubczyk Robert, *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późnego średniowiecza*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2005.
- Dante Alighieri, *Boska komedia*. Raj, tłum. Edward Porębowicz, PIW, Warszawa 1965.
- Gadamer Hans-Georg, *Prawda i metoda*, PWN, Warszawa 2004.
- Giżycki Jerzy, *Z szachami przez wieki i kraje*, Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa 1960.
- Hartston Bill, Watson Peter, *The Psychology of chess*, Facts on File, New York 1984.
- Huizinga Johan, *Jesień średniowiecza*, tłum. Tadeusz Brzostowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1967.
- Karatsioras Nikolaos, *Das Harte und Amorphe. Das Schachspiel als Konstruktion- und Imaginationsmodell literarischer Texte*, Frank & Timme, Berlin 2011.
- Karłowska-Kamzowa Alicja, *Społeczeństwo średniowieczne na szachownicy życia. Studium ikonograficzne*, Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk, Poznań 2000.
- Kochanowski Jan, *Szachy*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1983.
- Kochanowski Jan, *Das Schachspiel*, Edition Rugerup, Berlin 2011.
- Krokiewicz Adam, *Zarys filozofii greckiej*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000.
- Lasker Emil, *Kampf*, Verlag für Berlin-Brandenburg, Potsdam 2001.
- Nabokov Vladimir, *Obrona Łużyna*, tłum. Eugenia Siemaszkiewicz, Wydawnictwo MUZA SA, Warszawa 2012.
- Pastoureau Michel, *Średniowieczna gra symboli*, tłum. Hanna Igalson-Tygielska, Oficyna Naukowa, Warszawa 2006.
- Seifert Josef, *Schachphilosophie. Ein Buch für Schachspieler, Philosophen und >Normale< Leute*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 1989.
- Pérez-Revente Arturo, „Szachownica flamandzka”, Muza, Warszawa 2009.

Netografia:

http://www.opoka.org.pl/biblioteka/P/PS/idziemy201047_szachy.html;
dostęp: 09.06.2018

Od niedźwiedzia do misia-zabawki: w stronę gadżetu popkultury

Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź¹

Na wstępie pragnę podkreślić, że przedmiotem moich zainteresowań jest proces przemian, który doprowadził do przeobrażenia niedźwiedzia – groźnego „króla” puszczy, gór i lasów półkuli północnej – w misia-zabawkę, nierozzerwalnie związaną z dzieckiem i dzieciństwem. Temat to ważny, lecz wciąż jeszcze mało rozpoznany. Jak dowodzą badacze, „niedźwiedź, największy z drapieżników ziem północnych, towarzyszący ludziom od czasów jaskiniowych i do dziś zachowujący szczególną pozycję w ludzkiej wyobraźni” (Kiersnowski 1990, s. 5), funkcjonował w kulturze tradycyjnej, wzbudzając lęk, podziw i szacunek oraz zadomowił się nie tylko w literaturze dla dzieci, wywołując radość, ale i zajął nowy obszar w kulturze popularnej.

Niedźwiedź zajmował (i nadal zajmuje) ważne miejsce nie tylko w kulturze europejskiej. Jak wynika z przeprowadzonej analizy, stosunek człowieka do tego największego z lądowych drapieżników miał charakter ambiwalentny. Bezsprzecznie z jednej strony niedźwiedź budził lęk, dlatego czczono go,

57

¹ **Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź** – kulturoznawca, folklorystka, doktor nauk humanistycznych w zakresie kulturoznawstwa (Wydział Filologiczny Uniwersytetu Opolskiego). Nauczycielka j. polskiego z uprawnieniami logopedycznymi (zatrudniona w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Rudnie, woj. śląskie), współpracująca naukowo z Katedrą Kulturoznawstwa i Folklorystyki Uniwersytetu Opolskiego. Autorka książki *Tradycyjne oraz współczesne zabawy i gry dziecięce* (Wrocław 2012), wielu artykułów naukowych i popularnonaukowych o tradycyjnych oraz współczesnych zabawkach i zabawach dziecięcych. Organizatorka Ogólnopolskiego Konkursu Literacko-Artystycznego „Magiczny świat zabawek” odbywającego się pod patronatem honorowym Rzecznika Praw Dziecka. Zainteresowania naukowe: tradycyjna i współczesna kultura, dziedzictwo kulturowe Górnego Śląska, subkultury środowiskowe (głównie dzieci i nastolatków).

nie wolno było głośno wypowiadać jego nazwy; z drugiej – zabijano go dla rozmaitych pożytków albo też hodowano i tresowano. Trafnie tę sytuację charakteryzuje Borys Uspieński pisząc, iż niedźwiedź „może występować w dwóch przeciwstawnych funkcjach: może kojarzyć się z siłą nieczystą lub też może być odbierany odwrotnie – jako święte zwierzę, przepędzające siły nieczyste” (Uspieński 1985, s. 149-150). Dziki, groźny, potężny, silny niedźwiedź stopniowo zaczął być odbierany jako stereotyp zwierzęcia niekształtnego, ociężałego i lubiącego miód, stąd współcześnie symboliczne znaczenie niedźwiedzia często odchodzi w zapomnienie, ustępując miejsca tworowi popkultury, czyli misiowi. Zmiana o charakterze mentalnościowym znajduje swe odbicie w języku. W relacjach prasowych, podobnie jak w mowie potocznej, terminy „niedźwiedź” i „miś” funkcjonują jako synonimy i tylko co pewien czas konkretne przykłady medialne zdają się przypominać odbiorcom, że niedźwiedź jest dzikim zwierzęciem, a spotkanie z nim może być niebezpieczne (np. *Grizzly Man* – film Wernera Herzoga odwołujący się do tragicznej śmierci Timothy`ego Treadwella – badacza zwierząt i miłośnika niedźwiedzi, zagryzionego przez tego drapieżnika). Można zauważyć ponadto próbę przywrócenia niedźwiedziowi jego dostojności i powagi, np. poprzez akcję o charakterze edukacyjnym pt. *Niedźwiedź to nie miś!* prowadzoną przez ekologów oraz pracowników polskich parków narodowych w celu uświadomienia turystom, że spotkanie z niedźwiedziem na szlaku stanowi dla człowieka realne zagrożenie.

Miejsce niedźwiedzia w kulturze: kierunki zmian

W języku łacińskim powszechne było słowo *ursus* (-m) na określenie niedźwiedzia, będącego synonimem dzikiego zwierzęcia (*Słownik łacińsko-polski...* 1965, s. 520). Warto zauważyć, że pojęcie to nie przyjęło się wśród Słowian, którzy określali niedźwiedzia jako tego, który lubi miód, czyli *медведь* (*Russko-polskij słowar...* 1964, s. 334). W języku słowackim nazywa się tego drapieżnika *medved'* (Jurczak-Trojan 2005, s. 409), w czeskim – *medvěd* (*Polsko-český slovník ...* 1999, s. 616), a w litewskim *lokys* – oblizujący się (Talmantas 1955, s. 190). W językach germańskich także przyjęły się formy opisowe, np. angielska *bear* czy niemiecka *der Bär*, odwołujące się do brunatnej barwy jego sierści. Jak dowodził Aleksander Brückner, jeszcze w czasach Mikołaja Reja powszechna była nazwa *miedźwiedź*, czyli miodojad. Zdrobniele zaś zwierzę to określane było mianem *mieszka* (Brückner 2000, s. 360). Władysław Kopaliński utrzymywał, że nazwa „niedźwiedź” jest eufemizmem stosowanym w obawie przed „wywołaniem” niebezpiecznego zwierzęcia (Kopaliński 1985, s. 749). Już samo wypowiadanie jego „imienia” mogło bowiem być niebezpieczne, toteż starano się niepotrzebnie go nie

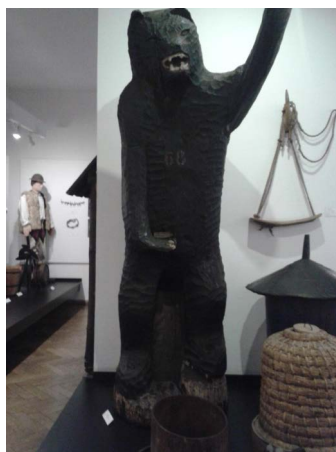
wymawiać. Wszak drapieżnik ten mógł wyrządzić krzywdę człowiekowi, a nawet zabić go (Oesterreicher-Mollwo 1992, s. 104). Stosowanie substytutu imienia – jak sądzę – świadczyło nie tylko o próbie uniknięcia zagrożenia, ale także o chęci zapanowania nad niebezpieczeństwem.

Niedźwiedź zajmował i nadal zajmuje poczesne miejsce w kulturze wielu krajów prawdopodobnie dlatego, że uchodził on za istotę mediacyjną. Już w paleolicie na półkuli północnej kult tego groźnego ssaka był bardzo rozpowszechniony. Podania wierzeniowe na jego temat przetrwały w tradycji ustnej do współczesności. Być może powodem był antropomorfizm. Bliski był niedźwiedź zarówno człowiekowi, jak i nieprzejednanym siłom przyrody. Przekraczanie natury zwierzęcia: możliwość przybrania pionowej postawy ciała, zdolność manipulowania małymi przedmiotami i zbieranie miodu czyniło go wszak podobnym do człowieka (Strządała 2013, s. 119-123). Zwłaszcza w kulturach łowieckich ludów Północnej i Środkowej Azji oraz Europy zajmował on miejsce szczególne: uważany był za „króla” zwierząt, przypuszczalnie z tej przyczyny, że w tej strefie klimatycznej jest do dziś największym i najgroźniejszym drapieżnikiem. U Germanów samotna walka młodzieńca z niedźwiedziem stanowiła rytuał inicjacyjny, czyniący z chłopca mężczyznę. Przez Celtów niedźwiedź traktowany był jako „władca” wszystkich zwierząt (Pastoureau 2006, s. 75). Temu drapieżnikowi przypisywano demoniczne koligacje, stąd oczywistą konsekwencją musiała być obawa o skutki spotkania z nim. Bułgarzy oddawali mu cześć we wspomnienie św. Andrzeja (30 listopada). Gotowali wówczas potrawę z kukurydzy, bobu, soczewicy i zbóż. Część tej charakterystycznej strawy rzucali z dachu na ziemię, wypowiadając magiczną formułę słowną: „bądź przy dobrym zdrowiu, babo Meco! Na, tobie niedźwiedziu, gotowaną kukurydzę, nie jedz surowej i nie pożeraj bydła i ludzi” (Moszyński 1967, s. 575-576). Przywołane powyżej przykłady świadczą o tym, że niedźwiedzia darzono szacunkiem i bano się go, stąd stosowano przeróżne zabiegi mające chronić przed nim ludzi.

W analizach semiotycznych wszystko, co miało dwuznaczny charakter, kojarzone było z zaświatami oraz transgresyjnym *sacrum*. Stąd też poszczególne części ciała tego zwierzęcia pojawiały się w praktykach magicznych bądź były wykorzystywane jako skuteczne *antidotum* na różnego rodzaju dolegliwości. Jak oceniła Barbara Bazielić, „od niepamiętnych czasów pożytki z niedźwiedzia były liczne i różnorodne” (Bazielić 2003, s. 232). Słowianie południowi wierzyli, że zwierzę to może wypędzić dolegliwości z ciała, stąd chorego człowieka zanoszono do lasu, aby tam drapieżnik nadepnął go. Spano też na skórach niedźwiedzych, aby ustrzec się złych mocy i chorób (Moszyński 1967, s. 574). Wierzono, że uzdrowicielskie znaczenie mają niemal wszystkie części ciała tego drapieżnika, np.: wątroba, żółć, krew, oczy, mózg, mięso, sierść, sadło. Za najbardziej cenne trofea pod względem magicznym

uchodziły zęby i pazury niedźwiedzie, które jako amulety miały chronić od chorób i różnego rodzaju nieszczęść. Te osobliwe naszyjniki rozpowszechnione były w Euroazji i Ameryce Północnej oraz wśród Słowian jeszcze we wczesnym średniowieczu (Kiersnowski 1990, s. 55-57). Znaczenie magiczne przypisywano ponadto łapom niedźwiedzia, które – według wierzeń – zakopane pod progiem lub pod podłogą miały spowodować, że kury będą znosić więcej jaj (Kiersnowski 1990, s. 57; Bazieli 2003, s. 232). Powyższe ustalenia korespondują z przekonaniem rozpowszechnionym również współcześnie wśród Buriatów tunkijskich oraz okijskich, którzy uważają, że łapa niedźwiedzia zawieszona nad drzwiami wejściowymi stanowi najlepszy amulet ochronny przed złymi mocami. Uzasadnienie tych przekonań Buriaci odnajdują w buddyjskich tekstach oraz obrazach (Belyaeva 2009, s. 186-265).

Co ciekawe, z podobnym zapatrywaniem, jakoby łapa niedźwiedzia miała stanowić zaporę dla złych mocy, zetknęłam się, prowadząc badania terenowe na Opolszczyźnie. Informatorzy z okolic Zdzeszowic utrzymywali, że słomiana „łapa niedźwiedzia” symbolizuje szczęście ogniska domowego, ma tym samym właściwości apotropeiczne. Warto tutaj podkreślić, że ślady myślenia magicznego, sięgającego korzeniami do czasów pogańskich, widoczne są np. w sztuce ludowej (Jackowski 2002, s. 51). Nieprzypadkowo ule figuralne przybierały (i często nadal przybierają) kształt dorodnego niedźwiedzia (zob. fot. 1). Drapieżnik miał chronić miód oraz pszczoły. Współcześnie z kolei słomiany miś (już nie niedźwiedź) z barylką miodu może stanowić dekorację stoiska, na którym sprzedawany jest miód i inne wyroby pszczelarskie, np. na kiermaszach, jarmarkach lub festynach.



1. Ul figuralny – niedźwiedź (Muzeum Etnograficzne im. S. Udzieli w Krakowie, 2014 r.);
źródło: archiwum informatora Michała Sobika.

Ciekawym źródłem wiedzy o recepcji niedźwiedzia w drugiej połowie XVII wieku są traktaty przyrodniczo-łowieckie Jakuba Kazimierza Haura. W traktacie XX zatytułowanym *O zwierzu dzikim ziemnym, który w puszczach, borach, lasach, gajach, w pustyniach i w osobliwym zwierzyńcu przebywa i biesiaduje* na temat niedźwiedzia czytamy: „ta bestya jest w sobie silna i mocna, ile w swoich łapach, na północnych krajach, gdzie są gęste lasy i bory, rad przebywa, w zimnych krajach się chowa i biesiaduje; ma moc wielką w barkach, mnoży się zimie, potrawa z niego do strawienia trudna i niezdrowa (...)” (Haur 2001, s. 125-126). Autorka przywołuje wierzenie, zgodnie z którym młody niedźwiedź miał rodzić się jako niekształtna bryła, dopiero samica, liżąc go, nadawała mu kształt. Zarejestrował on też informację o leczniczych właściwościach poszczególnych części ciała tego ssaka: i tak np. oczy (koniecznie wyłupione) – zgodnie z ówczesnymi przekonaniami – zawieszone na lewym ramieniu łagodziły objawy febry, z kolei prawe oko niedźwiedzie wyłupione i wysuszone, zawieszone na szyi dzieci, miało odpędzać „moce nieczyste”, spełniało więc funkcję apotropeiczną. Żółć była pomocna na wszelkiego rodzaju paraliże, sadło wymieszane z sierścią miało być skuteczne na porost włosów oraz na choroby skóry głowy (Haur 2001, s. 128-129). Chęci zdobycia upragnionej części ciała niedźwiedzia nie mógł powstrzymać nawet strach przed tym groźnym drapieżnikiem.

61

Niedźwiedź był (i jest) również „obecny” w wielu zwyczajach i obrzędach. Można podkreślić tu, że zwierzę to było centralną postacią obchodów kołędniczych, zapustnych oraz obrzędów wczesnowiosennych. W południowej Polsce oraz Rzeszowszczyźnie, w okolicy Gorlic (woj. małopolskie), części Ziemi Sądeckiej i na Podhalu w okresie świąt Bożego Narodzenia odwiedzano domy „po kołędzie”, składając życzenia powodzenia oraz urodzaju. Istotne miejsce w tych pochodach kołędniczych zajmowały różne postaci animalne, takie jak np.: koń, krowa, baran, cielę, gęś oraz niedźwiedź (Ogrodowska 2000, s. 256).

Kołędowanie, którego najważniejszą postacią był mężczyzna przebrany za niedźwiedzia, charakterystyczne było dla wielu regionów Polski. Jak utrzymuje Barbara Ogrodowska, czasem na słomianym powrozie lub łańcuchu prowadził niedźwiedzia Cygan-niedźwiednik. „Zwierzę” popisywało się tańcem, ukłonami, a w zamian otrzymywało dary: jedzenie i wódkę. Wraz z tą postacią zoomorficzną kroczyli inni bohaterowie, m.in.: Żyd, woźnica, strażak, lekarz, panna młoda, policjant, małpa, diabeł etc. (Ogrodowska 2000, s. 125-126). Można oceniać, że niedźwiedź był traktowany jako symbol sił witalnych i nieprzemijalności życia.

Andrzej Brencz, badając przemiany, jakim podlegały pochody zapustne w Wielkopolsce w XIX i XX wieku, ustalił, że nie zawsze najważniejszym bohaterem był tu niedźwiedź, np. w północnej i północno-wschodniej części tego regionu, mimo że uczestniczył w orszaku, to najistotniejszą postacią

była koza. Z kolei w Wielkopolsce wschodniej oraz południowo-wschodniej wprowadzono modyfikację, np. prócz niedźwiedzia w orszaku kroczyli: listonosz, lekarz, policjant oraz urzędnicy (kierownik, dyrektor) (Brencz 2006, s. 120-122). W tym regionie charakterystyczne były ponadto pochody z niedźwiedziem, tzw. *muradyny* lub *ziandary*, praktykowane w Poniedziałek Wielkanocny. W pochodzie obrzędowym młodzieniec w stroju z grochowin (przypisywano im właściwości magiczne) prowadzony był po domach, a jego właściciel zbierał datki „na niedźwiedzia”. Towarzyszył im orszak, w skład którego wchodził m.in.: dziad, baba, kominiarz, koń oraz diabeł. Grupa obrzędowa wędrowała po domach, domagając się darów i wygłaszając formuły życzeniowe (Brencz 2006, s. 196-122). Następnie młodzieniec zdejmował grochowiny, które topiono w rzece, jako znak pożegnania zimy (czasu smutku i królowania śmierci) i powrotu wiosny (czasu radości i życia). Działał tu więc mechanizm składania kolektywnej ofiary. Niedźwiedź był ucieleśnieniem sił zła i śmierci, dlatego musiał zginąć.

Współcześnie, czyli na początku XXI wieku, *muradyny* traktowane są jako barwne widowisko uliczne, a zakończeniem obchodów z niedźwiedziem jest huczna zabawa taneczna w karczmie (Ogrodowska 2000, s. 126). Dominują

62

tym samym aspekt ludyczny i funkcja integracyjna zwyczaju.

Kazimierz Moszyński zwracał uwagę, że na wiosnę witano niedźwiedzia, gdyż podobnie, jak przyroda, budził się on do życia ze snu zimowego (Moszyński 1967, s. 573-576). W tym kontekście nie sposób pominąć znanych już w XVIII wieku, a popularnych jeszcze po II wojnie światowej (praktykowanych również współcześnie, choć w zmienionej formie) na Górnym Śląsku, a szczególnie na Śląsku Opolskim, pochodów „niedźwiedników”, „ostatkorzy”, „bachusów” z maszką obrzędową, czyli tzw. berem, misiem lub niedźwiedziem (Hajduk-Nijakowska, Smolińska 2010, s. 176) (zob. fot. 2). Człowiek przebrany za zwierzę, w stroju z grochowin lub w kożuchu odwróconym włosiem na zewnątrz wraz z orszakiem wędrował od domu do domu, składał życzenia, wyrządzał szkody, odprawiał z gospodynią taniec na urodzaj, zaklinając ziemię, by dawała obfite plony.



2. Krampskie Bery z Krępnej na ulicach Gogolina (1998 r.);
źródło: archiwum prof. Teresy Smolińskiej.

Często wraz z niedźwiedziem w orszaku kroczyli: muzykanci, kominiarz, Cyganka, diabeł, śmierć, ksiądz, lekarz, policjant, para nowożeńców oraz rzeźnik (*masorz*) bądź leśniczy (*feszter*), prowadzący na postronku niedźwiedzia – ucieleśnienie zła (Pośpiech 1987, s. 130-137). Ten barwny korowód był przyjmowany przez gospodarzy, co wiązało się z wiarą, że przynosił on szczęście, przepędzał ponadto złe duchy, zapewniał powodzenie, bogactwo i – co najistotniejsze – gwarantował obfite plony. Zwierzę, budzące się ze snu na wiosnę, było symbolem sił żywotnych, a jego unicestwienie stanowiło odcięcie się od zła i przywołanie mocy witalnych (Godula 1994, s. 87-88). Na niedźwiedziu kumulowała się nienawiść społeczna, która wynikała z przekonania, że mógł on stać się niebezpieczny dla całej wspólnoty. Działał tu więc scharakteryzowany przez René Girarda mechanizm zrzucania winy na tzw. „kozła ofiarnego” (Girard 1991, s. 5-35). Rodzi się w tym miejscu elementarne pytanie: dlaczego to właśnie niedźwiedź stał się „kozłem ofiarnym” i jemu przypisywano stereotypy oskarżycielskie? Jakie było kryterium wyboru ofiary? W dziejach kultury można doszukać się wielu przypadków wyboru na ofiarę istot wzbudzających lęk, bowiem strach zwiększa niechęć społeczną. Być może przyczyną obciążania odpowiedzialnością właśnie niedźwiedzia jest fakt, że uważany był on za istotę mediacyjną, żyjącą na pograniczu dwu światów: ludzi i zwierząt, na styku *sacrum* i *profanum*, przez co budził obawy. Jego ambiwalentne cechy i medacyjny charakter traktowane były jak stygmaty ofiarnicze. W tej sytuacji nie wystarczyło wyrzucenie ofiary poza obręb wspólnoty, należało ją unicestwić, aby mieć pewność, że zło nie będzie już

zagrozało ludziom. Poprzez skrupulatnie realizowane poszczególnych etapów schematu kolektywnej przemocy następowało rozładowanie agresji, dlatego też wodzenie niedźwiedzia wpisywało się w ramy obrzędu prześladowczego (Girard 1991, s. 5-85). W kontekście pierwotnego obrzędu wodzenia niedźwiedzia, istotne znaczenie miało przekonanie, iż ofiara funkcjonowała tu w charakterze symbolicznym. Wiadomo wszak, że obrzęd ten powtarzany był co roku. Współcześnie nadal funkcjonuje on, ale w formie widowiskowej. Co więcej, w niektórych miejscowościach w korowodzie kroczą dwa niedźwiedzie: tegoroczna ofiara oraz mały niedźwiedź, który zajmie jej miejsce w przyszłym roku (Lach 2000, s. 133-140), co gwarantuje ciągłość tradycji.

Ta dawna forma obrzędowa, pielęgnowana współcześnie w wielu środowiskach wiejskich oraz małomiasteczkowych Śląska Opolskiego, głównie z inspiracji nauczycieli oraz pracowników domów kultury, przybiera kształt spektaklu ulicznego (Dąbrowska 1989, s. 64-68; Hajduk-Nijakowska, Smolińska 2010, s. 176-177; Jasiński 1998, s. 125-130; Lach 2000, s. 140). Badacze podkreślają, że „tradycyjny obrzęd staje się widowiskiem, skonwencjonalizowanym spektaklem, w którym obowiązują zespoły chwytów, gestów, określone stroje (...). Pierwotna symbolika zwyczajów i obrzędów agrarnych, zarówno dla współczesnych aktorów, jak i widzów, jest już (...) nieczytelna” (Hajduk-Nijakowska, Smolińska 2010, s. 176-177). Wraz z przeobrażeniem obrzędu w widowisko zmienia się także sposób recepcji niedźwiedzia, który nie wzbudza już lęku, ale śmiech. Postępująca globalizacja, umasowienie kultury oraz jej komercjalizacja spowodowały, że obecnie współwystępują z sobą elementy kultury tradycyjnej ze zjawiskami typowymi dla kultury popularnej. Procesowi przemian podlegało (i wciąż podlega) także zwyczajowe wodzenie niedźwiedzia.

Kolejnym etapem przeobrażenia dawnego obrzędu w widowisko o charakterze ludycznym jest popularny Regionalny Przegląd Grup Obrzędowych „Wodzenie Niedźwiedzia” (odbywa się on w trzech miejscowościach Opolszczyzny: w Gogolinie, Tarnowie Opolskim i Zdieszowicach). Grupy aktorów-amatorów występują na scenie przed profesjonalną komisją. Ich popisy artystyczne poprzedzane są licznymi próbami, a teksty i gra są wyuczone, stroje – szyte specjalnie na tę okazję. Co prawda, niedźwiedź nadal przyjmuje rolę kozła ofiarnego, obwiniany jest o rozmaite klęski (nie tylko lokalne, regionalne, ale i krajowe oraz międzynarodowe), jednakże jego symboliczne znaczenie w tym kontekście nie jest już czytelne dla uczestników. Pierwotna groza zmienia się po prostu w zabawę, o czym świadczy pojawianie się rozbudowanych wątków komicznych i satyrycznych oraz zachęcanie do wspólnej zabawy (Hajduk-Nijakowska, Smolińska 2010, s. 176-177).

Widowiskowego charakteru wodzenia niedźwiedzia dowodzi ponadto fakt popularyzowania tej inscenizacji m.in. przez pracowników Muzeum Wsi

Opolskiej w Opolu (<http://www.muzeumwsiopolskiej.pl/node/322>; dostęp: 02.09.2014). Już nie przestrzeń wiejska jest domeną jej działalności, ale również miejska (pojawienie się niedźwiedzia w centrach handlowych, w murach Uniwersytetu Opolskiego w Opolu).

O zabawowym charakterze dawnego obrzędu i jego centralnej postaci, czyli niedźwiedzia, świadczy funkcjonowanie wodzenia w świecie wirtualnym. Na podstawie przeprowadzonych badań oceniam, że coraz częściej członkowie poszczególnych zespołów zakładają strony internetowe poświęcone swej działalności scenicznej (http://www.ospkrepna.pl/krampskie_bery_pl/index.html; dostęp: 27.03.2015). Kwerenda w Internecie potwierdziła, że współcześnie wodzenie przybiera formę ludyczną:

W najbliższy weekend mieszkańcy powiatu mają świetną okazję poznania tradycyjnego „Wodzenia Niedźwiedzia”. 28 i 29 lipca w Steblowie z okazji 50-lecia tej tradycji odbędzie się huczna zabawa, na którą w imieniu organizatorów serdecznie zapraszamy. (<http://www.powiatkrapkowicki.pl/2012/07/wodzenie-niedzwiedzia-w-steblowie/>; dostęp: 02.09.2014).

Chciałabym tu zwrócić uwagę na fakt, że uroczystość „50-lecia tej tradycji” nie została zorganizowana w okresie zapustnym, ale w lipcu, stając się tym samym jedną z wielu atrakcji wakacyjnych. Sądzę, że organizatorom przyświecała głównie chęć zaproszenia do udziału w „zabawie” jak największej liczby osób. Czytelny staje się tym samym zanik funkcji vegetacyjnej na rzecz ludycznej. Obecnie – choć wodzenie przybrało formę *performansu* i funkcję ludyczną – nadal praktykowane jest ze względu na potrzeby współuczestnictwa w życiu wspólnoty lokalnej, stanowi czynnik integrujący ją. Funkcja integracyjna stała się więc – obok ludycznej – dominującą. Coroczne *beranie* rozwija i utrzymuje tożsamość grupy etnicznej. Jest ono „osadzone” w lokalnym systemie wartości. Organizację wodzenia niedźwiedzia postrzegam więc jako bardzo interesującą i wartościową próbę dbałości o własną tożsamość w globalizującym się świecie. Wodzenie wciąż zawiera bowiem przesłanie na temat norm, zachowań społecznych w sytuacjach istotnych, określa stosunek człowieka do ziemi i otaczającego go wszechświata (Simonides 1991, s. 263-266), stąd odnieść można je do zaproponowanej przez Waldemara Kuligowskiego „koncepcji dynamicznej tradycji”. Jest to bowiem zjawisko, które rozwijając się, włącza w swój obręb nowe treści, jednakże nadal deponuje walor tradycji (Kuligowski 2007, s. 16).

Przyczyny angażowania się ludzi w przygotowania do wodzenia oraz chęć uczestnictwa w nim wynikają z faktu, że jest ono alternatywą dla kultury adresowanej dla odbiorców masowych. Co więcej – jak utrzymuje Dorota Simonides – uczestnictwo w wodzeniu niedźwiedzia daje jednostce niewątpliwie

poczucie bezpieczeństwa i stabilizacji, które wypływają z przekonania, iż wypełnianie określonych, nakazanych tradycją czynności zagwarantuje „zabezpieczenie” ze strony „siły wyższej” (Simonides 1991, s. 263-266). Ciągłej popularności wodzenia niedźwiedzia (w formie widowiskowej) upatrywać można w tym, że coraz częściej człowiek żyjący w społeczeństwie postmodernistycznym, zwraca się w stronę tradycji, szukając w niej oparcia i stabilizacji oraz odwołania do niepodważalnych wartości.

Przeobrażenia, jakim podlegają obrzędy, wynikają ze zmian ogólnocywilizacyjnych. Przekształcił się tym samym sposób odbioru tej charakterystycznej maski obrzędowej. Wraz ze zmianą obrzędu w swoisty *happening*, nastąpiło zbanalizowanie postaci niedźwiedzia. Badanie funkcjonowania starej formy obrzędowej oraz jej centralnej postaci, czyli niedźwiedzia, we współczesnej kulturze może być dla antropologa ciekawe z tego względu, że ujawnia mechanizmy myślenia członków danej wspólnoty oraz ich wizję świata i światopogląd, przez co w zasadniczy sposób wzbogaca wiedzę o człowieku.

66

Warto dodać w tym miejscu, że niedźwiedź był także postacią centralną rytuałów magicznych, w których istotne znaczenie spełniało koło, czyli figura o znaczeniu magicznym. Koło obwarowane było i wciąż jest bogactwem znaczeń naddanych (Tresidder 2005, s. 87). Figura ta tworzy przestrzeń zamkniętą, można w niej wydzielić to, co znajduje się wewnątrz, a więc centrum, ograniczone od „reszty świata”. We wnętrzu koła powstaje przestrzeń o magicznych właściwościach, zmieniająca status tego, kto w nim przebywa (Kowalski 1998, s. 231). Świadectwem funkcjonowania obrzędu, którego głównym bohaterem był dawniej właśnie niedźwiedź, odnaleźć można współcześnie w subkulturze dzieci, w znanej powszechnie zabawie pt. *Stary niedźwiedź mocno śpi* (Kaczmarczyk 2012, s. 86-88). Przykład ten jednoznacznie dowodzi słuszności przekonania wielu etnologów, którzy wywodzą poszczególne formy zabaw z różnorodnych obrzędów, rytuałów i mitów. Ich zdaniem są one efektem desakralizacji zjawisk, wchodzących w sferę *sacrum*. Przyczyn zmian upatrują wubożeniu obrzędów i ich funkcji (Węglarz 1999, s. 199-200; Simonides 1985, s. 14-15, 29-39; Olszewska 2005, s. 63-74). Badacze wywodzą zabawy dziecięce nie tylko z dawnych obrzędów, ale łączą je bezpośrednio z magią, wróżbami, mitami i legendami (Maj 1998, s. 21-26). Dowodem potwierdzającym przekonanie o magicznej bądź religijnej genezie zabawy pt. *Stary niedźwiedź mocno śpi* są formuły słowne recytowane współcześnie przez dzieci:

„Stary niedźwiedź mocno śpi. (x2)
 My się go boimy,
 Na palcach chodzimy,
 Bo jak wstanie,

To nas zje!
 Pierwsza godzina – niedźwiedź śpi,
 Druga godzina – niedźwiedź sapie,
 Trzecia godzina – niedźwiedź łapie!”

Po wypowiedzeniu ostatnich słów, wszystkie dzieci rozbiegają się i zaczynają uciekać przed rozbudzonym niedźwiedziem, który – wychodząc z koła – jest niebezpieczny. Osoba, która zostanie schwytana, staje się nowym niedźwiedziem i wchodzi do środka koła, przyjmując odmienną rolę. W piosence *Stary niedźwiedź mocno śpi* czytelne jest nie tylko odwołanie do dawnego obrzędu, ale i strach przez „królem” puszczy, gór i lasów. Pierwotna powaga obrzędu współcześnie ustępuje miejsca spontanicznej zabawie, a transcendentne zaklęcia magiczne wywołują uśmiech na dziecięcych twarzach, dlatego że niedźwiedź zaczął być coraz bliższy światu dzieci, aż wszedł do niego na stałe w postaci pluszowej maskotki. Taki miś (już nie niedźwiedź) nie może wzbudzać grozy i nawet jeśli dzieci śpiewają w jednym z wątków zabawowych: „my się go boimy”, to i tak niedźwiedź wywołuje śmiech a nie strach. Obecnie już tylko w zabawie w kole pt. *Stary niedźwiedź mocno śpi* znajdujemy ślad pierwotnego obrzędu. Ta charakterystyczna zabawa – co

67

Ważnym kontekstem dla miejsca niedźwiedzia w kulturze jest odwołanie do tradycji chrześcijańskiej, w której zwierzę to należało do postaci demonologicznych. Było ono uosobieniem sił zła, gniewu, a także grzechu, obżarstwa oraz samego diabła (Bazielich 2003, s. 235). Warto choć wspomnieć o tym, że już w XI stuleciu nastąpiła istotna zmiana w społecznej recepcji tego drapieżnika: niemal w całej Europie Łacińskiej lew zaczął „dominować” nad niedźwiedziem, by w XII wieku wyeliminować go niemal całkowicie, głównie za sprawą Kościoła katolickiego – jak ustalił Michel Pastoureau. W taki sposób badacz objaśnił proces degradacji niedźwiedzia na rzecz lwa: „w tym celu uruchamia (Kościół katolicki – B. K.-G.) trzy procedury: niedźwiedź najpierw zostaje utożsamiony z diabłem, następnie poskromiony, a w końcu ośmieszony” (Pastoureau 2006, s. 72). Był to długotrwały, następujący stopniowo proces, a jego skutki widoczne są dziś, m.in. w postaci zbanalizowanej formy, czyli misia – maskotki dziecięcej.

Osobnej uwagi wymaga miejsce niedźwiedzia w folklorze słownym. Jest on bohaterem wielu bajek. Ludowe wierzenia o pochodzeniu tego zwierzęcia wyeksponowane zostały w bajce ajtiologicznej (T 2502). Pewien niedowiarek

założył kozuch futrem do góry i zaczął chodzić na czworakach oraz ryczeć, aby przstraszyć Pana Boga, który odwiedził jego wieś. Bóg za karę sprawił, że pozostał takim na zawsze, zmieniając go tym samym w niedźwiedzia (Stomma 2002, s. 262). W innej bajce otrzymujemy wyjaśnienie, dlaczego zwierzę to ma krótki ogon i uszy: kiedy niedźwiedzia ciągnięto do miodu, oberwano mu uszy, a kiedy od miodu – ogon (Kopaliński 1985, s. 749).

Julian Krzyżanowski w katalogu *Polska bajka ludowa* w układzie systematycznym (Krzyżanowski 1962) zarejestrował wiele przykładów bajek, których bohaterem jest właśnie niedźwiedź. W bajkach magicznych eksponowana jest siła zwierzęcia oraz jego dostojność i szacunek, jakim darzy go człowiek. Jest on istotą dziką a przez to niebezpieczną. Co warte podkreślenia, niedźwiedź ukazany jest tu jako jeden z najpotężniejszych, w sensie fizycznym bohaterów bajkowych. Jako obiekt kultu – budził respekt (wszak w bajkach tego typu czytelne są odwołania do ludowych wierzeń), ponieważ „w bajce magicznej niedźwiedź ujawnia (...) groźną, zgubną dla człowieka naturę” (Krzyżanowski 1962, s. 176). Co więcej, jest on także postacią zaświatową, bo zapada zimą w stan hibernacji, co podnosi jego status. Teksty tego rodzaju nie mają charakteru komicznego, bowiem idzie tu o zaakcentowanie jednoznacznej wymowy moralnej, stąd dominuje aspekt dydaktyczny.

68

Według Jolanty Ługowskiej w sposób wręcz wzorcowy działają tu prawa zgodne z ludowym poczuciem sprawiedliwości: dobro zwycięża, zło zostaje ukarane (Ługowska 1981, s. 21). Jako istotna jawi się kwestia stosunku człowieka do niedźwiedzia. Niektóre ludy Północy uważały zwierzę to za przodka *homo sapiens* (Bazielich 2003, s. 235). Wymownym przykładem tego, że niedźwiedź w bajkach magicznych może przybierać postać ludzką jest *Narzeczony-niedźwiedź* (T 426). W bajce tej dziewczyna przyjmuje do chaty niedźwiedzia, który następnie ratuje ją przed złym karłem i zmienia się w królewicza. W innej bajce magicznej chłop zostaje zaklęty przez teściową w niedźwiedzia i przez dziesięć lat musi tułać się po świecie wraz ze skomorochem. Dopiero po upływie tego czasu odzyskuje ludzką postać (T 457). Niedźwiedzia z człowiekiem mógł łączyć ponadto osobliwy rodzaj relacji o charakterze erotycznym i emocjonalnym (Haur 2001, s. 126-127)². W bajkach magicznych czytelna staje się wysoka pozycja tego drapieżnika: człowiek i niedźwiedź

2 Haur np. rejestruje dwie „zasłyszane historie”. Pierwsza jest o kobiecie odnalezionej przez myśliwych w gawrze niedźwiedziej. Zwierzę miało pojmać, a następnie opiekować się nią. Druga „historia” dotyczyła siedmioletniego chłopca, którego wychowywały niedźwiedzie. Nie potrafił on mówić ani chodzić w pozycji pionowej. Rzecz miała mieć miejsce na Litwie. Niedźwiedziowi przypisywano również właściwości wampiryczne: obwiniano go o wysysanie krwi z ludzi (głównie kobiet) oraz z bydła. Nie można pominąć też „ludzkich odruchów” tego niebezpiecznego zwierzęcia: jak podaje Haur, miało ono pogrzebać ciało człowieka niesłusznie skazanego na szubienicę za rozbój (Haur, s. 126-127).

funkcjonują na równych prawach, stając się równoprawnymi bohaterami.

W bajkach zwierzęcych z kolei ujawnia się głównie głupota tego zwierzęcia, np. w bajce *Niedźwiedź i korzeń* (T 5) drapieżnik ten łatwo daje się przechytrzyć lisowi. Ma on sposobność, aby złapać lisa, ale w swej naiwności wierzy mu, że chwycił korzeń a nie lisią łapę. Innym razem niemądry niedźwiedź za namową przebiegłego lisa wkłada łapy w rozszczepiony pień i zostaje w ten sposób uwięziony (T 38). O łatwowierności niedźwiedzia świadczy dobitnie fakt, że pozwala przechytrzyć się lisowi, kiedy ten obiecuje zaprowadzić go do miodu. Ostatecznie za swą głupotę i łakomstwo zostaje ukarany, ponieważ lis kieruje go wprost do gniazda os (T 49). Tych kilka przykładów wystarczy, aby wysnuć wniosek, że niedźwiedź jest postacią komiczną, narażoną na liczne pobicia, a nawet śmierć z ręki człowieka bądź innego zwierzęcia. Przeciwnicy bezwzględnie wykorzystują jego łatwowierność. Naiwność zwierzęcia zostaje wyolbrzymiona poprzez zastosowanie zasady kontrastu i wprowadzenie bohaterów antagonistycznych: głupiemu niedźwiedziowi przeciwstawia się sprytnego lisa. Takie zetknięcie dwu różnych charakterów jest często źródłem komizmu (sytuacyjnego, słownego, postaci). Co istotne, lis zazwyczaj stosuje mało wyszukane metody oszustwa (aczkolwiek skuteczne), co czyni z niedźwiedzia tym głupszą istotę. Słuszność ma Iwona Rzepnikowska, gdy pisze tak oto: „w bajce zwierzęcej (...) spotkanie z bohaterami (chytрым lisem i głupim niedźwiedziem – B. K.-G.) jest połączone z motywem rywalizacji, jej wynik zaś uzależniony jest od tego, kto wykaże się większym sprytem i przebiegłością” (Rzepnikowska 2011, s. 176). Niedźwiedź skazany jest więc na klęskę. Można dodać w tym miejscu, że nie tylko lis jest w stanie przechytrzyć naiwnego niedźwiedzia, czyni to również człowiek. Udaje mu się np. przekonać niedźwiedzia, że jeżeli pozwoli wykastrować się, wówczas stanie się silniejszy (T 153).

69

W bajkach bywa i tak, że chłop oraz lis „łączą swe siły”, by wspólnie niedźwiedzia „wywieść w pole”. Razem postanawiają ukarać go za to, że chciał „pożreć” konie chłopca. Lis radzi więc człowiekowi, by ten zaczął hałasować, udając rozpoczęcie polowania. Zastraszonego drapieżnika łatwiej jest bowiem zabić (T 154). W bajkach zwierzęcych niedźwiedź jest więc głównie synonimem głupoty, naiwności i łatwowierności. Wyjątkiem od tej reguły wydają się nieliczne przykłady bajek zwierzęcych, w których bywa on utożsamiany z siłą oraz macierzyństwem, np. w rozpaczy po stracie dzieci jest w stanie ukazać swą potęgę i rozedrzeć lisa-dusiciela na strzępy (T 37). Zwierzę to potrafi ponadto być dobroduszne i odwdziżyć się hojnie za okazaną mu pomoc. Kobiecie, która wyjmie cierń z jego łapy, przynosi w podziękę „płachtę miodu” (T 156).

Przytoczone przykłady dowodzą, że zwierzę to w bajkach zwierzęcych jest obiektem polowań. Staje się bezradne wobec przewagi liczebnej przeciwnika.

W bajce *Chłop, niedźwiedź i dziki* (T 178) drapieżnik ten, walcząc ze stadem dzików (wilków), w końcu chce ukryć się przed nimi, wchodząc na drzewo (lub na szafas), jednakże chłop uniemożliwia mu ucieczkę. Ostatecznie zwierzę ginie rozszarpane przez dziki (wilki).

Można oceniać, że w bajkach ludowych niedźwiedź funkcjonuje na dwu różnych płaszczyznach, w zależności od tego, z jakim typem bajki mamy do czynienia. W bajkach magicznych odnajdujemy wyraźne ślady wierzeń ludowych, w których niedźwiedź funkcjonował jako „król” zwierząt, istota o charakterze mediacyjnym, której przypisywano demoniczne koligacje. Przyczynę tej jakże odmiennej recepcji zwierzęcia, badacze wyjaśniają w sposób następujący: „ośmieszony i oszukany niedźwiedź wydaje się rezultatem przemian światopoglądowych, stopniowego zanikania przypisywanych mu znaczeń, zwłaszcza w zakresie łączących go z ludźmi relacji pokrewieństwa, będącymi źródłem wielu nakazów i zakazów. To by tłumaczyło (być może tłumaczy), dlaczego echa kultu niedźwiedzia z dużo większą oczywistością pobrzmiewają czasami w opowieściach, ukazujących go w relacjach z człowiekiem niż w przekazach z udziałem wyłącznie zwierzęcych bohaterów” (Rzepnikowska 2011, s. 176).

70

W bajkach magicznych niedźwiedź ukazywany jest jako zwierzę dzikie, które może zabić, ale przypisuje się mu także zdolność odczuwania oraz wyrażania emocji. W bajkach zwierzęcych z kolei jego rola sprowadza się do pełnienia funkcji ofiary podstępny innych zwierząt bądź ludzi. Dysproporcja pomiędzy tężyzną fizyczną niedźwiedzia a „intelektem” sprawia, że jego sytuacja wydaje się jeszcze bardziej żałosna i komiczna, stąd – jak słusznie ocenia Rzepnikowska – w bajkach zwierzęcych mamy wyeksponowany największy stopień degradacji niedźwiedzia. U podstaw każdego z rodzaju bajek legły dwie różne właściwości przypisywane temu drapieżnikowi: postrzeganie go jako istoty wyższego rzędu, dorównującej człowiekowi, a czasem nawet górującej nad nim oraz obiektu polowań (Rzepnikowska 2011, s. 173). Wizerunek nieporadnego niedźwiedzia z czasem zaczął dominować w powszechnej świadomości ludzi, stając się świadectwem panowania człowieka nad siłami dzikiej natury.

Nie sposób pominąć faktu, że niedźwiedź eksponowany jest również w przysłowiach (Krzyżanowski 1980, s. 139-150). Wobec bogactwa materiału źródłowego refleksja badawcza towarzysząca ich oglądowi będzie z konieczności ograniczona do najważniejszych przykładów, sygnalizujących złożoność problematyki. Krzyżanowski zarejestrował przysłowie „pić na niedźwiedzią skórę” (Krzyżanowski 1975, t. 2, s. 198) oraz jego warianty: „nie pij na skórę niedźwiedzia żywego”, „nie sprzedawaj niedźwiedzia, aż będzie zabity”, „niedźwiedzia nie zabił, a skórę jego sprzedał”, „niedźwiedź w lesie, a skórę jego sprzedajesz” (Krzyżanowski 1975, t. 2, s. 197-198).

Do dawnych wierzeń nawiązuje przysłowie „niedźwiedź ssie łapę”. Warianty Krzyżanowskiego brzmią: „niedźwiedź łapę tylko ssie, a całą zimę syt bywa” oraz „łapę jak niedźwiedź lizać (ssać)”, znane w XVII stuleciu (*Nowa księga...*, s. 601). Pliniusz Starszy uważał, że niedźwiedź przetrzymywał zimę, wysysając z łapy soki nagromadzone w niej latem (Kopaliński 1985, s. 750). Adam Mickiewicz odwołał się do tego ludowego przysłowia, pisząc o Macieju Dobrzyńskim: „siedział w domu, jak niedźwiedź, gdy ssie łapę w borze” (Mickiewicz 1984, s. 185). Z czasem ssanie (lizanie) łapy stało się synonimem przymusowego postu, odmawiania sobie czegoś z konieczności (Kopaliński 1985, s. 750). Krzyżanowski zarejestrował inne przysłowia, w których pojawia się niedźwiedź: „nie mieć się na niedźwiedzia, kocie zagorzały, tyś niewielkie stworzenie a niedźwiedź niemały” (Krzyżanowski 1975, t. 1, s. 226), „uchodząc przed lwem wpadł na niedźwiedzia” (Krzyżanowski 1975, t. 2, s. 91).

Zdaniem paremiologa przysłowia „niedźwiedź zdechł, dudy w ziemię”, „niedźwiedź zdechł, dudy w miech” (Krzyżanowski 1975, t. 1, s. 231) nawiązują do starego zwyczaju popisów tresowanych niedźwiedzi, tańczących do muzyki. Oznaczają one, że dobry interes nagle skończył się (Krzyżanowski 1975, t. 3, s. 231). Warto pamiętać także o tym, że związek niedźwiedzia z niedźwiednikiem obrazują i inne przysłowia znane już w XVII stuleciu: „gdzie trąbią niedźwiednicy, tańczą niedźwiedzie”, „i niedźwiedź musi w taniec, wzięwszy kaganiec” (*Nowa księga...*, s. 599). Drapieжник ten w przysłowiach funkcjonuje jako zwierzę obdarzone często pejoratywnymi cechami, np.: „spasiony jak niedźwiedź, zarośnięty jak niedźwiedź (dziad)” (Jurczak-Trojan 2005, s. 409). Współcześnie wiele z przywołanych przysłów nie funkcjonuje w powszechnym obiegu bądź – w przypadku tych, które zachowały się – nie zawsze są one czytelne dla osób, które je stosują. Obecnie najbardziej znane jest przysłowie „niedźwiedzia przysługa” w znaczeniu pomocy przynoszącej szkodę. Wywodzi się ono z bajki o niedźwiedziu i człowieku, którzy żyli w przyjaźni. Któregoś dnia niedźwiedź, chcąc odgonić muchy z czoła pustelnika, niechcący zabił go (Kopaliński 1985, s. 749). Przysłowie to jest często stosowane, jednakże informatorzy nie mają już świadomości jego genezy.

Pisząc o miejscu niedźwiedzia w kulturze, warto zwrócić uwagę na powszechnie praktykowane niegdyś polowania na to zwierzę, popularne głównie wśród szlachty polskiej. Myślistwo uchodziło za rozrywkę przeznaczoną jedynie dla osób wybranych, a najchętniej polowano na tzw. grubego zwierza, czyli właśnie na niedźwiedzia, bowiem za łowy „godziwe” uchodziły te, które zawierały element walki z niebezpiecznym przeciwnikiem (Bystroń 1976, s. 232). Nie dziwi przeto, że w przysłowiach polskich można odnaleźć reminiscencje owych myśliwskich realiów polowań na tego drapieżnika. Wymieńmy tu kilka tych mikroform dla przykładu: „kto idzie na niedźwiedzia, niech gotuje łoże, kto na dzika, mary”, „na niedźwiedzia z łóżkiem, a na dzika

z trumną”, „na niedźwiedzia z doktorem, a na dzika z trąbą” (Dynak 1993, s. 137-141). Jak widać, silnie akcentowane jest w nich niebezpieczeństwo spotkania z tym drapieżnikiem.

Żywy niedźwiedź był oryginalną „ozdobą” wschodnich dworów bojarskich i magnackich. Taki oswojony niedźwiedź nie wzbudzał już grozy, ale raczej zainteresowanie. Można też wspomnieć o próbach oswojenia tego groźnego drapieżnika przez człowieka poprzez nauczanie go sztuki tańca oraz akrobacji. Tresurą niedźwiedzia zajmował się skomoroch – wędrowny komediant (Smolińska 1984, s. 38). Zygmunt Gloger określił go mianem kuglarza (Gloger 1985, s. 244), Aleksander Brückner przywołał jako ruską nazwę niedźwiedznika (*Encyklopedia staropolska...*, s. 493), Teresa Smolińska utożsamiała go z błaznem, wesołkiem, szczególnie popularnym na dworach carskich i bojarskich, zaliczając do grupy profesjonalnych opowiadaczy, podobnie, jak orientalnych *meddahów* czy jugosłowiańskich *pewaczy* (Smolińska 1984, s. 38; Smolińska 1986, s. 18; Smolińska 1987, s. 26). Skomoroch był więc wędrownym komediantem, oferującym pokazy tańców i akrobacji tresowanego niedźwiedzia. Pierwsze wzmianki o jego działalności pochodzą z XI wieku. Jak zwrócił uwagę Henryk Jurkowski, znano go nie tylko w Rosji, ale i na Ukrainie oraz w Polsce (Jurkowski 1969, s. 159). Skomoroch wędrował wraz z niedźwiedziem i para ta przyjmowana była z radością przez mieszkańców wsi oraz miast, bowiem oprowadzenie niedźwiedzia po obejściu miało na celu wypędzenie złych mocy oraz dawało szczęście i dostatek domownikom (Bazielich 2003, s. 238). W Smorgoniach na Białorusi istniała szkoła dla niedźwiedzi i niedźwiedzników, żartobliwie określana jako Akademia Smorgońska (Kopaliński 1985, s. 22). Echa oswojenia tego zwierzęcia przez skomorocha czytelną są w bajce nowelistycznej pt. *Niedźwiedź i złodzieje* (T 957), w której złoczyńcy włamują się do chlewu, w którym nocuje niedźwiedź – własność niedźwiedznika – i zostają rozszarpani przez zwierzę.

O społecznym zainteresowaniu niedźwiedziem, szczególnie w obiegu kultury popularnej, świadczy cykl reportaży Witolda Szablowskiego zatytułowany *Tańczące niedźwiedzie. Reportaże z transformacji* (Szablowski 2014). Autor podjął dyskusję na temat losów niedźwiedzi w zmieniającym się społeczeństwie postmodernistycznym. W centrum jego zainteresowań znalazły się tzw. tańczące niedźwiedzie, czyli zwierzęta żyjące w niewoli i przysposabiane do pokazów akrobacji oraz sztuczek cyrkowych. Jak wiadomo, Cyganie od wieków trudnili się tresowaniem tych dzikich zwierząt. Pozyskiwali je często nielegalnie: uprowadzali z lasów, kupowali w ogrodach zoologicznych bądź od myśliwych lub kłusowników. Zwierzęta poddawane były długotrwałemu procesowi przyuczania do życia w niewoli. Przede wszystkim przebijano im nosy i wkładano *holkę*, czyli metalowe kółko, przez które następnie przekładano łańcuch, aby niedźwiedzie nie uciekły. Bardzo często wybijano im zęby,

aby nie stanowiły zagrożenia dla właściciela oraz widzów podczas występów. Tresura niedźwiedzi niejednokrotnie wiązała się z dotkliwymi karami cielesnymi. Zimą właściciele nie pozwalali hibernować zwierzętom, siedziały one przywiązane łańcuchem do pała wbitego w klepisko. Tak przedmiotowy stosunek do zwierząt wynikał z podzielanego przez Cyganów przekonania, że to „siły wyższe” nakazały człowiekowi sprawować władzę nad niedźwiedziami (Szablowski 2014, s. 9-61)³.

Zakaz trzymania niedźwiedzi w niewoli u niedźwiedzników jest efektem działalności austriackich ekologów, członków Fundacji Pomocy Zwierzętom Cztery Łapy (<https://pl-pl.facebook.com/pages/Fundacja-Pomocy-Zwierz%C4%99tom>; dostęp: 05.11.2014). Uzasadnieniem słuszności postępowania jest dla członków organizacji przekonanie, że dzikie z natury zwierzęta nie mogą żyć w niewoli: zajmują się więc odbieraniem niedźwiedzi ich właścicielom i przekazywaniem ich do Parku Tańczących Niedźwiedzi w Belicy (Bułgaria). Pertraktacje z niedźwiedznikami – od pokoleń traktującymi te ssaki jako jedyne źródło utrzymania – nie są sprawą łatwą (Szablowski 2014, s. 34-46)⁴. Szablowski eksponuje nie tylko sposób tresowania tych zwierząt przez Cyganów żyjących w Bułgarii, interesuje go także długotrwały proces przystosowania ich do życia na wolności. W 2007 roku – zgodnie z relacją dziennikarza – ostatnie „tańczące niedźwiedzie”, które „bez zębów, z kataraktą i z problemami emocjonalnymi – nie mają na wolności szans” (Szablowski 2014, s. 87), miały zostać przekazane na rzecz fundacji. Jest to więc symboliczna data końca tradycji „tańczących niedźwiedzi” w Bułgarii, którą postrzegać można również jako osobliwą próbę przywracania dawniej czytelnej symboliki niedźwiedzia – groźnego drapieżnika. Szablowski ukazuje przede wszystkim zmianę miejsca niedźwiedzia w procesie osvajania tego zwierzęcia przez człowieka. Dzikie i niebezpieczny łowca, wzbudzający niegdyś respekt, stał się tu nieporadnym zwierzęciem, zniewolonym przez człowieka. Zastraszony niedźwiedź, bez zębów i z *holką* w nosie nie budzi lęku, ale litość. Sposób traktowania tego ssaka – dawniej przez skomorochów, a współcześnie przez Cyganów-niedźwiedzników, obrazuje mechanizm działalności człowieka,

3 W Bułgarii popularne jest podanie, w którym dziewczyna chciała wskoczyć do rzeki i popełnić samobójstwo, bowiem była przy nadziei. Wody rzeki odsunęły się i panna usłyszała głos, że została wybrana, aby urodzić niedźwiedzia, który będzie pracował dla człowieka. Podanie to – zdaniem Cyganów – usprawiedliwia uczynienie z niedźwiedzi głównego źródła utrzymania. Niedźwiedznik czerpie zyski nie tylko z popisów tresowanych zwierząt, niedźwiedzie mają także odganiać choroby i leczyć ludzi. Już samo dotknięcie ich sierści ma przynieść szczęście.

4 Dziennikarz zarejestrował przypadki prób oszukania członków fundacji przez niedźwiedzników: podawanie starym niedźwiedzim alkoholu, aby skakały i zachowywały się jak młode osobniki; przechowywanie niedźwiedzi u sąsiadów, wywożenie ich do krewnych, wreszcie zabijanie ich. Cyganie traktują więc niedźwiedzie jak towar. Każą sobie płacić także za możliwość fotografowania i filmowania przekazania zwierząt pracownikom fundacji.

dążącego do ujarznienia i podporządkowania sobie świata dzikiej przyrody.

Jako świadectwo banalizacji i stopniowego przejścia niedźwiedzia w obiegi kultury popularnej można również przywołać fotografie autorstwa Kateriny Plotnikovej, rosyjskiej artystki, która w 2014 roku zyskała sławę za sprawą oryginalnego sposobu ujęcia kobiecego piękna i dzikiej natury: uwiecznia na fotografiach rudowłose modelki w „towarzystwie” dzikich zwierząt. Jej najsłynniejszą fotografią jest zdjęcie młodej kobiety w objęciach niedźwiedzia. Na innych jej zdjęciach pojawia się niedźwiedź całujący kobietę w policzek oraz w dłoń (zob. fot. 3). W 2012 roku artystka odbyła podróż w głąb Rosji, która – jej zdaniem – była protestem przeciwko zagrożeniom wynikającym z rozwoju ogólnocivilizacyjnego oraz głosem w obronie „dzikiej przyrody”. W trakcie podróży Plotnikova prowadziła blog, w którym relacjonowała m.in. warunki, w jakich przetrzymywane są niedźwiedzie: „(...) kraj niedźwiedzi. W wiosce Listwianka, w obwodzie irkuckim, całkowicie przypadkowo natknęliśmy się na mini zoo z dwoma niedźwiedziami, odczułyśmy grozę. W klatkach niewiele większych od nich samych mieszkają dwa misie. Wydało się, że sprzątano tam po raz ostatni... nigdy. Nigdy też nie widziałam, żeby zwierzęta miały tak smutny wygląd, wymęczone, pełne beznadziei oczy (...)” (<https://www.facebook.com/KaterinaPlotnikovaPhotography>; dostęp: 29.05.2014).

Zdjęcia Plotnikovej oraz jej relacje w sieci przyczyniły się do zainicjowania dyskusji o niedźwiedziu w Rosji i w innych krajach. Co istotne, dawny silny i dziki łowca nie wzbudza postrachu, ale funkcjonuje jako zwierzę słabe, dręczone przez człowieka, wzbudzające politowanie nie tylko ekologów.

Chciałabym zwrócić uwagę na fakt, że niedźwiedź jest również bohaterem wielu utworów literackich (zarówno dla młodych odbiorców, jak i dorosłych czytelników). Można przywołać tu dla przykładu *Włóczęgi północy* Jamesa Olivera Curwooda (1919 r.) czy polską powieść dla dzieci i młodzieży pt. *Turul, król karpackiej puszczy* Józefa Bieniasza (1938 r.). Pogłębiona analiza tych (i wielu innych) utworów prozatorskich oraz próba analizy przeobrażeń, jakim podlegał (i wciąż podlega) niedźwiedź jako postać literacka jest jednak tematem na osobne studium.



3. Niedźwiedź całujący kobietę w rękę – fotografia Kateriny Plotnikovej (2015);
źródło: https://500px.com/katerina_plotnikova (dostęp: 02.02.2015).

Śmierć niedźwiedzia – narodziny misia

Słusznie ocenia Ryszard Kantor, iż „nie ma wątpliwości, że pluszowy miś wnosi w (...) świat współczesnego dziecka ciepło i piękno, daje mu poczucie bezpieczeństwa i przyjaźni” (Kantor 2003, s. 64). Można w tym miejscu zastanawiać się nad etapami przeobrażeń niedźwiedzia w jedną z ulubionych zabawek dzieci. Jaką drogę pokonał z puszczy do pokoju dziecięcego? Jest to bardzo interesujący proces zmiany groźnego dla człowieka drapieżnika w ukochanego pluszowego misia, stałego mieszkańca dziecięcego pokoju (oswojonego, udomowionego), bowiem miś nie jest zwyczajną zabawką, ale „misie – jak zauważa antropolog – posiadają dusze, są istotami <żywymi>, są zróżnicowane pod względem charakteru, cieszą się i smucą, bywają zadowolone i zawstydzone” (Kantor 2003, s. 64).

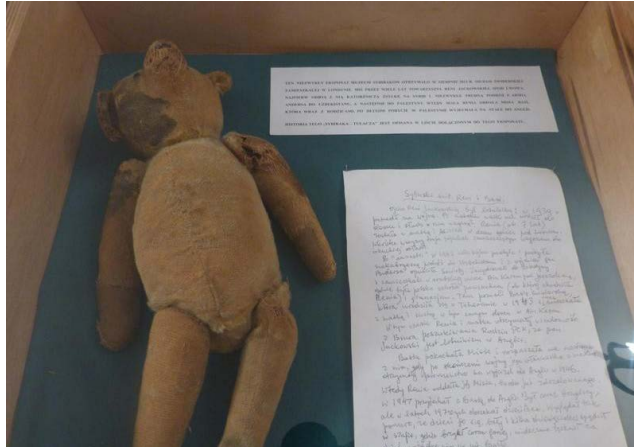
Jeszcze przed 1902 rokiem pluszowy miś był nieznany dzieciom. Według badaczy proces przejścia od groźnego zwierzęcia do jego zbanalizowanej formy, czyli zabawki dziecięcej, nastąpił stosunkowo szybko (Cieślowski 1975, s. 285). Jednakże, aby uchwycić ów moment przeobrażenia, należy zastanowić się, jakie są najważniejsze atrybuty niedźwiedzia. Wydaje się, że przede wszystkim jest to siła. W krajach słowiańskich niedźwiedź był uważany za „władcę” wszystkich zwierząt. Tylko najsilniejsi przeciwnicy mogli z nim walczyć. Przy tym jednak trzeba pamiętać o tym, że zwierzę to jest niezgrabne, ociężałe i grube. Fakt, że potrafi przyjąć postawę pionową i chodzić

na tylnych łapach, przyczynił się do jego oswojenia i zantropomorfizowania. Jak dowodzi Jerzy Cieślikowski, „niedźwiedź jest zwierzęciem zaopatrzonym w ludotropizm; pluszowy niedźwiadek jest jego konsekwencją, a ten z kolei reintegruje prawdziwego niedźwiedzia” (Cieślikowski 1975, s. 288). Nie bez echa przeszedł fakt nauczania go przez skomorochów i Cyganów sztuki tańca, bo w ten sposób utracił swą siłę. Kluczową jest konstatacja, że dzięki tresurze przestał być on odbierany jako zwierzę niebezpieczne, zagrażające człowiekowi, zapomniano o jego groźnych kłach i pazurach. Eksponować zaczęto fakt, że lubi miód, natomiast siła fizyczna zaczęła przesuwac się na plan dalszy. Pozostały natomiast takie cechy, jak nieporadność i niezgrabność, upodabniające go do małego dziecka. We wczesnym okresie dzieciństwa ono też jest nieporadne, próbując przyjąć pionową postawę ciała i stawiając pierwsze kroki. Istotny jest także fakt, że niedźwiedź posiada gęste futro, bo do takiego misia (już nie niedźwiedzia!) można przytulić się i pogłaskać go (Cieślikowski 1975, s. 286). Taki pogląd potwierdza Desmond Morris, zoolog i badacz historii naturalnej, który próbuje znaleźć odpowiedź na elementarne pytania: dlaczego dzieci tak chętnie bawią się misiem? Jaki jest ich stosunek do poszczególnych zwierząt? Ocenia on, że popularność niektórych gatunków zwierząt wynika z faktu, że przypominają one dzieciom je same. Konkluduje więc: „to, czy jest on autentycznie groźny lub autentycznie potulny, nie ma większego znaczenia. Jego prawdziwej natury nie bierze się w tym kontekście pod uwagę (...). <Potulne> zwierzę może (...) odznaczać się złośliwą agresywnością; jeśli te jego cechy nie są widoczne, natomiast potulność rzuca się w oczy, można je doskonale zaakcentować jako idealny symbol dziecka” (Morris 2000, s. 245). To antropomorfizm niedźwiedzia powoduje, że jest on tak bliski światu dzieci.

Uzasadnieniem wyżej przywołanej tezy mają być wyniki badań Morrisa, przeprowadzone na próbie 80 tys. dzieci brytyjskich w wieku od czterech do czternastu lat. Respondenci odpowiadali na dwa pytania: „które zwierzę najbardziej lubisz?” i „które zwierzę najmniej nie lubisz?”. Wśród najbardziej lubianych zwierząt znalazły się: szympan, małpa, koń, galago, panda, a na szóstej pozycji niedźwiedź. Znamiennym jest fakt, że w pierwszej dziesiątce zwierząt, do których dzieci mają emocjonalny stosunek, zaliczono gatunki niezgrabne, ociężałe, o matowym ubarwieniu oraz – co ważne – posiadające cechy antropomorficzne (Morris 2000, s. 246-251). „Właśnie na nie (cechy antropomorficzne – B. K.-G.) reagują dzieci, dokonując swego wyboru. Nie jest to proces świadomy. Każdy z ujętych na liście (gatunków) dostarcza pewnych podstawowych bodźców, silnie przypominających specyficzne właściwości naszego gatunku i na nie reagujemy automatycznie, nie zdając sobie sprawy z tego, co w danym przypadku na nas działa” (Morris 2000, s. 247-248), ocenia Morris. Cechami, które najsilniej oddziałują

na ludzką podświadomość, a tym samym sprawiają, że niedźwiedź jest tak bliski dzieciom, są: ciało pokryte sierścią, zaokrąglone kształty, zdolność (nieporadnego) manipulowania niewielkimi przedmiotami, umiejętność przyjęcia pionowej postawy ciała. Nasuwa się przeto wniosek, że „popularność” danego zwierzęcia jest bezpośrednio skorelowana z liczbą posiadanych cech antropomorficznych (Morris 2000, s. 248-251). Powołując się na powyższe ustalenia, można tłumaczyć szczególne upodobanie dzieci do misia, które potwierdza Kantor, konstatując że to właśnie „niedźwiedź zawędrował z bałek ludowych do dziecięcych pokojów jako jedna z najbardziej lubianych zabawek” (Kantor 2003, s. 57).

Antropolodzy wielokrotnie zwracali już uwagę na wydarzenie związane z genezą misia-zabawki (Kantor, 2003, s. 57; Stomma 1992, s. 123-124). W 1902 roku, w trakcie polowania prezydent USA Teodor Roosevelt (znany ze swego zamiłowania do myślistwa) zabronił strzelania do małego niedźwiedzia. Informacja o tej decyzji wkrótce obiegła całe Stany Zjednoczone, urastając do rangi mitu. Parę tygodni później na amerykańskim rynku zabawkarskim pojawił się mały miś pluszowy, nazwany na cześć prezydenta *Teddy Bear*. Nowa zabawka stosunkowo szybko zyskała popularność w całym kraju. W okresie I wojny światowej, za sprawą armii amerykańskiej, upowszechniła się również w Europie (Stomma 1992, s. 123). Szczegółowe badania dowodzą, że było to jednak wtórne „wynalezienie” misia. Ma on bowiem korzenie niemieckie i jest o 25 lat starszy od *Teddy Beara*. Niemka, Margarete Steiff, zrobiła z pluszu poduszkę na igły przypominającą słonia. Następnie z tego samego materiału wykonała misia. „Zabawka” ta znalazła odbiorców i przyniosła autorce sławę w środowisku lokalnym (Kantor 2003, s. 58). Bratanek Margarete – Richard Steiff – udoskonalił projekt zabawki i z jego inicjatywy rozpoczęto jej produkcję na większą skalę. W 1903 roku miś Steiffa został zaprezentowany na targach w Lipsku, gdzie wzbudził zainteresowanie amerykańskich klientów. W krótkim czasie niewielka niemiecka firma zyskała międzynarodowy rozgłos właśnie dzięki pluszowej zabawce z ruchomymi kończynami (<http://biznes.onet.pl/wiadomosci/swiat/pierwszy-pluszowy-mis-i-historia-firmy-steiff/nvcxtt>; dostęp: 08.08.2018). Informatorzy, z którymi przeprowadzałam wywiady, nie mają świadomości niemieckiego rodowodu zabawki. Można dodać tu od razu, że w Polsce miś został spopularyzowany przez Bronisławę Ostrowską za sprawą książki pt. *Bohaterski miś, czyli przygody pluszowego niedźwiadka na wojnie* (1910 r.), a w latach I i II wojny światowej miś-maskotka zabierany był przez żołnierzy na front (Frycie 1982, s. 42) (zob. fot. 4).



4. Miś z czasów II wojny światowej (Instytut Pamięi Narodowej, Oddział w Białymstoku, 2014 r.); źródło: archiwum autorki pracy.

78

Narodziny „misia”, „miśka”, „niedźwiadka” możliwe były dopiero wówczas, gdy symboliczny wymiar groźnego niedźwiedzia zaczął zanikać ze świadomości ludzkiej. Według Kantora „misie (...) niewiele mają wspólnego w sensie fizycznym z niedźwiedziem, raczej przypominają pocziwą karykaturę człowieka” (Kantor 2003, s. 59). Nie mogę zgodzić się z tym stwierdzeniem, bowiem w sensie fizycznym niedźwiedź i miś są do siebie podobni: posiadają gęste futro, potrafią przybrać pionową postawę ciała, są ociężali, mają zdolność manipulowania niewielkimi przedmiotami. Podstawowa różnica między nimi polega na zmianie stereotypu niedźwiedzia w ludzkiej świadomości. Nie jest już eksponowana jego siła, ale nieporadność. Dlatego karierę tej zabawki antropolog nazywa „dziejami infantylizacji postaci pierwowzoru” (Kantor 2003, s. 58). Chciałabym dodać, że nie tylko banalizacja jest tu istotna, ale również personifikacja tego zwierzęcia: wszak potrafi chodzić na dwu łapach, tak jak człowiek. Ważna wydaje się ocena, że współcześnie funkcjonujący miś-zabawka *de facto* stanowi zbanalizowaną i upersonifikowaną wersję niedźwiedzia. Traktować należy go jako typowy twór popkultury, kreujący kiczowaty wizerunek „niedźwiedzia” pozbawionego siły i powagi. Taki miś jednak nie wzbudza lęku. Jego popularność tkwi w prawidłowości: gadżet ten przez kolejne pokolenia dzieci systematycznie jest „odnawiany” i „odświeżany”. Powstają wciąż nowe typy tej zabawki, różniące się kształtem, barwą, strojem, postawą etc.

Konkluzja jest tu jednoznaczna: zabawkę tę rozpatrywać należy w kontekście gadżetu, którego nadrzędnym celem jest dostarczanie przyjemności,

głównie dzieciom (Moles 1978). Nie ulega wątpliwości, że współcześnie miś stał się podstawowym rekwizytem świata dziecięcego. Przeprowadzone badania empiryczne dowodzą, że jego wizerunek pojawia się niemal wszędzie: na ubraniach dla dzieci, na okładkach zeszytów i notesów, pamiętnikach dziecięcych, okładkach książek, plecakach, tacach, na kartach imienninowych, kołdrach, matach a także na nocnikach, co świadczy wszak o tym, że niedźwiedź przebył daleką drogę od obrzędu do gadżetu popkultury o kiczowatym wizerunku, tracąc tym samym na powadze (zob. fot. 5). Warto jeszcze wspomnieć o tym, że dziś miś często staje się bohaterem książek, filmów animowanych, kreskówek, komiksów i gier multimedialnych. Słusznie ocenia Kantor, pisząc, iż „miśki, uczłowieczone, ciepłe, miłe zabawki do kochania podbiły świat. W krótkim czasie, bo jeszcze przed pierwszą wojną światową, stały się jednymi z głównych lokatorów pokoju dziecięcego, więcej: jednymi z najbardziej ulubionych towarzyszy dziecięcych zabaw” (Kantor 2003, s. 59).



5. Plecak przypominający misia (2009); źródło: archiwum autorki pracy.

Jak wykazały przeprowadzone przeze mnie badania, 70% respondentów utrzymuje, że w dzieciństwie posiadało ulubionego misia bądź, że było ich kilka. Taką pluszową zabawką można bawić się, iść z nią spać, wozić ją w zabawkowym samochodziku. Informatorzy wielokrotnie wspominali o zabawie w dom i lekarza. Maskotka pełniła wówczas taką samą funkcję, jak lalka. Często też z misiem rozmawiali, śpiewali mu kołysanki do snu, dzielili się troskami.

Zabieram mojego misia do szkoły, bo jak mamy nie ma, to miś jest ze mną i mama mówi, że jak będzie mi smutno, to mam się mocno do niego przytulić

i wtedy nie będzie mi smutno. I ja tak robię, i nie ma mi już smutno, że mamy nie ma ze mną.

[Dziewczynka, 6 lat, Bojszów, woj. śląskie, zapis. w 2014 roku]

Opinie tego typu są o tyle istotne, że uzmysławiają, jak ważne miejsce w życiu dzieci zajmuje ta zabawka. Informatorzy przyznawali również, że z misiem tańczyli. Można oceniać, że dzieci – a w szczególności dziewczynki – bawią się z nim w taki sam sposób, jak z lalką. Nieliczni przyznawali, że nie bawili się z misiem, choć go posiadali. Pełnił on bowiem funkcję wyłącznie dekoracyjną. W tym miejscu nasuwają się istotne dla dalszego wyводу pytania: skąd bierze się tak duża popularność zabawki w kształcie niedźwiedzia? Co sprawia, że mimo upływu czasu nadal jest tak lubiana przez dzieci? Wydaje się, że to właśnie antropomorfizacja niedźwiedzia przyczyniła się do szybkiego zaakceptowania tej zabawki, stąd współcześnie miś pluszowy uważany jest za partnera zabaw, przyjaciela, traktowany jest jak żywa osoba, zostaje więc upersonifikowany. Wynika z powyższego, że jest on czymś więcej niż zwykłą zabawką. Opinię tę potwierdza fakt nadawania misiowi imienia. Najczęściej pojawiające się w ankietach hipokorystyka to: Kajtuś, Tomaszek, Kuba, Henryk. Zdarzało się również, że zabawka nie posiadała konkretnego imienia, wołano na nią zdrobniale: miś, misiek, misio, misiu.

Kolejna bardzo ważna kwestia dotyczy inspirującej roli mediów masowych przy wyborze imienia dla zabawki. Wiele z osób ankietowanych przyznało, że wybierając imię dla maskotki, kierowało się imionami postaci z książek dla dzieci oraz z kreskówek (np. Kubuś od Kubusia Puchatka, Sami – bohater *Gumisiów*). Informatorzy, z którymi przeprowadzam wywiady, utrzymywali, że jako dzieci byli emocjonalnie związani z tą zabawką (przeważnie był to jeden, ulubiony miś, ale nie znaczy to, że nie mieli ich więcej w swej kolekcji), do tego stopnia, że zabierali ją z sobą, gdy wyjeżdżali z domu (np. na kolonie, do babci, do sanatorium). Miś był ich najwierniejszym przyjacielem w trudnej, szczególnie dla małych dzieci, sytuacji dłuższej rozłąki z rodzicami i rodzeństwem. Trzeba podkreślić, że zastępował im bliskich w tym czasie, wypełniał pustkę, skracał czas pobytu. Szczególnie przydatny okazywał się późnym wieczorem i nocą, gdy dzieci nie miały zorganizowanego czasu, pozostawały same i tęskniły. Do misia-maskotki można było wtedy przytulić się, wypłakać i – co ważne – powierzyć mu wszystkie tajemnice, nawet te najskrytsze, bo on nikomu ich nie zdradzi (Krogulewska 1997, s. 118; Kantor 1997, s. 63-64). Takiej roli nie pełniła i nie pełni nawet lalka.

Odnosząc się do wyników badań terenowych, można uznać, że o sile przywiązania do tej upersonifikowanej zabawki świadczyć może fakt urządzenia uroczystego pogrzebu dla zniszczonego misia.

Do dzisiaj pamiątkom mojego ulubionego misia. Boł mały, brązowy i brzydki, bo stary (dostałem go od starszego brata), ale chyba za to go tak lubiłem. Po jakimś czasie mój misiek się rozlecił – odleciała mu jedna rynka, ogonek i oczka tyż. Mama kazała mi go wyciepnąć. Na początku nie chciałem, ale jak zaczęło się z niego sypać, razem z siostrą stwierdziliśmy my jego zgon. Trzeba mu było urządzić pogrzeb. Zakopali my go na zygrodzie w pudełku po botach. Jo byłech ksiyndzym a moja siostra robiła za ministranta. Chyba z godzina odprawiali my mszo pogrzebowo. Nie zapomnieli my o śpiywach, jo powiedziolech nawet kozanie (byli my wtedy świeżo po pogrzebie sąsiada, więc wiedzieli my, co robić).

[Mężczyzna, 24 lata, Zabrze, zapis. w 2009 roku]

Informatorzy, na pytanie, co stało się z misiem, którym bawili się w dzieciństwie, odpowiadali, że: podarowali go młodszemu dziecku (przeważnie bratu lub siostrze); posiadają go do dziś; zniszczył się lub po prostu, gdy dorośli, przestał ich interesować i nie wiedzą, co się z nim stało. Warto zaakcentować, że wśród respondentów byli i tacy, którzy nie mieli misia i nie bawili się nim. Większość z nich to osoby urodzone między 1936 a 1970 rokiem. Wydaje się, że brak misia w ich kolekcji zabawek można wytłumaczyć trudnymi warunkami materialnymi i tym, że był on towarem trudno dostępnym w sklepach. W grupie tej znalazły się również nieliczne osoby urodzone w latach 80. XX wieku, co można wyjaśnić indywidualnymi upodobaniami dzieci. Jak wynika z analizy ankiet, miś w latach 80. XX stulecia był kupowany w sklepach (zob. fot. 6). Czasem dzieci dostawały go od krewnych z zagranicy (w wymiarze Górnego Śląska z Niemiec). Co ważne, zabawkę tę otrzymywały wówczas z konkretnej okazji, np. urodzin, imienin, pod choinkę. Była więc prezentem. Zauważmy tu, że zabawkę można komuś sprezentować, funkcjonuje więc ona jako prezent, a nie jako dar. Przekazywanie daru jest działaniem symbolicznym, ma charakter rytualny. Istotne znaczenie w obdarowywaniu odgrywa zasada wzajemności: przyjmując coś w darze, obdarowany bierze na siebie obowiązek odwzajemnienia się. Istotą daru nie jest więc przekazywana rzecz, ale jak stwierdza Marcel Mauss, „ofiarować coś komuś, to ofiarować coś z siebie” (Mauss 2010, s. 75). Współcześnie dzieci przyzwyczajone są do tego, że ciągle dostają prezenty i prezenciki, które przestają być dla nich przedmiotami rzadkimi i wyczekiwanymi. W reklamach eksponuje się dawanie tzw. giftów, są one dodatkami do magazynów ilustrowanych, posiłków, np. zestawów *Happy Meal* w sklepach sieci McDonald's. Obserwujemy więc dewaluację idei daru, który – pozbawiony funkcji symbolicznej – staje się zwykłym prezentem.



6. Miś pluszowy z lat 80. XX wieku (Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach, 2014 r.);
źródło: archiwum autorki pracy.

82 Zdarzało się również, że miś był szyty przez matki lub przez same dzieci. Respondentka tak oto napisała:

Sama go (misia – B. K.-G.) uszyłam podczas zabaw w świetlicy. [Zabawa z misiem – B. K.-G.] sprawiała mi przyjemność, chyba dlatego, że sama go zrobiłam. Był miękki i dobrze się z nim spało.

[Kobieta, 23 lata, Gliwice, a. nr 14]

Współczesny miś różni się od „starego pocziwca”. Przede wszystkim jest kolorowy (czarny, żółty, biały, niebieski, fioletowy, zielony etc.), podczas gdy wcześniej był przeważnie brunatny – w różnych odcieniach tej barwy lub żółty w miodowym odcieniu. W sklepach, również tych wirtualnych, internauci nabywają dziś misia różowego, niebieskiego, zielonego, fioletowego etc. Może być różnej wielkości: od minimisia przypiętego do breloczka, po olbrzymiego, dorównującego wzrostem dorosłemu człowiekowi. Jak widać, zabawka ta wyróżnia się zróżnicowaną formą: poszczególne egzemplarze różnią się kształtem, wielkością, a także materiałem, z którego są wykonane (np. plusz, guma, tkanina). Zmienił się współcześnie sposób produkcji tej zabawki. „Stary miś był twardy” – jak stwierdzili informatorzy – wypchany przeważnie trocinami. Do takiej zabawki „trudno byłoby się przytulić” – podkreślały dzieci, które przyzwyczajone są do „miękkiego” misia, wykonanego z pluszu, wypchanego gąbką (zob. fot. 7). Popularność tej zabawki uwarunkowana jest w dużej mierze reklamami.



7. Kolekcja współczesnych misiów pluszowych (2009 r.);
źródło: archiwum autorki pracy.

Istotna – jak wydaje się – jest uwaga, że obecnie zabawka pluszowa (nie tylko miś) szybciej psuje się, jest bowiem robiona z nietrwałych materiałów, przeważnie sprowadzanych z Chin. Produkuje się ją masowo, przez co nie zawsze uszyta jest starannie. Wcale nierzadko miś ma nieco zniekształcony pyszczek lub inną część ciała. Dodajmy tu od razu, że współcześnie modny stał się miś wydający dźwięki. Miś-zabawka odbierany jest ponadto jako „symbol” zakochanych. Co znamienne, powszechne w walentynki stało się wręczanie dziewczynie pluszowego misia, trzymającego w rękach serce z napisem *I love you* (zob. fot. 8) lub misia z porcelany. „Taki prezent nie może być ani za duży, bo zajmowałby niepotrzebnie dużo miejsca, ani za mały, bo dziewczyna mogłaby odebrać to jako przejaw skąpstwa ze strony adoratora” – jak oceniła informatorka⁵.

83

⁵ Inf. kobieta, 24 lata, Opole, zapis. w 2009 roku.



8. Pluszowy miś „dla zakochanych” (2012 r.); źródło: archiwum autorki pracy.

84 Posiłkując się wynikami badań empirycznych, oceniam, że jest to miś produkowany głównie z myślą o dorosłych odbiorcach, tak samo, jak tzw. *Teddy Bear from the past*, czyli miś, który choć nowy, to wygląda, jakby posiadał już właściciela i nosi ślady „używania”. Obecnie można nabyć go przede wszystkim w Anglii. Być może moda na posiadanie takiego osobliwego misia pojawi się również w Polsce. Anna Kubiak, próbując odpowiedzieć na pytanie, dlaczego osoby dorosłe także „lubią misia”, upatruje jego genezy w nostalgii dzieciństwa. Zabawka ta przywołuje bowiem pozytywne skojarzenia, takie jak: klimat intymności, ciepła, ufności, czułości, stając się symbolem przeszłości (Kubiak 1998, s. 167, 169). To nagromadzenie pozytywnych emocji sprawia, że miś odbierany jest jako zabawka wyjątkowa.

Omawiając miejsce misia w popkulturze, warto wspomnieć o jego terapeutycznej roli, która już dawno została doceniona w wielu krajach świata (np. w Szwajcarii, Wielkiej Brytanii, USA). W latach 60. XX wieku James Theodore Ownby, producent telewizyjny z Hawajów, założył organizację *Good Bears of the World* (Dobre Misie Świata), mającą na celu pomoc dzieciom, które cierpią i są nieszczęśliwe. W Polsce dopiero pod koniec lat 90. XX stulecia rozpoczęła ona swą działalność (<https://www.facebook.com/goodbears of the world/>; dostęp: 20.03.2013). Fundacja ta zajmuje się m.in. zaopatrzeniem służb ratunkowych oraz szpitali i różnego rodzaju ośrodków dla dzieci – w misie pluszowe. Dzieci czują się bezpieczniejsze, gdy mają przy sobie ulubioną zabawkę, stąd w niektórych przychodniach specjalistycznych lekarze po badaniu dają małym pacjentom nalepkę z wizerunkiem misia za to,

że byli grzeczni. Trudno nie zauważyć, że zabawka ta jest również ważnym wyposażeniem szpitali dziecięcych.

Inicjatywą ciekawą dla badacza kultury jest akcja studentów Uniwersytetu Medycznego w Poznaniu pt. *Doktor Miś*, mająca na celu zakup misiów, które następnie są rozdawane najmłodszym pacjentom w szpitalach poznańskich. Fundusze są pozyskiwane dzięki loteriom fantowym, kiermaszom słodczy, seansom filmowym, koncertom chóru uczelnianego (<http://www.poznan.pl/mim/events/xi-akcja-doktor-mis-dzieciom,56548.html>; dostęp: 20.03.2013). Obecność tego typu zabawki daje chorym dzieciom poczucie bezpieczeństwa. Potwierdza to również Anna Krogulewska, eksponując znaczenie zabawki, a szczególnie misia w swoim życiu: „wszędzie, gdzie chodziłam lub jeździłam on (miś panda – B. K.-G.) był moim najwierniejszym towarzyszem. Bez niego nie mogłam usnąć ani odrobić lekcji. Mogłam się do niego przytulić, wyżalić, wypłakać i wiedziałam, że nikomu nic nie powie” (Krogulewska 1997, s. 118).

Myszę, że silnym przywiązaniem dzieci do tej zabawki można tłumaczyć pomysł stworzenia *Teddy the Guardian*, czyli maskotki monitorującej zdrowie ich właścicieli. Pluszak wyposażony jest w specjalną aparaturę do pomiaru ciśnienia krwi, temperatury ciała i poziomu tlenu w pomieszczeniu. Dzięki możliwości połączenia przez *bluetooth* z telefonem komórkowym rodziców, może przysyłać im niezbędne informacje. Producent tej zabawki – zgodnie z zapowiedzią – pracuje nad kolejną jej wersją wyposażoną w czujniki mierzące poziom cukru we krwi (<http://teddytheguardian.com/>; dostęp: 29.05.2014). Wydaje się, że nieprzypadkowo to właśnie miś posłużył producentom urządzeń monitorujących stan zdrowia dzieci.

Dodajmy tu, że wizerunek misia może być wykorzystany także do celów dydaktycznych, np. jako logo powiatowego konkursu wiedzy z zakresu bezpieczeństwa w ruchu drogowym pod hasłem *Miś Bezpieczeństwa*. Konkurs ten został ogłoszony w czerwcu 2013 roku w powiecie gliwickim przez Szkołę Podstawową w Paczynie (gm. Toszek, woj. śląskie), Zarząd Dróg Powiatowych w Gliwicach oraz Starostwo Powiatowe w Gliwicach. Celem konkursu było rozwijanie i popularyzowanie wśród dzieci świadomości bezpiecznego uczestnictwa w ruchu drogowym (<http://starostwo.gliwice.pl/pl/pages/posts/mis-bezpieczenstwa-2961.php>; dostęp: 20.03.2013). O rosnącej popularności misia w społeczeństwie masowym świadczy także akcja czytelnicza zorganizowana w Szkole Podstawowej w Leszczynach (woj. śląskie) w 2014 roku dla uczniów klas drugich szkół elementarnych przez tamtejsze bibliotekarki: Katarzynę Jastrzębską i Aleksandrę Michalik. Hasło przewodnie akcji brzmiało: *Urodziny książkowego misia*, zgodnie z którym mali uczestnicy obejrżeli prezentację multimedialną przybliżającą im historię najpopularniejszych misiów, czyli: Kubusia Puchatka, Misia Paddingtona, Misia Uszatka i Misia Coralgola. Drugoklasiści wysłuchali ponadto fragmentów książek o przygodach

Paddingtona i wzięli udział w różnorodnych rywalizacjach, np. przekładali wykałaczki z jednego miejsca na drugie za pomocą rękawic kuchennych imitujących „łapy” misia (Drapacz 2014, s. 12). Jak mniemam organizacja akcji czytelniczej upowszechniającej wiedzę o misiui w leszczyńskiej szkole (oraz w wielu innych placówkach edukacyjnych w Polsce) została zainspirowana coraz większym zainteresowaniem społecznym tą zabawką „na fali” popularności filmu o przygodach Misia Paddingtona.

Zapewne najbardziej wyrazistym dowodem, świadczącym o popularności misia, jest nowy świecki zwyczaj określany mianem Światowego Dnia Misia, który od 2002 roku obchodzony jest 25 listopada. Z tej okazji pracownicy Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach w 2013 roku zorganizowali m.in. warsztaty muzealne pt. *Złóż życzenia wszystkim misiom*. Uczestnicy takich zajęć (dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym) mogli poznać historię misia pluszowego. Cykl lekcji muzealnych został przeprowadzony od 19 do 29 listopada 2013 roku w siedzibie muzeum. Kolejną inicjatywą muzealną skierowaną do małych odbiorców był konkurs, w którym uczestnicy odpowiadali na pytanie: „który miś w Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach jest największy a który najmniejszy?”. Dodajmy, że nagrodami dla zwycięzców były misie-zabawki. Dzieci mogły ponadto uczestniczyć w warsztatach *Zrób laurkę dla swojego misia* oraz wykonać papierowego misia z życzeniami. Warsztaty te trwały od 23 do 24 listopada 2013 roku. Z kolei w konkursie *Czego życzy się pluszowym misiom?* mogły brać udział nie tylko dzieci odwiedzające muzeum, ale także internauci za pośrednictwem poczty elektronicznej. Nagrodą dla zwycięzców było opublikowanie zredagowanych przez nich życzeń na stronie internetowej muzeum oraz pamiątkowa figurka misia (http://www.muzeumzabawek.eu/mziz/index.php?option=com_content&task=view&id=902&Itemid=44; dostęp: 25.11.2013).

W 2017 roku obchody Światowego Dnia Misia przybrały inną formę: uczestnicy *Akcji Miś* wzięli udział w quizie. Odpowiadali na pytania dotyczące misiów pluszowych a także misiów – bohaterów literackich i filmowych (<http://www.muzeumzabawek.eu/24-25-11-2017-akcja-mis/>; dostęp: 30.04.2018). Poza wymienionymi inicjatywami związanymi ze Światowym Dniem Misia, specjaliści pracujący w kieleckim muzeum przez cały rok dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym prowadzą lekcje pt. *Sekrety misiów*, popularyzujące tę zabawkę (http://www.muzeumzabawek.eu/mziz/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=43&Itemid=66; dostęp: 25.11.2013).

Już wcześniej eksponowałam fakt, że nie tylko dzieci są emocjonalnie przywiązane do misia i darzą go szczególną sympatią. Nie sposób nie wspomnieć tu o stosunkowo nowym i coraz modniejszym zjawisku kulturowym, jakim jest arktofilia, czyli zbieractwo i kolekcjonerstwo misiów. Wzrost zainteresowania

tą zabawką daje się zauważyć od lat 70. XX stulecia. W wielu krajach świata organizowane są zjazdy kolekcjonerów, prowadzone są też aukcje, na których można nabyć zróżnicowane formy zabawki. W Polsce zjawisko to nie jest jeszcze popularne (Kantor 2003, s. 63-64). W tym kontekście osobliwością wydaje się *I Polski Klub Kolekcjonerów Misiów i Niedźwiedzi* założony przez mężczyznę o pseudonimie Bruno DeBar (właśc. Bruno Zielonka), pochodzącego z Chorzowa. W taki oto sposób wyjaśnia on, skąd wziął się pomysł zainicjowania tego typu stowarzyszenia:

Misie stanowią nieodłączną część mojego życia. Mam je wszędzie. Stoją, siedzą, bawią się czy przyozdabiają każdy zakątek mojego domu czy biura... Są także mocno zakotwiczone w mojej głowie. Moja kolekcja misiów i niedźwiedzi ma na dzień dzisiejszy ponad 3 tysiące egzemplarzy. W swoim życiu spotkałem wielu innych miłośników niedźwiedzi, dlatego też podjąłem ideę stworzenia platformy dyskusyjnej – „I-go Polskiego Klubu Kolekcjonerów Misiów i Niedźwiedzi”, której celem jest zrzeszanie ludzi misiowo zakręconych (https://www.facebook.com/misieiniedzwiedzie/info?tab=page_info; dostęp: 02.02.2015)

Miłośnicy misia są zrzeszeni na portalu społecznościowym *Facebook*. W logo klubu znajdują się niedźwiedź polarny i brązowy miś pluszowy. Założyciel profilu umieszcza tu fotografie misiów ze swej kolekcji. Są to nie tylko zabawki, ale także przedmioty codziennego użytku z wizerunkami misia, jak np.: krawat, skarpety czy slipy męskie. Internauta eksponuje zdjęcia ręcznie wykonanych zabawek z materiału lub gliny, nadto: świeczki, znaczki etc. Umieszcza tu ponadto informacje o wystawach muzealnych. Zgodnie z nazwą klubu pojawia się również wizerunek niedźwiedzia (głównie kadry z filmów przyrodniczych). Dnia 5 lutego 2015 roku klub zrzeszał 65 członków, bowiem tyle osób potwierdziło swoją przynależność do stowarzyszenia, klikając napis *Lubię to!* znajdujący się na profilu facebookowym, na początku 2018 roku liczba członków wzrosła do 256.

Świadectwem emocjonalnego stosunku osób dorosłych do misia jest akcja charytatywna pt. *Podaruj misia temu, kogo kochasz* zorganizowana przez fundację TVN *Nie jesteś sam*, sieć sklepów Rossmann i platformę Allegro. W 2014 roku całkowity dochód ze sprzedaży pluszowych zabawek został przekazany na rzecz Kliniki Rehabilitacji Instytutu Centrum Zdrowia Matki Polki w Łodzi. Organizatorzy akcji w taki oto sposób zachęcali potencjalnych nabywców do kupna „unikatowych” pluszaków: „każda Przytulanka kupiona w drogerii Rossmann lub na www.podarujmisia.allegro.pl łączy obdarowaną osobę z potrzebującym pomocy dzieckiem. Planując świąteczne wydatki, uwzględnij ten. Podaruj misia temu, kogo kochasz i pomóż tym, którzy potrzebują pomocy” (Zarębska-Tutak 2014, s. 9).

W sprzedaży pojawiły się cztery misie pluszowe: Beti zaprojektowana przez Bohoboco; Nina według pomysłu La Mani; Gosia ubrana przez Małgorzatę Baczyńską oraz Kryśka – „dzieło” projektantów Paprocki&Brzozowski. Każdy z misiów nosi znamiona indywidualności: ma inny kolor sierści oraz strój, np. Beti „to miś o niezwykłej mocy. Główną misją Beti jest niesienie szczęścia, radości i poczucia bezpieczeństwa, dlatego najbardziej na świecie lubi się przytulać, ale równie dużą przyjemność sprawia jej bycie przytulaną przez innych. Całkiem niedawno Beti stała się elegantką (...)” (<http://podaruj-misia.allegro.pl/>; dostęp: 28.12.2014). Co ważne, podczas akcji promocyjnej wykorzystano wizerunki znanych aktorów, dziennikarzy, prezenterów telewizyjnych, np. Kingi Rusin, Piotra Polka, Doroty Wellman.

Zakończenie

Kluczowa jest konkluzja, że miś na stałe „wrosł” w popkulturę, stając się jej integralną częścią. Jest on produktem łatwo dostępnym i chętnie nabywanym nie tylko dla dzieci, ale także dla osób dorosłych. Infantyilizacja niedźwiedzia w ludzkiej świadomości doprowadziła w stosunkowo krótkim czasie do „śmierci” groźnego drapieżnika. Wówczas możliwe stały się „narodziny” zabawki tak bardzo obecnej w subkulturze dzieci oraz bliskiej ludziom dorosłym ze względu na emocje, jakie wywołują wspomnienia z dzieciństwa. Nasuwa się w tym miejscu pytanie: czy w Polsce, w innych krajach europejskich oraz w USA możemy mówić o misiomanii?

From Real Bear to Teddy Bear: Towards the Gadget of Pop-culture

Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź

Bear, considered as a menacing king of the woods and mountains, formerly frightening and commanding respect because of its mediating characteristics and transgressive nature, nowadays not always evokes fear, as it is forgotten that meeting him can be deadly dangerous. The author got interested in the process resulting in infantilizing the largest and most dangerous predator of Northern and Central Asia and Europe, turning it in a teddy bear, a toy for children.

To capture the time of the death of the bear and birth of the teddy bear, it is necessary to depict the bear's place in culture. The author stresses the fact that this predator is a protagonist of many rites, folk tales and proverbs.

She is interested in the attitude of her respondents to the bear-shaped toy (no longer a bear), including its place in their lives, how it is used during spontaneous play.

Bibliografia:

Literatura:

Bazielich Barbara, *Niedźwiedzie tradycje*, „Studia Etnologiczne i Antropologiczne”, t. 7, red. Irena Bukowska-Floreńska, Katowice 2003, s. 231-246.

Belyaeva Veronika, *Szamani i lamowie w sercu Sajanów. Współczesny system wierzeniowy Buriatów Doliny Tukijskiej*, Polskie Towarzystwo Ludoznawcze, Wrocław-Poznań 2009.

Brencz Andrzej, *Wielkopolski rok obrzędowy. Tradycja i zmiana*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 2006.

Brzeszczak Aleksandra, Wpływ teleturniejów na gry i zabawy weselne. Przykład Górnego Śląska. Praca magisterska napisana pod kierunkiem prof. UO dr hab. Teresy Smolińskiej, Uniwersytet Opolski, Opole 2007.

Bystron Jan Stanisław, *Dzieje obyczajów w dawnej Polsce, t. 2: Wiek XVI-XVIII*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1976.

Cieślowski Jerzy, *Literatura i podkultura dziecięca*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1975.

Dąbrowska Elżbieta, *Teatr, którego nie znamy. Rzecz o śląskich inscenizacjach obrzędowych*, Wydawnictwo Instytutu Śląskiego, Opole 1989.

Dynak Władysław, *Łowy, łowcy i zwierzęta w przysłowiach polskich*, Towarzystwo Przyjaciół Polonistyki Wrocławskiej, Wrocław 1993.

Frycie Stanisław, *Literatura dla dzieci i młodzieży w latach 1945-1970, t. 2: Baśń i bajka, poezja, książki dla najmłodszych, utwory sceniczne, grafika, czasopiśmiennictwo, krytyka literacka*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1982.

Girard René, *Kozioł ofiarny*, przeł. M. Goszczyńska, Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 1991.

Godula Róża, *Od Mikołaja do Trzech Króli. O roli daru w obrzędzie*, Wydawnictwo Wawelskie, Kraków 1994.

Hajduk-Nijakowska Janina, Smolińska Teresa, *Obecność kultury typu ludowego we współczesnej kulturze masowej*, [w:] *Między kulturą ludową a masową. Historia, teraźniejszość i perspektywy badań*, red. nauk. Teresa Smolińska, „Scriptum”, Kraków-Opole 2010, s. 157-186.

Haur Jakub Kazimierz, *Skład albo skarbiec znakomitych sekretów*

ekonomiej ziemiańskiej, [w:] *Staropolskie księgi o myślistwie*, oprac. W. Dynak i J. Sokolski, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001, s. 125-129.

Jackowski Aleksander, *Polska sztuka ludowa*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002.

Jasiński Bogdan, *Zwyczaj „wodzenia niedźwiedzia” na Śląsku Opolskim*, [w:] *Wspólne jutro. Kontynuacja i zmiana w kulturze współczesnej wsi polskiej. Materiały z VI Konferencji Naukowej zorganizowanej 21 i 22 maja 1998 roku w Opolu i Bierawie*, red. Ryszard Kantor, Zespół Konsultacyjno-Usługowy „Optima”, Kielce 1998, s. 125-130.

Jurkowski Henryk, *Rosyjski Pietraszka czy teatr lalkowego mima*, [w:] *W świecie pieśni i bajki. Studia folklorystyczne*, red. Ryszard Górski i Julian Krzyżanowski, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław 1969, s. 147-163.

Kaczmarczyk Bożena, *Tradycyjne oraz współczesne zabawy i gry dziecięce*, Polskie Towarzystwo Ludoznawcze, Wrocław 2012.

Kantor Ryszard, *Poważnie i na niby. Szkice o zabawach i zabawkach*, MAC Edukacja, Kielce 2003.

90 Kantor Ryszard, *Ulubiona zabawa i zabawka z czasów dzieciństwa – wspomnienia studentów z Krakowa, Cieszyna i Opola*, „Zabawy i Zabawki” 1997, nr 3, s. 51-66.

Kiersnowski Ryszard, *Niedźwiedzie i ludzie w dawnych i nowszych czasach. Fakty i mity*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1990.

Kowalski Piotr, *Leksykon znaki świata. Omen, przesąd, znaczenie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998.

Krogulewska Anna, *Moje dziecinne przytulanie*, „Zabawy i Zabawki” 1997, nr 3, s. 117-118.

Krzyżanowski Julian, *Szkice folklorystyczne*, t. 3: *Wokół legendy i zagadki. Z zagadnień przysłowioznawstwa*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1980.

Kubiak Anna, *Brudne misie czystych relacji, czyli rzecz o nostalgii w kulturze*, „Polska Sztuka Ludowa. Konteksty” 1998, nr 1, s. 167- 168.

Kuligowski Waldemar, *Antropologia, czyli tam i z powrotem*, [w:] *Antropologiczne wędrówki po kulturze*, red. Wojciech Józef Burszta, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1996, s. 17-21.

Kuligowski Waldemar, *Antropologia współczesności. Wiele światów, jedno miejsce*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, Kraków 2007.

Lach Kornelia, *Wierzenia, zwyczaje i obrzędy. Folklor pogranicza polsko-czeskiego*, Polskie Towarzystwo Ludoznawcze, Wrocław 2000.

Ługowska Jolanta, *Ludowa bajka magiczna jako tworzywo literatury*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1981.

- Maj Małgorzata, *Obrzęd a zabawa*, „Zabawy i Zabawki” 1998, nr 4, s. 21-26.
- Mauss Marcel, *Szkic o darze*, [w:] *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, opr. A. Chałupnik, A. Dudzik i in., wstęp i red. L. Kolankiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010, s. 69-80.
- Moles Abraham, *Kicz, czyli sztuka szczęścia. Studium o psychologii kiczu*, przeł. A. Szczepańska i E. Wende, sł. wstęp. opatrzył A. Osęka, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1978.
- Morris Desmond, *Naga małpa*, przeł. T. Bielicki, J. Koniarek, J. Prokopiuk, „Prima”, Warszawa 2000.
- Moszyński Kazimierz, *Kultura ludowa Słowian*, t. 2: *Kultura duchowa*, cz. 1, „Książka i Wiedza”, Warszawa 1967.
- Ogrodowska Barbara, *Zwyczaje, obrzędy i tradycje w Polsce. Mały słownik*, „Verbinum”, Warszawa 2000.
- Olszewska Bożena, *Prasłowiańskie obrzędy i zwyczaje jako temat utworu literackiego dla młodego odbiorcy*, „Literatura Ludowa” 2005, nr 6, s. 63-74.
- Pastoureau Michel, *Średniowieczna gra symboli*, przeł. H. Igalson-Tygielska, Oficyna Naukowa, Warszawa 2006.
- Piątkowski Krzysztof, *Estetyka współczesnego banału. Prolegomena*, [w:] *Antropologiczne wędrówki po kulturze*, red. Wojciech Józef Burszta, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1996, s. 77-93.
- Pośpiech Jerzy, *Zwyczaje i obrzędy doroczne na Śląsku*, Instytut Śląski w Opolu, Opole 1987.
- Rzepnikowska Iwona, *Niedźwiedź w rosyjskiej ludowej bajce zwierzęcej*, [w:] *Bajka zwierzęca w tradycji ludowej i literackiej*, red. Adrian Mianeki i Violetta Wróblewska, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2011, s. 167-177.
- Simonides Dorota, *Doroczne zwyczaje i obrzędy. Ich antropologiczna funkcja*, [w:] *Kultura ludowa śląskiej ludności rodzimej*, red. Dorota Simonides, przy udziale P. Kowalskiego, Oficyna Wydawnicza VOLUMEN, Wrocław - Warszawa 1991.
- Simonides Dorota, *Ele mele dudki. Rymowanki dzieci śląskich (studium folklorystyczne)*, Śląski Instytut Naukowy, Katowice 1985.
- Smolińska Teresa, *Jo wóm trocha porosprawiam... Współcześni gawędziarze ludowi na Śląsku*, Instytut Śląski, Opole 1986.
- Smolińska Teresa, *Postać narratora w folklorystyce słowiańskiej (od lat 30. XX-stulecia)*, „Literatura Ludowa” 1984, nr 1, s. 37-50.
- Smolińska Teresa, *Z wybranych problemów dawnej i współczesnej sztuki opowiadania*, Wydawnictwo WSP w Opolu, Opole 1987.
- Stomma Ludwik, *Antropologia kultury, historia i Kubuś Puchatek*, „Polska Sztuka Ludowa. Konteksty” 1992, nr 3-4, s. 123-124.
- Stomma Ludwik, *Antropologia kultury wsi polskiej XIX wieku oraz wybrane*

eseje, wyd. Piotr Dopierała, Łódź 2002.

Strządała Agata, *Kulturowa historia niedźwiedzia – od władcy umysłów do dziecięcej maskotki. O książce Michela Pastoureaux The Bear. History of a Fallen King*, „Kultura i Wartości” 2013, nr 1, s. 119-123.

Uspieński Borys, *Kult św. Mikołaja na Rusi*, przekł. E. Janus, M. R. Mayenowa, Z. Kozłowska, Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 1985.

Węglarz Stanisław, *Powaga zabawy*, „Zabawy i Zabawki” 1999, nr 1-4, s. 199-200.

Żurkowski Bogusław, *Literatura – Wartość – Dziecko*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1992.

Materiał źródłowy:

Brückner Aleksander, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Wiedza Powszechna, Warszawa 2000.

Drapacz Aleksandra, *Urodziny... misia*, „Kurier” 2014, nr 10.

92 *Encyklopedia staropolska*, opr. A. Brückner, mat. il. opatrzył K. Estreicher, t. 2, Trzaska, Evert i Michalski, Warszawa 1990.

Gloger Zygmunt, *Encyklopedia staropolska ilustrowana*, wstęp J. Krzyżanowski, t. 4, Wiedza Powszechna, Warszawa 1985.

Jurczak-Trojan Zofia i in., *Słownik słowacko-polski*, t. 1, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, Kraków 2005.

Kopaliński Władysław, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Oficyna Wydawnicza „Rytm”, Warszawa 1985.

Krzyżanowski Julian, *Mądrej głowie dość dwie słowie. Pięć centurij przysłów polskich i diabelski tuzin*, t. 1-3, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975.

Krzyżanowski Julian, *Polska bajka ludowa w układzie systematycznym*, t. 1 (wątki 1-999), Towarzystwo Naukowe Warszawskie i Seminarium Historii Literatury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego. Instytut Literatury Ludowej, wyd. II rozsz. Wrocław 1962.

Mickiewicz Adam, *Pan Tadeusz, czyli ostatni zajazd na Litwie. Historia szlachecka z roku 1811 i 1812 we dwunastu księgach wierszem*, „Książka i Wiedza”, Warszawa 1984.

Nowa księga przysłów i wyrażeń przysłowiowych polskich, t. 2 (K-P), w oparciu o dzieło Samuela Adalberga oprac. Zespół Redakcyjny pod kier. J. Krzyżanowskiego, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1970.

Oesterreicher-Mollwo Marianne, *Leksykon symboli*, przeł. z niem. J. Prokupiuk, ROK Corporation, Warszawa 1992.

Polsko-český slovník, A-Ó, red. K. Oliva, spoluprac. M. Kulošová (et al.),

„Academia”, Praha 1999.

Russko-polskij słowar, pod red. I. X. Dworeckowo, Sowetskaja Encyklopedia, Moskwa 1964.

Słownik łacińsko-polski, wg słownika H. Mengego i H. Kopii, oprac. K. Kumaniecki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1965.

Szablowski Witold, *Tańczące niedźwiedzie. Reportaże z transformacji*, Wydawnictwo Agora, Warszawa 2014.

Talmantas Jonas, *Lenkų-lietuvių kalbų žodynos. Słownik polsko-litewski*, „Mintis”, Vilnius 1955.

Tresidder Jack, *Słownik symboli. Ilustrowany przewodnik po tradycyjnych wyrażeniach obrazowych znakach ikonicznych i emblematach*, tłum. B. Stokłosa, RM, Warszawa 2005.

Zarębska-Tutak Anna, *Podaruj misia*, „Rossmann. Skarb” 2014, nr 12, s. 9.

Netografia:

<http://www.muzeumwsiopolskiej.pl/node/322>; dostęp: 02.09.2014

http://www.ospkrepna.pl/krampskie_bery_pl/index.html; dostęp: 27.03.2015

<http://www.powiatkrapkowicki.pl/2012/07/wodzenie-niedzwiedzia-w-steblowie/>; dostęp: 02.09.2014

<http://www.poznan.pl/mim/events/xi-akcja-doktor-mis-dzieciom,56548.html>; dostęp: 20.03.2013

<https://pl-pl.facebook.com/pages/Fundacja-Pomocy-Zwierz%C4%99tom-CZTERY-%C5%81APY/122769331248974>; dostęp: 05.11.2014

<https://www.facebook.com/KaterinaPlotnikovaPhotography>; dostęp: 29.05.2014

https://500px.com/katerina_plotnikova; dostęp: 02.02.2015

<http://teddytheguardian.com/>; dostęp: 29.05.2014

<http://podarujmisia.allegro.pl/>; dostęp: 28.12.2014

<http://starostwo.gliwice.pl/pl/pages/posts/mis-bezpieczenstwa-2961.php>; dostęp: 20.03.2013

http://www.muzeumzabawek.eu/mziz/index.php?option=com_content&task=view&id=902&Itemid=44; dostęp: 25.11.2013

<http://www.muzeumzabawek.eu/24-25-11-2017-akcja-mis/>; dostęp: 30.04.2018

http://www.muzeumzabawek.eu/mziz/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=43&Itemid=66; dostęp: 25.11.2013

https://www.facebook.com/misieiniedzwiedzie/info?tab=page_info; dostęp: 02.02.2015 <http://biznes.onet.pl/wiadomosci/swiat/pierwszy-pluszowy-mis-i-historia-firmy-steiff/nvcxtt>; dostęp: 08.08.2018

<https://www.facebook.com/goodbearsoftheworld/>; dostęp: 20.03.2013

Wykaz materiału ilustracyjnego:

1. Ul figuralny – niedźwiedź (Muzeum Etnograficzne im. S. Udzieli w Krakowie, 2014 r.); źródło: archiwum informatora Michała Sobika.
2. Krampskie Bery z Krępnej na ulicach Gogolina (1998 r.); źródło: archiwum prof. Teresy Smolińskiej.
3. Niedźwiedź całujący kobietę w rękę – fotografia Kateriny Plotnikovej (2015 r.); źródło: https://500px.com/katerina_plotnikova; dostęp: 02.02.2015.
4. Miś z czasów II wojny światowej (Instytut Pamięci Narodowej, Oddział w Białymstoku, 2014 rok); źródło: archiwum autorki pracy.
5. Plecak przypominający misia (2009 r.); źródło: jw.
6. Miś pluszowy z lat 80. XX wieku (Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach, 2014 r.); źródło: jw.
7. Kolekcja współczesnych misiów pluszowych (2009 r.); źródło: jw.
8. Pluszowy miś „dla zakochanych” (2012 r.); źródło: jw.

E-zabawy na granicy świata rzeczywistego i światów wirtualnych

Bartłomiej Kotowski¹

Progresywność technologii, w tym Internetu, a także przemiany społeczne dokonujące się w ich cieniu, są nieodzownym elementem otaczającej nas rzeczywistości. Postęp cyfrowy coraz bardziej jest obecny w życiu jednostek, o ile w ogóle nie zaczyna go dominować. Trudno wyobrazić sobie życie bez telefonu komórkowego, smartfonu, nawigacji GPS czy komputera. A i ten ostatni znacznie zmienił swoje oblicze w ostatnim dziesięcioleciu. Obserwując dzieje przemian i rozwoju komputera widzimy znaczne zróżnicowanie w ewolucji tego urządzenia, które przybiera coraz to nowsze, wygodniejsze, małe i poręczne formy (od komputera stacjonarnego, przez laptopy, notebooki, tablety aż po komputerowe systemy operacyjne, wbudowane w telefony komórkowe lub zegarki). Plenipotencja formy sprzyja wygodzie korzystania i dostępności do sieci w każdym miejscu i czasie. Zmienia się zatem forma komunikacji, a postęp cyfryzacyjny staje się znakiem rozpoznawczym młodego pokolenia, którego życie silnie zakorzenione jest w cyberprzestrzeni. Ścieranie granic pomiędzy tym, co wirtualne a realne, a właściwie nierozzerwalność życia *offline* i życia *online* jest faktem bezsprzecznym. Oba te światy nie tyle ze sobą konkurują, co wzajemnie się uzupełniają, są komplementarne w stosunku

95

¹ **Bartłomiej Kotowski** – antropolog kultury, doktor nauk humanistycznych, autor monografii tematycznych: *Język. Bunt. Tożsamość. Socjologiczno-antropologiczne studium empiryczne subkultury młodzieżowej rap* (2016) oraz *Popkulturowy all inclusive. Socjologiczno-antropologiczny szkic o szczęściu. Słowiańskie szczęście pop* (2017). Zainteresowania naukowe obejmują: językoznawstwo, antropologię lingwistyczną, antropologię tożsamości, antropologię młodzieży, antropologię współczesności, kulturę popularną, semiotykę kultury, etnografię Federacji Rosyjskiej i Ukrainy, cyberprzestrzeń, socjoantropologię, socjologię mediów i kultury współczesnej.

do siebie. Zatem mówienie nie tyle o życiu z cyberprzestrzenią, ale o życiu współuczestniczącym, które jest jej nierozdzielną częścią i odwrotnie, wydaje się być podejściem słusznym. Wojciech Burszta twierdzi, że „więzi wytworzone w cyberprzestrzeni charakteryzują się ulotnością i powierzchownością” (Burszta 2003, s. 159). Nie mniej jednak twierdzenie to może wydawać się zbyt uogólnionym, zważywszy na to, że w tak zwanym życiu analogowym, czyli inaczej mówiąc życiu *offline*, rozmaite więzi są płytkie i nietrwałe. Jeżeli zaś odniesie się do specyfiki społeczności internetowych, czyli tak zwanego życia *online*, można dojść do wniosku, że to właśnie długotrwałe i znaczące interakcje konstytuują je jako takie (vide: Siuda 2012, s. 94). Zatem interakcje pośrednie, nawiązywane przez Internet, należy traktować jako pełnoprawne „mogące uzupełniać lub zastępować partycypację w społecznościach organicznych” (Siuda 2006, s. 185). Do tego rodzaju społeczności internetowych możemy zaliczyć zarówno: followersów², hashtagowców³, influencerów, obserwatorów, blogerów, etc. oraz uczestników fandomów. Fandom jako taki jest przestrzenią niezhierarchizowaną i nieformalną „zakotwiczoną w cyberprzestrzeni, (...) opartą na obiekcie zainteresowania” (Ciszewska 2018, s. 47), czyli inaczej mówiąc, jest to grupa osób składająca się z fanów, której działalność skupiona jest na konkretnym wytworze kultury lub konkretnym twórcy (vide: Kobus, Krzyżanowska 2013, s. 305-306). Uczestnicy fandomów, podobnie jak publikatorzy, skupiają się wokół jakiegoś rodzaju postów dotyczących osób, rzeczy, okoliczności, jak i form działania. Wytwory twórców, a czasem i uczestników (np. fanart⁴) zamieszczane są najczęściej na łamach mediów społecznościowych (*social media* – SM) najczęściej w postaci postów zawierających różnego rodzaju wpisy, np. zabawne kompilacje, zdjęcia (w tym *selfie*), filmiki, memy, gify⁵, kolaże, transmisje na żywo, challenge⁶, quizy⁷ czy też na czatach⁸ i forach dyskusyjnych (np. prezentacja shipów⁹

2 Followers – osoby śledzące, obserwujące działania jednostek w sieci.

3 Hashtag (z j. ang.) to słowo lub wyrażenie poprzedzone symbolem # (ang. hash), które jest formą zakotwiczenia, czyli znacznika (ang. tag), a umożliwia grupowanie wiadomości, zdjęć, filmików.

4 Fanart (twórczość fanów) to rodzaj twórczości fanów oparty na działaniach innych autorów, często o charakterze komercyjnym. Są to wszelkiego rodzaju formy wizualne (rysunki, grafiki, zdjęcia), w których występują różne postacie czy miejsca odnoszące się np. do filmów, książek, komiksów, a prezentowane i osadzone w kontekście grupy fanowskiej.

5 GIF z ang. *Graphics Interchange Format*. Jest to format pliku graficznego z kompresją bezstratną. Pliki te pozwalają na tworzenie animacji.

6 Vide: Tabela 8. Zabawa w wyzwania - *challenge*.

7 Vide: Tabela 8. Zabawa w wyzwania - *giraffe challenge*.

8 Rodzaj pogawędki pomiędzy minimum dwoma użytkownikami komputerów za pośrednictwem Internetu.

9 *Ship* jest wynikiem *shipowania*, które oznacza popieranie idei związku pomiędzy jakąś parą postaci; w przypadku fandomów najczęściej ulubionych bohaterów.

z seriali w przypadku fandomów) etc. Nie bez znaczenia pozostaje w tym kontekście rola trendsetterów¹⁰. Rola trendsettera nie ogranicza się jedynie do bezinteresownych działań, które mają na celu zaspokojenie potrzeby popularności w cyberprzestrzeni. Trendsetting bowiem również powiązany jest z działalnością marketingowo-rynkową. W tym rozumieniu trendsetter wpływa na decyzje zakupowe i zachowania konsumenckie innych jednostek poprzez polecenie, krytykę produktów czy dóbr materialnych. Do grona trendsetterów zaliczyć można nie tylko tzw. celebrytów, lecz przede wszystkim blogerów i vlogerów¹¹. Blisko spowinowaceni z działalnością trendsetterów są influencerzy (ang. *influence* – mieć wpływ, wpływać) oraz coolhunterzy (osoby badające opinie społeczne względem konkretnych produktów, których zadaniem jest pozyskiwanie zarówno trendsetterów, jak i influencerów celem rekomendacji określonej marki, dobra, produktu, mody). Ich działalność opiera się głównie na interakcjach pośrednich osadzonych w obszarze SM, czyli pozbawionych kontaktu *face to face* (vide: Mielicka 2002, s. 58-59). Ekspozycja i działalność „promocyjna” prezentowana przez wyżej omówione osoby-publikatorów opiera się na zamieszczaniu różnych treści *pro publico* w rzeczywistości wirtualnej oraz na łamach serwisów społecznościowych (SM) i jest różnorodna. Publikatorzy zamieszczają treści o różnym charakterze. Począwszy od zwykłego *selfie* w odzieży konkretnej marki, z widocznym smartfonem konkretnego producenta itd., choć to nie jest warunek konieczny. Propagowanie konkretnych mód lub dóbr może mieć równie dobrze podłoże osadzone na potrzebie pochwalenia się, wyróżnienia, podkreślenia statusu społecznego, kreowania tożsamości, ekspozycji własnej osoby. Jak twierdzi Jean-Clude Kaufmann:

97

„eksterioryzacje ja w postaci obrazów (materialnych lub też nie), czemu sprzyjają nowe technologie, osiągnęły obecnie błyskawiczny rozwój. Podobnie jak w sprawie dzieł, artyści (raczej gwiazdy show biznesu) są tu czymś w rodzaju zaawansowanego modelu. Każdy bowiem kształtuje swój obraz (tożsamości dla innej osoby) w swoim zawodzie lub życiu prywatnym, domaga się prawa obrazu (zmaterializowanego) i utrwała własne inscenizacje na wideo lub na papierze” (Kaufmann 2004, s. 257).

¹⁰ Pojęcie trendsetter z języka angielskiego oznacza osobę, która ustala trendy lub jest prekursorem jakichś trendów zarówno w świecie *online* jak i *offline*.

¹¹ Vloger to osoba, która bloguje poprzez video, czyli zamiast pisać, umieszcza nagrania video.

Charakterystyka e-zabaw

Z punktu widzenia podejmowanej problematyki w niniejszym artykule, poprzez ekstremalne e-zabawy, czyli działania publikowane w Internecie, rozumiem wszelakie formy ekspozycji, działań i zachowań społecznych, form spędzania wolnego czasu, czyli zabaw uprawianych przez młodzież. Tak więc działania (indywidualne, grupowe) *offline*, których rezultaty lub/i dokumentację (zdjęcia, video, transmisja, kompilacja) z uczestnictwa intencjonalnie zamieszcza się w świecie *online*, czyli cyberprzestrzeni. Przez ekstremalne e-zabawy rozumiem zatem wszelakie formy działalności ludycznej, których celem jest uzyskiwanie jak największej liczby „lajków”¹², followersów, udostępnień, fanów, czyli uogólniając – osiąganie cyberpopularności przy pomocy działań opartych na najnowszych, modowych trendach rozpowszechnianych właśnie w sieci. Działania takie często mają charakter środowiskowy (*flas mob*, vide: Tabela 2). Mogą one skutkować zwiększaniem śmiałości (*quidditching*, vide: Tabela 5), a często nawet bezwstydnosci (*frozen chook*, vide: Tabela 4), okrucieństwa (*eyeballing*, vide: Tabela 6) i brutalności (*choking game*, vide: Tabela 6) w publikowaniu rozmaitych materiałów cyfrowych¹³. Formy spędzania wolnego czasu społeczności wirtualnych zazwyczaj kondensują się wokół wspólnych zainteresowań. Mają charakter otwarty, zatem ich granice zdaje się wyznaczać jedynie wyobrażenia twórców. Co istotne, czas przekazywania informacji, efektów swojej działalności wśród uczestników e-zabaw jest natychmiastowy, dzięki możliwościom, jakie stwarzają narzędzia komunikacji internetowej (w cyberprzestrzeni). Warto wspomnieć w tym miejscu również o cechach różnicujących społeczności internetowe od społeczności fizycznych. Dla społeczności wirtualnych charakterystyczne bowiem są: aprzeźmienność, asynchroniczność, acielesność, astygmatyczność oraz anonimowość. Aprzeźmienność umożliwia uczestnikom cyberprzestrzeni kontakt, pomimo tego, że dzieli ich znaczna odległość (np. między miastami, krajami, kontynentami). Przy czym ważną rolę odrywa tu również asynchroniczność, która z kolei umożliwia komunikację w różnym czasie rzeczywistym np. poprzez możliwość zostawienia wiadomości, wpisu na blogu, opublikowaniu posta etc. Ważna jest tu również acielesność kontaktów w cyberprzestrzennych społecznościach wirtualnych, bowiem główną rolę zajmuje tekst, a nie w odróżnieniu do komunikacji fizycznej takie elementy jak: gesty, mimika, pantomimika, ubiór, intonacja. Co z kolei nie pozostaje obojętne na astygmatyczność kontaktów zapośredniczonych w sieci, czyli inaczej mówiąc na absencję różnicowania

12 Lajk „lubię to!” jest swoistym oznaczeniem przez oglądającego wpisu, zdjęcia, video, transmisji na żywo itd. w SM, przez które daje on znać, że mu się owy wpis podoba.

13 Jedną z odpowiedzi na taki stan rzeczy jest hejt, który powstał na bazie poczucia anonimowości w cyberprzestrzeni, który również może być niebezpieczny.

uczestników świata *online* w oparciu o cechy fizyczne czy status socjoekonomiczny. Ważną cechą różnicującą społeczności internetowe jest również pozorna anonimowość¹⁴, wynikająca z powyżej wyszczególnionych cech społeczności wirtualnych (vide: Szpunar 2004, s. 105).

Spędzanie czasu wolnego z wykorzystaniem Internetu jest zjawiskiem bardzo powszechnym wśród młodzieży. Czasami wręcz obserwując współczesną młodzież możemy odnieść wrażenie, jakby smartfony czy tablety były zrósnięte z ich dłońmi. Wyniki badań zawarte w *Diagnozie społecznej 2015* roku potwierdzają tezę, że najliczniejszą grupą funkcjonującą na granicy świata wirtualnego i realnego, czyli grupą społeczną najchętniej korzystającą ze zdobyczy nowych technologii, jest właśnie młodzież, której „najlepszym przyjacielem jest komputer” (Climati 2005, s. 10).

„Zdecydowanie najaktywniejszymi użytkownikami nowych technologii są osoby młode, szczególnie te, które się jeszcze uczą lub studiują. Prawie wszystkie korzystają z komputerów i Internetu, a także posiadają telefony komórkowe. Co więcej prawie 80 proc. z nich posiada smartfon. Również w tych grupach najwięcej jest użytkowników Internetu mobilnego – korzysta z niego 36 proc. uczniów i studentów oraz innych osób mających do 24 lat. Z drugiej strony młodzi najrzadziej czytają prasę w wersji papierowej, najmniej jest także wśród nich osób, które oglądają telewizję przez ponad 2 godziny dziennie” (Czapiński J., Panek T. 2015, s. 383).

99

Ponadto należy zwrócić uwagę na fakt, że „liczba osób korzystających z Internetu podwoiła się w ciągu ostatnich 10 lat” (Czapiński J., Panek T. 2015, s. 383). Tak więc Internet staje się coraz bardziej dostępnym i pożądanym medium wśród młodzieży. Co ciekawe poznawczo, mężczyźni, jak i kobiety chętnie korzystają z Internetu.

„Mężczyźni nieco chętniej niż kobiety sięgają po nowe technologie – niewielkie kilku procentowe różnice w korzystaniu z Internetu utrzymują się od wielu lat. W 2015 roku wśród osób w wieku 16 i więcej lat internautami jest 68 proc. mężczyzn i 64 proc. kobiet. Ponieważ jednak ze względu na różnice w długości życia, w populacji jest więcej kobiet niż mężczyzn, to także wśród internautów jest więcej pań. Kobiety to 52 proc. użytkowników w Polsce. Czynniki, które w największym stopniu związane są z korzystaniem z Internetu są, bez zmian, wiek i wykształcenie. Z sieci korzystają

14 Pozorna anonimowość, gdyż po pierwsze, nie można mówić o całkowitej anonimowości w świecie wirtualnym oraz po drugie, należy pamiętać, że kontakty zapoczątkowane w świecie *online* mogą przenieść się do świata *offline* i odwrotnie, kontakty ze świata *offline* mogą przenieść się i funkcjonować w przestrzeni *online*.

prawie wszyscy młodzi – w grupie 16-24 lat nie korzysta tylko jedna na 40 osób. Niewiele mniej osób korzystało przed dwoma laty” (Czapiński J., Panek T. 2015, s. 384).

Postęp cywilizacyjny i nieustający rozwój technologiczny przyczyniają się bez wątpienia do coraz powszechniejszego i częstszego korzystania z urządzeń mobilnych, takich jak: smartfony, notebooki, tablety wyposażone, między innymi w aparaty fotograficzne, kamery video oraz rozmaite „apki”, czyli aplikacje¹⁵ (oprogramowanie) będące antidotum dla inwalidztwa¹⁶ analogowego (*makeup transformation* – ulepszanie, kreowanie rzeczywistości), czyli do obróbki zapisanego, przy ich pomocy, materiału.

„Internauci korzystający z sieci za pomocą smartfonów i tabletów to grupa znacznie bardziej zaangażowana, intensywniej korzystająca z sieci. Nie dziwi więc, że przeciętny użytkownik Internetu mobilnego spędza w sieci ponad 17 godzin tygodniowo, a korzystający z urządzeń mobilnych, ale tylko przy użyciu sieci wi-fi 14 godzin tygodniowo” (Czapiński J., Panek T. 2015, s. 389).

100

Z kolei dane *GlobalWebIndex* ukazują, że przeciętny użytkownik SM spędza w nich 2 godziny i 19 minut dziennie. Dane *We Are Social i Hootsuite* wskazują, że Polska w kategorii ilości czasu spędzanego na mediach społecznościowych zajmuje 22. miejsce na świecie, a każdego dnia przeznaczamy na nie 1 godzinę i 45 minut (<https://www.globalwebindex.com>; dostęp: 06.06.2018). Wykorzystywanie Internetu różnicowane jest nie tylko celami, do jakich jest on wykorzystywany. Nie bez znaczenia pozostaje tu również status społeczno-zawodowy. „Szczególną grupą są tu uczniowie i studenci, jako grupa najczęściej wykorzystująca Internet do celów związanych z rozrywką” (Czapiński J., Panek T. 2015, s. 395), co nie przesądza o tym, że ta grupa społeczna nie wykorzystuje sieci do innych celów i na wiele innych sposobów. „Pracownicy, szczególnie w sektorze publicznym, a także przedsiębiorcy i samozatrudnieni

15 W tym aplikacje umożliwiające wykonywanie gifów oraz „ożywiania” zdjęć z *Life Photos* na zdjęcia ruchome.

16 W roku 2017 *Komputer świat* opublikował listę najbardziej popularnych aplikacji do robienia *selfie*. „Jednymi z najbardziej popularnych aplikacji do *selfie* są Instagram i Snapchat, które pozwalają natychmiast podzielić się zdjęciami z przyjaciółmi lub użytkownikami z całego świata. Nie posiadają one jednak bardziej rozbudowanych narzędzi retuszu. W tym zestawieniu zwycięzcą okazał się *ToolWiz Photos*, oferujący ponad 200 narzędzi do modyfikacji zdjęć. Paniom, które chciałyby przyozdobić twarz cyfrowym makijażem, polecamy *Perfect365*, natomiast osobom szukającym aplikacji, która przekształci zwyczajne *selfie* w prawdziwe dzieło sztuki polecamy posiadające ponad 500 efektów *PhotoLab Picture Editor*. Źródło: <http://www.komputerwiat.pl/artykuly/redakcyjne/2017/08/aplikacje-do-selfie.aspx> (dostęp: 01.06.2018).

korzystają z Internetu w sposób bardziej instrumentalny” (ibidem, s. 395), czyli wykorzystują go głównie jako narzędzie do wykonywania swojej pracy, komunikacji, rzadziej zaś do celów rozrywkowych, gier, surfowania po sieci czy czynnego udziału na portalach społecznościowych (SM), (vide: Czapiński J., Panek T. 2015, s. 395). Pracownicy nieustannie korzystający z Internetu nazywani są cyberslacersami. Wskazane powyżej wyniki badań potwierdzają, że oprócz występujących istotnych różnic w wykorzystywaniu Internetu w różnych grupach społecznych, jest on najbardziej popularny wśród młodzieży, która spędza sporo czasu na e-zabawach w sieci (vide, ibidem, s. 395).

Uczestnicy e-zabaw

Cechą charakterystyczną, a zarazem elementem dominującym we wszystkich przejawach e-zabaw jest walka o przyciągnięcie uwagi. Zdobywanie nowych zwolenników, obserwatorów, „lajków”, komentarzy etc. Twórcy oraz publikatorzy dla „fanu” (z ang. *fun*, *to have fun* oznacza radość, zabawę, przyjemność) zdaje się, zrobią wszystko co w ich mocy, aby przykuć uwagę innych. Paweł Boski identyfikuje słowo *fun* jako „słowo zaklęcie”, bowiem określa ono „dobre życzenia odnośnie do czynności, które wcale nie muszą być czystym, bezwysiłkowym czerpaniem przyjemności (...). Za pomocą słowa *fun* docieramy do sedna poczucia dobrostanu psychicznego, w jakiegokolwiek dziedzinie życia” (Boski 2009, s. 253).

Nie bez znaczenia pozostaje również pojęcie *stunt*, które również wywodzi się z języka angielskiego i oznacza wyczyn kaskaderski, niebezpieczne popisy. Amatorzy ekstremalnych e-zabaw dla osiągnięcia *funu* niejednokrotnie zmuszeni są do „coraz to nowych rzeczy, przekraczających kolejne granice, coraz bardziej kontrowersyjnych i szokujących. Im większy jednak zakres i tempo transgresji, tym większe pole rzeczy już użytych i wyeksploatowanych, i tym większe stopień wrażliwości odbiorców i odporności na szok, a tym samym tym większa jego potrzeba” (Krajewski 2005, s. 165).

Konstanty Usenko przekonuje z kolei, że „pokolenie transformacji”, młodzież miejska, która nie spędza czasu w sposób zorganizowany

„coraz częściej wynajduje sobie nowe, ekstremalne formy rozrywki (...), wspólną cechą Rosji i Ameryki była zawsze skłonność do wyczynów i ryzyka, głód adrenaliny i stawianie wszystkiego na jedną kartę” (...). Dziś oprócz szybkiej jazdy samochodem i wymyślonych odmian parkoru, modne są hardkorowe kaskaderskie popisy, w których uczestniczą także dziewczyny. W epoce mediów cyfrowych i globalnej wioski rosyjscy fani sportów wyczynowych inspirowani są filmami zamieszczonymi na YouTube i amerykańskimi

programami Jackass. Nastolatki z miast takich jak Saratow, Pienza czy Czita umieszczają w sieci własne filmiki. Ich motto brzmi: «Zobaczcie, kto tu jest prawdziwym hardkorem», a sport w ich wykonaniu przypomina bardziej rosyjską ruletkę lub konkurs o pośmiertną «nagrodę Darwina» (Usenko 2012, s. 356).

102 Usenko w sposób dosadny charakteryzuje wyczyny młodzieży rosyjskiej zamieszczającej dokumentację z podejmowanych ekstremalnych e-zabaw w sieci. Autor podaje tu przykłady ekstremalnych, czyli hardkorowych zabaw, których dokumentację spotykamy w cyberprzestrzeni, a mianowicie są to: skoki z oblodzonego dachu na *bungee* własnej konstrukcji, skoki z wysokich dachów na zaspy śnieżne lub jazda między wagonami pociągów/metra, wyścigi samochodowe na zatłoczonych autostradach (vide: Usenko 2012, s. 356). Popularne i zarazem modne, jak twierdzi Carlo Climati, „staje się przekraczanie wszelkich granic, może też próba zadziwiania i zaszokowania za wszelką cenę” (Climati 2005, s. 6). Pragnienie ekstremalności w e-zabawach objawiane w filmikach i zdjęciach zamieszczanych w sieci obejmuje przestrzeń „od sposobu mówienia po styl ubierania się, od postępowania w codziennym życiu po sposób zachowania się w czasie wolnym” (ibidem, 2005, s. 9). Climati podkreśla w swoich rozważaniach, że „dążenie nowego pokolenia do ekstremalności nie bierze się z niczego, ale rozwija się w konkretnym kontekście” (ibidem, 2005, s. 9) i powiązane jest z hobby, zabawą i sportem, dzięki którym możliwe jest przekazywanie określonych treści, emocji i wartości. Społeczeństwem sportu, hobby i zabaw, w tym e-zabaw, jest rozrywka rozumiana jako „zmiana klimatu i podejścia do zwyczajnych nawyków codziennego życia” (ibidem, 2005, s. 9). Nastawienie na popularność, zdobywanie coraz to większego grona zwolenników wymaga szczególnej staranności i jest swego rodzaju reklamą twórcy zakotwiczoną w cyberprzestrzeni dzięki swobodnemu dostępowi do najnowszych technologii. Jak twierdzi Marek Krajewski, reklamy są paradygmatycznym przykładem „również dlatego, że sugerując konsumentom zdolność do sprawowania kontroli poprzez ujawnienie tego, co kontrolować należy oraz metod, którym kontrola powinna być podporządkowana, nie tyle je upodmiotawiają, ile raczej rozszerzają zakres kontroli, której podlegają” (Krajewski 2005, s. 179).

Oprócz transparenacji ważnym elementem, podczas omawiania e-zabaw są funkcjonujące w cyberprzestrzeni egzemplifikacje okrucieństwa i brutalności¹⁷. Kultura okrucieństwa jest jednym z trendów obecnych w kulturze popularnej i tym samym występujących w e-zabawach. Tego rodzaju przejawem aktywności publikatorów jest swoista

17 Vide: Tabela 6., *choking game, eyeballing*.

„moda na prezentowanie przemocy, okrucieństwa, aktów barbarzyństwa, zbrodni, bestialstwa w specyficzny, pozbawiony jakiegokolwiek kontekstu moralnego sposób. Obrazy i przedstawienia przemocy oraz okrucieństwa nie są tu traktowane jako fragment umoralniającej opowieści, przestrzegającej nas przed występkiem, ale jako element ubarwiający rozrywkowe przedstawienie, jako integralny i niezbędny warunek przyciągnięcia uwagi współczesnego widza i konsumenta” (Szlendak T., Olechnicki K. 2017, s. 126).

Zatem e-zabawy nie ograniczają się jedynie do tego co miłe, wyrafinowane i powszechnie akceptowalne. W kontekście transparentności i okrucieństwa, powodowanego głodem adrenaliny, robienie tego, co jeszcze nie zrobione, pokazanie niepokazanego, czyli wywołania szoku, zaskoczenia – jest jednym z elementów ekspozycji w cyberprzestrzeni, celem zwiększenia swojej popularności, zwiększenia liczby swoich internetowych fanów.

„Bawić się bez końca», bez poczucia winy i odpowiedzialności, zatroskania o bliskich i samego siebie, bez wyrzutów sumienia i z uśmiechem towarzyszącym każdej podejmowanej czynności, to jednocześnie mieć do dyspozycji cały świat, bez granic i mniemania o tym, co wolno, a czego «nie wypada» oraz co jest możliwe. A co tylko wyobrażalne” (Mielicka 2010a, s. 153).

103

Cyberprzestrzeń jest środowiskiem sprzyjającym do podejmowania wszelkiego rodzaju aktywności, e-zabaw bez końca, przekraczania granic i zahamowań, które w świecie *offline* byłyby trudne do zrealizowania. Łatwość upubliczniania wszelakich treści, pozorna anonimowość, aprzestrzenność, acielesność i chociażby astygmatyczność wręcz zachęcają do podejmowania szokujących prób istnienia w sieci. Tworzenie wizerunku swojej osoby lub kreowania reprezentacji swojego „ja” opiera się na wyobrażeniach o sobie, własnych zdolnościach, a zatem bazuje i eksponuje przestrzenie jaźni subiektywnej. Co ważne, przekonania i działania jednostek w Internecie opierają się o regularność inkluzywnego publikowania treści w świecie *online*, która z kolei pozwala na pielęgnowanie swojej ekspozycji i swoisty *upgrade* popularności, mierzony liczbą odsłon, „lajków” czy też ilością wyświetleń. Halina Mielicka twierdzi, że:

„dostępność środków przekazu wraz z rozwojem technik przekazu informacji, powiększa i wzbogaca możliwości, którymi dysponuje człowiek określający swoją tożsamość indywidualną i społeczną. Media dają tak wiele możliwości, gdyż przybliżają środowiska, które nie mogą być doświadczane przez jednostkę inaczej, jak za pośrednictwem rozwiniętych technologii. Daje to możliwość sięgania do puli doświadczeń przynależnych do innych zbiorowości niż ta, w której osadzona jest jednostka (...)” (Mielicka 2010b, s. 25).

Ekspozycja treści w cyberprzestrzeni pozwala zatem, z jednej strony na publikację konkretnych i zamierzonych treści przez ich autora, z drugiej zaś strony na publikowanie treści¹⁸, których bohater nie jest świadom. Należy w tym miejscu zwrócić uwagę jeszcze na fakt, że zamieszczanie konkretnych treści w sieci pozwala na korzystanie z puli doświadczeń innych niż te, w których funkcjonuje jednostka lub te, które są dla niej dostępne, co jest szczególnie istotnym elementem transparencji rezultatów ekstremalnych e-zabaw. Otóż przykładowo sytuacja zacepingu¹⁹ lub skoku ze spadochronem, która nie odbywa się z udziałem jednostki X, a zapisana i opublikowana w Internecie w formie filmiku przez jednostkę Y, daje możliwość wirtualnego przeżycia faktu skoku spadochronowego/zacepingu przez nieograniczoną liczbę innych jednostek X₁, X₂, X₃.... Tak więc zainteresowanie „poprzez ekran” (śledzenie w sieci, „lajki”, komentarze, udostępnienia) konkretną e-zabawą nie przesądza o jej praktykowaniu. To właśnie nowe formy przekazu, takie jak video-filmiki, transmisje na żywo i fotografia „oparta na fenomenie czynienia widzialnym tego, co nieobecne, a tego, co było, rozpoczyna proces, który znajduje swoje (tymczasowe) zwięźczenie w powołaniu do życia środowiska cyberprzestrzeni, będącej obszarem, na którym dochodzi do konstytuowania się zupełnie nowego rodzaju tożsamości i podmiotowości, ale też do przeformułowania kategorii takich, jak ciało i cielesność” (Zawojski 2002). To bowiem z czym jednostki się utożsamiają – to, na co patrzą, „w istocie jest nieobecne, bo stanowi jedynie symulakr bycia” (Zawojski 2002). Mowa tu o pseudoobecności i pseudopodmiotowości, która jest charakterystyczna dla uczestników e-zabaw, a oparta na biernym uczestnictwie jednostek. Nasilająca się mediatyzacja funkcjonowania we współczesnym świecie zdaje się zacierać granice pomiędzy światem *online* i *offline*. Zabawa zatem staje się „zabawą-poprzez-medium” i „prowadzi do faktycznej «nieobecności bycia», [...] i wejście w obszar teleobecności” (Zawojski 2002) do cyberprzestrzeni, a tym samym odejście od świata empirii, a więc zastępowanie własnego doświadczenia wirtualną symulacją, czyli e-zabawą.

Autorów-uczestników wirtualnych prezentacji/ekspozycji odwołujących się do wyobraźni, a więc „przedstawiania czegoś” (Sułkowski 1984, s. 9), skupionych wokół różnych, w tym i ekstremalnych e-zabaw, możemy zatem podzielić na dwie grupy, a mianowicie grupę czynną (fizycznych uczestników e-zabaw), czyli mieszczącą wszystkie czynności, jak twierdzi Antonina Kłosowska, autoteliczne, realizacyjne i stanowiące cel sam w sobie (vide:

18 W sytuacji, w której bohater treści przedstawionej i zamieszczonej w Internecie nie wie o jej upublicznieniu lub nie miał wpływu na jej zamieszczenie albo nie jest świadom, że konkretna treść została upubliczniona przez osoby trzecie.

19 Vide: Tabela 8. Surfing transportowy.

Kłoskowska 1981, s. 87), których egzemplifikacje umieszczane są przez ich autorów w cyberprzestrzeni, a oparte na ich własnych doświadczeniach i przeżyciach oraz na grupę bierną (wirtualnych obserwatorów), do której zaliczać będziemy „rozdawaczy lajków” i followersów, zwolenników etc.²⁰. Należy w tym miejscu jeszcze wyraźnie podkreślić, że w odróżnieniu do uczestników e-zabaw („rozdawaczy lajków”) reprezentanci grupy czynnej, czyli autorzy e-zabaw, mogą ze sobą konkurować, wzorować się na sobie, mobilizować do coraz to bardziej odważnych czy szalonych wyczynów i w ten sposób współzawodniczyć. Nie mniej jednak należy pamiętać, że – jak twierdzi Johan Huizinga – „na początku wszelkiego współzawodnictwa stoi zabawa (...) w określonej formie czegoś, co spowoduje odprężenie i znajduje się poza powszednim trybem życia” (Huizinga 1967, s. 154).

Pragnienie przekraczania granic

Współcześnie człowiek żyje w świecie współuczestniczącym, na którego kształt mają wpływ niewątpliwie media (SM) i najnowsze zdobycze technologiczne. Ultranowoczesne technologie na tyle silnie wrosły już w życie codzienne, że zaczęły stanowić integralną jego część. Internet zdominował życie młodzieży, nie myślę w tym miejscu jedynie o funkcji *stricte* komunikacyjnej, lecz także o rozrywkowej. Różnorodność urządzeń elektronicznych, w których jest on dostępny, ciągle wzrasta. A co z tym związane, młodzież funkcjonująca na granicy światów *online* i *offline*, czyli rzeczywistości, w której informacje bez większego trudu i w szybkim czasie można przenosić, odtwarzać, przyswajać, przetwarzać i co najważniejsze tworzyć, a także korzystać z SM. Sytuacja ta nie pozostaje obojętna na formy e-zabaw, które praktykuje młodzież, a których celem jest zamieszczenie ich efektów właśnie w Internecie. Mrozące krew w żyłach filmiki zamieszczane na serwisach społecznościowych (SM) oraz zdjęcia, w tym te, dokumentujące efekty, często ekstremalnych zabaw nastolatków, pozbawionych strachu, choć o charakterze globalnym, szczególnie modne są wśród pokolenia młodzieży rosyjskiej, ukraińskiej i polskiej. W 2017 roku ilość użytkowników serwisu Instagram wynosiła 600 mln ludzi z całego świata, w tym też roku serwis *CashBox* opublikował TOP trzech największych SM według ilości użytkowników, który wygląda następująco:

- miejsce 1 *Facebook* (2 miliardy użytkowników)
- miejsce 2 *WhatsApp* (1,2 miliarda użytkowników)
- miejsce 3 *YouTube* (1 miliard użytkowników)

20 Poprzez „rozdawaczy lajków” rozumiem tutaj wszystkie te osoby, które charakteryzują się postawą bierną, ale jednocześnie aktywnie „śledzą”, komentują, polubią wyczyny jednostek z grupy czynnej, która aktywnie przenosi, zamieszcza i promuje w cyberprzestrzeni, świecie *online*, efekty swoich doświadczeń zakotwiczonych w świecie *offline*.

Źródło: <https://cashbox.ru/blog/samoe-bolshoe-kolichestvo-podpischikov-v-instagrame-obnovlyaemyj-rejting-2018/> (dostęp: 05.06.2018).

Z raportu *Digital in 2017 Global Overview* i danych przygotowanych przez *We Are Social* i *Hootsuite*²¹ w roku 2017, z których wynika, że liczba aktywnych użytkowników SM na świecie wynosi obecnie 2,789 miliardów, spośród których aż 2,549 miliardy korzysta z nich za pomocą urządzeń mobilnych. Jest to wzrost w stosunku do roku poprzedniego o 21%. Natomiast wszyscy użytkownicy SM stanowią w sumie 37% całkowitej populacji. W tym rankingu Polska zajmuje 26. miejsce, a 39% jej mieszkańców aktywnie korzysta z SM, co stanowi wyniki 2% powyżej średniej światowej. Zabawa, której rezultaty zamieszczane są między innymi na *Facebooku*, *Instagramie* czy *YouTubie*, w tym ta, o wysokim stopniu ryzyka, zagrożenia życia jednostek, często pozbawiona głębszego sensu, cieszy się coraz większym zainteresowaniem. Jak pisze Maja Gojtowska, „YouTube jest częściej odwiedzany przez Polaków serwisem niż Facebook (64% vs 61%). Spędzają też na nim średnio więcej czasu podczas jednej wizyty. Trzecie miejsce w zestawieniu zajmuje Messenger (41%). Dopiero później, na 5 pozycji znajduje się Instagram (24%), a 8 – Twitter (18%). LinkedIn z 12% użytkowników znajduje się na miejscu 11” (Gojtowska 2018).

106

Coraz to nowe *challenge*²², czyli wytwory współczesnych e-zabaw, biją rekordy popularności w mediach i SM. Celem kliktywizmu (ang. *clickivism*) jest zdobycie jak największej ilości „lajków”. Facebook – serwis Marka Zuckerberga wprowadził pięć nowych przycisków do „lajkowania”, tak więc swoim użytkownikom oferuje oprócz zwykłego „lajka” – „lubię to!” (wyraz zadowolenia), inne formy znaków-emotikonek służących do wyrażenia swojej reakcji na post, filmik czy zdjęcie, są to: „Kocham to”, „Haha”, „Super”, „Wow”, „Wkurzony” oraz „Smutny” (Frier 2016). Ważnym zjawiskiem dotyczącym „lajkowania” i zyskania popularności w cyberprzestrzeni jest tak zwany ego-surfing (z greki *Εγώ* – ja, siebie i ang. *surfing* – surfowanie), który służy do sprawdzania i kontrolowania swojej popularności, ilości zebranych „lajków”, wyświetleń etc. Internetowy i-słownik definiuje *egosurfing* jako:

1. – „działanie internauty, polegające na szukaniu jak wiele razy jego nazwisko występuje na stronach internetowych całego świata. Wystarczy tylko wpisać do wyszukiwarki internetowej swoje nazwisko w cudzysłowie i kliknąć przycisk «Szukaj». Będziesz zaskoczony, gdy odkryjesz na ilu stronach

21 Źródło: <https://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-global-overview?ref=http://wearesocial.com/uk/blog/2017/01/digital-in-2017-global-overview> (dostęp: 06.06.2018).

22 W marcu 2018 roku, na łamach telewizji TVN pojawiło się polskie reality show „Iron Majdan”. Program oparty jest na wykonywaniu rozmaitych ekstremalnych challenge przez głównych bohaterów – małżeństwo Małgorzaty i Radosława Majdanów, którzy podróżując po różnych miejscach na świecie, muszą wykonać ekstremalne zadania.

znajduje się Twoje nazwisko, związane z przynależnością do jakiejś grupy (np. na stronie firmowej, w której pracujesz, jest napisane Twoje nazwisko) lub z zasługami, osiągnięciami (np. jeśli stworzyłeś stronę internetową, której kopie rozesłane są po całym świecie);

2. – egosurfing tyczy się również sposobu, w jaki możesz się dowiedzieć, na ilu stronach bądź wyszukiwarkach internetowych zakatalogowana jest Twoja witryna” (www.i-slownik.pl, dostęp: 01.06.2018).

Egosurfing służy uczestnikom e-zabaw do kontrolowania popularności swojej działalności. Polega na poszukiwaniu informacji dotyczących swojej osoby i aktywności w sieci, np. dotyczącej częstotliwości odsłon, ilości „lajków” etc. zamieszczanych materiałów (zdjęć, filmików) w cyberprzestrzeni oraz wszelkich danych z tym związanych, przy pomocy wyszukiwarek internetowych (Яндекс, Google itp.), a także SM.

Dla potrzeb dalszych analiz, poniżej zamieszczono tabele grupujące wybrane e-zabawy młodzieży.

Tabela 1. Selfie

NAZWA	MOŻLIWE WARIANTY	SKRÓCONY OPIS
SELFIE (1) Określanie również jako selfik, fota/fotka z rąs*. *Ciekawostką jest Fotobudka (ang. <i>photo booth</i>), czyli automatyczne urządzenie, które wykonuje samodzielnie zdjęcia i od razu je drukuje. Pozwala ono na wykonywanie fotografii paszportowych, legitymacyjnych, dowodowych jak i selfie. Urządzenie jest coraz bardziej popularne i wykorzystywane w funkcji rozrywkowej jako atraktor na weselach, urodzinach, eventach, imprezach integracyjnych itp.	SWEET FOCIA (S)(Z) (S) – fotografia wykonywana tylko samodzielnie, za pomocą aparatu lub telefonu, niekiedy z wykorzystaniem kijka do selfie (ang. <i>selfie stick</i>). (Z) – dokumentacja w postaci fotografii.	Samodzielna fotografia twarzy wykonawcy zdjęcia.
	DUCK FACE (S)(Z)	Fotografia twarzy z ustami uformowanymi „w dzióbek”.
	FISH GAPE (S)(Z)	Fotografia twarzy z ustami uformowanymi „na rybkę/ glonojada”.
	GROUP SELFIE (S)(G)(Z)	Zdjęcie grupowe.
	BACK SELFIE (S)(Z)	Fotografia pleców wraz z twarzą niekiedy z wykorzystaniem odbicia w lustrze.
	EXTREAM SELFIE (S)(Z)	Zdjęcie wykonywane w niebezpiecznym miejscu lub okolicznościach.
	SELFIE WITH HOMELESS (S)(Z)(V) (V) – dokumentacja w postaci filmiku video, klipu.	Zdjęcie, którego zadaniem jest pokazanie zderzenia kontrastów społecznych.
	SELFIE AT FUNERAL/ NECRO SELFIE (S)(G)(Z)(V)	Zdjęcie wykonywane np. podczas pogrzebu.

Źródło: opracowanie własne.

Pierwsza grupa przedstawiona w powyższej tabeli to *selfie* (1). Słowem tym określa się rodzaj zdjęć twarzy, portretów, autorskich autoportretów, które są wykonywane smartfonem i zamieszczane na różnych portalach społecznościowych. Selfie eksponuje swoisty „obraz siebie, który stanowi coś w rodzaju streszczenie życia” (Kaufmann 2004, s. 257). Autoportrety tego rodzaju, najczęściej wykonywane przy pomocy smartfonów, tabletów, telefonów komórkowych, „coraz potężniejszą falą zalewają timeline’y naszych kont na portalach społecznościowych” (Fal 2013). Zjawisko to zostało zauważone w 2013 roku przez redakcję *Oxford Dictionary*²³, która uznała *selfie* za słowo roku 2013. Rok później Twitter zorganizował „igrzyska selfie”. Sama idea robienia sobie autoportretu powstała wraz z pojawieniem się możliwości technicznych, a więc aparatów fotograficznych, lecz nie była początkowo popularna. Jako prekursorskie selfie uznać można fotografię Roberta Corneliusa i Anastazji Nikołajewej Romanowej (Wielikaja Kniażna Anastasija Nikołajewna Romanowa, ros. *Великая Княжна Анастасия Николаевна Романова*). W 1839 roku Robert Cornelius wykonał samodzielnie swój autoportret, „siadając na fotelu przed obiektywem na nieco ponad minutę, a następnie samemu zakrywając obiektyw. Zdjęcie to można uznać za pierwsze wykonane kiedykolwiek *selfie*” (Archambault 2005). Anastazja Romanowa, młodsza córka cara Mikołaja II, w 1914 roku wykonała natomiast swój autoportret w odbiciu lustrzanym. W notatce do swojego ojca z 28 października 1914 roku, którą dołączyła do wykonanego przez siebie zdjęcia, napisała: „wykonałam to zdjęcie patrząc na siebie w lustrze. Nie było to łatwe, bo moje ręce drżały” (<http://iconicphotos.ru/culture/selfie/>; dostęp: 07.06.2018), stąd też zapewne, na tym zdjęciu, które zachowało się do naszych czasów, Anastazja opiera aparat na krześle. Jednak słowo *selfie* (1), a może raczej technika wykonywania tego rodzaju zdjęć stała się formą e-zabaw i rozrywki w momencie pojawienia się na rynku telefonów komórkowych z wbudowanym aparatem telefonicznym, a rozkwit ich popularności przypadł na rok 2005. „Ślit focia z rąsi” niezależnie od tego czy jest przejawem narcystycznym, czy nie, wpisała się na stałe w popkulturę.

Moda na robienie *selfie* ogarnęła cały świat. Jest to popularne zarówno pośród sławnych (Barack Obama, papież Franciszek), jak i zwykłych ludzi. Ludzka wyobraźnia wydaje się być nieograniczona. Jednostki w podgoni za zdobywaniem „lajków” prześcigają się pomysłami na wykonanie *selfie*. Stąd też pojawiają się coraz to nowe mody i rodzaje na wykonywanie tego rodzaju zdjęć (np. *duck face*, *fish face*, *group selfie*, *back selfie*, *extream selfie*, *selfie with homeless*, *selfie at funeral*, *necro selfie*). Wymienione powyżej przykłady

23 Więcej o tym na <https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2013> (dostęp: 06.06.2018).

są jedynie wybranymi rodzajami selfie, które stanowią formę e-zabawy w cyberprzestrzeni. Istnieją bowiem setki innych formatów, czy też wariantów *selfie*, których niezależnie od rodzaju właśnie, jest osiągnięcie przez jednostki „lajkowej” popularności, co z tym nierozzerwalnie powiązane: poczucie do wartościowania, bycia fajnym i „na czasie” w SM.

Określenie *flash mob* (vide: Kotowski 2017, s. 155-157) wywodzi się z języka angielskiego i oznacza błyskawiczny/sztuczny tłum. A zatem chwilowe, krótkotrwałe zgromadzenie od kilkudziesięciu do kilkuset jednostek, na konkretnej przestrzeni, która umożliwia bezpośredni kontakt zgromadzonych.

Tabela 2. Flash mob

NAZWA	MOŻLIWE WARIANTY	SKRÓCONY OPIS
FLASH MOB (2) (zabawa grupowa)	MUZYKA (G)(V) (G) - możliwe jedynie przy uczestnictwie dużej ilości jednostek (tłumu), w myśl zasady: Im więcej, tym lepiej.	Grupowy śpiew w miejscu publicznym.
	TANIEC (G)(V)	Grupowy taniec w miejscu publicznym.

Źródło: opracowanie własne.

W przypadku *flash mobu* (2) przeprowadzenie krótkotrwałej inicjatywy, takiej jak np. wspólny taniec lub śpiew, zazwyczaj w miejscu publicznym, czyli np. sklepie, stacji metra (przestrzeni miejskiej), która ma za zadanie zadziwić, zszokować przypadkowych świadków, skonstrastować otaczającą rzeczywistość. Uczestnikami *flash mobu* są zazwyczaj obce sobie osoby, które dowiadują się o organizowanej inicjatywie za pośrednictwem stron internetowych, portali SM. Najważniejszą ideą organizowanych *flash mobów* jest zabawa, którą cechuje spontaniczność, a której rezultaty przekazywane są do cyberprzestrzeni bezpośrednio (transmisja na żywo) bądź nagrywane i publikowane później w SM. Przykładem śpiewanego *flash mobu* może być rosyjska inicjatywa Jarosława Sumiszewskiego (ros. Ярослав Сумишевский) z 16.06.2015 roku, mająca ponad 8 milionów wyświetleń na serwisie YouTube, pt. *Гимн России! Аж дух захватывает* lub też *Som Sabadell flash mob* i – Banco Sabadell z 31.05.2012, mający na dzień 07.07.2018 roku 77 076 529 wyświetleń. *Flash mob* zatem może być rozumiany i interpretowany zgodnie z koncepcją Rogera Cailloisa (Caillois 1997, s. 21-33), jako nie tylko *alea*, należący do przychylności losu, bowiem wprowadza element nieprzewidywalności wydarzeń, ale również jako *ilinx*, które cechuje odejście od powszechnych zachowań społecznych, swego rodzaju oszołomienie wplecione w muzykę

i taniec. Tak więc „niezależnie od typu *ilinx* idzie o to, by uczestnik osiągnął swego rodzaju spazm, trans lub upojenie, wobec których rzeczywistość nagle traci swe prawa” (Caillois, 1997, s. 167).

Tabela 3. Chatting

NAZWA	MOŻLIWE WARIANTY	SKRÓCONY OPIS
KOMUNIKACJA CHATTING (3) (przypadkowe akty komunikacyjne)	CHATROULETTE (S)(G) (G) - realizowane z udziałem dwóch i więcej jednostek lub przez jednostkę z wykorzystaniem specjalistycznego sprzętu, np. minikamery zamocowanej na głowie, kasku, czapce albo rękach etc.	Spontaniczna relacja/ komunikacja <i>online</i> .

Źródło: opracowanie własne.

Ciekawą poznawczo formą opartą na spontanicznej relacji *alea* jest komunikacja *online* (3) z przypadkowymi interlokutorami. Służą temu nie tylko SM, ale również specjalne komunikatory i aplikacje, wykorzystywane np. do rozmów tematycznych lub randkowych.

Wracając jednak do eksponowania ciała opartego o wykonywanie zdjęć i filmików, należy wspomnieć o LEGS (4). Polega on na publikowaniu w cyberprzestrzeni zdjęć części swojego ciała, głównie nóg, stóp i ud, a więc pewnego rodzaju ekshibicjonizmu. Istnieje wiele rodzajów tego typu zdjęć (np. *hot dog legs*, *frosting*, *thugh reading*). *Hot dog legs* polega na takim ujęciu ud, aby widoczny był otaczający świat, jakiś konkretny widok, pejzaż. Nazwa *hot dog* powiązana jest z tym, że fotografowane nogi przypominają parówki. *Frosting* charakteryzuje się tym, że zdjęcia tego typu wykonywane są w zimowej aurze, w zaspach śnieżnych, ale co charakterystyczne, bohaterzy tych zdjęć ubrani są jedynie w stroje kąpielowe. *Thigh Reading* z kolei polega na fotografowaniu mankamentów swojego ciała. Rekordy popularności na SM biją również fotografie plankingowe (4), które również eksponują ludzkie ciało, lecz w różnych pozycjach.

Tabela 4. Flash mob

NAZWA	MOŻLIWE WARIANTY		SKRÓCONY OPIS
LEGS i PLAN- KING (4) (ekspozycja ciała)	LEGS (S)(Z)	LEGS (S)(Z)	Fotografowanie nóg, stóp.
		HOT DOG LEGS (S)(Z)	Fotografowanie swoich ud na tle otaczającego świata.
		FROSTING (S)(G)(Z)	Robienie zdjęć w letnich stro- jach, ale w zimowej scenerii.
		THIGH READING (S)(Z)	Fotografie niedoskonałości swojego ciała.
	PLANKING (S)(G)(Z)	PLANKING (S)(G)(Z)	Fotografia polegająca na „uda- waniu deski”.
		MERMAID HAIR FLICK (G)(Z)	Zdjęcia w pozycji „na syrenę”.
		BATMANING (G)(Z)	Fotografia polegająca na uda- waniu nietoperza, zwisanie głową w dół.
		OWLING (G)(Z)	Fotografia polegająca na uda- waniu sowy.
		FROZEN CHOOK (G)(Z)	Fotografia w miejscach publicznych w pozycji „mrozo- nego drobiu”.
		HANGMATTING (S)(G)(Z)	Fotografia w niestosownym miejscu.

Źródło: opracowanie własne.

Samo słowo *planking* oznacza udawanie deski, zatem więc osoba na takim zdjęciu układa swoje ciało w taki sposób, aby wyglądać jak prosta deska. *Mermaid hair flic* to zdjęcie zrobione w wodzie w taki sposób, aby włosy rozprasały podczas ruchu głowy, wodę. Tak więc osoba na tego rodzaju zdjęciu przypomina syrenę w wodzie. Zdjęcia tego typu nawiązują do reklamy jednego z szamponów do włosów, który reklamowała Kim Kardashian. Innym rodzajem *plankingu* jest poza, która przypomina jednego z bohaterów komiksów i filmu, a mianowicie Batmana. *Batmaning* polega na ułożeniu swojego ciała w taki sposób, aby jak najbardziej zbliżyć się do wyglądu wiszącego głową w dół nietoperza. Podobnym odzwierzęcym zdjęciem jest *owling*, czyli udawanie siedzącej na gałęzi sowy. Innym przykładem są również zdjęcia z przeniesioną perspektywą, np. w taki sposób, aby ostateczny efekt był nietypowy. Należą do nich te stylizowane w taki sposób, aby np. sprawiały wrażenie innej

perspektywy niż naturalna, czyli np. te na których wydaje się, że trzymamy w dłoni Wieżę Eiffla lub mamy na dłoni piramidę, podpieramy rękami Wieżę w Pizie. Do tej grupy należy również *baby mugging*, czyli wykonywanie zdjęć dzieciom w zmienionej perspektywie z różnymi atrybutami. Ciekawą formą jest również *frozen chook*, czyli fotografia ornito-ekshibicjonistyczna, której bohaterami są nadzy ludzie udający mrożone kurczaki. Tę formę wiąże się niekiedy ze społecznym sprzeciwem przeciw masowej hodowli drobiu. W swojej formie jest zbliżona do *hangmattingu* – odmiany *plankingu*, czyli fotografowaniu się w różnych niestosownych miejscach w pozycji przypominającej leżenie na hamaku.

Do ekstremalnych e-zabaw (5) zaliczyć możemy różnego rodzaju fotografie jak i filmiki video, które oparte są często o element zagrożenia życia. Rezultat takich nagrań eksponowany jest po wykonanej czynności w cyberprzestrzeni. Do tego typu wyczynów możemy zaliczyć formy oparte o *rooftopping*, *car surfing*, *ice and salt challenge* oraz różne aktywności zakotwiczone w sportach ekstremalnych właśnie, takich jak: *downhill*, *bungee jumping*, *mountainboard*, *cave diving*, *cliff diving* czy np. *wingsuit*.

Tabela 5. Zabawy ekstremalne

NAZWA	MOŻLIWE WARIANTY	SKRÓCONY OPIS
EXTREME FUN (5) (zabawy ekstremalne)	ROOFTOPPING (S)(G)(Z)	Fotografia na dużej wysokości wykonana bez zabezpieczeń.
	CAR SURFING (S ₁)(G)(V) S ₁ - fotografia wykonywana z wykorzystaniem selfie stick lub kamery zamieszczonej na dłoniach, głowie itp.	Zabawa w sufring samochodowy. Jeżdżenie w pozycji surfera na dachu auta.
	ICE AND SALT CHALLENGE (S)(G)(V)	Okładanie lodem dowolnej części ciała posypanej wcześniej solą i dokumentowanie tej sytuacji.
	DOWNHILL (S ₁)(G)(V)	Zabawa oparta o kolarstwo ekstremalne polegająca na szybkim zjeździe w dół bez żadnych ograniczeń.
	BUNGEE JUMPING (S ₁)(G)(Z)(V)	Skoki <i>bungee jumping</i> .
	MOUNTAINBOARD (S ₁)(G)(Z)(V)	Fotografie i filmowanie jazdy na mountainboardzie.
	CAVE DIVING (S ₁)(G)(Z)(V)	Podwodne fotografowanie i filmowanie wykonywane podczas nurkowania jaskiniowego.
	CAVE DIVING (S ₁)(G)(Z)(V)	Fotografowanie i filmowanie skoków z klifu.

	WINGSUIT „Latająca wiewiórka” (S1)(G)(Z)(V)	Skoki z samolotu w specjalnym kombinezonie przypominającym wiewiórkę.
	QUIDDITCHING (G)(Z)	Fotografia wykonana w momencie podskoku sprawiająca wrażenie jakby autor jej unosił się w powietrzu.
	BABY MUGGING (G)(Z)	Zabawa polega na zrobieniu dzieciom zdjęć w zmienionej perspektywie z innym atrybutem.

Źródło: opracowanie własne.

Na szczególną uwagę zasługuje *quidditching*. Forma tej e-zabawy jest ściśle związana z książkami Joanne K. Rowling, opowiadającymi o przygodach młodego czarodzieja, ucznia szkoły magii i czarodziejstwa Harry’ego Pottera. Polega na robieniu i umieszczaniu w Internecie zdjęć na miotle, kiju, które mają sprawiać wrażenie lotu czarownicy lub nawiązując do książki o Harrym Potterze do gry *quidditch*, podczas której młodzi czarodzieje latają na swych miotłach.

113

Tabela 6. Chatting

NAZWA	MOŻLIWE WARIANTY	SKRÓCONY OPIS
EXTREMELY BRUTAL (6)	CHOKING GAME (!)(G)(V) (!) - Działanie drastyczne.	Zabawa polegająca na duszeniu lub uskutecznianiu hiperwentylacji w celu chwilowej utraty świadomości.
	EYEBALLING (!)(G)(Z)(V)	Zabawa polegająca na wzajemnym polewaniu się uczestników zabawy wódką w oczy.

Źródło: opracowanie własne.

Do zabaw ekstremalnych o drastycznym charakterze (6) zaliczyć można *choking game* oraz *eyeballing*. Obie nad wyraz niebezpieczne, wręcz brutalne w swojej formie.

Innym z kolei rodzajem e-zabawy popularnej w cyberprzestrzeni jest foto-zabawa (7) kulinarna.

Tabela 7. Zabawy kulinarne

NAZWA	MOŻLIWE WARIANTY	SKRÓCONY OPIS
FOOD (7) (foto-zabawa kulinarna) W Internecie zamieszczane są również fotografie „body sushi”, czyli jednej z możliwych form serwowania sushi na ludzkim nagim ciele, pokrytym jedynie jedzeniem.	FOOD PORN (S)(Z)	Zdjęcia (fotografowanie) żywności.

Źródło: opracowanie własne.

Polega ona na robieniu zdjęć jedzenia, dań, potraw, wypieków, napojów. Czasem bardzo egzotycznych, a czasem zwyczajnych i powszednich, lecz w ciekawej formie. Z tego rodzaju zabawą skojarzone jest „body suhi”, czyli formy serwowania tego dania, lecz nie na talerzu, a na ludzkim ciele.

114

Ostatnim aspektem dotyczącym e-zabawy omawianym w niniejszym tekście jest zabawa w wyzwania – *challenge* (8). Jest ona swoistym spoiwem dla wszystkich omówionych powyżej form i typów zabaw, z którymi to nie tylko współgra i koegzystuje, ale przede wszystkim jest w nich zakorzeniona. Owe internetowe *challenge* oparte jest bowiem nie tylko na współzawodnictwie – agon, lecz również jest formą naśladownictwa – *mimicry*. Piotr Burakowski pisze, że:

„Internetowe *challenge* to nie chwilowa moda, tylko odpowiedź na ponadczasowy problem: zapotrzebowanie na adrenalinę, które tkwi w każdym z nas. Im bardziej spokojne społeczeństwo, które połowę dnia spędza w pracy za biurkiem, tym większe zapotrzebowanie na tego rodzaju – nie zawsze rozsądne – zabawy. Aby zrozumieć tak dużą popularność internetowych wyzwań, należy pamiętać, w jakich czasach żyjemy. Tkwi w nas potrzeba życia na adrenalinie. Nasi przodkowie, polując czy walcząc z innymi plemionami, mieli ją na co dzień. Dzisiejsze społeczeństwo musi sięgać po inne sposoby na zapewnienie sobie silnych emocji” (Burakowski 2017).

Tak więc internetowe *challenge* jest zarówno atraktorem, jak i stymulantem ekstremalnych e-zabaw. Jest bodźcem, który pozwala na oderwanie się od życia codziennego i ucieczkę w cyberprzestrzeń. Challenge to wyzwania, które jednostki podejmują za pośrednictwem Internetu, a których rezultaty następnie są publikowane w sieci.

Tabela 8. Zabawy w wyzwania

NAZWA	MOŻLIWE WARIANTY	SKRÓCONY OPIS
CHALLENGE (8) (zabawa w wyzwania)	GAME OF 72 (S)(G)(V)(Z)	Ucieczka z domu na 72 godziny.
	PARACETAMOL CHALLENGE (!)(S)(G)(Z)(V) PARACETAMOL - N-(4-hydroksyfenylo)acetamid).	Zabawa – wyzwanie, które polega na połknięciu jednorazowo jak największej liczby tabletek zawierających substancję <i>paracetamolum</i> .
	NEKNOMINATE (!)(S)(G)(Z)(V)	Zabawa w tzw. alkoholowy łańcuszek, która polega na wypiciu w możliwie najkrótszym czasie jak największej ilości alkoholu. Uczestnicy tej zabawy najpierw upijają się, a następnie wykonują jakiś niebezpieczny wyczyn. Później wskazują inną osobę, która musi go powtórzyć, czyli tzw. nominację.
	„SURFING TRANSPORTOWY” ZACEPIPING (ЗАЦЕПИПИНГ)* (!)(S)(G)(Z)(V)	Zabawa polegająca na jeździe pomiędzy wagonami metra, pociągu lub na ich dachu.
	FIRE CHALLENGE (!)(S)(G)(Z)(V)	Zabawa polegająca na podpalaniu jednej lub kilku części swojego ciała i ich natychmiastowemu gaszeniu.
	UGRYZIENIE WAMPIRA (G)(Z)(V)	Zabawa polega na zrobieniu drugiej osobie śladu na szyi przypominającego ugryzienie wampira, który uznawany jest jako oznaka prestiżu i potwierdzenie udziału w zabawie.
	GIRAFFE CHALLENGE (S2)(Z) (S2) – dotyczy wyłącznie zamieszczenia zdjęcia jako swojego zdjęcia profilowego na Facebooku.	Zabawa polegająca na zmianie zdjęcia profilowego na Facebooku na fotografię żyrafy, według określonych zasad.

Źródło: opracowanie własne.

*Surfing transportowy jest zabawą bardzo popularną w krajach WNP i uprawiany jest przez młodzież z tych krajów w różnych formach: *андер-вагон-райдинг* (*андер-райдинг*) – jazda pod wagonem (pod środkiem transportu); *битвинвагонрайдинг/межвагон-зацепинг* – jazda pomiędzy wagonami środka komunikacji; *бэкрайдинг/бэксайд-зацепинг* – jazda na końcu środka transportu; 33-zaczeep na końcu składu pociągu; *оупен-вагон-райдинг/платформ-райдинг* – jazda na otwartym lub półotwartym wagonie transportowym; *руфрайдинг* – jazda na dachu pociągu; *фронтруфрайдинг* (ФРР) lub *фронтрайдинг/фронт-зацепинг* – jazda na dachu czoła pociągu (nad kabiną maszynisty); *сайдрайдинг бортрайдинг* (*вдоль-борт-райдинг*) – jazda z boku środka transportu; Vide: Słownik zacepingu; <https://5wddm7cim4qfrj3n.onion.guide/wiki/zcp/slover/> (dostęp: 06.06.2018; tłumaczenie własne).

„Udział w *challengu* często spowodowany jest też tym, że nasze dokonania trafiają do Internetu, gdzie łatwiej znikają hamulce. – Kiedy publikujemy jakieś treści w Internecie, możemy je dowolnie modyfikować (dodajemy np. filtry czy muzykę). Zyskujemy tym samym poczucie kontroli. Zdaje nam się ponadto, że wszystko, co opublikujemy w sieci, możemy usunąć, dlatego jesteśmy bardziej odważni” (Burakowski 2017).

Wyzwania bywają różne. Mogą to być np. tzw. łańcuszki (*neknomination*, *fire challenge*), jak i inne tego typu aktywności praktykowane przez młodzież (*mimicry*, czyli odgrywanie jakiejś konkretnej roli, zadania) na całym świecie. Formuła jest prosta. Uczestnik X typuje uczestnika Y do podjęcia konkretnego wyzwania i oznacza go np. za pośrednictwem środowiska SM. Przyjęte do realizacji wyzwanie – ang. *challenge accepted!* oznacza zaakceptowanie nominacji X i podjęcie konkretnej aktywności behawioralnej przez uczestnika Y. Wykonane zadanie (fotografia, filmik video) jest następnie dokumentowane w cyberprzestrzeni i poddawane ocenie społeczności wirtualnej (aktywność może być komentowana, „lajkowana” itd.). Dla przykładu przytoczę w tym miejscu *giraffe challenge*. Wyzwanie to polegało na znalezieniu odpowiedzi na zagadkę, która brzmiała następująco:

116

„Jest 3 w nocy, dzwoni dzwonek do drzwi, który Cię budzi. Nieoczekiwanie goście to Twoi rodzice, którzy przyszli na śniadanie. Masz w domu dżem truskawkowy, miód, wino, chleb i ser. Co jest pierwszą rzeczą, którą stworzysz?” (Świdorski 2013).

To łańcuszkowe wyzwanie spowodowało, że na *Facebooku* i *Vkontakte* zaroiło się od żyraf, a konkretnie rzecz ujmując – zdjęć profilowych użytkowników SM, które nie przedstawiały ich właścicieli, a żyrafy właśnie. Oznaczało to, że dany użytkownik, który podjął to wyzwanie, nie udzielił prawidłowej odpowiedzi i w konsekwencji przez trzy kolejne dni zamiast swojego zdjęcia profilowego umieszczał zdjęcie żyrafy.

„Po jakimś czasie okazało się, że to «akcja» wymyślona przez jednego z amerykańskich vlogerów. Wszystko szybko rozeszło się po całym świecie. Niestety żyrafi łańcuszek szybko ziryutował internautów. Powstał nawet fanpage «Wypier**** z żyrafami na profilowym», który w ciągu kilku godzin zdobył kilkanaście tysięcy fanów, a aktualnie ma ich ponad 72 tysiące. A liczba ta cały czas rośnie” (Świdorski 2013).

Tak więc nie tylko samo wyzwanie *giraffe challenge*, lecz i również jego konsekwencje zyskały popularność w cyberprzestrzeni. A sam Internet nie

jest już tylko platformą wymiany informacji, lecz również przestrzenią zabawy, e-zabawy.

Zakończenie

Coraz to bardziej osobliwe pomysły, szaleńcze wyzwania, zmieniające się mody i trendy, szokujące praktyki i nieoczekiwane bodźce urzeczywistniają się w wirtualnej przestrzeni, a ich rezultaty pochodzące z pogranicza świata *offline* i *online* cieszą się ciągłym zainteresowaniem społeczności internetowych. Kreatorów e-zabaw praktykowanych w sieci zdaje się ograniczać jedynie wyobraźnia w kreowaniu obrazu cyberprzestrzennej egzystencji. Niebezpieczne, szalone, niekiedy wręcz absurdalne e-zabawy są środkiem, który ma umożliwić pokazanie poprzez rozpowszechnianie i pomnażanie własnych dokonań jak najszerszemu gronu odbiorców. Retweed (podaj dalej²⁴) i „lajk” jest miarą sukcesu i popularności. Progresywność technologiczna wydaje się być wyjątkowo sprzyjająca ekspozycji chwilowych mód, marzeń, popularności i pragnień jednostek. Zacieranie granicy między tym, co realne, a tym co wirtualne dominuje w życiu jednostek. Minimalizacja form urządzeń elektronicznych i powszechność Internetu jest faktem bezsprzecznym, które skąd inąd są nieodzownym elementem funkcjonowania we współczesnym świecie społecznym. Pozorna anonimowość, która jest cechą charakterystyczną życia współuczestniczącego w cyberprzestrzeni, bez wątpienia sprzyja poszukiwaniu wrażeń i odwadze publikatorów – zbieraczy „lajków”, skoncentrowanych wokół ekspozycji rezultatów swojego uczestnictwa w widowiskowych e-zabawach na granicy światów. Co więcej, jest świadectwem zachowań jednostek upublicznianych najczęściej na łamach mediów społecznościowych (SM) wszelkich form działań i zachowań społecznych o charakterze neoplemiennym, zarówno tych indywidualnych jak i tych grupowych a praktykowanych przez młodzież.

117

E-games on the Verge of Reality and Virtual Worlds

Bartłomiej Kotowski

Progressiveness of technologies, including the Internet, as well as social changes taking place in their shadow are an indispensable element of the reality that surrounds us. Digital progress is more and more present in human life, even dominating it. Minimizing the form of electronic devices is making the usage and Internet access more and more convenient and comfortable. Thus,

24 W środowisku *Twitter*.

the form of communication has changed, and the progress of digitalisation has become the hallmark of the young generation, whose life is strongly rooted in cyberspace. The boundaries between what is virtual and real are getting blurred and the indissolubility of offline and online life is an indisputable fact. For this reason, in this article has been analyse various behaviours of youth focused around cyberspace. There is a try to draw attention to e-games, which are an increasingly popular phenomenon among online communities. The text discusses the forms of online games (spending free time) popular with young people, starting from selfies and ending with challenges.

Key words: Internet, community, cyberspace, free time, fun, extreme fun, fandom.

Bibliografia:

Archambault Michael, *20 First Photos from the History of Photography*; <http://petapixel.com/2015/05/23/20-first-photos-from-the-history-of-photography/> (dostęp: 06.06.2018).

118 Boski Paweł, *Kulturowe ramy zachowań społecznych. Podręcznik psychologii międzykulturowej*, PWN, Warszawa 2009.

Burakowski Piotr, *Przy ich wyczynach dobry horror to pikuś. Youtuberzy dla sławy zrobią wszystko. Oto najgłupsze wyzwania w sieci*; <http://innpoland.pl/138473,zabawy-z-wiertarka-i-picie-wrzatku-to-nie-scenariusz-hprpru-a-najgłupsze-wyzwania-w-sieci-chcemy-być-celebrytami> (dostęp: 11.06.2018).

Burszta Wojciech Józef, *Internetowa polis w trzech krótkich odsłonach*, [w:] *Ekran. Mit. Rzeczywistość, Twój Styl*, red. Wojciech Józef Burszta, Warszawa 2003, s. 157-176.

Caillois Roger, *Gry i ludzie*, tłum. Żurowska Maria, Volumen, Warszawa 1997.

Ciszewska Agata, *Ludzie koncernu. Medical trial*, Wydawnictwo OSDW Azymut, Łódź 2018.

Climati Carlo, *Ekstremalne zabawy młodych. Moda, hobby i pragnienie przekraczania wszelkich granic*, tłum. Kozak Krystyna, Jedność, Kielce 2007.

Czapiński Janusz, Panek Tomasz, *Diagnoza społeczna 2015. Warunki i jakość życia Polaków*; [file:///C:/Users/a/Desktop/ZABAWA %2015.06.2018/ Diagnoza_raport_2015.pdf](file:///C:/Users/a/Desktop/ZABAWA%2015.06.2018/Diagnoza_raport_2015.pdf) (dostęp: 02.06.2018).

Fal Michał, „Selfie” słowem roku wedle Oxford Dictionary; <http://natemat.pl/82637,selfie-slowem-roku-wedle-oxford-dictionary-oto-10-autoportretow-z-komorki-ktore-wyrozniaja-sie-z-milionow-zdjec> (dostęp: 06.06.2018).

Frier Sarah, *Inside Facebook's Decision to Blow Up the Like Button* <https://www.bloomberg.com/features/2016-facebook-reactions-chris-cox/> (dostęp: 02.06.2018).

Gojtowska Maja, *Mobile, digital i social media w polsce 2018 – co HR musi wiedzieć?*; <https://gojtowska.com/2018/02/14/mobile-digital-social-media-w-polsce/> (dostęp: 06.06.2018).

Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1967.

Kaufmann Jean-Claude, *Ego. Socjologia jednostki. Inna wizja człowieka i konstrukcji podmiotu*, tłum. Wakar Krzysztof, Oficyna Naukowa, Warszawa 2004.

Keen Andrew, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, tłum. Bernatowicz Małgorzata, Topolska-Ghariani Katarzyna, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

Kobus Aldona, Krzyżanowska Joanna, *Słownik fandomu i fanfiction*, [w:] *Netlor. Wiedza cyfrowych tubylców*, red. Piotr Grochowski, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2013, s. 301-359.

Kłosowska Antonina, *Kultura masowa. Obrona i krytyka*, Warszawa 1981.

Kotowski Bartłomiej, *Popkulturowy all inclusive, Socjologiczno-antropologiczny szkic o szczęściu. Słowiańskie szczęście pop*, *Rzeczni.pl*, Warszawa 2017.

Krajewski Marek, *Kultury kultury popularnej*, Wydawnictwo UAM, Poznań 2005.

Mielicka Halina, *Podstawy socjologii. Mikrostruktury społeczne*, Stachurski, Kielce 2002.

Mielicka Halina, *Wspomnienia z dzieciństwa. Antropologiczny szkic o zabawach i zabawkach*, Panzet, Kielce 2010a.

Mielicka Halina, *Doświadczenie zapośredniczone*, [w:] *Doświadczenia zmian społecznych*, red. Stella Grotowska, Nomos, Kraków 2010b.

Siuda Piotr, *Społeczności wirtualne. O wspólnotowości w społeczeństwie sieciowym*, [w:] *Oblicza Internetu. Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku*, red. Marek Sokołowski, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Elblągu, Elbląg 2006, s. 179-186.

Siuda Piotr, *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Instytut dziennikarstwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012.

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

Szlendak Tomasz, Olechnicki Krzysztof, *Nowe praktyki kulturowe Polaków. Megaceremoniały i subświaty*, PWN, Warszawa 2017.

Szpunar Magdalena, *Społeczności wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna*, „*Studia Socjologiczne*”, 2004, nr 2, s. 95-135.

Świdorski Bartosz, *O co chodzi z żyrafami na Facebooku? Przegląd najlepszych odpowiedzi i memów na nietypową zagadkę*; <http://natemat.pl/81111,0-co-chodzi-z-zyrafami-na-facebooku-przegląd-najlepszych-odpowiedzi-i-memow-na-nietypowa-zagadke> (dostęp: 11.06.2018).

Usenko Konstanty, *Oczami radzieckiej zabawki. Antologia radzieckiego i rosyjskiego undergroundu*, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2012.

Zawojski Piotr, *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wiek ekranów. Przestrzenie kultury widzenia*, red. Andrzej Gwóźdź i Piotr Zawojski, Kraków 2002; www.zawojski.com/2006/04/19/monitory-miedzy-nami-o-byciu-razem-i-osobno-w-cyberprzestrzeni/ (dostęp: 04.06.2018).

Netografia:

<https://cashbox.ru/blog/samoe-bolshoe-kolichestvo-podpischikov-v-instagrame-obnovlyaemyj-rejting-2018/> (dostęp: 05.06.2018).

<https://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-global-overview?ref=http://wearesocial.com/uk/blog/2017/01/digital-in-2017-global-overview> (dostęp: 06.06.2018).

<https://www.globalwebindex.com> (dostęp: 06.06.2018).

<https://5wddm7cim4qfrj3n.onion.guide/wiki/zcp/slovar/> (dostęp: 06.06.2018).

<https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2013> (dostęp: 06.06.2018).

<http://iconicphotos.ru/culture/selfie/> (dostęp: 07.06.2018).

<http://www.komputerswiat.pl/artykuly/redakcyjne/2017/08/aplikacje-do-selfie.aspx> (dostęp: 01.06.2018).

MATERIAŁY Z BADAŃ

Zabawa *all inclusive*. Zapotrzebowanie polskiego społeczeństwa konsumpcyjnego na formy zorganizowanej rozrywki w zagranicznych ośrodkach wypoczynkowych

Magdalena Szalbot¹

Turystyka w dobie kultury zabawiania

123

W konsumpcyjnej kulturze zachodniej, różne formy uatrakcyjniania wypoczynku urlopowego zorganizowanymi zabawami i rozrywkami nie są nowością. Jako przykład, będący elementem wakacyjnego przemysłu rozrywkowego, można podać skomercjalizowane przez Belga Gérarda Blitza już w latach 50. XX wieku tzw. „Club Med” (Club Méditerranée SA). W rozsianych obecnie po całym świecie „wioskach wakacyjnych”, promowanych sloganem „Tous les bonheurs du monde” (wszystkie przyjemności świata), po 2000 roku zatrudnionych było kilkanaście tysięcy animatorów („G.O. gentils organisateurs”), których zadaniem jest zajmowanie się turystami podczas pobytów stacjonarnych, wycieczek objazdowych, rejsów itd.².

W polskich realiach wspomnienie czasów PRL-u u starszej części społeczeństwa przywołuje natomiast myśl o Funduszu Wczasów Pracowniczych, zapewniającym w większości przypadków na korzystnych warunkach finansowych częściowo refundowane pobyty urlopowe w zakładowych ośrodkach

¹ **Magdalena Szalbot** – doktor nauk humanistycznych w zakresie etnologii, adiunkt w Zakładzie Studiów Globalnych Instytutu Etnologii i Antropologii Kulturowej w Uniwersytecie Śląskim w Katowicach. Działalność naukowo-badawcza dotyczy: problematyki ludyzmu, antropologii miasta, etniczności, migracji, popkultury, konsumpcjonizmu, pogranicza kultur i wielokulturowości.

² https://fr.wikipedia.org/wiki/Gentil_organisateur; https://fr.wikipedia.org/wiki/Club_M%C3%A9diterran%C3%A9e (z języka francuskiego – tłumaczenie własne; dostęp: 04.06.2018).

wypoczynkowych. Obecny na każdym turnusie «kaowiec», czyli instruktor kulturalno-oświatowy, będący – przyjmując z dużym uproszczeniem odpowiednikiem dzisiejszego animatora czasu wolnego, miał dbać o stosowny poziom rozrywki wczasowiczów, organizując dla nich ideologicznie sprofilowany program zajęć obejmujący również: gry, zabawy, wycieczki i spotkania integracyjne (Jarosz 2003, s. 72-86).

Rozpatrywanie turystyki jako formy zabawy doczekało się licznych opracowań i egzemplifikacji (vide: m.in.: MacCannell 2002; Woźniak 2004, s. 32-40; Kozak 2009; Melosik 2010, s. 61-78; Banaszkiewicz 2011, s. 133-146). Powyższe ujęcie zostało przyjęte również na potrzeby realizacji projektu badawczego, którego wyniki przybliży niniejszy artykuł. Opierając się na wskazanej literaturze przedmiotu przypomnę, że turystyka wykazuje wiele cech zawartych w huizingowskiej definicji zabawy, gdyż jest „czynnością swobodną, (...) pozostającą poza zwykłym życiem, (...) czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny (...), która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne (...)” (Huizinga 1985, s. 28). Zdaniem Alicji Woźniak, przy klasyfikacji współczesnych form turystyki zastosowanie znajduje też typologia gier Rogera Caillois (*agon, alea, mimicry, ilinx*), co stanowi kolejny argument przemawiający za rozpatrywaniem turystyki w kategoriach zabawy (Woźniak 2004, s. 35).

Dywersyfikacja współczesnych form turystyki skłania badaczy zjawiska do wypracowywania typologii, według których można pogrupować przedstawicieli współczesnej veblenowskiej klasy próżniaczej (Alejziak 2000, s. 72). Ograniczając się w tym miejscu do przywołania klasyfikacji zaproponowanych przez Erika Cohena i Michela Bassanda, które obejmują turystów: egzystencjalnych, eksperymentujących, poszukujących doświadczeń bądź odmiany, ukierunkowanych na kontakt z przyrodą lub dobrami kultury, w podjętych rozważaniach uwaga zostanie skierowana na występujący w obu, choć pod inną nazwą, typ turysty zainteresowanego rozrywką i rekreacją (Cohen 2004, s. 69-70; Bassand 1968).

Objaśnienia w tym miejscu wymaga również zastosowane w tytule artykułu pojęcie *all inclusive* w powiązaniu z zabawami i rozrywkami oferowanymi turystom w wakacyjnych ośrodkach wypoczynkowych. Jedna ze stron internetowych polecająca skorzystanie z takiej formy wyjazdu turystycznego podaje, że wczas *all inclusive* to najdogodniejsza forma spędzania urlopu. *All inclusive* oznacza, że w cenie wycieczki oprócz noclegu zawierają się także inne (podkreśl. M.S.) usługi świadczone przez hotel. Wszelkie posiłki, napoje bezalkoholowe oraz regionalne napoje alkoholowe są serwowane bez dodatkowej opłaty. Zwykle posiłki podawane są 3 razy dziennie: śniadania, obiady i kolacje. Między posiłkami głównymi można także skorzystać z barów

z przekąskami, tzw. *snack barów* oraz barów z alkoholem, usytuowanych najczęściej przy basenie oraz na plaży. Dla dzieci napoje bez ograniczeń, często również inne atrakcje – np. lody. Wyobraź sobie, ile musiałbyś wydać dodatkowo, gdyby nie opcja *all inclusive!*³. Zestaw gastronomicznych udogodnień dostępnych – tylko z pozoru nieodpłatnie dla hotelowych gości jest oczywiście inny w każdym ośrodku. W żargonie operatorów zorganizowanej turystyki *all inclusive* dotyczy przede wszystkim posiłków zawartych w cenie pobytu, jednak w praktyce u klienta, starannie przeglądającego w internecie oferty wypoczynkowe, przygotowane na dany sezon wakacyjny, wywołuje oczekiwanie, że wybrany hotel pod wspomnianym szyldem zaoferuje dużo więcej niż nieograniczony dostęp do wyżywienia i napojów.

W artykule pomijam zagadnienie nadmiernego spożywania napojów alkoholowych przez wielu gości hotelowych. Wspomnianą praktykę, towarzyszącą pobytom urlopowym w formie *all inclusive*, można rozpatrywać również jako formę zachowania ludycznego typu *ilinx*, niemniej w prezentowanym sprawozdaniu z badań nie poświęcam uwagi temu wątkowi.

Etno- i netnograficzne badania urlopowych atrakcji z pakietu *all inclusive*

125

Etnograficzne badania, mające na celu poznanie propozycji składających się na rozrywkową oprawę zagranicznych pobytów urlopowych typu *all inclusive* oraz powodów i poziomu zapotrzebowania na nie wśród osób wybierających udział w tej formie turystyki, realizowano w latach 2013-2015. W gromadzeniu materiału terenowego zastosowanie znalazły tradycyjnie wykorzystywane w badaniach etnograficznych techniki i narzędzia: obserwacja uczestnicząca, wywiad oraz analiza źródeł zastanych. Dobór informatorów ani temat rozmowy nie były trudne, gdyż dla przedstawicieli polskiej klasy średniej, możliwość podzielenia się wrażeniami z urlopu, stanowi jeden ze sposobów potwierdzenia realizacji konsumpcyjnego stylu życia. Badani chętnie opowiadali o swoich doświadczeniach w zakresie korzystania z ofert *all inclusive*. Niektórzy ilustrowali swą relację, pokazując zdjęcia z wakacji.

W badaniach zastosowano też wytyczne netnografii (Kozinets 2012). Internet jest obfitym źródłem informacji na temat ludycznej oprawy pobytów w hotelach z opcją *all inclusive*. W przeprowadzonych badaniach internet nie był wykorzystywany do pozyskiwania odpowiedzi badanych. Licznych internetowych źródeł zastanych do analizy dostarczają hotele, operatorzy i biura podróży oraz sami turyści, relacjonując swoje wrażenia z pobytów urlopowych, np. na internetowych forach dyskusyjnych lub zamieszczając

3 www.airclub.pl/wakacje/all-inclusive-co-oznacza; dostęp: 20.04.2016.

na swoich profilach różne „trofea” w postaci zdjęć i filmów. W wielu przypadkach badani potrafili precyzyjnie podać nazwę zagranicznego środka, wraz z ilością przypisanych mu gwiazdek, w którym spędzili urlop. Opisy poszczególnych hoteli dostępne w Internecie pozwalały na zestawienie wypowiedzi badanych z listą atrakcji, za pośrednictwem których każdy ośrodek tworzy swój wirtualny wizerunek i zachęca do rezerwacji miejsca już na początku sezonu, np. w ramach oferty *first minute*. Internet odgrywa dziś ważną rolę w upowszechnianiu wiedzy o zabawach i rozrywkach oferowanych gościom hotelowym, którzy korzystają z pakietu *all inclusive*.

Miłośnik „^{3s}/_{3e}” – charakterystyka badanych turystów

Celem projektu było przeprowadzenie wywiadów z Polakami, reprezentującymi typ turystów nastawionych na rozrywkę i rekreację, którzy w ostatnich latach korzystali z oferty wypoczynku *all inclusive*. Szczególnie wartościowe okazały się wypowiedzi badanych, którzy od lat korzystają z takiej formy zorganizowanego wypoczynku. Odpowiadając na pytania zawarte w kwestionariuszu, informatorzy ci często mimowolnie porównywali formy i poziom ludycznej oprawy wypoczynku w hotelach zlokalizowanych w różnych zakątkach Południowej Europy i Północnej Afryki. W grupie tej znaleźli się zarówno turyści preferujący rekreacyjny wypoczynek typu „3 s”, czyli: *sun, sea, sand* (słońce, morze, piasek), jak i tacy, którzy skłaniają się również ku urlopom spod znaku „3 e”, czyli: *excitment, entertainment, education* (ekscytacja, rozrywka, edukacja), realizowanego jednak w oparciu o bezpieczną formułę wczasów pobytowych *all inclusive*. W dobie kultury konsumpcyjnej, przeprowadzenie wywiadu na powyższy temat, nie nastręcza większych trudności. Jest on chętnie podejmowany nawet w codziennych rozmowach, gdyż daje możliwość „pochwalenia się” wożami i pokazania np. na smartfonie zdjęć i filmów z urlopu. Z kolei na organizowanych po wakacjach spotkaniach towarzyskich, chętnie demonstrowane są pamiątki czy nawet urządzone – wspólne degustacje przywiezionych z zagranicy lokalnych przysmaków, które potwierdzają autentyczność doświadczonych wrażeń, a przez to realizację stylu życia, do którego aspiruje dana osoba.

Wywiady z turystami obejmują wypowiedzi 26 informatorów – 19 kobiet i 7 mężczyzn w wieku od 20 do 60 lat. Badani to czynne zawodowo osoby, przeważnie z wyższym wykształceniem. Ich wypowiedzi zawierały głównie relacje z letnich pobytów urlopowych w nadmorskich ośrodkach i hotelach zlokalizowanych w krajach z rejonu basenu Morza Śródziemnego, do których Polacy w ostatnich latach wyjeżdżają najczęściej.

Z kolei 22 udzielających wywiadu pracowników biur podróży wystąpiło w podwójnej roli – osób, które zawodowo uczestniczą w procesie

organizowania wypoczynku innym oraz turystów, którzy również wyjeżdżają na urlop. Kwestionariusz badawczy wypełniło 2 mężczyzn i 20 kobiet, których staż pracy w turystyce wynosi od kilku miesięcy do 15 lat. Pozyskanie informacji od tej kategorii informatorów było nieco trudniejsze. Miało na celu spojrzenie pod innym kątem na zagadnienie zainteresowania polskiego turysty dostępnością i formą ofert animacyjno-rozrywkowych, zawartych w cenie oferowanych przez biuro pobyków *all inclusive*. Uwzględnienie w badaniach takiej perspektywy uzupełnia i weryfikuje relacje osób, które korzystają z tej formy wypoczynku.

„Animator jest po to, żeby rozruszać towarzystwo”⁴ – omówienie wyników badań

Pytania skierowane do pracowników biur podróży, miały na celu rozpoznanie poziomu zainteresowania polskiego klienta ofertą ludyczną, gwarantowaną przez większość hoteli w pakiecie *all inclusive*. Ich odpowiedzi pozwalają ustalić, jakie znaczenie mają wspomniane atrakcje już na etapie wyboru konkretnej oferty oraz naświetlają aspekty, w których większe rozeznanie mają przedstawiciele z tej branży.

127

Z obserwacji badanych pracowników biur podróży wynika, że dla większości turystów poszukujących dla siebie wakacyjnej oferty *all inclusive*, znaczenie ma przede wszystkim cena wyjazdu. W dalszej kolejności klienci zwracają uwagę na: kierunek podróży, termin i długość pobytu, wyposażenie pokoju, ewentualne dopłaty do określonych usług, standard ośrodka, jego oddalenie od plaży oraz dostępność atrakcji w miejscowości, w której usytuowany jest hotel. Większość badanych przyznała, że pytanie o ofertę animacyjną czasem pada, ale zazwyczaj w dalszej kolejności. Największe zainteresowanie możliwością korzystania podczas pobytu w danym ośrodku ze zorganizowanych form gier, zabaw i rozrywk pracownicy biur podróży odnotowują wśród rodzin z dziećmi. Dorośli – najczęściej rodzice, ale zdarza się również czasami, że i dziadkowie – wybierający się na wakacje z pociechami w różnym wieku, pytają nie tylko o to, czy przy hotelu jest plac zabaw i basen dla maluchów, ale też czy dostępne są inne atrakcje przygotowane z myślą o najmłodszych. Oferta zyskuje na atrakcyjności, jeśli hotel dysponuje „miniclubem”, „Figloparkiem”, pokojem zabaw, w którym rodzice mogą zostawić dzieci nie tyle w czasie niepogody (gdyż w krajach w tej szerokości geograficznej w sezonie letnim deszcze zdarzają się sporadycznie), co najsilniejszego nasłonecznienia. Pytają również o obecność animatorów, których obowiązkiem jest opieka nad najmłodszymi gośćmi w czasie, gdy dorośli

4 Inf. nr 10a - kobieta, 42 lata, zam. Mysłówice.

chcą mieć czas dla siebie. Osoby, które wielokrotnie wypoczywały zagranicą, w hotelach posiadających co najmniej 3 gwiazdki, dopytują czy zajęcia rozrywkowe, edukacyjne, sportowe dla dzieci, będą dostępne o stałych porach przez 6 dni w tygodniu. Wachlarz propozycji skierowanych dla najmłodszych wzbudza zainteresowanie, jeśli jest różnorodny, prowadzony przez osoby posługujące się językiem polskim, których kwalifikacje do pracy z dziećmi, a nawet w zakresie udzielania pierwszej pomocy, zaświadczały różne uprawnienia i certyfikaty. Zdarza się, że klienci sprawdzają opinie (o polecanych przez pracownika biura podróży hotelu) w Internecie, na własną rękę, zanim podejmą ostateczną decyzję o wykupieniu danej oferty. O wyborze danej oferty w tym wypadku przesądzić mogą nie tyle opisy zamieszczane na oficjalnych stronach internetowych danego ośrodka, co komentarze na forach lub zdjęcia i filmy, dające wgląd w różne aspekty pobytu, zamieszczane przez turystów, którzy wcześniej gościli w danym hotelu.

128

W przypadku klientów wypoczywających bez dzieci, pytania o ofertę animacyjną czasami pojawiają się, ale nie jest to regułą i wynika z ich indywidualnych potrzeb. Dla bezdzietnych par, grup znajomych ok. 30 roku życia lub seniorów, animacje i animatorzy nie mają aż tak dużego znaczenia. Pierwsze dwie grupy szukają rozrywek również poza hotelem, z kolei ci ostatni są zainteresowani przeważnie spokojnymi i niemęczącymi formami relaksu bez konieczności wychodzenia przez cały okres pobytu poza bramy ośrodka. Kilku biorących udział w badaniach pracowników biur podróży wspominało nawet o takich klientach, którzy byli zainteresowani „lekkimi animacjami”, czyli takimi, które są organizowane tylko kilka razy w tygodniu albo wyłącznie wieczorem.

Pytanie o zależność między ceną pobytu *all inclusive* a poziomem usług animacyjnych w danym hotelu, skierowane do pracowników biur podróży, przyniosło różne odpowiedzi. Część badanych stwierdziła, że różnorodność i poziom zabaw oraz rozrywek w pakiecie *all inclusive* znacząco podnosi cenę pobytu. Większość przywołała jednak zasadę, że im większy hotel i wyższy standard oferowanych w nim świadczeń, tym ciekawsze i bardziej profesjonalnie przygotowane są zazwyczaj animacje, które jednak nie są tym składnikiem oferty, który znacząco podnosi jego cenę. Niespójność odpowiedzi na powyższe pytanie wynika prawdopodobnie z tego, że niektórzy badani uwzględnili w swej wypowiedzi również sytuacje, w których dany ośrodek oferuje gościom hotelowym fakultatywne atrakcje w postaci wycieczek, rejsów itd., a udział w nich zawyża całkowity koszt oferty pobytowej, choć nie wpisuje się w zakres podstawowych usług hotelowych.

Ze względu na duże zróżnicowanie 3-5 gwiazdkowych hoteli z rejonu basenu Morza Śródziemnego, organizujących pobyty typu *all inclusive*, ustalenie standardowego zestawu animacji i rozrywek dostępnych dla gości jest

trudne. Badani wskazywali najczęściej w tym miejscu na: „aerobik w wodzie, gry zespołowe, pokazy wieczorne, naukę tańca, karaoke”⁵; „zumbę, fitness, gry i zabawy na plaży, dyskotekę, kabarety, przedstawienia z udziałem publiczności w hotelowym amfiteatrze”⁶; „grę w piłkę wodną, plażówkę, jakieś tańce nad basenem, aerobik, rzutki, czy co tam sobie hotel wymyśli”⁷ i przede wszystkim animacje dostosowane do potrzeb i możliwości najmłodszych gości hotelowych. Zaznaczali przy tym, że dużo zależy od położenia i wielkości hotelu, zagospodarowania jego otoczenia oraz dostępności i stanu infrastruktury ośrodka. W ośrodkach z tzw. „drugiej linii” (oddalonych od plaży lub innego zbiornika wodnego) i hotelach miejskich, czas pobytu można urozmaicić sobie co najwyżej grą w piłkarzyki czy w ping-ponga (przy stole ustawionym zazwyczaj w hotelowej recepcji). Natomiast w zajmujących rozległe tereny parkowe ośrodkach z częścią hotelową, bungalowami, kilkoma basenami, zadaszonym aquaparkiem, amfiteatrem, różnymi boiskami, kortami, terenami do minigolfa, parkiem linowym, siłownią pod chmurką itd., w standard usług wchodzi zazwyczaj dużo więcej. Te zamknięte dla osób z zewnątrz kompleksy wypoczynkowo-rekreacyjne z wydzielonym dostępem do własnego odcinka linii brzegowej posiadają wiele atrakcji i pozwalają za trudnianym na miejscu animatorom na organizowanie urozmaiconych form grupowych zabaw i rozrywek.

129

Turyści zorientowani na wypoczynek z opcją „wszystko w cenie” wybierają nie tylko oferty atrakcyjne pod względem finansowym, ale miejsca, które zapewniają: pewną pogodę, wodę w morzu o odpowiednio wysokiej temperaturze oraz malowniczo położony hotel, otoczony egzotyczną roślinnością. Badani proszeni o wskazanie grupy krajów lub regionów turystycznych, które w ostatnich latach były często wybierane przez Polaków i przy tym wyróżniały się poziomem oraz zakresem usług animacyjnych dostępnych w pakiecie *all inclusive*, zgodnie wskazywali na kraje arabskie z rejonu Afryki Północnej (Egipt, Tunezja) oraz na Turcję, Bułgarię, Hiszpanię, Włochy, Grecję i nieco rzadziej Chorwację i Wyspy Kanaryjskie. Informatorzy podkreślali jednak, że powyższe uogólnienia dotyczą dynamicznie zmieniającego się rynku. Zarówno w krajach, w których hotele były przez wiele lat polecane jako miejsca o zgodnym z oczekiwaniami większości klientów poziomie usług, można było natknąć się na niechlubne wyjątki, tak również w rejonach turystycznych, które nie wypracowały sobie jeszcze w tym zakresie renomy, klientom zdarzało się trafić do ośrodków zaledwie 3-gwiazdkowych, w których goście, co prawda zgłaszali zastrzeżenia do standardu wyposażenia czy jakości

5 Inf. nr 2b – mężczyzna, 30 lat, zam. Sosnowiec.

6 Inf. nr 3b – kobieta, 38 lat, zam. Bielsko-Biała, inf. nr 4b – kobieta, 30 lat, zam. Bielsko-Biała, inf. nr 7b – mężczyzna, 29 lat, zam. Kraków.

7 Inf. nr 8b – kobieta, 23 lata, zam. Kończyce Małe.

wyżywienia, niemniej po powrocie mówili, że starania animatorów i zapewniane przez nich rozrywki do jakiegoś stopnia rekompensowały wcześniej wymienione niedogodności, przyczyniając się do tego, że pobyt uznawali za raczej udany.

Usługi animacyjne zapewniane turystom w hotelu są jednym elementem wykupionego przez klienta pakietu wypoczynkowego. W związku z tym, badanych pracowników biur podróży poproszono również o komentarz na temat tego czy i w jaki sposób dokonuje się ewaluacji poziomu atrakcji rozrywkowych w poszczególnych hotelach. Takie pomiary zadowolenia, przeprowadzane przez biura podróży lub hotele wydają się miarodajnym źródłem informacji. Turyści są proszeni pod koniec pobytu o wypełnienie krótkiej ankiety, w której oceniają poszczególne aspekty wypoczynku, w tym również pracę zespołu animatorów i szeroko rozumianą ofertę zabawową. Podobnie poziom zadowolenia badają biura podróży, wysyłając pocztą mailową do turystów ankietę, najczęściej kilka dni po ich powrocie z wczasów, która pozwala im szerzej wypowiedzieć się na temat pozytywnych i negatywnych stron urlopu. Innym sposobem sprawdzania poziomu hotelowych usług, o którym badani wiedzą, choć tylko nieliczni osobiście brali w nim udział, są pobyty studyjne odbywane przez pracowników biur podróży, którzy na co dzień sprzedają oferty wypoczynkowe wizytowanych hoteli. Jest to miarodajny sposób, żeby dostarczyć konkretnej wiedzy o danym hotelu, ale tylko nieliczni badani mieli możliwość wziąć udział w takim *tournée*. Mówili, że uzyskana w ten sposób wiedza pomaga im w pracy w wyjaśnianiu różnych wątpliwości klientów. Wyjazd taki zakłada zapoznanie się jednego dnia z ofertami kilku ośrodków, co powoduje, że delegowani pracownicy nie mają zazwyczaj możliwości poświęcić wiele uwagi pracy animatorów.

Ostatnie pytanie wywiadu przeprowadzonego z pracownikami biur podróży dotyczyło ich osobistych doświadczeń w zakresie korzystania z formy wypoczynku typu *all inclusive*. Pozyskany od tej grupy materiał naświetla branżowe podejście do analizowanego zagadnienia, ale daje też możliwość porównania wypowiedzi pracowników biur podróży i zwykłych turystów. Wywiady ukazały, że praca w turystyce nierzadko ułatwia dostęp do najlepszych ofert w promocyjnej cenie, jednak w wielu przypadkach nie daje możliwości skorzystania z urlopu w tzw. „wysokim sezonie” ze względu na wykonywaną pracę. Tylko kilka osób z tej grupy podzieliło się swoimi prywatnymi spostrzeżeniami na temat zorganizowanych animacji hotelowych, z których korzystali, przebywając na urlopie z opcją *all inclusive*. Część badanych albo nie gustuje w tej formie pobytu urlopowego, albo też wyjeżdżając na wczasy poza sezonem przybywała w hotelach, w którym poza okresem czerwiec-wrzesień dostępne były tylko „lekkie animacje”. Jedna z badanych stwierdziła: „jestem sceptycznie nastawiona do usług animacyjnych – one

mi raczej przeszkadzają, z grzeczności się uśmiecham, ale mnie drażni, jak ktoś mnie zaczepia czy łaskocze po stopach, gdy odpoczywam na leżaku. Wolę mieć święty spokój”⁸. Odnotowano również pozytywne wypowiedzi na temat rozrywki zorganizowanej przez hotelowych animatorów. Badanym w pamięć zapadł m.in.: „dzień kuchni regionalnej”⁹; „zajęcia z łucznictwa, waterpolo, kurs nurkowania”¹⁰; „pokazy sztuczek magicznych, imprezy tematyczne, koncerty na żywo”¹¹; „wieczne zabawy na plaży, paintball i nauka jazdy na quadach”¹²; „wybory miss i mistera ośrodka”¹³; „kasyno wieczorem dla dorosłych”¹⁴; „pokazy taneczne, teatralne i konkursy dla publiczności”¹⁵. Inna informatorka chwaliła pracę i zaangażowanie 20-osobowego zespołu animatorów w jednym z hoteli w Tunezji¹⁶. A kolejny badany powiedział: „największe wrażenie wywarła na mnie oferta animacyjna hotelu Alf Leila w egipskim kurorcie Hurghada. Wyjątkowa była noc poświęcona historii Egiptu. Na udekorowanej scenie odbywał się (...) show animatorów, którzy na bardzo wysokim poziomie przedstawili historię Egiptu. Na tę wieczorną animację do naszego hotelu przyjechały nawet wycieczki turystów z innych ośrodków”¹⁷.

Powyższe relacje badanych pracowników biur podróży zestawmy teraz z wypowiedziami klientów/turystów, którzy przynajmniej raz korzystali z pobytu urlopowego w formie *all inclusive*. Badani z tej grupy to osoby zawodowo niezwiązane z turystyką. Na wakacje z opcją „wszystko w cenie” zaczęli wyjeżdżać po 2000 roku i wtedy po raz pierwszy zetknęli się z pracą hotelowych animatorów. Wypoczywali w krajach, o których mówili cytowani wcześniej pracownicy biur podróży. Niektórzy przyznali, że teraz – w miarę możliwości corocznie planują udział w takiej formie wypoczynku.

Z odpowiedzi tej grupy informatorów na pytanie dotyczące tego, co składało się na codzienną ofertę animacyjną w hotelu, w którym przebywali, wyłania się „stały zestaw” atrakcji dostępnych dla gości. Animacje są zazwyczaj rozplanowane na cały dzień, a grafik jest wywieszony na tablicy ogłoszeń w hotelowej recepcji. Rozpoczynają się zabawami dla dzieci już w porze śniadania w sali zabaw. Kolejnym punktem programu są animacje dla dorosłych, dostępne nad ośrodkowymi basenami, które obejmują: wykonanie prostego

8 Inf. nr 5b – kobieta, 56 lat, zam. Katowice.

9 Inf. nr 1b – kobieta, 31 lat, zam. Jaworzno.

10 Inf. nr 10b – kobieta, 28 lat, zam. Jaworzno.

11 Inf. nr 15b – kobieta, 28 lat, zam. Trzebinia.

12 Inf. nr 15b – kobieta, 28 lat, zam. Trzebinia.

13 Inf. nr 17b – kobieta, 30 lat, zam. Cieszyń.

14 Inf. nr 21b – kobieta, 50 lat, zam. Zakopane.

15 Inf. nr 20b – kobieta, 27 lat, zam. Wrocław.

16 Inf. nr 9b – kobieta, 28 lat, zam. Cieszyń.

17 Inf. nr 7b – mężczyzna, 29 lat, zam. Kraków.

układu tanecznego do „piosenki ośrodkowej”, różne zajęcia w wodzie (przed wszystkim fitness cieszący się powodzeniem wśród pań), różne formy rywalizacji sportowych i zajęć ruchowych (rzutki - *darty*, siatkówka, bingo), dalej – konkursy i zabawy dla dzieci (malowanie twarzy, lekcje języka angielskiego lub miejscowego w zabawowej formie) oraz obecny nawet w ośrodkach z tzw. „lekką animacją” – wieczorny program artystyczny, na który składa się: mini-disco dla dzieci oraz najróżniejsze *show* dla starszej widowni (koncerty, kabarety, przedstawienia, karaoke, wieczorki tematyczne), przygotowywane przez hotelowych animatorów lub w wykonaniu objazdowych zespołów oferujących swe usługi poszczególnym hotelom.

Animacje, które zdaniem badanych cieszą się największym powodzeniem i frekwencją wśród gości to: zajęcia dla dzieci, lekkie aktywności dla wszystkich przy/lub w basenie, mini-disco oraz wieczorny program artystyczny. Niektórzy informatorzy dzielili się spostrzeżeniem, że wypoczywające w hotelu panie, pojawiają się licznie na zajęciach: zumby, aqua aerobiku lub pilates, szczególnie jeśli prowadzą je przystojni instruktorzy. Natomiast za atrakcję, z której chętnie korzystają mężczyźni, badani uznali „przesiadanie z drinkiem przy barze nad basenem”¹⁸.

132

Aby nieco ułatwić rozmówcom refleksję nad kluczowym dla podjętych badań zagadnieniem, powyższe pytanie postawiono łącznie z prośbą o wyszczególnienie tych zabaw i rozrywek proponowanych przez animatorów, które choć organizowane regularnie – nie przyciągają zbyt wielu chętnych. Rozmówcy zgodnie stwierdzili, że niewielu hotelowych gości, mimo usilnych zachęt ze strony animatorów, daje się namówić na udział w wyczerpujących fizycznie zajęciach sportowych, rozgrywanych w pełnym słońcu i w upale. W ośrodkach zapewniających pobyty z bogatą oprawą ludyczną uwagi gości nie przyciągał też tenis stołowy i piłkarzyki. W tym miejscu rozmowy, nierzadko spontanicznie – badani komentowali swoją i zaobserwowaną u pozostałych gości hotelowych niechęć „do wyciągania ich przez animatorów na siłę z leżaków”¹⁹. Nakazana zabawa nie jest prawdziwą zabawą, nawet jeśli została przygotowana przez animatorów profesjonalnie i z zaangażowaniem.

Badani zapytani o to, w jakich hotelowych animacjach sami chętnie i regularnie biorą zazwyczaj udział, podawali te formy zorganizowanych rozrywek i zabaw, które przypadły im do gustu, np. lekcje tańca, również brzucha, jogi, jazdy quadem po plaży, nurkowania itp. Dodawali jednak często, że regularność zależy od aktualnych chęci, „zainteresowania tym, do czego nie ma się dostępu w domu”²⁰ oraz okoliczności – czy akurat znaleźli się w pobliżu

18 Inf. nr 14a – kobieta, 23 lata, zam. Juszczyna.

19 Inf. nr 17a – kobieta, 24 lata, zam. Bojszowy.

20 Inf. nr 22a – kobieta, 26 lat, zam. Bielsko-Biała.

miejsca, w którym animatorzy inicjowali jakąś zabawę.

Dla osób czynnych zawodowo, urlop to często jeden z nielicznych okresów w roku, w którym mogą pozwolić sobie na niezwracanie uwagi na wiążące ich terminy i godziny spotkań, których w codziennym życiu muszą dotrzymywać. Decyzje o przyłączeniu się do grupy tańczących lub ćwiczących pod okiem instruktora hotelowych gości, tym bardziej noszą znamiona zabawy, im bardziej wynikają z chwilowej, przelotnej ochoty i uleganiu spontanicznym impulsom, dla których najdogodniejsze ramy stanowi właśnie urlopowy czas „nie-codzienności”.

Stawiając rozmówcom pytania, zmierzające wprost do ustalenia zapotrzebowania turystów wybierających wczasy w formie *all inclusive* na hotelowe animacje i zabawy, badani zostali poproszeni o wypowiedź czy przed podjęciem decyzji o wykupieniu danej imprezy wypoczynkowej starają się rozeznaczyć – np. wśród znajomych bądź też w Internecie – kwestię dostępności, formy i atrakcyjności zapewnianych na miejscu rozrywek, za które nie trzeba dodatkowo płacić. Większość badanych nie dopytuje o ten aspekt pobytu i nie przegląda zasobów Internetu pod tym kątem. Wyjątkiem są tu dorośli planujący wypoczynek z małymi dziećmi, którzy starają się pozyskać jak najwięcej informacji na temat atrakcji dla ich pociech zapewnianych przez animatorów. Dla większości badanych, szczególnie dorosłych, bezdzietnych i wypoczywających w parach lub w grupach, wiedza na ten temat nie przesądza o wyborze lub odrzuceniu danej oferty. Wychodzą oni raczej z założenia, że – jak ujęła to jedna z badanych: „po przyjeździe na miejsce korzysta się z tego, co akurat jest dostępne, bo przecież wiadomo, że zawsze coś będzie”²¹. Badani z tej grupy nie mają przeważnie też w zwyczaju, żeby po powrocie z wczasów oceniać swój pobyt na internetowych forach dyskusyjnych. Z wyjątkiem sytuacji, w której opis wybranej oferty dalece odbiegał od uzyskanych podczas pobytu świadczeń. Wówczas swoim komentarzem decydują się ostrzec kolejnych potencjalnych klientów. Okazję do skomentowania poziomu hotelowych animacji i organizowanych na miejscu zabaw stwarzają częściej sytuacje, w których badani po powrocie do domu pokazują zdjęcia z wakacji rodzinie i znajomym. Uwiecznione na fotografiach i filmach zabawy przywołują wspomnienia o czasem nawet zapamiętanych imiennie animatorach i rezultatach ich pracy z gośćmi hotelowymi, których udało się zachęcić do wspólnej zabawy.

Ostatnie pytanie kwestionariusza skierowane do tej grupy rozmówców miało skłonić badanych do sformułowania szerszej opinii na temat tego, czy hotelowi animatorzy i proponowane przez nich zabawy są potrzebne, aby wypoczynek był w pełni udany. Większość rozmówców podkreślała, że im

21 Inf. nr 23a – kobieta, 60 lat, zam. Kościelisko.

osobiście ten element oferty pobytowej nie jest potrzebny, ale zaznaczali, że może tak być w przypadku wspomnianych wyżej rodzin z dziećmi, osób samotnych, tych ograniczających się do stacjonarnego pobytu na terenie ośrodka oraz takich, które mogą mieć trudności z samodzielnym zorganizowaniem sobie czasu wolnego w obcym kraju.

Wypoczywającym w pojedynkę, udział w hotelowych animacjach ułatwia nawiązywanie znajomości z innymi gośćmi zaangażowanymi w grupowe rozrywki i zabawy. Niektórzy turyści – w ocenie badanych – potrzebują zachęty, zmotywowania i nadzoru innych, żeby zacząć się naprawdę dobrze bawić. Jeszcze innym dobrą rozrywkę zapewnia samo patrzenie, jak bawią się pozostali goście. Mimo iż w hotelu oraz otaczającym go parku przygotowane są liczne atrakcje, z których można korzystać indywidualnie i na własną rękę, to realizacja programu przygotowanego przez animatorów, w odczuciu badanych daje poczucie, że w hotelu „cały czas coś się dzieje”²² i przez to pobyt jest oceniany jako atrakcyjniejszy.

Gość hotelowy – bawiący się czy zabawiany?

134

Z przeprowadzonych badań wynika, że w opisach wczasów oznaczonych etykietą *all inclusive*, pojęcie „animacji czasu wolnego” może w ogóle nie występować. Jednak w świadomości współczesnego turysty *all inclusive* stało się nośnikiem wyobrażenia o wakacjach, podczas których gość hotelowy, którego nadgarstek już w progu recepcji zostaje „zakuty” w identyfikacyjną bransoletkę, uprawniającą do korzystania ze wszystkich dostępnych na miejscu świadczeń, nie musi martwić się absolutnie o nic: w tym również o sposób zorganizowania i zagospodarowania czasu pobytu.

W pojmowaniu członków współczesnego społeczeństwa konsumpcyjnego – urlop, szczególnie ten połączony z wyjazdem na wczasy, w naturalny sposób wiąże się z zabawą i rozrywką. Na przestrzeni kilku ostatnich dziesięcioleci, Polacy zyskali dostęp do zupełnie nowych jakościowo zagranicznych form pobytów urlopowych. Biura podróży, od lat oferujące wczasy w zagranicznych ośrodkach wypoczynkowych, wysyłają naszych rodaków do: Egiptu, Turcji, Tunezji, Hiszpanii, Włoch, Grecji i Chorwacji. Dostępna, przynajmniej dla części polskiego społeczeństwa – możliwość, nierzadko regularnego korzystania z zagranicznych wakacji w formie *all inclusive*, odzwierciedla się w ich przyzwyczajeniach i oczekiwaniach, jakie muszą zostać spełnione, aby wypoczynek został uznany za w pełni udany. Biorąc pod uwagę opisane wyżej tendencje, którym towarzyszy nasilające się nastawienie zabawowe społeczeństwa konsumpcyjnego (vide: Combs 2011), badania wykazały dobrą

22 Inf. nr 20a, kobieta, 21 lat, zam. Tychy.

znajomość, zgłaszane zapotrzebowanie oraz pozytywny stosunek turystów z Polski do zorganizowanych form zabawy i rozrywki oferowanych w ramach pobytów wczasowych w zagranicznych ośrodkach wypoczynkowych. Większość z badanych osób, które były już na takich wczasach uważa, że animatorzy i animacje powinny być dostępne, nawet jeśli z nich nie korzystają. Z ich wypowiedzi, sformułowanych nie zawsze wprost, wynika że usługa za którą zapłacili, ma gwarantować dostęp do wielu opcji i różnych atrakcji. Nawet uczestnictwo, ograniczające się tylko do obserwowania zabawy innych, staje się źródłem przyjemności i daje poczucie udziału w rozrywce, dostępnej tylko dla wybranych.

The Demand of Polish Consumer Society for Organized Entertainment Forms in Foreign Resorts

Magdalena Szalbot

The aim of the article is to discuss the attitude towards organised forms of entertainment, offered as part of holiday stays in holiday resorts. The theoretical frame is the literature of the subject that captures tourism as a form of play. The holiday entertainment industry, which has been developing dynamically for several decades, situates the research problem in the context of contemplating contemporary manifestations of the playful attitude in consumer society. It also raises the question about the place of organized entertainment in the hierarchy of holiday needs of people using the all-inclusive stay offers. The empirical foundation of the article is the material obtained during field research (interviews with tourists and travel agents) and Internet sources.

135

Key words: play, recreation, tourism, leisure time animator

Bibliografia:

Alejsiak Wiesław, *Turystyka w obliczu wyzwań XXI wieku*, Wydawnictwo Albis, Kraków 2000.

Banaszkiewicz Magdalena, *Homo turisticus – młodszy brat homo ludens?* [w:] *Wąż w raju. Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, red. Ryszard Kantor, Tadeusz Paleczny, Magdalena Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 133-146.

Bassand Michel, *Sociologie des loisirs et du tourisme*, UIOOT, Turin 1968.

Cohen Erik, *Contemporary Tourism: Diversity and Change*, Emerald Group

Publishing, Bradford 2004.

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

Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przełożyli: Maria Kurecka i Witold Wirpsza, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa 1985.

Jarosz Dariusz, „*Masy pracujące przede wszystkim*”. *Organizacja wypoczynku w Polsce 1945-1956*. Wydawnictwo: Instytut Historii PAN, Akademia Świętokrzyska, Warszawa-Kielce 2003.

Kozak Marek, *Turystyka i polityka turystyczna a rozwój: między starym a nowym paradygmatem*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2009.

Kozinets Robert V., *Netnografia: badania etnograficzne online*, Maja Brzozowska-Brywczyńska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.

MacCannell Dean, *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2002.

Melosik Zbyszko, *Tożsamość all inclusive – konteksty społeczno-kulturowe*, [w:] *Kultura popularna w społeczeństwie współczesnym. Teoria i rzeczywistość*, red. Maciej Bernasiewicz, Jarema Drozdowicz, Oficyna Wydawnicza „Impuls” Kraków 2010.

136 Woźniak Alicja, *Turystyka jako forma zabawy*, [w:] *Turystyka w humanistycznej perspektywie*, red. Marek Kazimierczak, Wydawnictwo AWF, Poznań 2004, s. 32-40.

Netografia:

https://fr.wikipedia.org/wiki/Gentil_organisateur; dostęp: 04.06.2018

https://fr.wikipedia.org/wiki/Club_M%C3%A9diterran%C3%A9; z języka francuskiego – tłumaczenie własne; dostęp: 04.06.2018.

www.airclub.pl/wakacje/all-inclusive-co-oznacza; dostęp: 20.04.2016.

Szlak kulturowy Łódź Bajkowa w kontekście kreowania tożsamości lokalnej

Natalie Moreno-Kamińska¹

137

Jednym z tematów, pojawiającym się w analizach przedstawicieli różnych nauk i dyscyplin humanistycznych czy społecznych, takich jak: kulturoznawstwo, antropologia kulturowa czy socjologia jest kwestia sposobu postrzegania przestrzeni miejskiej w kontekście kreowania miejsc. Miejsca nacechowane są materialnymi i niematerialnymi wytworami kultury danej społeczności, tworząc konotacje w ludzkich umysłach. Historia zapisana w przestrzeni buduje niejako narrację, w którą wpisują się mieszkańcy miasta. Wpływa ona bezpośrednio na percepcję otoczenia charakterystyczną dla określonej wspólnoty. Kreowana narracja może stać się skutecznym elementem społecznej inspiracji, mającej na celu budowanie tożsamości mieszkańców danego miasta. Szczególnie istotna, w kontekście kreowania tożsamości lokalnej, jest taka kontekstualizacja miasta, która stanie się atrakcyjna dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym (klasy od I do IV) i pomoże im odnaleźć

¹ **Natalie Moreno-Kamińska** – doktorantka w Katedrze Dramatu i Teatru w Instytucie Kultury Współczesnej Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Łódzkiego, magister kulturoznawstwa w specjalności Promocja sztuki oraz Dziennikarstwa i komunikacji społecznej w specjalności Public Relations i Branding. Prowadzi badania nad szlakami kulturowymi, głównie polskimi i francuskimi. Interesują ją zagadnienia z zakresu kultury i sztuki. Autorka artykułów naukowych, m.in.: *Francuskie święta i festiwale kulinarne – perspektywa kulturoznawcza*, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne” 15/2017, s. 172-183; *Muzyka a zabawa – edukacja muzyczna w społeczeństwie ponowoczesnym*, „Konteksty Kształcenia Muzycznego”, rok 2017, t. 4, nr 2(7), s. 85-96.

siebie w zastanej rzeczywistości, stworzy wizerunek przyjaznego, ciekawego miasta, w którym z radością można mieszkać, uczyć się i spędzać aktywnie wolny czas.

Celem niniejszego opracowania jest przedstawienie potencjału szlaku kulturowego „Łódź Bajkowa” w kontekście tworzenia miejsc w przestrzeni miasta, dedykowanych dzieciom i kreowania narracji, mającej na celu budowanie tożsamości indywidualnej i zbiorowej najmłodszych mieszkańców miasta w odniesieniu do dziedzictwa materialnego i niematerialnego Łodzi. W artykule omówiony zostanie szlak „Łodzi Bajkowej” oraz ukazane zostaną wybrane aspekty, istotne dla dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, które tworzy obraz świata m.in. na podstawie doświadczeń zdobytych w mieście. Istotne będzie odniesienie się także do tej kwestii w perspektywie poszukiwania nowych metod współczesnej edukacji, która w tym przedziale wiekowym prowadzona powinna być w sposób zachęcający do poszerzania wiedzy.

138

Ze względu na specyfikę zagadnienia, zakładając wieloaspektowe badanie szlaku kulturowego i jego wpływu na sposób kontekstualizacji przestrzeni miejskiej w badaniach, wykorzystane zostały metody charakterystyczne dla różnych dyscyplin badawczych. Dokonana została analiza publikacji naukowych i popularno-naukowych, celem ustalenia metodologii badawczej. Wykorzystano materiały promujące szlak „Łódź Bajkowa”, korzystano z danych na stronach internetowych. Wprowadzono odniesienia historyczne, nawiązujące do dziedzictwa filmowego i telewizyjnego Łodzi, głównie historii animacji i Studia Se-ma-for. Przeprowadzono także obserwacje, dotyczące sposobu postrzegania miasta poprzez szlak.

Szlak kulturowy

Idea szlaku kulturowego związana jest z potrzebą rekonstrukcji przeszłości w teraźniejszości w taki sposób, aby ożywić pamięć o dziedzictwie kulturowym i sprawić, by było ono bliskie współczesnemu odbiorcy, który będzie je postrzegał jako autentyczne i wciąż aktualne. „Doświadczenie kulturowe, które oferuje szlak kulturowy, wiąże się z porzuceniem statycznego obrazu świata” (Kamińska 2013, s. 320). Stworzenie szlaku powoduje powstanie nowej narracji wokół przestrzeni i wpisanych w nią miejsc, stanowi swego rodzaju „aranżację rzeczywistości” (ibidem, s. 319), za sprawą której zmienia się odbiorcza perspektywa. Szlak kulturowy to szlak tematyczny, którego celem jest prezentacja walorów kulturowych czy też dziedzictwa kulturowego, lokalnego, regionalnego i ponadregionalnego, wreszcie narodowego i międzynarodowego. Jest to specyficzny sposób wpisania w dany nurt obiektów istniejących czy też wytworzenia takich, które zwrócą uwagę przykładowo na dorobek minionych pokoleń danej społeczności, co pozwoli młodym poznać konkretne

zagadnienia z zakresu dziedzictwa kulturowego.

Znaczenie szlaków kulturowych na świecie jest coraz bardziej doceniane. Afiliowana przy UNESCO Międzynarodowa Rada Ochrony Zabytków (ICOMOS), od 1998 posiada działający w jej ramach Międzynarodowy Instytut Szlaków Kulturowych (ICOMOS-CIIC). Instytucja ta stworzyła własną definicję, zgodnie z którą szlak kulturowy to:

„lądowy, wodny lub mieszany typ szlaku, oznaczony fizycznie i scharakteryzowany przez posiadanie własnej historycznej dynamiki i funkcjonalności, ukazujący rozwój ludzkości jako wielowymiarową i ciągłą wymianę dóbr, idei, wiedzy i wartości w obrębie krajów i regionów jak również pomiędzy nimi, przez znaczne okresy czasu; powodującą wzajemną interakcję kultur w przestrzeni i czasie, którego odbiciem jest materialne lub niematerialne dziedzictwo” (ICOMOS, [w:] Mikos von Rohrscheidt 2010, s. 26).

Szlaki kulturowe z definicji zawierają więc niejako dwa kluczowe aspekty:

1. edukacyjny, związany z poszerzaniem wiedzy, znajomości dziedzictwa, świadomego odniesienia historii danego obszaru do jej kultury, tradycji i współczesnej tożsamości,
2. wzajemnych interakcji kulturowych, który pozwala na wymianę doświadczeń i poszukiwania wspólnych elementów łączących ludzi z różnych regionów, a jednocześnie wskazujących te kwestie, które stanowią o poczuciu odrębności, wyjątkowości danej lokalności i wpisania siebie w wybrany kontekst kulturowy.

139

Szlak kulturowy wpływa na rozwój lokalny regionów, w których się znajduje, i należących do nich społeczności. Fundamentalne znaczenie mają korzyści pozaekonomiczne, takie jak: docenienie roli zasobów kulturowych, wspomniane kreowanie tożsamości kulturowej, poczucie przynależności czy też przywiązanie do wspólnoty „małej ojczyzny” i duma z własnego dziedzictwa (Gawęł 2011, s. 71). W tym kontekście należy odnieść się do definicji szlaku kulturowego, zaproponowanej przez Łukasza Gawęła, który odnosi się bezpośrednio do dziedzictwa materialnego i niematerialnego oraz kategorii „miejsc”:

Szlak kulturowy to wytyczony i oznakowany szlak materialny, łączący obiekty i miejsca wybrane według ustalonego kryterium tematykacji, będące unikatowym i reprezentatywnym przykładem ilustrującym szeroko pojęty dorobek kulturowy danego regionu, społeczności, grupy etnicznej, mniejszości narodowej czy narodu. Poprzez prezentację dziedzictwa materialnego szlak powinien umożliwiać poznanie i popularyzować dziedzictwo niematerialne,

traktując oba te obszary jako nierozzerwalną całość (Gaweł 2011, s. 76).

Do niematerialnego dziedzictwa zaliczyć można m.in.: wyobrażenia, przekazy, wiedzę oraz przestrzeń kulturową, które przekazywane z pokolenia na pokolenie, jest stale odtwarzane przez wspólnoty i grupy w relacji z ich otoczeniem, zapewniając poczucie ciągłości (Konwencja UNESCO 2003). Do przekazów zaliczane są także bajki i związana z nimi narracja, co w kwestii podejmowanego w tym artykule tematu jest znaczące. Ważne jest też odniesienie do wiedzy, która łączy się bezpośrednio z edukacją. Istotne jest rozpoczęcie procesu kształcenia w kontekście lokalnego dziedzictwa już na etapie przedszkola i szkoły, opartego na zaciekawieniu, ukazaniu aktualności i bliskości dziedzictwa, w sposób atrakcyjny dla małego dziecka, a przez to jego aktywizacji. Szlak kulturowy związany z tematem adekwatnym do zainteresowań małego odbiorcy pozwala mu zdobyć doświadczenia wspomagające proces osvajania przestrzeni, poprzez tworzenie znaczących miejsc z perspektywy dziecka.

Przestrzeń a miejsce i ich wpływ na lokalną tożsamość

140

Zarówno przestrzeń, jak i miejsce są pojęciami wieloznacznymi. Przestrzeń jest pojęciem bardziej abstrakcyjnym. Zazwyczaj odnosi się do obszaru, oddziałującego w pewien sposób na zamieszkującą go społeczność. Jego granice mogą być dość płynne i nie zawsze da się je wskazać na tyle konkretnie, by tę przestrzeń wydzielić. Jednocześnie stanowić może ona odległość pomiędzy dwoma lub więcej punktami czy miejscami. Bycie wewnątrz lub na zewnątrz kształtuje odmienne typy wrażliwości kulturowej, tożsamości i przynależności do danego kręgu kulturowego. Innymi słowy, przestrzeń jest wytworem społecznym, poddawany nieustannym przeobrażeniom. Sposoby osvajania przestrzeni charakterystyczne są dla lokalnych wspólnot.

Przestrzeń podlega wpływom wpisującego się w nie miejsca lub miejsc, które dokonują jej kontekstualizacji, budują narrację poprzez zdobywane w nich każdego dnia doświadczenia, związane z nimi rytuały i powtarzające się codziennie, cyklicznie czy też rutynowo praktyki, jak i spontaniczne aktywności. Choć przestrzeń nierozzerwalnie wpisuje się w kontekst geograficzny, to należy zwrócić uwagę na proces jej „stawania się” w aspekcie kulturowym:

„miejsce stanowi uczłowieczoną przestrzeń. W procesie uczłowieczania społeczność nadaje jej nie tylko nie tylko ścisły związek z historiami poszczególnych osób, lecz czasem obdarza się je również własnym życiem” (Wolski 2014, s. 79).

Miejsca wpływają na kształtowanie się poczucia przynależności lokalnej i pozwalają interpretować przestrzeń, gdyż nigdy nie są anonimowe. Na ich wizerunek wpływa wiele czynników naturalnych i kulturowych, takich jak: percepcja krajobrazu, lokalne tradycje i dziedzictwo. Miejsca kreują tożsamość, pomagając poznać otoczenie, w konsekwencji wspierają proces odnajdywania w nim siebie i zdomowienia się. Jak pisze Marc Augé, miejsce można określić jako znajome, historyczne, które ma niejako wpisany w siebie sens. Wiążą się z nim skojarzenia i symboliczne konotacje, przez co staje się ono charakterystycznym, wyróżniającym się elementem przestrzeni (Augé 2008, s. 128, 130). W tym duchu definicję miejsca tworzy także Lucile Grésillon, pisząc że „miejsca to przestrzenie określone na mapie, mające swoją nazwę i odróżniające się od innych przez swoją materialność i tożsamość” (Jałowiecki 2011, s. 10).

Percepcja miejsc w przestrzeni miejskiej oparta jest w dużej mierze na wiedzy, przebytej socjalizacji, osobowości ukształtowanej w procesie wzrastania i w określonych okolicznościach społecznych (Wolski 2014, s. 80). W tym kontekście relację między przestrzenią i miejscem określił Yi-Fu Tuan, amerykański geograf pochodzenia chińskiego: „miejsce to bezpieczeństwo, przestrzeń to wolność: przywiązani jesteśmy do pierwszego i tęsknimy za drugim” (Tuan 1987). Badacz nazywa także miejsce „zorganizowanym światem znaczeń” (ibidem, s. 224). Z tego względu stworzenie miejsc dedykowanych najmłodszemu, przez wykreowanie bajkowej narracji sprawia, że miasto staje się dla małych odbiorców atrakcyjną przestrzenią, zachęcającą do poszukiwania swojej tożsamości w oparciu o lokalne dziedzictwo, z którym w przyszłości będą mieli możliwość się utożsamiać.

141

Szlak Łódź Bajkowa i bohaterowie Studia Se-ma-for

„(...) dzieci lubią Misie, Misie lubią dzieci” to słowa będące zakończeniem kołysanki „Pora na dobranoc” z kultowej bajki o przygodach Misia Uszatka, wykonywane w oryginale przez Mieczysława Czechowicza. Jest to bajka znana niejednemu pokoleniu Polaków. Postać Misia Uszatka pojawiła się wcześniej w książkach dla dzieci autorstwa Czesława Janczarskiego oraz ilustratora Zbigniewa Rychlickiego. W 1975 roku Studio Małych Form Filmowych Se-ma-for w Łodzi, na zlecenie Telewizji Polskiej rozpoczęło produkcję lalkowego serialu. Pluszowy miś z oklapniętym lewym uchem stał się ulubieńcem młodego pokolenia i zapisał w historii polskiej sztuki filmowej i telewizyjnej. Dnia 24 października 2009 podczas Święta Misia, przed siedzibą Centrum Informacji Turystycznej w Łodzi i Biura Promocji, Turystyki i Współpracy z Zagranicą Urzędu Miasta Łodzi (przy ulicy Piotrkowskiej 87), odsłonięta została rzeźba przedstawiająca Uszatka jako turystę. Wykonany z brązu blisko metrowy miś

ma na sobie plecak, a w lewej łapce trzyma plan miasta, na którym widnieje napis: „Łódź MIŚię podoba” (<http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type:bajkowy-szlak/slug:pomnik-misia-uszatka>; dostęp: 02.06.2018).



1. 2. Pomnik Misia Uszatka przy ulicy Piotrkowskiej; źródło: 1. <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type:bajkowy-szlak/slug:pomnik-misia-uszatka>; dostęp: 10.06.2018.
2. <http://mojalodz.blox.pl/2010/01/Mis-Uszatek.html> (fragment); dostęp: 10.06.2018.

142

Pomnik ten zapoczątkował tematyczny szlak kulturowy „Łódź Bajkowa”, w ramach którego w przestrzeni miasta ulokowane zostały rzeźby przedstawiające postaci z seriali i filmów dla dzieci, stworzonych w łódzkim Se-ma-forze.

Historia studia rozpoczęła się w 1950, gdy w Wytwórni Filmów Fabularnych został uruchomiony Oddział Filmów Rysunkowych, który nadzorował Władysław Nehrebecki, późniejszy twórca *Bolka i Lolka*. W 1960 roku zmieniono nazwę wytwórni na Studio Małych Form Filmowych Se-ma-for. W latach 60. rozpoczęto realizację seriali *Przygody Misia Colargola* i *Zaczarowany ołówek*, a w 70. i 80. powstały m.in. *Miś Uszatek*, *Trzy misie*, *Mały Pingwin Pik-Pok*, *Dziwny świat kota Filemona*, *Przygody kota Filemona* i *Przygód kilka wróbla Ćwirka*. Sukcesem Se-ma-fora z tego okresu był też film *Tango* Zbigniewa Rybczyńskiego – zdobywca pierwszego dla polskiego filmu Oscara (<http://www.film Polski.pl/fp/index.php?osoba=112500>; dostęp: 03.06.2018). W 1990 roku zmieniono nazwę wytwórni na Studio Filmowe Semafor, jednak wycofanie się Telewizji Polskiej z realizacji seriali dla dzieci rzutowało na likwidację państwowego studia.

Nowy Se-ma-for Produkcja Filmowa założony przez Zbigniewa Żmudskiego w 1999 roku zrealizował w kooperacji z brytyjskim BreakThru Films film pt. *Piotruś i wilk* Suzie Templeton, który w 2007 otrzymał Oscara za Najlepszy Krótkometrażowy Film Animowany. W 2008 powstała Fundacja Filmowa

Se-ma-for, której ideą było wspieranie twórczości dla dzieci i prowadzenie Muzeum Animacji, gdzie zgromadzone zostały m.in. lalki, makiety z filmów i nagrody studia. Fundacja organizowała też *Se-ma-for Film Festival* odbywający się w latach 2010-2013, w ramach którego dokonywano m.in. odsłonięć kolejnych rzeźb na szlaku (<http://www.se-ma-for.com/>; dostęp: 30.05.2018).

Żmudzki był pomysłodawcą projektu kreowania bajkowej narracji. Początkowo plan obejmował odsłonięcie gwiazdy Misia Uszatka w Alei Gwiazd Łódzkiej Drogi Sławy, jednak ze względów finansowych zgody nie wydał szef kapituły, Jan Machulski (*Łódź Bajkowa*, http://www.dzieciwlodzi.pl/editor/reading_room_sections/wywiady-z/reading_rooms/lodz-bajkowa-12; dostęp: 02.06.2018). Dzięki współpracy Se-ma-fora z Urzędem Miasta Łodzi, ideą Piotra Trzankowskiego, powstał projekt szlaku „Łódź Bajkowa”. Docelowo ma go tworzyć siedemnaście figur z brązu. Autorami wszystkich pomników są Magdalena Walczak i Marcin Mielczarek (*Bajkowy Szlak*; <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/type/bajkowy-szlak>; dostęp: 01.06.2018).

We wrześniu 2010 roku przed Aquaparkiem Fala przy alei Unii Lubelskiej 4, odsłonięta została figura Pik-Poka, unoszącego się na grzbiecie fali. Serial o przygodach pingwina, który marzył, by zwiedzić świat i wyruszył z Wyspy Śnieżnych Burz, powstał na podstawie książki Adama Bahdaja, wydanej w 1969 roku (<http://www.muzeumdobranocek.com.pl/p/?ml=5&lang=uk&me=21>; dostęp: 03.06.2018).

143



3. Pomnik Pingwina Pik-Poka przed Aquaparkiem Fala; źródło: <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type/bajkowy-szlak/slug:rzezba-malego-pingwina-pik-poka>; dostęp: 10.06.2018.

W kolejnym roku w mieście pojawiły się dwa pomniki. Pierwszy, zatytułowany „Dziwny Świat Kota Filemona i Bonifacego” upamiętnia serial telewizyjny oraz trzy filmy zrealizowane w technice animacji rysunkowej o przygodach dwóch kotów. Pomnik ulokowany został przed wejściem do Kina Studyjnego Kinematograf i Muzeum Kinematografii przy Placu Zwycięstwa/ Lecha Kaczyńskiego 1, jedyne w Polsce poświęconemu całkowicie technice i sztuce filmowej. Filemon spogląda z pobliskiego murku w dół, gdzie obok kłębka wełny stoi Bonifacy. Twórcy rzeźby, Marcin Mielczarek i Magdalena Walczak, ze względów optycznych zdecydowali się na zamianę miejsc kotów, mimo że w bajce to Filemon biegał za motkami (Dana 2015).



4. „Dziwny Świat Kota Filemona i Bonifacego”;
źródło: fot. N. Moreno-Kamińska, 2018, archiwum prywatne.

Drugim obiektem wpisanym w tamtym czasie w miejski krajobraz jest „Rzeźba bohaterów filmu *Zaczarowany ołówek*”. Przedstawia chłopca o imieniu Piotrek, który wykonuje rysunek tytułowym ołówkiem na ścianie przed wejściem do Łódzkiego Domu Kultury przy ulicy Traugutta 18. Z powstającego obrazka zdaje się wyskakiwać jego pies Pimpek. Widoczna jest także postać krasnala, który w bajce „dostarcza” chłopcu kolejne egzemplarze ołówka, umożliwiając mu rozwiązywanie różnych problemów. Dzięki niemu narysowane przedmioty stają się prawdziwe. W Se-ma-forze powstało trzydzieści dziewięć odcinków rysunkowego, bezdialogowego serialu, zmontowano także pełnometrażowy film pt. *Podróż z zaczarowanym ołówkiem* (*Bajki lubią dzieci...* 2012).



5. „Rzeźba bohaterów filmu *Zaczarowany ołówek*”;

źródło: <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type:bajkowy-szlak/slug:rzezba-bohaterow-filmu-zaczarowany-olowek>; dostęp: 10.06.2018.

Decyzją Zarządu Województwa Łódzkiego, w ramach konkursu, miastu przyznano dofinansowanie z Unii Europejskiej w wysokości blisko pięciuset siedemnastu tysięcy złotych na realizację projektu „Promocja marki Łodzi filmowej” poprzez stworzenie szlaku turystycznego „Łódź Bajkowa” w oparciu o dziedzictwo filmowe, z uwzględnieniem dorobku łódzkiej animacji w latach 2012-2013. Powstały wtedy cztery kolejne punkty szlaku (*Bajkowy Szlak*, <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/type/bajkowy-szlak>; dostęp: 01.06.2018).

W październiku 2012 roku „Łódź Bajkowa” wzbogaciła się o pomnik głównego bohatera serialu *Plastusiowy Pamiętnik*, opartego na książce Marii Kownackiej. Trzymający w prawej dłoni szkolny dzwonek Plastuś, stoi w pobliżu Szkoły Podstawowej nr 173 i placu zabaw w Parku im. Henryka Sienkiewicza. Zgodnie z ideą autorów dzwonek ma prawdziwe, ruchomo zawieszone serce, aby – tak jak w serialu – „mógł budzić” każdego ranka swoich przyjaciół z piórnika. Lewą rękę Plastuś opiera na swoim pamiętniku (<http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type:bajkowy-szlak/slug:plastus>; dostęp: 04.06.2018).



6. 7. Pomnik Plastusia w Parku im. Henryka Sienkiewicza;
źródło: fot. N. Moreno-Kamińska, 2018, archiwum prywatne.

146

Miesiąc później, w Skansenie Łódzkiej Architektury Drewnianej przy Centralnym Muzeum Włókiennictwa, na szczycie kamienia narzutowego zadomowili się: Misia, Bartek oraz Kuba, czyli *Trzy Misie* – z serialu animowanego, wyprodukowanego przy współpracy z wiedeńskim studiem *Apollo Film Austria*, opartego na kanwie opowiadań Margarete Thiele (<http://www.misie.com.pl/wp-misie/czytelnia/trzy-misie/>; dostęp: 04.06.2018). W pierwszej serii lalkowego serialu dialogowego pluszowe misie wędrują przez las, poszukując córki i dwóch synów sołtysa. W drugiej: trafiają do rezerwatu przyrody i naruszają obowiązujące w nim prawo.



8. Trzy Misie w Skansenie Architektury Drewnianej; źródło:
<http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type:bajkowy-szlak/slug:trzy-misie>; dostęp: 10.06.2018.

Z kolei w pierwszym dniu kalendarzowej wiosny 2013 roku, przed wejściem do Palmiarni Łódzkiej w Parku Źródłiska (przy Alei Piłsudskiego 61), odsłonięto pomnik głównego bohatera serii „Przygód kilka wróbla Ćwirka”. Ptak obchodził w tym czasie swoje trzydzieste urodziny. Mimo, że bajkowy wróbel miał swoje „mieszkanie” na dole bocianiego gniazda, postać z brązu siedzi w niewielkim gniazdku na rozwidleniu gałęzi, blisko metrowego drzewa, którego odlew jest zbrojony wewnątrz, konstrukcją ze stali kwasoodpornej (<http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/type/bajkowy-szlak/page:1/type:bajkowy-szlak>; dostęp: 04.06.2018).



9. 10. Pomnik Wróbla Ćwirka przed Palmiarnią w Parku Źródłiska;
źródło: źródło: fot. N. Moreno-Kamińska, 2018, archiwum prywatne.

Dwa miesiące później, w maju 2013, przed wejściem do Miejskiego Ogrodu Zoologicznego przy ulicy Konstantynowskiej 8/10, zadomowili się Maurycy i Hawranek (ibidem). Uradowany Maurycy prawą rękę wyciąga przed siebie, wykonując gest powitalny w kierunku dzieci przybywających do ZOO. W pasie obejmuje go Hawranek, który niepewnie – co charakterystyczne dla tej postaci – wychyla się zza ramienia towarzysza. Serial lalkowy, powstały na zamówienie Telewizji Polskiej, oparty został na książce Zbigniewa Żakiewicza pt. *Dwaj dzielni z Plimlańskiego Lasu*. Przyjaciele odkrywają największe tajemnice lasu, poznając jego mieszkańców, i zmagając się ze złym czarownikiem Plimplanem.

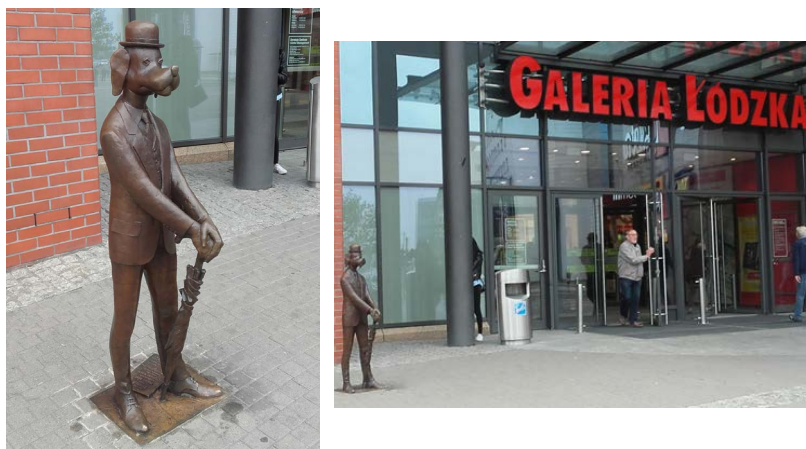


11. Maurycy i Hawranek na szlaku „Łódź Bajkowa”;
 źródło: <http://pl.cit.lodz.pl/pokaz/2424,187,1>,
 pomnik-maurycego-i-hawranka; dostęp: 10.06.2018.

148

W 2013 roku Fundacja Filmowa Se-ma-for zrealizowała spot reklamowy zachęcający do przekazywania 1% podatku na rzecz polskiej animacji dla dzieci. Była to jedyna tego rodzaju kampania, w której po latach wystąpił Miś Uszatek, Pingwin Pik-Pok oraz Trzy Misie. Towarzyszył im Zajączek Parauszek, bohater pierwszego po dwunastu latach serialu lalkowego zrealizowanego w Polsce, który miał przywrócić świetność polskiej animacji (http://lodz.naszemiasto.pl/arttykul/uszatek-pik-pok-i-trzy-misie-wrocily-na-plan-filmowy,175_1239,artgal,t,id,tm.html; dostęp: 02.06.2018). W latach 2013-2014 powstały dwie serie o przygodach Parauszka, mieszkającego w krainie zwanej Naszym Lasem. Choć animacja zdobyła wiele nagród i była dystrybuowana przez stacje telewizyjne, przyniosła Se-ma-forowi również problemy finansowe, za sprawą których został przejęty przez angielską firmę Small Screen.

Po dwuletniej przerwie 17 września 2015 roku przed głównym wejściem do Galerii Łódzkiej, przy Alei Piłsudskiego 15/23 stanął jak dotąd ostatni pomnik na szlaku. Do bajkowej rodziny dołączył Ferdynand Wspaniały. Serial powstał na podstawie książki Ludwika Jerzego Kerna, opowiadającej przygody psa, który swoje marzenie, by być człowiekiem, realizował we śnie. Stawał na dwóch łapach, zakładał ubrania i tak przebrany przemierzał miasto. Jego charakterystyczny łeb, z czarnym noskiem i łatką na lewym uchu zestawiony został z eleganckim garniturem, butami, parasolem i melonikiem. Bohater z dostojnym wyrazem pyszczka wita wchodzących do centrum handlowego. Jest to pierwszy pomnik na szlaku, który został sfinansowany przez prywatnego inwestora – Galerię Łódzką.



12. 13. Pomnik Ferdynanda Wspaniałego przed Galerią Łódzką;
źródło: fot. N. Moreno-Kamińska, 2018, archiwum prywatne.

Bajkowa narracja szlaku a tożsamość małych łodzian

149

Zależności między wprowadzeniem dziecka w lokalną społeczność i jej otoczenie, a możliwością jego uczestnictwa w życiu społecznym i kulturalnym są bardzo wyraźne. Jest ono procesem natury świadomościowej, przejawiającym się w podejmowanych działaniach, preferowanych wartościach, jednocześnie będącym konsekwencją przeżyć, a czasem i wzruszeń. Świadome dążenie do uczestnictwa w kulturze lokalnej, poszukiwanie własnej przestrzeni w kolektywie miasta sprawia, że człowiek przestaje być biernym odbiorcą otoczenia ani też uczestnikiem społeczności z przymusu. Zaangażowanie jednostek ma ogromne znaczenie dla stymulowania zbiorowości w kontekście rozwijania i pogłębiania poczucia tożsamości lokalnej, a także upowszechniania dziedzictwa regionu (Tyszka 1981, s. 137).

Aby osiągnąć taki stan rzeczy we współczesnym świecie, konieczne jest umiejscowienie w przestrzeni takich elementów czy symboli, które pozwolą budować atrakcyjną i wartościową narrację o mieście i ułatwią dzieciom utożsamić się w przyszłości z lokalnym dziedzictwem. Wprowadzanie dziecka w przestrzeń i uzupełnienie procesu edukacji o wiedzę z tego zakresu już na poziomie przedszkolnym i wczesnoszkolnym, powinno stać się podstawą dzisiejszego budowania społeczności. Czasy współczesne charakteryzują się bowiem specyficznym podejściem do lokalności i dorobku kulturowego. Nieustanne przeobrażenia, dokonujące się w kulturze w skali lokalnej, narodowej i globalnej sprawiają, że współcześnie dzieci mają większą wiedzę o odległych zakątkach świata niż własnym mieście i regionie. Takie podejście sprawia,

że zaczyna zanikać poczucie przynależności do danego kręgu kulturowego. W tym kontekście coraz bardziej aktualne wydaje się przysłowie zaczerpnięte z utworu Stanisława Jachowicza pt. *Wieś*: „cudze chwalicie, swego nie znacie. Sami nie wiecie, co posiadacie”. Niestety wielu dorosłych zapytanych o to, co wie o swoim otoczeniu, jego historii, tradycji, walorach przyrodniczych i kulturowych, nie udzielił odpowiedzi. Zwrócić należy uwagę na potrzebę powrotu do „małych ojczyzn”, które dawały człowiekowi poczucie bezpieczeństwa, przynależności. Będąc obecnymi w globalnym świecie, choćby dzięki coraz bardziej rozwiniętym technologiom informacyjnym i mobilności, ludzie tęsknią do tego, co w przeciwieństwie do niejasnej, nieograniczonej przestrzeni, wyznacza oswojone „tu i teraz”.

Już małe, kilkuletnie dziecko wykazuje zainteresowanie miejscami z jego perspektywy charakterystycznymi, potrafi je rozpoznać, uczy się kojarzyć te miejsca ze zdobytymi doświadczeniami. W trakcie spacerów szuka znajomych punktów w przestrzeni, które zwiększają jego poczucie bezpieczeństwa.

Z wiekiem dziecko przywiązuje się do przedmiotów innych niż tylko najważniejsze osoby, a z czasem i do miejsc. Miejsce jest dla dziecka typem przedmiotu wielkiego i trochę nieruchomego (Tuan 1987, s. 44).

150

W ten sposób powstają związki emocjonalne pomiędzy dzieckiem i jego otoczeniem, z którym w miarę upływu czasu i rozwoju mentalnego oraz intelektualnego, młody odbiorca zaczyna się utożsamiać. Jak podkreśla Tuan, dzieci czują potrzebę przebywania w miejscach publicznych, dostosowanych do ich skali, systemów wartości i wiedzy (1987, s. 47). Z czasem należy ją poszerzać, również właśnie poprzez wprowadzanie kolejnych elementów do narracji kreowanej wokół wybranych punktów w przestrzeni. Zawsze jednak pozostawać będzie właściwy kontekst, który pozwoli dziecku poczuć atmosferę miejsca, zaktywizuje jego wyobraźnię i umożliwi stworzenie więzi, za sprawą odniesienia przestrzeni miasta do światów mu bliskich. Takimi z pewnością mogą być bajkowe krainy z seriali *Se-ma-fora*, gdyż animacje dostarczają dzieciom silnych przeżyć i stanowią dla nich źródło rozrywki (Bielecka, Dudzik 2011, s. 112):

Ten rodzaj treści telewizyjnych w największym stopniu dociera do młodych odbiorców i ma na nich najsilniejszy wpływ (...) dzieci sześciolatnie identyfikują się z bohaterami bajek, a naśladując ich fikcyjne przygody, przenoszą je do świata rzeczywistego (Bielecka, Dudzik 2011, s. 112-113).

Należy podkreślić, że współcześnie dzieci oglądają różne bajki, gdyż oferta medialna dla nich jest niezwykle bogata. Wśród najpopularniejszych można wymienić dla przykładu serialowe produkcje Disneya, takie jak: *Zapłątani*, *Elena z Avaloru*, *Jej Wysokość Zosia*, *Butik Minnie* dla dziewcząt czy *Lwia*

Straż, Jake i piraci z Nibylandii oraz *Miki i rażni rajdowcy* dla chłopców (*Disney Junior* – program tv, dostęp: 15.06.2018). Inne to choćby: *Stacyjkowo*, *Smerfy*, *Świnka Peppa*, *Masza i Niedźwiedź*, *Wissper* (*Na antenie TVP ABC*, dostęp: 15.06.2018) czy *Alvin i wiewiórki* oraz *Psi Patrol* (Nickelodeon, dostęp: 15.06.2018)². Jednak istotne jest zapoznavanie dzieci także z polskimi filmami i serialami telewizyjnymi, które oddziaływały na kolejne pokolenia łodzian i Polaków. Seriale te pozbawione są przemocy, którą nacechowanych jest wiele dzisiejszych produkcji, ukazują świat przyjazny, bezpieczny, a jednocześnie pełny ciekawych przygód i humoru. Prezentują wartości życiowe i społeczne, jak: szczerłość, uczciwość, prawda, szacunek do innych, przyjaźń, wspólnota. Bohaterowie *Se-ma-fora* mogą być - i w wielu wypadkach są - dla dziecka autorytetami pełniącymi nie tylko funkcje rozrywkowe, ale w dużej mierze edukacyjne.

Narracja na szlaku „Łódź Bajkowa” jest kreowana dwukierunkowo za sprawą rozmieszczenia pomników. Część lokalizacji obiektów odnosi się do kulturowego dziedzictwa miasta, wskazuje miejsca związane z dorobkiem filmowym i telewizyjnym oraz włókienniczym. Pozostałe, związane są z instytucjami, których celem działalności jest upowszechnianie kultury, sportu i rekreacji, których większość należy do tzw. „miejsc dzieciom miłych”, o czym informuje broszura o szlaku (*Bajki lubią dzieci...* 2012). Pomniki umiejscowione są w przestrzeniach Łodzi przeznaczonych do spędzania czasu wolnego. Rzeźby mają zachęcać małych mieszkańców do podejmowania aktywności, społecznych i indywidualnych, poznawczych, twórczych i fizycznych, zlokalizowanych w przestrzeniach zamkniętych (budynkach) i otwartych (parki, ulice). Podróż po szlaku ma nakłaniać dzieci do aktywnego poznawania wielu części miasta i przestrzeni o różnym przeznaczeniu:

151

„nasza wyobraźnia pozwala dostrzegać w krajobrazie zjawiska mające moc duchowego oddziaływania. Jest to często wykorzystywane przez twórców pomników, rzeźb, kompozycji przestrzennych. Rolą takich obiektów jest właśnie pobudzanie wyobraźni w sferze przeżycia. W przestrzeni publicznej miast powstają one jako celowe działania reżyserskie. Reżyseria przestrzeni może być podporządkowana celom estetycznym, politycznym, wspomaganie tożsamości miasta czy tworzeniu narodowej jedności. Obiekty te są pożądanym

2 Dane opracowane na podstawie ramówek pierwszych trzech kanałów dziecięcych rankingu oglądalności segmentu widzów w wieku od czterech do dwunastu lat w maju 2018 roku. Liderem oglądalności była stacja TVP ABC, drugą lokatę uzyskał *Nickelodeon*, a trzecie miejsce ex aequo zajęły *Disney Junior* i *Nick Jr* (który jednak zanotował większy spadek oglądalności). Źródło: *TVP ABC nadal zyskuje widownię. Nicktoons z największym spadkiem w maju*, <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/ogladalnosc-kanalow-dzieciacych-maj-2018-tvp-abc>; dostęp: 15.06.2018.

społecznie dopełnieniem krajobrazu” (Skalski 2011, s. 288).

W pierwszy kontekst związany z dziedzictwem Łodzi wpisuje się Miś Uszatek, który z pewnością jest najbardziej znaną serialową postacią, stworzoną w łódzkim studiu. Bohater kultowych dobranocek jest symbolem tutejszej animacji i całego szlaku. Ulokowany przed Centrum Informacji Turystycznej przy reprezentacyjnej, najważniejszej ulicy miasta (Piotrkowskiej), przedstawiający bohatera jako turystę, ukazuje miasto w kontekście podróżniczym. Miś buduje narrację o mieście atrakcyjnym turystycznie, które może poszczycić się różnymi formami dziedzictwa kulturowego, w tym ciekawymi zabytkami, muzeami, trasami tematycznymi, wartymi poznawania i zwiedzania. Dla lokalnego odbiorcy jest to sygnał, że warto zgłębiać historię Łodzi, nie tylko filmową. Określenie „Łódź MIŚię podoba” wzmacnia przekaz o mieście, jako atrakcyjnej przestrzeni do życia, rozwijania się, uczenia i spędzania czasu wolnego i kreuje pozytywne konotacje w umysłach młodych mieszkańców. Kierowany do dzieci przekaz wzmacnia wiersz Urszuli Machcińskiej pt. *Łódzki Miś Uszatek*:

152

„Taki zwykły chodnik
I zwykła ulica
A na tym chodniku
Jakaś tajemnica...

Stoi sobie misio
Ma klapnięte uszko
Przygląda się chłopcom
Przygląda dziewczuskom.

Macha do nich łapką
Ładnie się uśmiecha
Wiedzą łódzkie dzieci
Że wciąż na nie czeka”
(Machcińska 2009).

Rzeźba „Dziwny Świat Kota Filemona i Bonifacego” aranżuje przestrzeń, zwracając uwagę młodego pokolenia na dorobek miasta i jej mieszkańców w kontekście twórczości filmowej i telewizyjnej, a przez to łódzkiej animacji. Celowo umieszczona została przy Muzeum Kinematografii, nieopodal słynnej Łódzkiej Szkoły Filmowej, szlifującej talenty najznakomitszych twórców polskiego i światowego kina: reżyserów, operatorów, aktorów i producentów, wśród których są zdobywcy prestiżowych nagród: m.in. Andrzej Wajda, Roman Polański, Krzysztof Zanussi, Krzysztof Kieślowski itd. Choć koty

zapraszają do odwiedzenia miejsc poświęconych kinematografii, to kontekst ten nie jest zauważalny w wierszu pt. *Filemon i Bonifacy*...:

„Tu są uszka, tam ogonek.
Proszę: oto Filemonek.
Prawie cały jak śnieg biały.
Taki śliczny kotek mały...

Dzieci lubią tego kotka.
Chce go głaskać, kto go spotka.
Jest tam jeszcze Bonifacy.
Czuje się jak w kociej pracy.

Filemona wciąż pilnuje,
bo ten cały czas figluje.
Bonifacy ma futerko
całe czarne, lśniące, gładkie.

Lubi mleczko, lubi mięsko
tak, jak dzieci czekoladkę.
Odwiedź kiedyś koty oba.
Każdy z nich Ci łapkę poda.
Chyba, że będzie zmęczony.
Wybacz mu, miał trudny dzionek”
(Machcińska 2011).

153

Z kolei pomnik „Trzy misie” zlokalizowany w Skansenie Łódzkiej Architektury Drewnianej przy Centralnym Muzeum Włókiennictwa, tzw. Białej Fabryce, zwraca uwagę odbiorców na dziedzictwo fabrykanckie związane z przemysłem włókienniczym. W muzeum prezentowane są maszyny tkackie, narzędzia włókiennicze, stroje itd. Łódź, nazywana polskim Manchesterem, była bowiem największym ośrodkiem włókienniczym w Królestwie Polskim i drugim po Moskwie w Imperium Rosyjskim. Rzeźba ulokowana jest na terenie skansenu, gdzie znajduje się osiem historycznych obiektów, przeniesionych z okolic Łodzi typowych dla zabudowy miasta w XIX i na początku XX wieku. Jej lokalizacja zachęca dzieci do odwiedzenia tego miejsca i poznania fabrykanckiej, przemysłowej historii miasta.

Niestety podobnie jak w poprzednim przypadku wiersz pt. *Trzy misie* w lesie nie wpisuje się w omawianą narrację i komunikacja nie jest przez to spójna:

„Poszły trzy misie z Łodzi
na spacer po lesie,
każdy z nich w swojej łapce
kobiełeczkę niesie.

Będą zbierać borówki
jagody, maliny -
na tort, bo miś najmłodszy
Ma dziś urodziny.

Lecz misie nęcą barcie,
chcą miodu spróbować.
- Lepiej tego nie róbcie ! -
krzyczy do nich sowa.

Wszak pomysł był szalony
- pszczoły straż pełniły -
i misie-łakomczuchy
gdzie mogły, żądliły.

Pieką łapki i noski,
mały miś się złości:
- Jak mam z noskiem spuchniętym
dziś przyjmować gości?”
(Boryniec 2012).

Narracja kreowana w oparciu o pozostałe rzeźby odnosi się do różnych form dziecięcej aktywności, które mogą podejmować w wolnym czasie. „Rzeźba bohaterów filmu *Zaczarowany ołówek*” ma zachęcić dzieci do zaangażowania się w przedsięwzięcia kulturalne, czego dowodem jest lokalizacja na ścianie Łódzkiego Domu Kultury, który jako jedna z głównych instytucji kultury organizuje w mieście wiele wydarzeń i podejmuje inicjatywy dedykowane dzieciom, angażując je w lokalną społeczność. Piotruś ma przenieść małych mieszkańców w bajkowy świat, nakłaniając do włączenia się w szeroko rozumiane działania artystyczne i aktywizując je. Nawiązuje do tego wiersz pt. *Zaczarowany ołówek*:

„Piotrek, krasnal i ołówek
oraz piesek bardzo miły-
zgrana „paczka”, znana bajka,
wszystkie dzieci ją lubiły.

Skąd się wzięli? Z „Semafora”.
Różnych przygód mieli wiele,
trzeba pomnik ich zobaczyć,
bo to wasi przyjaciele.

A gdzie stoi ich pomniczek?
W Łodzi, przed Domem Kultury,
w świat bajkowy cię zabiorą,
w stronę słońca, ponad chmury”
(Boryniec 2011).

Figura Małego Pingwina Pik-Poka znajdująca się przed wejściem do Aquaparku Fala, miejscu nieustannie odwiedzanym przez dzieci, kontekstualizuje przestrzeń, w której ulokowane jest kąpielisko. Jak wiadomo, w bajce Pik-Pok poszukiwał ciekawych miejsc i przygód. Umieszczenie rzeźby w tej przestrzeni sugeruje, że poszukiwanym, atrakcyjnym i ważnym dla niego miejscem stało się łódzkie centrum wodne. Park dookoła nawiązuje do lasu, a Pik-Pok pływa na fali, zachęcając do aktywności fizycznej w wodzie, nauki pływania itd. Narrację pogłębia wiersz Elżbiety Boryniec pt. *Pik Pok w Aqua Parku*:

155

„Kawał starego lasu
niemal w środku miasta,
a wśród drzew
nowoczesny pawilon wyrasta.

Co to jest? Aqua Park.
W nim atrakcje duże:
baseny i jacuzzi,
i ślizgawka w rurze.

Z tej rury, jak w toń ciemną
wpadasz w wielkie fale,
potem możesz się wygrzać
na piasku w upale,

albo w saunie się spocić,
skoki z wieży ćwiczyc,
tutaj wszyscy się bawią,
czasu się nie liczy!

Przed wejściem pingwin Pik Pok

zaprasza na „Falę” -
znają dzieci pingwinka
z bajek doskonale!

Przyleciał tu do Łodzi
z Burz Śnieżnych Krainy,
gdzie żyją morskie słonie,
foki i pingwiny”
(Boryniec 2010)

156 Pomnik „Plastusiowy Pamiętnik” ulokowany w Parku im. Henryka Sienkiewicza tworzy w tej przestrzeni miejsce bezpieczne i charakterystyczne dla dzieci, ze względu na bliskość placu zabaw i Szkoły Podstawowej nr 173. Zestawienie to konotuje u dziecka pozytywne skojarzenia, łączące naukę i zabawę. Bajkowy Plastuś, który mieszkając w piórniku swoje przygody przeżywał w ławce – udowadnia, że nauka łączy się z przyjemnościami, a dzięki uczęszczaniu do szkoły nawiązuje się bliskie przyjaźnie. Pomaga dowiedzieć się, jakie cechy warto mieć i jak się zachowywać, aby być lubianym. Pomnik pobudza wyobraźnię i wprowadza maluchy w świat Tosi i jej kolegów, do czego odnosi się wiersz pt. *Plastuś*:

„Taki trochę dziwny ludzik
ulepiony z plasteliny.
Duże uszy, sprytne oczka.
Chodzi, mówi, stroi miny.

To jest Plastuś małej Tosi.
Mieszka sobie w jej piórniku
razem z Piórem i Linijką,
tuż przy panu Scyzoryku.

Jest tam jeszcze Gumka Myszka,
są też Kredki i Stalówka.
Wszyscy pomagają Tosi
w lekcjach, testach i klasówkach.

Plastuś różne ma przygody.
Czasem groźne, czasem śmieszne.
Jego pomnik stanął w Łodzi.
Przyjdź zobaczyć go koniecznie”
(Machcińska 2012).

Rzeźba bohatera na szlaku zaopatrzonego w szkolny dzwonek zaprasza dzieci do nauki i pokazuje, że warto być dobrym i pilnym uczniem, gdyż po lekcjach Plastuś czeka na małych przyjaciół przy placu zabaw.

W kontekst aktywizacji małych łodzian wpisuje się także pomnik Wróbla Ćwirka w Parku Źródliska. Ma on przyciągać dzieci do Palmiarni Ogrodu Botanicznego, prowadzącej szeroką działalność edukacyjną i popularyzatorską. Dzieci mogą poznawać nowe gatunki roślin i zwierząt oraz poszerzać wiedzę o egzotycznej florze i faunie. W kolekcji zapoczątkowanej przez łódzkich fabrykantów znajdują się ponad stu pięćdziesięcioletnie palmy. Postać ptaka zwraca uwagę na naturalne otoczenie, rolę przyrody. Zamyśl kreowania narracji w oparciu o środowisko życia zwierząt zauważalny jest w wierszu pt. *Wróbel Ćwirek*:

„Gdzie się podział wróbel Ćwirek?
Może gdzieś w kominie utknął?
Dzieci go szukają wszędzie,
bo bez Ćwirka jest im smutno.

Znają Ćwirka dobrze z bajek -
to wróbelek wszędobyłski.
Lata, słucha, podpatruje
i zadziwia sprytem wszystkich.

Fruwał w lesie, był nad stawem,
i na łące świerszczy słuchał,
ktoś go widział przy strumyku,
gdy brał kąpiel w straszny upał.

Lecz już wrócił! Mieszka teraz
w mieście Łodzi, przed Palmiarnią.
Tam na swym pomniku czeka,
żeby spotkać się z dzieciarnią.

- Dobrze, Ćwirku, że tu jesteś!
Lecz i na wsi zrób porządek -
Sroka skrzeczy na wróbelki,
kogut ziarno dziobie z grządek!

Przegoń srokę od pisklaków,
do pomocy weź jaskółki,

i koguta wypędź z grządek,
bo zmarnują się ogórki!”
(Boryniec 2013).

Lokalizacja pomnika w jednym z najbardziej znanych i licznie odwiedzanych przez dzieci parków zachęca także do aktywności na wolnym powietrzu.

W tym samym kontekście przed wejściem do Miejskiego Ogrodu Zoologicznego umiejscowiono Maurycygo i Hawranka. Ze względu na fabułę bajki, ściśle związaną z przyrodą i zwierzętami, zarówno pomnik, jak i jego lokalizacja znakomicie wpisują się w narrację na szlaku. Rzeźba ma zapraszać dzieci do świata zwierząt, angażować je w pomoc różnym gatunkom i zachęcać do częstych wizyt w łódzkim ZOO.

„Maurycy i Hawranek
z urwisy dzieciom znane
Wciąż figlują, często psocą
Ale służą też pomocą.

158 Pomagają leśnym ptakom,
Skrzatom, duszkom czy zwierzakom.
Pomagają żabkom, mrówkom
Jeżom, bobrom, bożym krówkom.

Zawsze razem, dwójka zgrana
Rozbawiona, rozbrykana.
Gonią kogoś, ktoś ich goni
Skaczą niczym pasikonik...
Wymyślają różne psoty
Krążą już legendy o tym.

Wymyślają też zabawy
Pewno jesteś już ciekawy
Odwiedź ich – to opowiedzą
Po co ciągle w lesie siedzą”
(Machcińska 2013).

Ostatni punkt na szlaku, rzeźba Ferdynanda Wspaniałego ma inny charakter ze względu na to, że całkowicie sfinansowana została przez centrum handlowe znajdujące się w samym centrum miasta – Galerię Łódzką. Z tego względu nie powinno się w tym przypadku analizować narracji, gdyż należy traktować tę lokalizację w kategoriach marketingowych. Nie powstał także

wiersz, który wpisywałby pomnik w koncepcję całego szlaku. Można jedynie zauważyć, że w czasach społeczeństwa konsumpcyjnego wiele rodzin spędza czas na zakupach i w przestrzeniach handlowych. Ferdynand „zaprasza” więc do odwiedzenia galerii i takiej formy aktywności.

Podsumowanie

Ulokowany w przestrzeni miejskiej, tematyczny szlak kulturowy, którego przedstawicielem jest „Łódź Bajkowa”, zwraca uwagę odbiorców i wspiera proces poznawania konkretnych zagadnień z zakresu dziedzictwa kulturowego – materialnego i niematerialnego. Każdy z punktów na łódzkim szlaku (z wyjątkiem Ferdynanda Wspaniałego) tworzy miejsce w przestrzeni miasta przyjazne dzieciom i kreuje narrację, mającą na celu budowanie tożsamości indywidualnej i zbiorowej najmłodszych mieszkańców Łodzi.

Narracja ta tworzona jest dwuaspektowo. Kilka lokalizacji obiektów odnosi się do filmowego i telewizyjnego oraz włókienniczego dziedzictwa, pozostałe wskazują instytucje, których celem jest propagowanie aktywności kulturalnej i fizycznej oraz miejsca przeznaczone do pogłębiania wiedzy o świecie i służące rekreacji. Dzięki szlakowi miasto przekształca się w bajkową krainę, w której obecność ulubionych bohaterów dzieci, sprawia, że mogą czuć się bezpiecznie. To, co dotąd nieznane, staje się mu bliskie. Na podstawie doświadczeń zdobytych w mieście dochodzi do oswojenia przestrzeni i nacechowania jej pozytywnymi konotacjami, które wpływać będą na wizerunek „małej ojczyzny” i kształtowanie się poczucia przynależności lokalnej:

159

„Miejsce może nabrać wielkiego znaczenia dla osoby dorosłej dzięki sentymentowi narastającemu z upływem czasu (...). Małe dzieci o wyobraźni tak bujnej w sferze swoich własnych stref działania patrzą rzeczowo na miejsca, które dorosłym łączą się ze wspomnieniami” (Tuan 1987, s. 49-50).

Szkoda jednak, że komunikacja wokół szlaku nie jest prowadzona we wszystkich przejawach w sposób spójny, o czym świadczą mogą niektóre wiersze promujące poszczególne rzeźby. Co znamienne, od kilku lat na szlaku nie są organizowane wydarzenia, pogłębiające poczucie wspólnoty wśród małych łódzian, jak i kreujące obraz Łodzi jako centrum polskiej animacji.

Szlak „Łódź Bajkowa” ma wielki potencjał, zarówno w wymiarze lokalnym, ale i jako trasa turystyczna. Już dziś jego narracja stanowi znaczący element wspierający rozwój małych mieszkańców. Jednak dopiero realizacja kolejnych miejsc na szlaku, prowadzenie na większą skalę spójnej narracji i ujednolicenie komunikacji pozwolą kolejnym pokoleniom korzystać w pełni z potencjału dorobku Se-ma-fora i dziedzictwa kulturowego miasta.

Cultural Route Łódź Bajkowa (Fairy-tale City of Łódź) in the Context of Creating a Local Identity

Natalie Moreno-Kamińska

The contemporary world is confronted with the problems of identity, including the disappearance of the sense of local and social belonging. This problem is important especially for the youngest residents, pre-school and early-school children who create their image of the world based on their experience. For years, research has been conducted on the process of taming urban spaces and building a sense of pride in the „small homeland” based on cultural heritage. An effective way to influence the process of building an individual and collective identity is to create cultural routes. Good example can be the trail “Łódź Bajkowa”. The narrative conducted around the route, fit thematically to interest the small audience, contributes to the creation of significant places from the child’s perspective and characterized by material and non-material products of the culture of a particular community.

160

Key words: cultural routes, Lodz Bajkowa, place and space, local identity

Bibliografia:

Augé Marc, *Nie-Miejsca: wprowadzenie do antropologii nadnowoczesności: fragmenty. Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja*, nr 4 (112), Muzeum Historii Polski, s. 127-140, pdf: <http://bazhum.muzhp.pl/>; dostęp: 01.06.2018.

Bajki lubią dzieci. Szlakiem bajkowych przyjaciół z Se-ma-fora, Urząd Miasta Łodzi, Biuro Promocji, Turystyki i Współpracy z Zagranicą, Łódź 2012.

Bajkowy Szlak, <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/type/bajkowy-szlak>; dostęp: 01.06.2018.

Bielecka Grażyna, Dudzik Iwona, *Odbiór współczesnej bajki telewizyjnej przez dzieci w wieku przedszkolnym*, [w:] *Edukacja artystyczna jako twórcza. Perspektywy – dylematy – inspiracje*, red. Maciej Kołodziejcki, Maria Szymańska, PWSZ w Płocku, Płock 2011, s. 107-119.

Boryniec Elżbieta, *Pik Pok w Aquaparku*, 2010, [w:] *Rzeźba małego pingwina Pik-Poka*, <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type/bajkowy-szlak/slug:rzezba-malego-pingwina-pik-poka>; dostęp: 03.06.2018.

Boryniec Elżbieta, *Wróbelek ćwirek*, 2013, [w:] *Pomnik wróbelka Ćwirka*;

<http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type:bajkowy-szlak/slug:pomnik-wrobelka-cwirka>; dostęp: 03.06.2018.

Boryniec Elżbieta, *Zaczarowany ołówek*, 2011, [w:] *Rzeźba bohaterów filmu zaczarowany ołówek*, <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type:bajkowy-szlak/slug:rzezba-bohaterow-filmu-zaczarowany-olowek>; dostęp: 03.06.2018.

Dana Przemek, *Kot Filemon i Bonifacy mają swój pomnik w Łodzi*, 2015, <http://lodz.naszemiasto.pl/artukul/kot-filemon-i-bonifacy-maja-swoj-pomnik-w-lodzi,2836718,artgal,t,id,tm.html>; dostęp: 20.06.2018.

Disney Junior – program tv, 25-30 czerwca 2018 (dostęp: 15.06.2018):

https://www.telemagazyn.pl/disney_junior/?dzien=2018-06-25#program

https://www.telemagazyn.pl/disney_junior/?dzien=2018-06-26#program

https://www.telemagazyn.pl/disney_junior/?dzien=2018-06-27#program

https://www.telemagazyn.pl/disney_junior/?dzien=2018-06-28#program

https://www.telemagazyn.pl/disney_junior/?dzien=2018-06-29#program

https://www.telemagazyn.pl/disney_junior/?dzien=2018-06-30#program

Gawęł Łukasz, *Szlaki dziedzictwa kulturowego. Teoria i praktyka zarządzania*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.

Jałowiecki Bohdan, *Miejsce, przestrzeń, obszar*, 2011, yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.../c/Bohdan_Jalowiecki.pdf; dostęp: 19.05.2018).

161

Kamińska Krystyna, *Szlak kulturowy – nowa strategia uobecniania przeszłości*, „Zeszyty Naukowe Ostrołęckiego Towarzystwa Naukowego”, 27, Ostrołęckie Towarzystwo Naukowe, Ostrołęka 2013, s. 319-329; pdf: http://mazowsze.hist.pl/28/Zeszyty_Naukowe_Ostroleckiego_Towarzystwa_Naukowego/981/2013/36054/ (dostęp: 15.06.2018).

Konwencja UNESCO w sprawie ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego, sporządzona w Paryżu dnia 17 października 2003 r., Dz.U. 2011 nr 172 poz. 1018.

Łódź Bajkowa. Bajkowy szlak (ulotka), Urząd Miasta Łodzi, Biuro Promocji, Turystyki i Współpracy z Zagranicą, Łódź 2017, http://www.bajkowa.lodz.pl/uploads/bajkowa%202017%20ULOTKA%20A4_9%20POSTACI.pdf (dostęp: 01.06.2018).

Machcińska Urszula, *Łódzki Miś Uszatek*, 2009, <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type:bajkowy-szlak/slug:pomnik-misia-uszatka> (dostęp: 01.06.2018).

Machcińska Urszula, *Plastuś*, 2012, <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type:bajkowy-szlak/slug:plastus> (dostęp: 01.06.2018).

Mały Pingwin Pik-Pok, <http://www.muzeumdobranocek.com.pl/p/?ml=5&lang=uk&me=21>; (dostęp: 03.06.2018).

Mikos von Rohrscheidt Armin, *Regionalne szlaki tematyczne. Idea, potencjał, organizacja*, Proksenia, Kraków 2010.

Na antenie TVP ABC, 25-30 czerwca 2018, <http://abc.tvp.pl/program-abc> (dostęp: 15.06.2018).

Nickelodeon, <http://www.nick.com.pl/programy> (dostęp: 15.06.2018).

Plastuś, <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type:bajkowy-szlak/slug:plastus> (dostęp: 04.06.2018).

Pomnik Misia Uszatka, <http://www.bajkowa.lodz.pl/nodes/view/type:bajkowy-szlak/slug:pomnik-misia-uszatka>; (dostęp: 02.06.2018).

Se-ma-For, <http://www.se-ma-for.com/> (dostęp: 30.05.2018).

Studio Małych Form Filmowych Se-Ma-For, <http://www.filmpolski.pl/fp/index.php?osoba=112500> (dostęp: 03.06.2018).

Skalski Janusz, *Miasto – użytkownicy przestrzeni publicznej – pomniki. Wzajemny dialog w sferze wyobraźni*, [w:] *Niematerialne wartości krajobrazów kulturowych. Prace Komisji Krajobrazu Kulturowego PTG nr 15*, red. Joanna Plit, Komisja Krajobrazu Kulturowego Polskiego Towarzystwa Geograficznego, Sosnowiec 2011, s. 288-296.

Trzy misie, <http://www.misie.com.pl/wp-misie/czytelnia/trzy-misie/> (dostęp: 04.06.2018).

162 *TVP ABC nadal zyskuje widownię. Nicktoons z największym spadkiem w maju*, <https://www.wirtualnemediamedia.pl/artykul/ogladalnosc-kanalow-dzieciacych-maj-2018-tvp-abc> (dostęp: 15.06.2018).

Tyszka Andrzej, *Partycypacja kulturalna, Teksty: teoria literatury, krytyka, interpretacja*, 3 (57), 137-142, 1981, pdf: <http://bazhum.muzhp.pl/> (dostęp: 01.03.2018). *Uszatek, Pik Pok i Trzy Misie wróciły na plan filmowy*, *Dziennik Łódzki*, 2013, <http://lodz.naszemiasto.pl/artykul/uszatek-pik-pok-i-trzy-misie-wrocily-na-plan-filmowy,1751239,artgal,t,id,tm.html> (dostęp: 02.06.2018).

Wolski Aleksander, *Percepcja przestrzeni w społeczności lokalnej*, *Prace Komisji Krajobrazu Kulturowego*, Nr 24/2014, Sosnowiec 2014, s. 77-86.

Tuan Yi-Fu, *Przestrzeń i miejsce*, tłum. A. Morawińska, PIW, Warszawa 1987.

Młodzi w social mediach – wybrane aspekty funkcjonowania polskich i rosyjskich studentów w E-sieci

Natalia Shurlakova¹

Monika Wojtkowiak²

Zabawa ułatwia wchodzenie w życie społeczne, umożliwia zaspokojenie potrzeb, rozbudza zainteresowania, pomaga poznać rzeczywistość, pozwala ćwiczyć różne czynności, a nawet oczyszcza. Te i inne elementy zabawy znalazły miejsce w nowej rzeczywistości wspomaganej technologią. Internet i zabawa wydają się dobrze współgrać i wzajemnie uzupełniać. Jak pisze Marta Kozioł: „zabawa rozgrywa się w innej rzeczywistości, którą możemy nazwać rzeczywistością zabawy lub drugą rzeczywistością. Wymaga ona innego wymiaru – takiej rzeczywistości „na niby”³.

163

1 **Natalia Shurlakova** – studentka drugiego roku studiów magisterskich, na kierunku Projektowanie społeczne w Państwowym Uniwersytecie im. F. M. Dostojewskiego w Omsku. Zainteresowania naukowe obejmują: pracę socjalną z osobami niepełnosprawnymi, przemoc w rodzinie, wpływ Internetu na zachowania prospołeczne.

2 **Monika Wojtkowiak** – pedagog, doktor nauk humanistycznych w Zakładzie Profilaktyki Społecznej i Resocjalizacji w Instytucie Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Zainteresowania badawcze obejmują: poradnictwo i pomoc, realizowane zwłaszcza w stosunku do nieletnich, aktualne problemy społeczne w kontekście planowania działań profilaktycznych i pomocowych. Najważniejsze opublikowane prace to: *Cyfrowe istnienie pokolenia sieci. Iluzja wirtualnych relacji w perspektywie poszukiwania zagubionych więzi*, [w:] *Więź i pokój w rodzinie i społeczeństwie*, red. T. Sakowicz, M. Marsollek, Kielce 2017; *Area of counseling as a place of change. The recourses available to both sides of counseling as an element of the area of counseling*, DOCERE nr 3-4/2017; *Autorefleksja w narracjach przedstawicieli „nierefleksyjnego” pokolenia „Z”*, [w:] *Człowiek sam dla siebie wyzwaniem*, red. P. Prüfer, Gorzów Wielkopolski 2018.

3 Kozioł Marta, *Pedagogika. Artykuły. Znaczenie zabaw świetlicowych w wychowaniu i kształceniu dzieci o obniżonej sprawności umysłowej*. Dokument dostępny pod adresem: <http://www>.

Internet, mimo swojego technologicznego rodowodu, daje świat mocno wyobrażony. Owa wyobrażeniowość w przypadku Internetu sięga nieco dalej niż dotychczas – dostajemy zatem do ręki, z pomocą technologii – doskonałe narzędzie, które pozwala pomóc naszej wyobraźni. Poprzez technologiczną magię zasobów E-sieci, mamy dostęp do świata fantazji, kolorowego universum fikcji, w którą często chcemy wierzyć, nawet jeśli dziećmi już nie jesteśmy. Gdzie indziej dotkniemy rzeczywistości płynnie łączącej to, co znamy z tym, co możemy sobie wyobrazić i dopowiedzieć?

164 Internet to środowisko niezwykle, być może właśnie dlatego, że daje niemal nieograniczone pole ludzkiej wyobraźni. Pierwszy raz mamy do czynienia z tak blisko zlokalizowanym miejscem realizacji potrzeb, które opisywali naukowcy, mówiąc o świecie zabawy: za pomocą komputera mamy dostęp do świata odkrywanego włączeniem klawisza. Granicę między realnością i nierealnością łatwo zgubić, gdy rolę „bramy” między jedną a drugą pełni kliknięcie klawisza. Zabawa ma również funkcję wyrażania siebie, a Internet daje niesamowite poczucie bezkarności i niezniewolenia konwenansem. Warto podkreślić, że taka funkcja zabawy jak realizacja potrzeby wyrażania siebie, jest czynnikiem rozwojowym, pomaga w socjalizacji. W niniejszym opracowaniu postanowiono zająć się zabawą w jej szczególnym – wirtualnym wymiarze. Poruszana jest bowiem kwestia social mediów, które dają możliwość spotkania, realizują się poprzez kontakt i w dużej mierze opierają się na doświadczeniu przyjemności „bycia z innymi”. A przecież Wincenty Okoń określa zabawę jako „działalność wykonywaną dla przyjemności, którą sama sprawia, stanowi więc, właśnie przez to czynnik szczególnie pożądany w procesie uczenia się” (Okoń 1996, s. 265). I takim jest świat mediów społecznościowych: daje możliwość udziału, przyjemności, kontaktu, czemu towarzyszy cień przyzwolenia na fantazjowanie, wyobrażanie sobie czegoś, co nie do końca poważne i niezupełnie „na serio” odbierane jest przez użytkowników.

Jak słusznie zauważa Blanka Brzozowska „wprowadzanie możliwości doświadczenia różnych typów przestrzeni, stało się wymogiem decydującym o kształcie współczesnych środowisk konsumpcyjnych” (Brzozowska 2012, s. 79). Ta teza znajduje swoje odzwierciedlenie w świecie wirtualnym, w którym rzeczywistości jest całe mnóstwo i często są wspierane grafiką, pomagającą wyobrazić sobie miejsca, których nie ma. Internet daje nam cyberprzestrzeń, a ta jest plastyczna, gdyż daje użytkownikom świat doświadczany przede wszystkim wizualnie, ale ułatwia też kontakt z innymi, daje miejsce spotkania i zabawy. Jej wielowymiarowość i elastyczność są zaletami nieprzecenionymi – być może to one wpływają na popularność social mediów.

O negatywnym wpływie Internetu na młodych użytkowników napisano

już wiele, a niektóre powszechnie panujące opinie potwierdzają również badania pedagogów, psychologów oraz psychiatrów⁴. Pamiętać jednak należy, że lawinowy wzrost zarówno liczby użytkowników Internetu, jak i pól jego wykorzystania, jest zjawiskiem nieuniknionym i progresywnym. Warto zatem skupić się na analizie niektórych aspektów funkcjonowania w E-sieci. W niniejszym opracowaniu postanowiono skoncentrować się na opisie specyficznego obszaru, jakim są media społecznościowe (social media), w perspektywie kilku wybranych zagadnień. Przy czym, zdecydowano się na przedstawienie problematyki w perspektywie porównania funkcjonowania użytkowników omawianego typu mediów w Polsce i Rosji.

Kilka słów o naturze Internetu

Powyższy podtytuł ma w sobie swoistą przewrotność; cyfrowy charakter Internetu rodzi bowiem skojarzenie postrzegania go raczej w kategorii tworu sztucznego, oderwanego od wszystkiego, co naturalne, prawdziwe i przyrodzone. Trzeba jednak pamiętać, że „naturalny” to również definiowany poprzez skłonności jako oczywisty, normalny, przez zachowanie jako swobodny, bezceremonialny, nieprzymuszony, a więc w dużej mierze taki, jakim jest widziany przez użytkowników. Warto zauważyć, że współcześni użytkownicy to ludzie młodzi, którzy mają status nie tyle cyfrowych bywalców, co tubylców świata wirtualnego.

165

O naturze Internetu dyskutuje wielu autorów. Przytoczyć tu można badania Piotra Tomasza Nowakowskiego (Nowakowski 2009, s. 149-157), Mariusza Jędrzejki i Agnieszki Taper (Jędrzejko, Taper 2017), Swietłany Lerionowej (Lerionowa 2013) i innych. Wielość przyjętych perspektyw badawczych definiuje różnorodność spojrzeń, wśród których na uwagę zasługują te, które stanowią swoistą próbę referencji zjawiska według standardów postrzegania świata realnego. Taką optykę przytaczają chociażby Dariusz Ilnicki i Krzysztof Janc, którzy ujmują Internet w kategoriach geograficznych, określając w jego geograficznym aspekcie za Manuelem Castellsem trzy płaszczyzny:

1. „Jego rozwoju technicznego, czyli internetowej infrastruktury technicznej (m.in. liczby łączy – routerów, ich pojemności, liczby linii komunikacyjnych przeznaczonych do przesyłu danych).
2. Rozmieszczenia użytkowników Internetu.
3. Produkcji rozwiązań związanych z rozwojem globalnej Sieci” (Ilnicki,

4 Vide: Pathological Internet Use-An Important Comorbidity in Child and Adolescent Psychiatry: Prevalence and Correlation Patterns in a Naturalistic Sample of Adolescent Inpatients. Available from: https://www.researchgate.net/publication/324111748_Pathological_Internet_Use-An_Important_Comorbidity_in_Child_and_Adolescent_Psychiatry_Prevalence_and_Correlation_Patterns_in_a_Naturalistic_Sample_of_Adolescent_Inpatients (dostęp: 17.04.2018).

Janc 2008, s. 7).

Autorzy jednak zgodnie podkreślają, że cyberprzestrzeń wymyka się twardej definicji. Jak słusznie zauważa Wojciech Retkiewicz, „pojawienie się cyberprzestrzeni radykalnie zmieniło dotychczasowe środowisko człowieka, które zyskało nowy, cyberprzestrzenny wymiar. Związana z nim cyberprzestrzeń przenika się i współoddziałuje z przestrzeniami fizyczną, społeczną i kulturową, prowadząc niejednokrotnie do zacierania różnic między tym, co realne i wirtualne w ludzkim świecie”⁵. Taka opinia wydaje się prawdziwa i uzasadniona. Internet jako twór techniczny, nie stanowi sedna tego, czym stał się obecnie. Fenomenem jest cyberprzestrzeń.

166 Definicja cyberprzestrzeni zawiera w sobie coś, co z punktu widzenia człowieka osadzonego w rzeczywistości wyłącznie pozainternetowej, realnej, ma w sobie element i uczestnictwa, i zabawy. Od stworzenia maszyny z jej systemem połączeń i parametrami ułatwiającymi niemal intuicyjne użytkowanie, do stworzenia wirtualnej rzeczywistości, a nawet cyfrowych światów, wiedzie długa droga. Jej podstawą wydaje się być coś, co nierozłącznie kojarzy się z zabawą i rozrywką – wyobraźnia. Jak pisze Katarzyna Sobczak: „wyobraźnia jest nieodłącznym elementem świata wirtualnego, bez którego nie mógłby istnieć. Przeciwstawia ją rozumowi, odgrywającemu główną rolę w świecie realnym” (Sobczak 2014, s. 23). To aktywność internautów prowadzi do wyklarowania e-świata, gdyż ich zaangażowanie staje się swego rodzaju „paliwem napędowym” rozwoju e-przestrzeni. Można zatem nieco ilustracyjnie powiedzieć, że cyberprzestrzeń ma nie tylko swój wymiar graficzny, ale również swoją choreografię, w której ruch jest wymiernym wskaźnikiem dynamiki funkcjonowania, kierunku rozwoju, napędem zmian i tym, co stanowi o atrakcyjności. „W Internecie może zatem funkcjonować każdy, ale również każdy może wpływać na jego kształt. Z rozwojem Internetu zmienia się zarówno jedno jak i drugie. Wyobraźnia i wizualizacja pozwalają przypisywać rzeczywistości wirtualnej nowe przymioty, cechy właściwe (rzeczywistości) realnej, postrzeganej zmysłami rzeczywistości, którą można nie tylko zobaczyć, ale również dotknąć i kształtować za pomocą odpowiednio przygotowanego interfejsu” (Wasilewski 2013, s. 227).

Internet w społeczeństwie czy kontakt w Internecie?

Osobną kategorią zagadnień, na którą zwracają obecnie uwagę badacze, jest charakter kontaktów indywidualnych i grupowych relacji w E-sieci.

5 *Przestrzenna natura cyberprzestrzeni*. Available from: https://www.researchgate.net/publication/306018482_Przestrzenna_natura_cyberprzestrzeni (dostęp: 26.04.2018).

To, jak wygląda spotkanie ludzi w Internecie wpływa w dużym stopniu z jego charakteru wirtualnego. O ile bowiem można Internet traktować wyłącznie w kategoriach fizycznych cyberpołączeń, o tyle cyberprzestrzeń już wymyka się takim definicjom. Jest ona bowiem określana ludzką aktywnością, i co więcej – to ludzka aktywność ją tworzy. Implikuje to kolejne pytania o miejsce jednostki i społeczności w owej przestrzeni cyfrowej. Można postawić tezę, że jest to kolejna przestrzeń kolonizowana przez ludzi. Wydaje się zasadnym przyjęcie, dla potrzeb niniejszego opracowania, perspektywy, którą proponuje Kazimierz Krzysztofek. Jak słusznie zauważa Autor: „nie jest to zatem internetowe społeczeństwo, lecz po prostu Internet w społeczeństwie” (Krzysztofek 2008, s. 74). Fenomenem Internetu jest to, że dał ludziom nowe pole do nawiązywania kontaktów.

Mówiąc o jakiegokolwiek interakcyjności w Internecie, należy zwrócić uwagę na szereg czynników, które mogą wpływać na charakter jej przebiegu. Wśród nich można wymienić:

- pokonywanie ograniczeń przestrzennych i niemal nieograniczoną liczbę kontaktów (możliwe kontakty z liczną grupą osób, dzięki zaawansowanym opcjom wyszukiwania, wybierania, filtrowania);
- brak kontaktu fizycznego, który stanowi ważne ograniczenie dla komunikacji;
- anonimowość i powszechną wręcz płynność tożsamości (co owocuje nietypowymi pomysłami w zakresie autoprezentacji uczestników rozmowy, a nawet nadużyciami w tym zakresie);
- redukcję wstydu, konwenansu, zmniejszenie dystansu między rozmówcami;
- zrównanie statusów (które powoduje, że na jakość kontaktu ma wpływ nie: wiek, płeć, wykształcenie, ale wyłącznie umiejętności komunikacyjne osoby prowadzącej dialog);
- rozciąganie i koncentracja czasu (poprzez funkcjonowanie komunikacji w trybie online i opóźnionym, co czyni czas konwersacji nieco „umownym”);
- możliwość permanentnego zapisu i dokumentacji (vide: Aouil 2004, s. 60-61; Szpunar 2005, s. 378-403).

167

Wszystkie wyżej wymienione cechy E-sieci czynią z niej miejsce spotkań odrębne, charakterystyczne i niepowtarzalne. Z punktu widzenia podjętych rozważań bardzo ważną cechą Sieci jest interaktywność związana z interkomunikatywnością (Łęcicki 2011, s. 61). Z jednej strony daje ona niemal nieograniczone możliwości wyboru, z drugiej może stać się narzędziem manipulacji i prowadzić do postrzegania siebie w kategoriach wyznaczonych opiniami i osądami innych osób. W tym zakresie dotykamy zagadnienia miejsca

social mediów w obszarze spotkań i kontaktów użytkowników Internetu.

Social media

Wzrost dominującej roli sieci internetowej w naszym życiu przekłada się na wzrost konsumpcji informacji w niej zamieszczanych. Zjawisko to odnosi się głównie do przepływu informacji między użytkownikami. Media społecznościowe to dość obszerny znaczeniowo termin, który wskazuje na fenomen rosnącej atrakcyjności komunikacji i współlistnienia społecznego w Internecie. Dokonując próby dookreślenia definicyjnego, social media określić możemy jako „media społecznościowe «technologie internetowe i mobilne, umożliwiające kontakt pomiędzy użytkownikami poprzez wymianę informacji, opinii i wiedzy”⁶. Są one popularne, bo tak jak Internet, przekraczają granice, wspierają relacje z innymi ludźmi, ułatwiają kontakt, ale ich popularność wiąże się również z faktem, że dochodzi do dominacji wizualizacji świata wyobrażanego. „Media działają na zmysły, oferują obrazy, dźwięki, wartką akcję” (Kołąk 2005, s. 74.), a jako takie wpisują się w potrzeby dzisiejszych odbiorców.

168

„Należy zauważyć różnorodności w obrębie social media, które wpływają zarówno na aktywność użytkowników (z których każdy realizuje własne potrzeby w zakresie digital społeczności), jak i na rolę różnego rodzaju platform i portali dla rozwoju różnych dziedzin działalności gospodarczej. Ranking najpopularniejszych platform social media na świecie zdominował Facebooka i jego aplikacje pokrewne”⁷.

Facebook, wciąż najpopularniejszy, nadal jest miejscem spotkań, wymiany informacji, ale także autopromocji i promocji w ogóle. Twitter jest symbolem komunikacji dzisiejszych czasów: przekazywane za jego pośrednictwem informacje mają charakter bardzo krótkich komunikatów, a przez to są skondensowane, co powoduje, że w efekcie raczej oddziałują na zmysły niż stanowią formę szerszego przekazu informacji.

Nieco młodsza inicjatywa, jaką jest Instagram, ma podobny charakter, gdyż opiera się głównie na obrazach mających charakter fleszów. Co ciekawe, Instagram powstał jako aplikacja, a przeżył swoistą ewolucję i dziś określany jest mianem medium społecznościowego (Wysokińska 2016, s. 130). Być może spowodowane jest to potrzebami odbiorców, dla których stanowi on swego

6 <http://sjp.pwn.pl/slowniki/media%20spo%C5%82eczno%C5%9Bciowe.html>; dostęp: 15.05.2018.

7 <https://socialpress.pl/2017/02/ilu-uzytkownikow-na-swiecie-korzysta-z-mediow-spoecznościowych/>; dostęp: 10.05.2018.

rodzaju zabawę.

Niezależnie od rodzaju, social media stanowią ogromną siłę w zakresie promocji i marketingu produktów. Przez swój charakter, który wiąże się z poczuciem udziału, współpracy i współtworzenia, media społecznościowe stają się polem promocji i marketingu. Jak przewidują specjaliści od marketingu: „Twitter, zarówno w przypadku wydarzeń kulturalnych, jak i aktualności, będzie koncentrował się na momentach i raportowaniu ich w czasie rzeczywistym. Facebook pozostanie topowym narzędziem marketerów, które powoduje konwersję. (...) Dla Facebook Live czy Marketplace przewiduje się także więcej możliwości dla reklamodawców. Instagram zaś traktowany jest jako narzędzie budujące świadomość marki i angażujące użytkowników. Snapchat z kolei „dojrzał” do tego, aby być narzędziem marketingowym i stanowi platformę do dystrybucji contentu, z której z powodzeniem korzystają takie marki jak MTV czy National Geographic. Natomiast LinkedIn to najbardziej profesjonalna z wymienionych platform, która stała się poniekąd osobnym rynkiem dla branży digital”⁸. Trudno ostatecznie określić, jaki przebieg będzie miał rozwój social mediów, z racji bardzo dynamicznego charakteru wszelkich zjawisk związanych z nieprzewidywalnością rozwoju mediów cyfrowych. Warto jednak zauważyć, że stały się one swoistym fenomenem życia społecznego współczesnych.

169

Korzystanie z social mediów w Polsce

Raport Socialpress podaje, że „według Głównego Urzędu Statystycznego liczba mieszkańców w Polsce na dzień 30 czerwca 2017 roku wynosiła 38,422 milionów kobiet i mężczyzn”⁹. W tym samym dokumencie znajdziemy informacje odnośnie swoistej taksonomii generacji, co przekłada się na liczbę użytkowników E-sieci¹⁰. Obserwować możemy widoczną na całym świecie rosnącą dominację pokoleń wychowanych w erze cyfryzacji i obytych z funkcjonowaniem w e-przestrzeni. Dane z 2018 roku informują, że „w Polsce (...) aż 78% populacji korzysta z Internetu (29,75 mln), prawie połowa aktywnie używa social mediów, a 37% smartfonów do korzystania z komunikacji

8 <https://socialpress.pl/2017/02/ilu-uzytkownikow-na-swiecie-korzysta-z-mediow-spolnosciowych/>; dostęp: 10.05.2018.

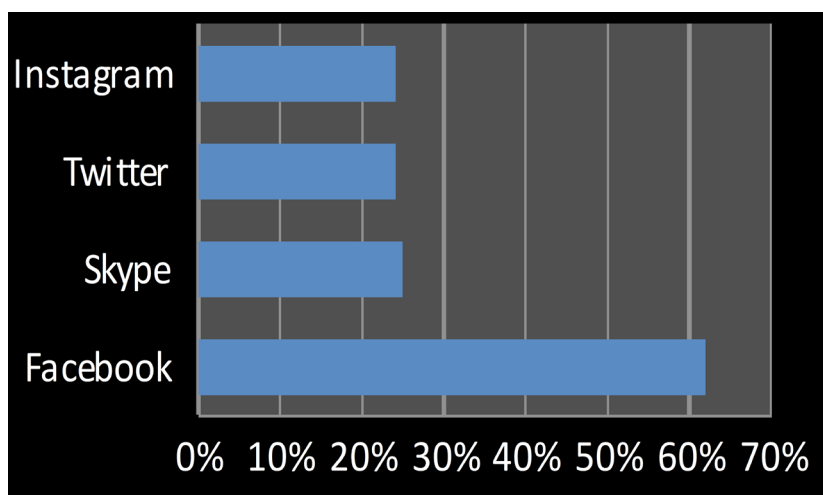
9 *Pokolenia a korzystanie z social media w Polsce*. Dokument dostępny pod adresem: <https://socialpress.pl/2018/03/pokolenia-a-korzystanie-z-social-media-w-polsce/> (dostęp: 30.05.2018).

10 „Najwięcej osób mieści się między 30 a 40 rokiem życia, a najmniej jest tych po siedemdziesiątce. Analizując dane pod kątem liczności poszczególnych pokoleń (Baby Boomers, pokolenia X, Y i Z) otrzymujemy najwięcej Zetów: 8,983 miliona i 23,4% ludności Polski. Drugie co do wielkości pokolenie to Millenialsi, czyli Y, z wynikiem 22,8%. O 57 tysięcy mniej mamy Baby Boomersów (BB), którzy stanowią 22,7% naszej populacji. Pokolenie X stanowi tylko 20,5% naszej populacji” (ibidem).

społecznościowej”¹¹. Dostrzega się również tendencję do korzystania z urządzeń mobilnych, co przekłada się na niemal stały kontakt „online” za pomocą smartfonów, tabletów i innych urządzeń przenośnych. Ta tendencja zaznacza się w danych statystycznych od 2016 roku. Można ją określić jako naturalne następstwo postępu cyfryzacji technicznej obejmującej cały świat.

Polska znajduje się w ścisłej czołówce jeśli chodzi o użytkowników portali społecznościowych. Na podstawie dostępnych danych statystycznych okazuje się, że „Polska zajmuje w rankingu użytkowników, którzy codziennie korzystają z social media w stosunku do całkowitej sumy internautów z danego kraju, trzecie miejsce na świecie. Aż 70 procent Polaków jest aktywnych codziennie na platformie”¹². Oznacza to, że „15 milionów Polaków (39%) korzysta aktywnie z mediów społecznościowych”¹³.

Rozkład aktywności Polaków w najpopularniejszych platformach social mediów przedstawia poniższy wykres:



Wykres 1. Najpopularniejsze social media w Polsce.

Opracowanie własne na podstawie:

<http://bryks.it/polski-internet-2017-dane-statystyki-i-prognozy/> (dostęp: 07.05.2018).

11 Ł. Majchrzyk, *Mobile i digital w 2018 roku w Polsce i na świecie*. Dokument dostępny pod adresem: <https://mobirank.pl/2018/02/02/mobile-i-digital-w-2018-roku-w-polsce-i-na-swiecie/> (dostęp: 20.05.2018).

12 <https://socialpress.pl/2017/02/ilu-uzytkownikow-na-swiecie-korzysta-z-mediow-spolecznosciowych/> (dostęp: 10.05.2018).

13 *Polski Internet 2017 – dane, statystyki i prognozy*. Dokument dostępny pod adresem: <http://bryks.it/polski-internet-2017-dane-statystyki-i-prognozy/> (dostęp: 30.05.2018).

W Polsce niewątpliwie najpopularniejszym serwisem pozostaje Facebook i jego pochodne (między innymi Fb Messenger). Poza ujętymi w wykresie platformami, dużą popularnością cieszył się Skype – służący głównie do komunikacji oraz podobne do niego Watsupp i Linkedln (portal dający możliwość zarządzania swoją tożsamością zawodową i stworzony do tworzenia sieci zawodowych, a także oparty w dużej mierze na wizualności Pinterest). Do niedawna dużą popularnością cieszył się portal NK („Nasza Klasa”), stworzony na potrzeby odnawiania, nawiązywania i podtrzymywania kontaktów, znajomości ze szkoły. „Nasza Klasa” jeszcze w 2010 roku miała około 14 milionów aktywnych kont. Wydaje się jednak, że aktywność użytkowników zamarła na rzecz przeniesienia jej do Facebooka.

O tym, że e-przestrzeń przenika do kolejnych obszarów rzeczywistości i staje się miejscem zagospodarowanym, zwłaszcza przez najmłodsze pokolenia, pisano już wiele. Należy jednak wspomnieć, że w Polsce aktywność w mediach społecznościowych została wykorzystana również w procesie pozyskiwania pracowników i jest to ewenement, który być może stanie się początkiem tego rodzaju działalności firm w zakresie rekrutacji. Jak piszą autorzy *Raportu Emplocity 2017 Sztuczna inteligencja w rekrutacji pracowników*:

171

„rynkowe trendy pogłębiają wykorzystywanie nowych technologii w rekrutacji. Rosnąca popularność nowoczesnych form rekrutacji jest odpowiedzią firm na oczekiwania pracowników, w szczególności pokolenia Y i Z oraz metodą na dotarcie do pasywnych IT Professionals. Nowe technologie takie jak AI wychodzą poza tradycyjne algorytmy, tworząc systemy, które rozumieją, uczą się i przewidują”¹⁴

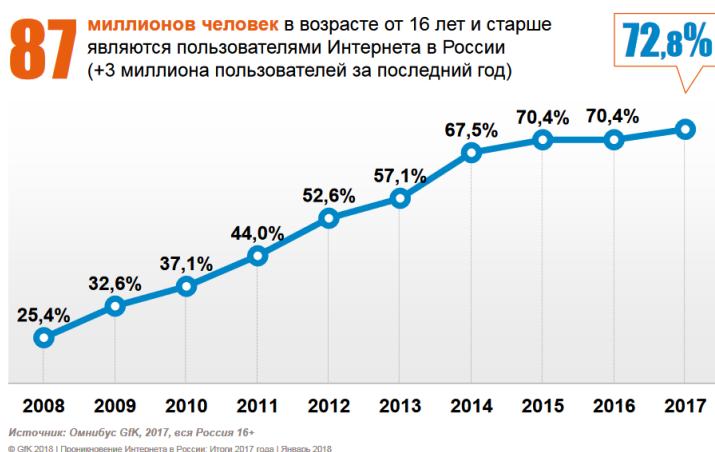
I znów sprawdza się teza że to, co pokoleniom ery cyfryzacji bliskie i znajome, staje się najkrótszą drogą do adaptacji nowych obszarów życia pozacyfrowego dla działalności w e-rzeczywistości. Jednak, jak wspomina przytoczony powyżej raport, „CV screening, automatyzacja i standaryzacja procesów rekrutacji nie wyeliminują jednak czynnika ludzkiego” (ibidem). Mimo rosnącej cyfryzacji, „czynniki ludzkie” nadal ma ogromne znaczenie dla życia i realnego funkcjonowania – nie sposób bowiem wyrwać się zupełnie z rzeczywistości realnej i funkcjonować poza nią. Marzenia o ucieczce w świat wirtualny mają jeszcze rys utopii i... wydaje się, że to dobrze z dwóch powodów: po pierwsze ograniczenia możliwości depersonalizacji E-sieci, pozbawiania jej relacyjności, która ma swoje korzenie w życiu rzeczywistym;

14 Raport Emplocity, *Sztuczna inteligencja w rekrutacji pracowników*. Dokument dostępny na stronie: [https://emplocity.pl/static/files/Sztuczna_Inteligencja_w_Rekrutacji_\[RAPORT%7D_Emplocity_2017.pdf](https://emplocity.pl/static/files/Sztuczna_Inteligencja_w_Rekrutacji_[RAPORT%7D_Emplocity_2017.pdf) (dostęp: 26.04.2018).

po drugie: niemożności wykluczenia kontaktu personalnego, rzeczywistego ograniczania, możliwość przekłamań, co dekonspiruje to, co niektórzy nazwać mogą „drugim życiem w Sieci”, a co określa się czasem mianem awatarowości poszerzonej.

Social media w Rosji

Wspomniana już tendencja wzrostu popularności Internetu i social mediów wydaje się mieć również odzwierciedlenie w rzeczywistości rosyjskiej. Według Wszechrosyjskiego Centrum Badawczego GfK, do początku 2018 roku, na całkowitą populację 146,8 milionów ludzi, uczestnictwo użytkowników Internetu w Rosji, wśród ludności powyżej 16 roku życia, wynosiło 87 milionów ludzi, czyli o 3 miliony więcej niż przed rokiem (rys. 1)¹⁵.



Wykres 2. Liczba użytkowników Internetu w Rosji w wieku powyżej 16 lat w latach 2008-2017.
(źródło: <https://www.gfk.com/ru/insaity/press-release/issledovanie-gfk-proniknovenie-interneta-v-rossii/>; dostęp: 09.05.2018).

W latach 2015-2016 zasięg internetowej widowni pozostał stabilny. Niemal jedyną istotną zmianą był wzrost mobilnej publiczności internetowej. W 2017 roku ponownie wróciliśmy do wzrostu ilościowego – poziom penetracji Internetu w Rosji wzrósł z 70,4% do 72,8% wśród ludności 16+, a oglądalność mobilnego Internetu wzrosła z 47% do 56%” - komentuje trendy rozwoju

¹⁵ Исследование GfK: Проникновение Интернета в России. 2018. - URL: <https://www.gfk.com/ru/insaity/press-release/issledovanie-gfk-proniknovenie-interneta-v-rossii/> (дostęp: 09.05.2018).

odbiorców Internet Sergey Ketov, kierownik działu badań nad mediami, GfK Rus¹⁶.

Wśród młodych ludzi poziom korzystania z Internetu niemal osiągnął wartości graniczne dwa lata temu, kiedy liczba młodych ludzi korzystających z Internetu sięgnęła 98%! Oznacza to, że tylko 2% rosyjskiej młodzieży nie jest aktywnymi użytkownikami Internetu. Wzrost liczby osób korzystających z Internetu w ostatnich latach wynika głównie z użytkowania cybersieci przez osoby starsze. W ciągu ostatniego roku wśród osób w wieku 55 lat i starszych, odsetek użytkowników Internetu zwiększył się o jedną czwartą, jednak poziom penetracji Internetu wśród przedstawicieli starszych pokoleń pozostaje niski. Tylko jeden na trzech (36%) Rosjan powyżej 55 roku życia korzysta z Internetu. Dla porównania w grupie wiekowej 30-54 lata liczba ta wynosiła 83% populacji na początku 2018 roku, a wśród młodzieży osiągnęła 98%¹⁷. W Rosji – tak, jak na całym świecie, to młodzi są najaktywniejszymi użytkownikami Internetu. Warto zauważyć, że młodzi Rosjanie doceniają fakt, że dziś Internet odgrywa ogromną rolę w kształceniu młodego pokolenia. To, z jednej strony, pozwala młodym ludziom „doświadczać” świata kilka razy szybciej niż starsze pokolenie, a z drugiej strony niesie ze sobą poważne niebezpieczeństwa – od banalnej utraty czasu w wirtualnej rzeczywistości, po problemy z doprowadzaniem nastolatków do samobójstwa itp.

173

Jednak rzeczywistość jest taka, że dziś w Rosji, podobnie jak w wielu krajach świata, media społecznościowe utrzymują swoją wysoką pozycję. Udział w różnych mediach społecznościowych, według Ogólnorosyjskiego Centrum Badań Opinii Publicznej ВЦИОМ (Всероссийский Центр Изучения Общественного Мнения), ma ponad 80% rosyjskich użytkowników Internetu. Konta na social mediach posiadają rosyjscy aktorzy i piosenkarze, politycy i partie polityczne, postacie religijne i instytucje różnego typu. W przestrzeni internetowej można znaleźć relacje rosyjskiego prezydenta, patriarchów rosyjskiego Kościoła prawosławnego, gwiazd rosyjskiej sceny muzycznej itp.¹⁸.

Najpopularniejszymi domenami mediów społecznościowych w Rosji są lokalne „VKontakte”, „Koledzy z klasy” (nazwa oryginalna: „Одноклассники”) i międzynarodowe: „Facebook”, „Twitter”, „Instagram” i inne.

16 Исследование GfK: Проникновение Интернета в России. 2018. URL: <https://www.gfk.com/ru/insaity/press-release/issledovanie-gfk-proniknovenie-interneta-v-rossii/> (dostęp: 09.05.2018).

17 GfK Rus Проникновение Интернета в России. Итоги 2017 года. URL: <https://www.gfk.com/ru/insaity/press-release/issledovanie-gfk-proniknovenie-interneta-v-rossii/> (dostęp: 09.05.2018).

18 Е. Макарова, 7 самых популярных социальных медиа в России// Rival IQ. 2015. URL: <https://www.rivaliq.com/blog/russian-social-media-networks/> (dostęp: 14.04.2018).

Pierwsze miejsce wśród rosyjskich użytkowników Internetu zajmuje sieć społecznościowa VKontakte (Vk.com). Dane dotyczące liczby zarejestrowanych użytkowników są różne, od 180 do 300 milionów osób. Procentowo w VKontakte zarejestrowano około 75% Rosjan, a miesięcznie odwiedza tę stronę około 60 milionów ludzi¹⁹. Wydaje się, że głównym powodem takiej popularności jest chęć podtrzymania lub odnowienia kontaktów ze znajomymi. Nie jest to zaskakujące, biorąc pod uwagę, że na tym portalu ludzie mogą znaleźć praktycznie wszystkich swoich kolegów z klasy, przyjaciół, a także krewnych i zwykłych znajomych.

Sieć społeczna VKontakte jest nieoficjalnie uznawana za rosyjski odpowiednik Facebooka. Jednak taka opinia została odrzucona przez Pavła Durova, który zaprojektował tę stronę. Pavel Durov, podobnie jak wielu użytkowników, uważa te sieci społecznościowe za zupełnie inne. Autor na swoim blogu stawia tezę, że „VKontakte” jest w dużej mierze stworzony na wzór amerykańskiego „Facebooka”. Pavel Durov pisze:

174

„myślę, że podobieństwo zewnętrzne, podobieństwo stylu koncepcji, to dobry znak: struktura strony pozwala np. zagranicznym studentom, szybko zrozumieć interfejs (podobny do portali innego kraju). Jest to czynnik, który jednoczy studentów i absolwentów z całego świata. Należy jednak pamiętać, że stworzenie witryny tego typu polega na rozwoju kodu php od podstaw i pewne podstawowe cechy mogą się znacznie różnić”²⁰.

Jedną z najbardziej widocznych różnic między Facebookiem a VKontakte jest stosunek do praw autorskich. Na Facebooku zabronione jest publikowanie treści naruszających prawa autorskie (np.: muzyka, filmy, książki itp.). Inaczej jest na portalu VKontakte, który zawiera bardzo dużą ilość treści „pirackich”. Na tej stronie można znaleźć najnowsze albumy muzyczne, wykonawców cieszących się popularnością na całym świecie i nie ma konieczności wnoszenia opłat za ich przesłuchanie²¹. Być może to obfitość darmowych treści jest jednym z głównych czynników, które przyciągają rosyjskich użytkowników.

Drugim pod względem popularności portalem, związanym z mediami społecznościowymi według liczby zarejestrowanych użytkowników w Rosji jest „Одноклассники”, skupiający według danych z 2016 roku 205 milionów

19 Ямбокс Российские социальные медиа – важнейшие тенденции 2016. URL: <https://habr.com/company/yambox/blog/303656/> (dostęp: 26.04.2018).

20 П. Дуров Аналоги Контакта за рубежом. 2007. – URL: <https://vk.com/blog.php?id=38> (dostęp: 09.05.2018).

21 Разница между «Фэйсбук» и «Вконтакте». 2016. – URL: https://thedifference.ru/chem-otlichaetsya-fejsbuk-ot-vkontakte/#h2_2 (dostęp: 09.05.2018).

zarejestrowanych użytkowników²². Jedną z ciekawych funkcji „Kolegów z klasy” jest to, że liczba użytkowników w średnim i starszym wieku jest na tych portalach kilkakrotnie większa niż liczba młodzieży i nastolatków. Być może dyktowane jest to swego rodzaju sentymentem do powracania do wspólnych wspomnień z lat szkolnych.

Jeśli chodzi o międzynarodowe media społecznościowe takie jak Facebook i Twitter, są one mniej popularne w Rosji niż VKontakte i Одноклассники. Niemniej jednak liczba zarejestrowanych użytkowników rosyjskojęzycznych na Facebooku wynosi około 8 milionów osób²³. Ostatnio popularność Facebooka w Rosji rośnie bardzo szybko. Facebook jest użytkowany głównie przez młodych, a co za tym idzie, tak jak na całym świecie, jest „oknem” do szybkiego i szerokiego kontaktu ze znajomymi z całego globu.

Instagram w Rosji jest najbardziej „kobiecą” ze wszystkich społeczności internetowych. Dla przykładu z danych na przełomie 2015-2016 wśród aktywnych użytkowników strony 77,1% stanowi płeć piękna²⁴. Zaś Twitter jest obecnie bardziej popularny wśród mężczyzn²⁵. Wydaje się temu sprzyjać forma tego ostatniego, gdyż Twitter ze specyfiką i zwięzłością udostępnianych komunikatów, bardziej odpowiada charakterowi konkretnej i krótkiej komunikacji mężczyzn, zaś Instagram koncentruje się na tym, co estetycznie ciekawe, interesujące wizualnie, promujące określony styl życia.

175

Poruszając problem rosyjskich mediów społecznościowych, warto wspomnieć, że dziś w Rosji zauważalna jest bardziej wyraźna tendencja wykorzystania technologii mobilnych, co przekłada się na aktywność w social mediach. Użytkownicy coraz rzadziej odwiedzają portale społecznościowe ze stacjonarnych komputerów i coraz częściej korzystają z urządzeń mobilnych. We wrześniu 2015 roku ruch mobilny stanowił 58% całkowitego ruchu internetowego w Rosji, a liczba ta stale rośnie²⁶. Wspomniana już tendencja wiąże się z jednej strony z rozszerzaniem się sieci i jej dominacji w życiu, a z drugiej z postępującym wzrostem dominacji technologii mobilnych w życiu człowieka w ogóle. Postęp technologiczny, który następuje

22 Ямбокс Российские социальные медиа – важнейшие тенденции 2016. URL: <https://habr.com/company/yambox/blog/303656/> (dostęp: 14.04.2018).

23 Ямбокс Российские социальные медиа – важнейшие тенденции 2016. URL: <https://habr.com/company/yambox/blog/303656/> (dostęp: 14.04.2018).

24 Социальные сети в России, зима 2015-2016. Цифры, тренды, прогнозы. URL: <https://www.shopolog.ru/metodichka/analytics/social-nye-seti-v-rossii-zima-2015-2016-cifry-trendy-prognozy/> (dostęp: 09.05.2018).

25 Ямбокс Российские социальные медиа – важнейшие тенденции 2016. URL: <https://habr.com/company/yambox/blog/303656/> (dostęp: 26.04.2018).

26 Исследование GfK: Проникновение Интернета в России. 2018. - URL: <https://www.gfk.com/ru/insaity/press-release/issledovanie-gfk-proniknovenie-interneta-v-rossii/> (dostęp: 09.05.2018).

bardzo dynamicznie, ma swoje przełożenie na rozwój świata social mediów, a być może, ujmując problem szerzej, na lokację aktywności ludzkiej w e-świecie, również na poziomie interakcji interpersonalnej. Pod tym względem Rosja i Polska niczym się nie różnią ani od siebie, ani od reszty świata.

Organizacja badań

Podjęcie tematu „social media jako środowiska funkcjonowania młodych” implikowane było badaniem e-przestrzeni w perspektywie realizacji potrzeb społecznych i wyznaczenia przyszłych potrzeb pomocowych. Przedmiotem badań uczyniono to, jak młodzi postrzegają e-środowisko, przy czym w artykule zdecydowano się przedstawić tylko fragmenty uzyskanych danych. Przywołane w niniejszym opracowaniu wyniki stanowią więc część większej całości badań o charakterze ilościowym i jakościowym.

Na przełomie lat 2017 i 2018, niemal równolegle (w grudniu 2017 i styczniu 2018) przeprowadzone zostały badania wśród studentów dwóch uczelni: Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach i Państwowego Uniwersytetu im. F. M. Dostojewskiego w Omsku. Badania przeprowadzone były przy pomocy metody sondażu diagnostycznego²⁷, co pozwoliło na uzyskanie danych ilościowych, a także przy użyciu wywiadu pogłębionego (fragmenty niniejszych wywiadów zostaną przytoczone w tekście jako swoista egzemplifikacja zagadnienia).

Badania, których fragmenty przytoczone zostały w niniejszym opracowaniu, stanowią kontynuację przeprowadzonych w 2017 roku, badań dotyczących relacji do Internetu przedstawicieli pokolenia Z. Wówczas, w badaniach przeprowadzonych na terenie uczelni kieleckich uzyskano dość obszerną listę cech, jakie badani przypisali e-środowisku, wyrażonych w krótkich zdaniach²⁸.

Owe stwierdzenia stały się inspiracją do dalszej eksploracji tematu „Młodych w Internecie”, czego pokłosiem są badania przedstawione w niniejszym opracowaniu, a przeprowadzone na terenie Polski i Rosji. W ankiecie, którą posłużono się w tych ostatnich, znalazły się powyższe stwierdzenia (sformułowane podczas projektu „E-Eksploracja”). Pozwoliło to na utworzenie kafeterii zdań opisujących E-sieć²⁹. Uzyskane wyniki wykorzystano podczas

27 Badaniami objęto 186 osób: 96 studentów w Polsce i 90 w Rosji.

28 Badania przeprowadzono w kwietniu i październiku 2017 roku w ramach programu „E-Eksploracja” realizowanego przez SKN Profil, działającego przy Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach i objęto nimi studentów Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach, Politechniki Świętokrzyskiej oraz Wszechnicy Świętokrzyskiej.

29 W niniejszym opracowaniu zdania określające stosunek młodych do e-sieci są przytaczane w formie oryginalnej w ten sposób, w jaki zostały umieszczone w kafeterii jednego z pytań ankiety w formie: „w Internecie obowiązuje powierzchowność kontaktu, która daje pewien komfort”, „nie muszę udawać kogoś, kim nie jestem, przybierać masek, zachowywać

badania, których fragmenty przedstawiono w niniejszym opracowaniu. W polsko-rosyjskich badaniach ankietowych poproszono respondentów o wybranie spośród listy zdań opisujących e-środowisko tych, które według nich najlepiej charakteryzują social media.

Kontakty, znajomości i poczucie wspólnoty – wybrane elementy porównania aktywności w Polsce i Rosji. E-funkcjonowanie społeczne w świetle wyników badań

Współcześnie niemal powszechnym zjawiskiem jest fakt, że e-przestrzeń to przestrzeń życia społecznego, zarówno w skali makro- jak i w wymiarze prywatnym i indywidualnym. Czynnikiem, który wpłynął na powstanie niniejszego artykułu było przekonanie, że interesującym jest zwłaszcza ów indywidualny wymiar e-uczestnictwa społecznego. To, jakie postawy wobec Internetu prezentują młodzi, jak odnoszą się do niego jako przestrzeni przenoszenia kontaktów z życia realnego lub rozwijania przyjaźni tylko i wyłącznie wirtualnych, jak postrzegają e-rzeczywistość w perspektywie relacyjności spotkań, które mają w niej miejsce, stało się zatem głównym wątkiem przeprowadzonych wywiadów i ankiet. Podstawowym problemem badawczym było zatem pytanie o to, czy studenci potrafią określić z iloma osobami regularnie kontaktują się w Internecie poprzez social media.

177

Kwestią, która jest interesująca, z punktu widzenia podjętych badań, był sposób traktowania przez respondentów znajomości w świecie realnym i wirtualnym, a dokładnie to czy zdarza się, że przenoszą (lub kontynuują) znajomości ze świata realnego w wirtualnym (np. poprzez kontakt w social mediach) i odwrotnie: czy ludzi poznanych w świecie wirtualnym poznają również w życiu realnym. W tym celu zadano pytanie odnośnie powyższego, w brzmieniu: „czy zdarza Ci się przenoszenie znajomości ze świata realnego do internetowego?”. I kolejne: „czy zdarza Ci się przenoszenie znajomości ze świata wirtualnego do realnego?”. Kafeterię odpowiedzi uzupełnia zdanie „traktuję te dwa rodzaje znajomości jako zupełnie różne”.

Otrzymane wyniki badań pozwalają stwierdzić, że w obu grupach (polskiej i rosyjskiej) zdecydowanie najczęściej młodzi ludzie kontynuują znajomości ze świata realnego w świecie cyfrowym. W ten sposób odpowiedziało 80 osób, czyli 83% studentów polskich i 77 studentów rosyjskich, co stanowi 85% badanej grupy. Uzasadnieniem takich odpowiedzi była najczęściej możliwość dzielenia się informacjami ze znajomymi szybciej, „bycia razem” online lub np. uczestnictwo w grach sieciowych online. Nieco mniejsza grupa badanych wskazywała, że zdarzało się im w świecie realnym kontynuować

się według czyichś oczekiwań” etc.

znajomości zawarte w świecie wirtualnym. Przy czym zauważyć można niewielką różnicę we wskazaniach studentów polskich i rosyjskich. Studenci rosyjscy (75%), częściej niż polscy (50%) deklarują przenoszenie znajomości ze świata cyfrowego do rzeczywistości realnej. Tym bardziej zaskakuje istotna rozbieżność w obu grupach. Zaledwie 6,24% badanych w polskiej grupie deklaruje, że znajomości ze świata realnego i te w świecie cyfrowym są dla nich czymś zupełnie innym, zaś w grupie rosyjskich studentów pojawiło się aż 33% wskazań tego typu, co świadczy o tym, że jedna trzecia badanych taką różnicę zauważa. Taki wynik może świadczyć o istniejącym jednak rozgraniczeniu między światem realnym i cyfrowym w perspektywie relatywności kontaktów. Świadczy również o tym, że kontakty tego typu nie są dla młodych ludzi tożsame. Tak więc byłoby zbyt dużym uproszczeniem, gdyby ich odmiennosc, różność, inność traktować w kategoriach przeciwstawności lub nawet kolizyjności. Jednak zauważenie i podkreślenie takiego rozróżnienia, wskazuje na istnienie swego rodzaju odmienności w traktowaniu przez młodzież kontaktów *face to face* od tych, które nawiązywane są drogą cyfrową.

178

W badaniu ankietowym zdecydowano się również zadać pytanie o to, czy według respondentów korzystanie z Internetu wpłynęło pozytywnie na ich życie towarzyskie. W odpowiedzi na to pytanie badani są niemal jednomyślni. Tylko 5,2% respondentów z Polski i 7,7% z Rosji twierdzi, że pozytywnego wpływu korzystania z Internetu na swoje życie towarzyskie nie zauważa. Zdecydowana większość uznaje, że Internet ułatwia kontakty z innymi, ale uzasadnia to w różny sposób. I tak respondenci rosyjscy mówią, że: „Internet pozwala zawierać nowe i podtrzymywać stare znajomości” (RK.4), „otrzymuję wiele informacji i komunikuję się z ludźmi z różnych krajów” (RK.1), „Internet ułatwia chociażby zorganizowanie spotkań” (RK.4). Podobne wypowiedzi pojawiają się wśród polskich studentów: „Mam kontakt z bliskimi, nawet gdy nie mam czasu” (PK.3), „Social media są najprostszą drogą podtrzymywania znajomości” (PK.2).

Co ciekawe, badani odpowiadając na powyższe pytanie, wskazywali również cechy Internetu, które mają bezpośredni związek ze specyfiką funkcjonowania społecznego w Sieci. Często badani uzasadniali pozytywny wpływ social mediów na życie towarzyskie tym, że stali się mniej nieśmiali, nie mają barier w komunikowaniu się z innymi, nie wstydzą się, nie obawiają krytyki, a nawet czują większą więź z osobami, z którymi mają stały kontakt przez Internet³⁰. Te odpowiedzi wskazują zatem na swoistość Internetu, która daje im możliwość większej otwartości ze względu na nawiązywanie interakcji

30 W tym miejscu warto wspomnieć, że zjawisko poczucia bliskości i więzi implikowanej przez kontakt online opisywali między innymi Tonino Cantelmi i Lisa Giardina Grifo, odwołując się do teorii więzi uczuciowej i „bezpiecznej bazy” (vide: Cantelmi, Grifo 2003, s. 4-86).

o charakterze pośrednim, a to z kolei przekłada się na otwartość w budowaniu relacji online.

Czym są dla młodych media społecznościowe?

Powierzchnowość kontaktów z innymi użytkownikami była jedną z najczęściej spotykanych cech Internetu, jaką wskazywali respondenci w roku 2017, we wspomnianych powyżej badaniach. W badaniach stanowiących przedmiot niniejszego opracowania pojawia się wskazanie w brzmieniu: „W Internecie obowiązuje powierzchowność kontaktu, która daje pewien komfort”. Zgadza się z nim dość duża grupa osób: 28% badanych polskich studentów i 36% badanych studentów z Rosji zgodziło się z takim określeniem relacji międzyludzkich w E-sieci. Można zatem zaryzykować stwierdzenie, że młodzi użytkownicy mają świadomość specyfiki kontaktu w Internecie. Opinie wyrażane w wywiadach są swoistą egzeplifikacją dla tego stwierdzenia. Młoda użytkowniczka z Rosji (22 lata) mówi: *Tam (w E-sieci – przyp. aut.) panują płytkie i płaskie relacje, to nie jest życie realne* (RK.4); *W Internecie nikt się nie przejmuje tym, jak ta znajomość wygląda, bo jeśli nie ta – to inna*, konkluduje student z Polski (21 lat) i kontynuuje – *To jest wygodne. Nie musisz skupiać się, starać, koncentrować na tym, co mówisz, a właściwie piszesz. Każdy wie, że tak po prostu jest w Internecie i już* (PM.1). Literatura przedmiotu wskazuje, że w charakterystyce e-środowiska zwraca się uwagę głównie na powierzchowność panujących w E-sieci kontaktów, a nawet swego rodzaju płytkość relacji. Autorzy podkreślają, że jest to środowisko, w którym na dalszy plan schodzi konwenans, nie można nauczyć się szacunku dla drugiej osoby, a raczej ulega w nim zatarciu podmiotowość drugiego człowieka. Jak wspominają opracowania, relacyjność sprowadza się do spotkań, ale niekoniecznie otwartości i budowania więzi. Te, traktowane są raczej jako zbędne lub sprowadzają się do swego rodzaju konsumpcji i użyteczności. Don Topscott wspomina wręcz o kastomizacji, która (powszechna w Internecie), rozciąga się również na teren relacji międzyludzkich i w istotny sposób przyczynia do obniżenia poziomu relacyjności (vide: Topscott 2010, s. 138-170)³¹.

Na ciekawy problem zwraca uwagę inna respondentka (23 letnia Polka), która pisze: „Internet jest powierzchowny, ale nie każda znajomość musi być bardzo ważna. Tam raczej spotykasz się z kimś i masz świadomość, że to na chwilę. To nie znaczy, że znajomości z Sieci nie przetrwają, ale nie musisz się tak starać i wszyscy to wiedzą” (PK.2). Tak więc świadomość pobieżności kontaktów w Internecie jest wśród młodych ludzi obecna. Potwierdza

³¹ Kastomizacja rozumiana jako dopasowywanie do swoich potrzeb, w celu zwiększenia mobilności i ułatwienia skutecznego funkcjonowania jest według Autora efektem funkcjonowania w świecie wirtualnym.

ją wskazanie, które również pojawiło się w wypowiedziach respondentów: „Mogę dostosować swoje zachowanie czy dobór znajomości do swoich potrzeb, jeśli ktoś mi nie odpowiada, to go blokuję” (RM.1).

Takiego zdania było 15% Polaków i 10% Rosjan. W podobnym tonie utrzymane były fragmenty wypowiedzi respondentów w wywiadach: „W Internecie, na komunikatorach czy na Facebooku można kogoś zablokować, ludzie czasem wdają się w kłótnie, ale to prostszy sposób, żeby pozbyć się problemów” (PK.1) - mówi studentka z Polski (20 lat). Można pozostawić otwartym pytanie o to, czy taka postawa jest już cynizmem, czy formą adaptacji do świata internetowej komunikacji?

„Z grupą użytkowników tworzymy coś razem, mamy poczucie wspólnoty, do której nie każdy ma dostęp”. Powyższe zdanie uzyskało największą liczbę wskazań zarówno wśród Polaków (54%) jak i Rosjan (58%). Taki wybór nie jest zaskakujący, choć wyraźnie wskazuje na znamienne dla Sieci poczucie wspólnoty. Można zaryzykować tezę, że Internet jest miejscem poszukiwania (i odnajdywania) nie tylko kontaktów z innymi, ale także realizowania czegoś razem, bycia wspólnie, przebywania w grupie.

180

Wspólnotowość Sieci jest często wspominanym atutem nawiązywania kontaktów internetowych. Pokusić można się o dalej idące założenie, że jest również argumentem wskazującym na zjawisko przenoszenia ludzkiej aktywności na nowy, cyfrowy grunt. Owo przenoszenie aktywności w e-przestrzeń, może być znakiem czasu – wyrazem poszukiwania miejsca, które nadążałoby za tempem życia. Wszak mobilność staje się atutem nie tylko maszyn, ale i ludzi. Z drugiej strony, nie sposób oprzeć się refleksji, że to „posiadanie znajomych w telefonie, w kieszeni” (PM.1) - jak określił to jeden z respondentów (dwudziestojednoletni Polak) - jest także znakiem tęsknoty za byciem razem, próbą zachowania kontaktów z innymi nawet wtedy, gdy czas i wielość zadań nie pozwala na spotkanie w tradycyjnej formie.

Istotna wydaje się również wskazana w niniejszym zdaniu, ale także przewijająca się w wypowiedziach respondentów uwaga o pewnej elitarności, dostępności „nie dla wszystkich”. Poczucie elitarności, odgrożenia od powszechności, pewnej hermetyczności lub ekskluzywności nie jest niczym nowym, biorąc pod uwagę chęć bycia razem. Jak pisze Ryszard Kantor: „poczucie elitarności (...) w stosunku do reszty społeczeństwa, wynika z zainteresowań, często bardzo oryginalnych, niepowtarzalnych i rzadko podzielanych przez szersze kręgi społeczne” (Kantor 2013, s. 146). Ale może wynikać również z chęci zachowania „czegoś dla siebie”. Nasuwa się więc refleksja, że w cyfrowym świecie, który z natury jest transparentny, poszukiwanie i tworzenie zamkniętych wspólnot może być swego rodzaju poszukiwaniem bezpiecznego miejsca w Sieci, która jest przewidywalna z natury, dostępna dla wszystkich, kojarzona z otwartością na świat. „Nie muszę udawać kogoś, kim nie jestem,

„przybierać masek”, zachowywać się według czyichś oczekiwań”. Takie zdanie charakteryzujące społeczne funkcjonowanie w Internecie zostało wybrane nader często przez 47% studentów z Polski i 48% studentów rosyjskich. Postanowiono przytoczyć je w niniejszym opracowaniu po to, aby stało się przyczynkiem do refleksji o tym, czy traktowanie świata Internetu wyłącznie w kategoriach środowiska stwarzającego warunki do przekłamań nie jest nadużyciem? Okazuje się bowiem, że badana młodzież uważa to środowisko za na tyle bezpieczne, że aż dające możliwość „bycia sobą”, pozbycia się (a nie: przybierania) masek.

To, co niepokoi

O problemie uzależnienia od Internetu po raz pierwszy wspomniano 15 sierpnia 1996 roku na 104 konwencji Amerykańskiego Stowarzyszenia Psychologicznego w Toronto (Wołpiuk 2003, s. 53). Zauważalną tendencją jest fakt, że coraz częściej spotkać można informacje o negatywnych zjawiskach związanych z funkcjonowaniem w Sieci dzieci i młodzieży. Analiza opisu zjawisk, które określić można jako szkodliwe, a które wiążą się z Internetem, obejmuje dwojaką grupę zagadnień. Z jednej strony są to zjawiska związane z interakcyjnością i relacyjnością Internetu, czyli wszystkimi tymi cechami, które definiują go w kategorii środowiska (można tu wymienić m.in.: stalking, przemoc, wykorzystanie danych, hakerstwo). Z drugiej strony należy zauważyć zagrożenia, które zamknąć możemy w pojęciu „Internet Addiction Disorder” (lub w skrócie IAD). IAD traktowane jest jako uzależnienie od Sieci, które określa się na podstawie diagnostyki symptomów, wśród których wymienia się:

1. „Tolerancję (rozumianą jako korzystanie z Internetu przez dłuższy czas w celu uzyskania satysfakcji, wyraźne obniżanie satysfakcji osiąganey przez tą samą ilość czasu);
2. Zespół abstynencyjny (charakteryzujący się zaprzestawaniem lub redukowaniem korzystania z Internetu, pobudzenie psychoruchowe, lęk, obsesyjne myślenie o tym, co dzieje się w Internecie, fantazje o Internecie, dowolne lub mimowolne poruszanie palcami w sposób imitujący pisanie na klawiaturze);
3. Częstotliwość i czas korzystania z Internetu są większe od zamierzonych;
4. Uporczywe pragnienie korzystania z Internetu;
5. Duża ilość czynności związanych pośrednio z Internetem;
6. Ograniczenie lub rezygnacja z innych ważnych czynności społecznych, zawodowych rodzinnych na rzecz korzystania z zasobów sieci;
7. Korzystanie z Internetu pomimo świadomości narastania problemów fizycznych, społecznych psychologicznych” (Wołpiuk 2003, s. 57).

Z punktu widzenia podjętych badań interesujące są wskazania respondentów, które mogą wskazać na pewne niepokojące symptomy we wspomnianym zakresie. W opisywanych badaniach 44% respondentów polskich i 29% badanych studentów z Rosji zgodziło się ze stwierdzeniem: „irytuję się i wpadam w złość, gdy nie mam dostępu do sieci”. Wydaje się zatem, że powyższe zdanie potwierdza tezę, o niemal stałym byciu online – młodych. Brak kontaktu z siecią zakłóca ich poczucie porządku, przeszkadza im, denerwuje. Na pytanie: „dlaczego tak się dzieje?”, wydaje się dawać odpowiedź kolejne dość popularne wskazanie: „czuję przymus bycia w kontakcie, sprawdzania wiadomości”.

182

Dyktat kontroli statutu, sprawdzania list dyskusyjnych, odbierania wiadomości e-mail, aktywności na komunikatorach, to w istocie przymus stałego bycia online, a idąc dalej: uczestnictwa w e-rzeczywistości tak samo jak przebywa się w realności, nieprzerwanie. Dobrą egzemplifikacją problemu jest wypowiedź respondentki (23 lata, Polka), która opisuje to zjawisko następująco: „Cały czas sprawdzam Facebooka, po to, żeby widzieć co tam słysząc u ludzi, czy ktoś napisał coś ciekawego, czy są jakieś informacje na grupie. Wiem, że moi znajomi robią tak samo. Jak ktoś jest nieaktywny to właściwie nawet trochę się martwię” (PK.2). Inna respondentka (Rosjanka, 21 lat) mówi: „Nie wyłączam telefonu nawet na noc, tuż przed snem jeszcze zerkam, czy jest coś nowego, czasem z kimś porozmawiam. Dzięki temu jestem bliżej ludzi, spotykać się z tyloma osobami na co dzień byłoby kłopotem” (RK.3). Potwierdza to tezę, że rzeczywistość Internetu jest dla młodych równie ważna jak realna, a być może, wobec rosnącego pośpiechu, ważniejsza. Życie towarzyskie on-line, kontakty w świecie wirtualnym, nie są przecież tak „kłopotliwe” jak w świecie realnym. Są nieco pozbawione dystansu, elastyczne w czasie, a przede wszystkim pokonują ograniczenia przestrzeni. Rodzi się zatem pytanie o to, czy są inne od tradycyjnych, a jeśli – to, co je różni? Respondenci w toku wywiadów tak odpowiedzieli: „często spotkanie z innymi ma w sobie trochę humoru, trochę rozrywki i ciut zabawy. Przez komunikator nie rozmawia się wyłącznie poważnie, możesz wkleić obrazek, zrobić zdjęcie, zalinkować” (PK.1) - tak opisuje komunikację przez Internet respondentka z Polski (21 lat). Jej rosyjska rówieśniczka dodaje: „na ogół rozmawia się tak dla przyjemności, dużo się śmieje, żartuje i dużo trzeba sobie wyobrazić” (RK.3). Trudno się nie zgodzić z opinią, że tak pojęta komunikacja ma rzeczywiście pewne elementy zabawy: jest twórcza, nieco przekształca rzeczywistość, pozwala rozwijać siebie. Ma także ów „lekki” charakter, który staje się atutem dla pokolenia „Z”, przywykłego do nawigacji, ruchliwości, multiaktywności.

Zakończenie

Młodzi, których dzieli ponad pięć tysięcy kilometrów, różnice kulturowe i obyczajowe, a którzy są jednocześnie obywatelami świata cyfrowego, wskazują podobne cechy tego świata i podobnie widzą w nim swoich rówieśników, znajomych oraz relacje między nimi. Nie sposób oprzeć się wrażeniu, że ich cyfrowe światy nieco się różnią, ale łatwość akomodacji w nich już nie. Traktują Internet jako narzędzie, ale także jako miejsce spotkań, wspólnotę i zabawę. Jest to zarazem wirtualne „miejsce dla siebie”, w którym chcą być i często przebywają. Z młodzieńczą łatwością odnoszą się do wyzwań nawigowania po wyobrażanym świecie. Nie cechuje ich ostrożność wobec technologii i nieufność charakterystyczna jeszcze dla pokolenia ich rodziców, ale też byłoby nadużyciem stwierdzenie, że świat wirtualny i realny to dla nich to samo. Często mówi się o nich jako o cyfrowych tubylcach, którzy zasiedlili kolejne miejsce dla swojego funkcjonowania, a którzy odkrywcami są o tyle, że to miejsce sztuczne, oparte na niezliczonych sekwencjach cyfrowych. Jednak istnienie e-swiata, jego funkcjonowanie, rozwój, jest bez dwóch zdań zależne od aktywności kreatorów, którymi najczęściej są właśnie młodzi.

Pedagodzy zastanawiają się nad tym, czy świat cyfrowy nie depersonalizuje świata kontaktów międzyludzkich; socjologowie rozpatrują go jako środowisko, w którym przebiegają procesy podobne do tych w świecie społeczeństw niewirtualnych; psychologowie zastanawiają się nad jakością ludzkich emocji, w ich e-wymiarze. Tymczasem świat cyfrowy żyje i ma się dobrze. Nieuniknioność jego rozwoju opiera się na jego popularności. Być może to stało się argumentem do poszukiwania dróg oddemonizowania cyfrowego świata. Analizując wyniki otrzymanych badań, przeprowadzonych wśród studentów polskich i rosyjskich można utwierdzić się w przekonaniu, że e-przestrzeń jest dla młodych miejscem znajomym, pozbawionym atrybutu *novum*, jednak nie jest przez nich wyidealizowane. Dostrzegają ograniczenia, różnice i niedostatki Sieci w płaszczyźnie społecznego funkcjonowania w Internecie. Z całą pewnością rozróżniają realność i wirtualność kontaktów, atrybuty i ograniczenia spotkań w świecie realnym i w e-swiecie, choć jak się wydaje nie potrzebują przeprowadzać między jednym a drugim tak wyraźnej granicy jak pokolenie ich rodziców.

Young People in Social Media – Selected Aspects of Functioning of Polish and Russian Students in the E-network

Natalia Shurlakova
Monika Wojtkowiak

184

Social media can be treated on the one hand as a specific social phenomenon; on the other hand, as a particular dimension of human activity. The social media has become the means of communication and a place of generating contents, as well as a part of life, especially for young generations. The article is an attempt to present the young people's activity in social media in the Internet. A general presentation of the main portals of that type was made, operating in Poland and Russia, taking into account the similarities and differences between them. The main part of the article is the presentation of several aspects of functioning of students from both countries in the Internet, which has been illustrated with respondents' answers and selected results of the research. The presented contents were categorized according to three main sources of problems: 1. Questions about what the Internet and social media are for the young people, 2. What features the Internet and social media have, according to their opinion, and finally 3. Bringing awareness to the selected phenomena, which can be disturbing. Because of relatively small (186 people) research group, the obtained data cannot be an exemplification that gives the comparison of the image of the phenomenon in both countries; however, they must represent a certain voice in the discussion about the role of the Internet in the life of young generations.

Keywords: Internet, youth, social media in Poland and Russia

Bibliografia:

Aouil Bassam, *Rzeczywistość wirtualna jako przestrzeń wspomagania rozwoju i życia człowieka*, [w:] *Jednostka – grupa – cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, red. Mieczysław Radochoński, Barbara Przywara, Wydawnictwo WSIZ, Rzeszów 2004, s. 43-70.

Brzozowska Blanka, *W temacie zabawy – zabawa tematem. Ludyczność*

tematyzowana w środowiskach konsumpcyjnych, „Dyskurs” nr 13/14/2012, s. 74-96.

Cantelmi Tonino, Grifo Lisa Giardina, *Wirtualny umysł*, tłum. Lucyna Rodziewicz, Wydawnictwo Bratni Zew, Kraków 2003.

Ilnicki Dariusz, Janc Krzysztof, *Węzłowość i przestrzeń przepływów Internetu: ujęcie globalne i lokalne*, „Geopolis – Elektroniczne Czasopismo Geograficzne”, 2008 (1), s. 5-23.

Ivanova Wiera S., Dreval Anatolij N., *Wpływ Internetu na młodzież studencką: oceny nowicjuszy*, „Biuletyn Uniwersytetu Stanowego Buriacji. Pedagogika. Filologia. Filozofia”, 2013, nr 6, s. 94-100.

(Иванова В.С., Древаль А.Н., Влияние Интернета на студенческую молодежь: оценки первокурсников, „Вестник Бурятского государственного университета. Педагогика” Филология. Философия, 2013, № 6, с. 94-100.)

Kołąk Przemysław, *Kultura masowa jako produkt reklamowo-marketingowy*, Wydawnictwo Marszałek, Toruń 2005.

Kantor Ryszard, *Zabawa w dobie społeczeństwa konsumpcyjnego: szkice o ludyzmie, ludyeczności i powadze, a w istocie o jej braku*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2013.

Krzysztofek Kazimierz, *Świat wirtualny jako przestrzeń społeczna*, [w:] *Nowa przestrzeń społeczna w badaniach socjologicznych*, red. Zbigniew Rykiel, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2008, s. 71-84.

Larionova Swietłana O., Degterev Aleksiej S., *Uzależnienie od Internetu u studentów: problemy prewencyjne*, „Edukacja pedagogiczna w Rosji”, 2013, nr 2, s. 232-239.

(Ларионова С.О., Дегтерев А.С., Интернет-зависимость у студентов: вопросы профилактики, „Педагогическое образование в России”).

Łęcicki Grzegorz, *Etyczne aspekty interkomunikatywności internetowej*, [w:] *Nowe media-możliwości i pułapki*, red. Andrzej Adamski, Małgorzata Laskowska, Wydawnictwo Naukowe Scriptorium, Poznań-Opole 2011, s. 55-66.

Nowakowski Piotr Tomasz, *Uzależnienie od mediów*, „Cywilizacja”, Nr 28 (2009), s. 149-157.

Nowakowski Piotr Tomasz, *Środowisko słowa a środowisko obrazu w mediach. Aspekt Pedagogiczny*, [w:] *Nowe media a tradycyjne środki przekazu*, red. Piotr Drzyzga, Maternus Media, Kraków 2007, s. 27-36.

Okoń Wincenty, *Zabawa a rzeczywistość*, WSiP, Warszawa 1987.

Topscott Don, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, tłum. Piotr Cypryański, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

Sobczak Katarzyna, *Tożsamość czy tożsamości? JA w świecie cyberrealnym*, [w:] *Wirtualność jako realność*, red. Zbigniew Rykiel, Jarosław Kinal, Rzeszów 2014, s. 23-42.

Spirkina Tatiana S., *Osobiste cechy użytkowników Internetu, skłonni do uzależnienia od Internetu*, „Izwjestia”. Wydawnictwo Rosyjskiego Państwowego Uniwersytetu Pedagogicznego, 2008, nr 60, s. 473-478.

(Спиркина Т. С., *Личностные особенности пользователей сети интернет, склонных к интернет-зависимости*, „Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена”).

Szpunar Magdalena, *Internet jako pole poszukiwania i konstruowania własnej tożsamości*, [w:] *Konstruowanie jaźni i społeczeństwa. Europejskie warianty interakcjonizmu symbolicznego*, red. Elżbieta Hałas, Krzysztof Konecki, Scholar, Warszawa 2005, s. 378-403.

Wasilewski Janusz, *Zarys definicyjny cyberprzestrzeni*, „Przegląd Bezpieczeństwa Wewnętrznego”, Rocznic 2013, tom 5, numer 2, s. 225-235.

Wołpiuk Anna, *Uzależnienie od Internetu jako nowy problem pomocy psychologicznej*, [w:] „Problemy Poradnictwa Psychologiczno-Pedagogicznego”, 2003, nr 1, s. 50-63.

Wysokińska Aleksandra, *O czym chcemy powiedzieć światu? Socjologiczna analiza hashtagów na Twitterze i Instagramie*, [w:] *Nowe media w języku, kulturze i literaturze*, red. Krzysztof Sakowski, Łukasz Płęs, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016, s. 125-147.

186

Materiały internetowe:

Polskojęzyczne:

Kuchta Monika, *Ilu użytkowników na świecie korzysta z mediów społecznościowych?*, <https://socialpress.pl/2017/02/ilu-uzytkownikow-na-swiecie-korzysta-z-mediow-spolesnoscioowych/> (dostęp: 10.05.2018).

Polski Internet 2017 – dane, statystyki i prognozy, <http://bryks.it/polski-internet-2017-dane-statystyki-i-prognozy/> (dostęp: 30.05.2018).

Kozioł Marta, *Pedagogika, Artykuły. Znaczenie zabaw świetlicowych w wychowaniu i kształceniu dzieci o obniżonej sprawności umysłowej*, http://www.profesor.pl/mat/pd7/pd7_m_koziol_1_08012009.pdf (dostęp: 17.04.2018).

Majchrzyk Łukasz, *Mobile i digital w 2018 roku w Polsce i na świecie*, <https://mobirank.pl/2018/02/02/mobile-i-digital-w-2018-roku-w-polsce-i-na-swiecie/> (dostęp: 20.05.2018).

Pokolenia a korzystanie z social media w Polsce, <https://socialpress.pl/2018/03/pokolenia-a-korzystanie-z-social-media-w-polsce/> (dostęp: 30.05.2018).

Retkiewicz Wojciech, *Przestrzenna natura cyberprzestrzeni*, https://www.researchgate.net/publication/306018482_Przestrzenna_natura_cyberprzestrzeni (dostęp: 26.04.2018).

Raport Emplocity, *Sztuczna inteligencja w rekrutacji pracowników*, [https://emplocity.pl/static/files/Sztuczna_Inteligencja_w_Rekrutacji_\[RAPORT%7D_Emplocity_2017.pdf](https://emplocity.pl/static/files/Sztuczna_Inteligencja_w_Rekrutacji_[RAPORT%7D_Emplocity_2017.pdf) (dostęp: 26.04.2018).

Rosyjskojęzyczne:

Durov Pavel, *Analogi „VKontakte” za granicą*. 2007; URL: <https://vk.com/blog.php?nid=38> (dostęp: 09.05.2018).

(Дуров П., Аналоги Контакта за рубежом. 2007; URL: <https://vk.com/blog.php?nid=38>; dostęp: 09.05.2018).

Badanie GfK: *Przenikanie Internetu do Rosji*. 2018; URL: <https://www.gfk.com/en/insaity/press-release/issledovanie-gfk-proniknovenie-interneta-v-rossii/> (dostęp: 09.05.2018).

(Исследование GfK: Проникновение Интернета в России. 2018; URL: <https://www.gfk.com/ru/insaity/press-release/issledovanie-gfk-proniknovenie-interneta-v-rossii/>; dostęp: 09.05.2018).

Makarova Ewelina, *7 najpopularniejszych mediów społecznościowych w Rosji*// Rival IQ. 2015; URL: <https://www.rivaliq.com/blog/russian-social-media-networks/>; dostęp: 08.05.2018.

(Макарова Е. 7 самых популярных социальных медиа в России// Rival IQ. 2015; URL: <https://www.rivaliq.com/blog/russian-social-media-networks/>; dostęp: 08.05.2018).

Różnica między Facebookiem a W kontakcie (Разница между «Фэйсбук» и «Вконтакте»). 2016; URL: https://thedifference.ru/chem-otlichaetsya-fejsbuk-ot-vkontakte/#h2_2 (dostęp: 09.05.2018).

<https://www.gfk.com/ru/insaity/press-release/issledovanie-gfk-proniknovenie-interneta-v-rossii/> (dostęp: 23.04.2018).

Social media w Rosji (Социальные сети в России), zima 2015-2016. Цифры, тренды, прогнозы; URL: <https://www.shopolog.ru/metodichka/analytics/social-nye-seti-v-rossii-zima-2015-2016-cifry-trendy-prognozy/> (dostęp: 09.05.2018).

Rosyjskie media społecznościowe Yambox – najważniejsze trendy 2016 (Российские социальные медиа – важнейшие тенденции 2016); URL: <https://habr.com/company/yambox/blog/303656/> (dostęp: 26.04.2018).

Internetowa penetracja GfK Rus w Rosji. Wyniki 2017 roku (GfK Rus Проникновение Интернета в России. Итоги 2017 года); URL: <https://www.gfk.com/ru/insaity/press-release/issledovanie-gfk-proniknovenie-interneta-v-rossii/> (dostęp: 14.04.2018).

Anglojęzyczne:

Pathological Internet Use - An Important Comorbidity in Child and Adolescent Psychiatry: Prevalence and Correlation Patterns in a Naturalistic Sample of Adolescent Inpatients. Available from: https://www.researchgate.net/publication/324111748_Pathological_Internet_Use-An_Important_Co-morbidity_in_Child_and_Adolescent_Psychiatry_Prevalence_and_Correlation_Patterns_in_a_Naturalistic_Sample_of_Adolescent_Inpatients (dostęp: 17.04.2018).

Kompetencje ludyczne nauczycieli jako istotny czynnik humanizacji działań edukacyjnych

„Ważne jest by nigdy nie przestać pytać. Ciekawość nie istnieje
bez przyczyny. Wystarczy więc, gdy spróbujemy zrozumieć
choć trochę tej tajemnicy każdego dnia.
Nigdy nie trać świętej ciekawości. Kto nie
potrafi pytać nie potrafi żyć”.

189

Albert Einstein

Tomasz Michalewski¹

Zdaniem Krystyny Duraj-Nowakowej „ważne jest by za doskonałego pedagoga z punktu widzenia jego wartości osobistej, uważa się tego, który w stopniu wysokim nie tylko poznał, ale wciela w życie wiedzę o świecie, podstawowe normy społeczno-moralne i estetyczne, a w nim ideały prawdy, dobra i piękna” (Duraj-Nowakowa 2000, s. 286). Za nauczycieli skutecznych uważa się takich, którzy rozumieją naukowe podstawy nauczania, umieją wyzyskać repertuar najlepszych sposobów nauczania, chętnych i zdolnych do refleksji i rozwiązywania problemów oraz traktujących proces „uczenia się nauczania” jako

¹ **Tomasz Michalewski** – doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Instytucie Nauk Pedagogicznych Uniwersytetu Opolskiego. Jest autorem m.in. 2 prac zwartych oraz ponad 60 artykułów. Główne zainteresowania naukowe obejmują: zagadnienia kultury regionalnej, wychowania regionalnego, kwestii ludyczności i zabawy w dobie społeczeństwa konsumpcyjnego oraz muzyki.

czynność trwająca przez całe życie zawodowe (vide: Arends 1995, s. 57). Ze względu na coraz bardziej złożoną rzeczywistość, współczesny nauczyciel to już nie mentor jak dawniej, lecz doradca i przyjaciel, który pomaga młodzieży dokonać konkretnego i właściwego wyboru w procesie wychowania i nauczania.

Coraz częściej pisze się dziś o kompetencjach nauczyciela-wychowawcy. Rozumienie kompetencji „można sytuować w różnych obszarach znaczeniowych jako podstawę podmiotowego zaangażowania w świat” (Mączkowska 2002, s. 123).

Kompetencje ludyczne nauczycieli

Określeń kompetencji bywa bardzo wiele. Człowiek kompetentny jest zawsze ceniony niezależnie od miejsca i charakteru pracy. W literaturze pedagogicznej funkcjonuje m.in. pogląd Marii Czerepaniak-Walczak, która pojmuje kompetencje jako „wyuczoną umiejętność robienia rzeczy dobrze, sprawności niezbędne do radzenia sobie z problemami, harmonijną kompozycję wiedzy, rozumienie oraz pragnienie” (Czerepaniak-Walczak 1997, s. 87-88). Tak więc kompetencja to harmonijna kompozycja wiedzy, sprawności, rozumienia oraz pragnienia (vide: ibidem, s. 88).

W zawodzie nauczyciela kompetencje rozumiane są jako struktura poznawcza złożona z umiejętności, wiedzy, dyspozycji i postaw niezbędnych dla skutecznej realizacji zadań wynikających z określonej koncepcji edukacyjnej. Można je więc określić jako cechy osobowości: wiedzę, umiejętności i wartości, którymi cechuje się dany nauczyciel, wykonując powierzone mu zadania zawodowe (vide: Sempruch 2013, s. 103).

Omawiając kompetencje nauczycieli, Małgorzata Taraszkiewicz wyróżnia przede wszystkim ich trzy grupy:

1. „Kompetencje merytoryczne, dotyczące zagadnień nauczanego przedmiotu.
2. Kompetencje dydaktyczno-metodyczne, dotyczące warsztatu nauczyciela i ucznia, a więc metod i technik nauczania i uczenia się.
3. Kompetencje wychowawcze, dotyczące różnych sposobów oddziaływania na uczniów” (Taraszkiewicz 2001, s. 175).

Problem kompetencji podejmuje Richard I. Arends, zastanawiając się nad cechami efektywnego nauczyciela. Jego zdaniem nauczyciel kompetentny to ktoś, kto poza gruntowną wiedzą posiada wysokie kwalifikacje pedagogiczne, to znaczy ma opanowane:

1. „władanie zasobem wiedzy, na którym opiera się sztuka nauczania,
2. dysponowanie repertuarem najlepszych sposobów postępowania

- pedagogicznego,
3. wykazywanie postawy i umiejętności niezbędnych do systematycznej refleksji i rozwiązywania problemów,
 4. sztukę uczenia się i nauczania jako procesu ustawicznego” (Arends 1994, s. 36).

Spośród kompetencji wskazanych przez Arendsa zwracają na szczególną uwagę te, które przyczyniają się do refleksyjnego i krytycznego zagłębienia się w samego siebie, spojrzenia na siebie z boku. To cechy niezwykle istotne w tym zawodzie, które pozwalają zweryfikować własne postępowanie.

Oprócz kompetencji nauczycielskich (które mają przecież charakter otwarty), każda osoba związana z tym zawodem, znajdzie zapewne jeszcze inne kompetencje. Jednym z nich, o których warto powiedzieć trochę więcej, są kompetencje ludyczne. Jak je należy rozumieć? Kompetencje ludyczne są to umiejętności, a także predyspozycje do organizacji procesu dydaktycznego i wychowawczego, który ma na celu pogłębić wiedzę i wzbudzić ciekawość osoby nauczanej poprzez zastosowanie w dydaktyce zachowań ludycznych.

Edward Szkoda (2012, s. 139-152), którego należy uznać za autora terminu *kompetencje ludyczne nauczycieli*, bardzo szczegółowo omawia komponenty uczenia poprzez zabawę przydatne w pracy z dziećmi wczesnej edukacji. Badania, które prowadził dotyczyły stosunku nauczycieli przedszkolnych oraz wczesnej edukacji szkolnej do prowadzenia zajęć z dziećmi w formie zabawowej. Wspomniane wyniki składają się do interesujących, choć niepokojących spostrzeżeń. Spośród przebadanych nauczycieli aż 51% z nich deklaruje obojętny lub negatywny stosunek do prowadzenia zajęć z dziećmi w sposób zabawowy. Jest to najprawdopodobniej skutek braku kompetencji w tym zakresie, który powinien skłonić nauczycieli do autorefleksji (vide: Szkoda 2012, s. 146-152)².

191

W świetle licznych przemyśleń wydaje się, że do najważniejszych komponentów kompetencji ludycznych, mogących swym działaniem objąć zróżnicowany wiekowy wachlarz młodzieży można zaliczyć:

- znajomość i umiejętność doboru rodzaju i form zabaw do konkretnych potrzeb edukacyjnych lub innych sytuacji, w których wskazane są te metody stymulowania aktywności
- postrzeganie aktywności ludycznej jako jednego ze skuteczniejszych sposobów diagnozowania dysfunkcji i oddziaływania terapeutycznego
- posiadanie aktualnej wiedzy na temat współczesnych zabaw i dostępnych na rynku zabawek, umiejętność krytycznego ich ocenienia, co ma

2 E. Szkoda szerzej na temat braku kompetencji pisze we wspomnianym artykule na stronach 146-152.

- przyczynić się do pełnienia funkcji eksperta w tej dziedzinie
- znajomość zabaw i zabawek funkcjonujących w przeszłości zarówno dawnych i zapomnianych jak i współczesnych, umiejętność wykonywania własnego projektu zabawek, kreowania sytuacji zabawowych
- umiejętność dostrzegania zagrożeń i zapewnienia bezpieczeństwa podczas zabaw i szeroko rozumianej kultury zabawy w zmieniających się realiach społeczeństwa konsumpcyjnego – „zdrowotność” zabawek, celowość itp.

Zabawa jest atrybutywną właściwością natury ludzkiej, istotną i ściśle powiązaną z nią cechą. Człowiek i zabawa stanowią jedność, a w przypadku dziecka – jedność kreatywną, co oznacza, że dziecko dobrowolnie i z naturalnych skłonności podejmuje zabawę, a ona w dużym stopniu wpływa na jego osobowość.

Wychowanie i nauczanie poprzez zabawę powinno być działaniem zachęcającym do nauki. W tym systemie uczenia – co podkreśla Wanda Hemmerling – występuje synteza zabawy z uczeniem się, która polega na wprowadzeniu do istoty zabawy elementów uczenia się, takich jak antycypacja, czyli oczekiwanie powodzenia, wykrycie problemu, ułożenie planu działania i ocena jego wysiłków. Wszystkie te elementy wpływają pozytywnie na chęć uczenia się, zapamiętywania itp. (vide: Hemmerling 1990, s. 13).

Zabawowe podejście do procesu nauczania wymaga często zweryfikowania i przewartościowania dotychczasowych metod i technik stosowanych przez nauczycieli, podjęcia wysiłku i chęci, a może i zmiany w podejściu do procesu nauczania, co przyniesie niewątpliwe korzyści, a w efekcie postęp w nauczaniu.

O potrzebie „indywidualizowanego sposobu traktowania ucznia” pisało już wiele. Określenie to w praktyce stało się pewnym sloganem, który wszedł do rzeczywistości edukacyjnej jako hasło trudne (aby nie powiedzieć nierealne) do realizacji. Przed dzisiejszą szkołą stoi wiele wyzwań. Jednym z nich jest potrzeba reform i zmian, które mają ją unowocześnić i dostosować do wymogów współczesności. Także nauczyciel musi samodzielnie przejść proces przemiany – wpisany w jego kompetencje – który przyczyni się do uwrażliwienia jego nauczycielskiej duszy i lepszego rozumienia potrzeb swoich wychowanków. Jest to wymóg wewnętrzny, z którego – tak naprawdę – nie rozliczy nauczyciela żaden zapis prawny. Jak piszą Ken Robinson i Lou Aronica tylko tacy nauczyciele „zajmują wyjątkowe i osobiste miejsce w naszym życiu, otwierają dla nas drzwi i pośrednio włączają się w naszą podróż. Pokazują nam kolejne kroki i zachęcają, byśmy je podjęli” (Robinson, Aronica 2012, s. 158).

Trzeba przy tym pamiętać, że nauczyciele uważani są za grupę bardzo silnie utożsamiającą się z rolą zawodową, a w konsekwencji są to osoby, które „kanony oczekiwań społecznych traktują jako nienaruszalne, a ich spełnienie

jest dla nich źródłem satysfakcji” (Kwiatkowska 2008, s. 38).

W połowie dwudziestego wieku amerykański psycholog, Abraham Maslow (1908-1970), w swoich psychologicznych rozważaniach doszedł do interesujących spostrzeżeń i stał się ojcem psychologii humanistycznej. Jego uczeń, Carl Rogers (1902-1987) na podstawie postulatów sformułowanych przez Maslowa stworzył nowy nurt, nawiązujący do koncepcji naturalizmu w rozwoju i wychowaniu człowieka, który przyjął się w amerykańskiej pedagogice i został nazwany edukacją humanistyczną.

Podstawowe założenia psychologii oraz pedagogiki humanistycznej sformułował w swojej pracy Józef Kozielecki (1995, s. 5). Najważniejsze elementy tych założeń to:

- człowiek jest unikalną całością składającą się z dwóch podsystemów, czyli z „ja” (*self*) i organizmu (*organism*)
- podstawową właściwością natury ludzkiej jest rozwój, uwarunkowany nie przez środowisko, lecz przez czynniki wewnętrzne
- główną siłą (motywacją), która decyduje o działaniu człowieka, jest dążenie do samorealizacji, do uaktywnienia potencjalnych szans; przy czym człowieka nie tylko interesuje produkt jego działalności, ile samo przeżycie twórcze
- człowiek jest z natury dobry, a jego działania są konstruktywne i pozytywne. Jeżeli więc osoba działa destruktywnie (np. jest agresywna), to nie dlatego, że posiada taką naturę, lecz dlatego, iż rzeczywistość, w której żyje, blokuje jej pozytywne działania
- zachowanie ludzi uwarunkowane jest przez teraźniejszość, przez aktualne przeżycia i doświadczenia, przez to, co dzieje się tu i teraz. To, jak w danym momencie człowiek postrzega siebie i otaczający go świat, decyduje o przebiegu procesu samorealizacji (Kozielecki 1995).

193

Postulaty w ujęciu humanistycznym zakładają dużą swobodę względem jednostki poddającej się procesowi edukacji i wymagają gruntownej przebudowy dotychczasowego systemu edukacji, aby zaistnieć. „Szkoła marzeń”, do której z entuzjazmem idzie każdy pierwszoklasista to szkoła, w której nie ma klas i ławek w tradycyjnym rozumieniu, nie ma metod podających i sztywno określonego programu nauczania, nie ma ocen... Mając to wszystko na uwadze, można wyobrazić sobie szkołę jako miejsce przyjazne dla każdego, podzielone na sekcje i koordynatorów, gdzie każdy uczeń sam wybiera kierunek zgodny z jego „wewnętrznym ja”, którym chce podążać, zdając się na własną intuicję.

Ze względu na zmieniający się świat społeczny, nauczyciel początku XXI wieku musi być otwarty na przemiany zachodzące w różnych sferach życia, musi myśleć innowacyjnie i alternatywnie. Specyfika tego zawodu wymaga

od nauczycieli wielu umiejętności organizacyjnych oraz metodycznych. Natomiast zawód współczesnego nauczyciela sprowadzono – zdaniem Bogusława Śliwerskiego – „do wypełniania jego strony formalnej, czyli wypełniania dokumentów, procedur, troszczenia się o to, co myślą o nim przełożeni. Na plan dalszy zeszło to, co od wieków stanowiło istotę nauczycielstwa: pasja, misja, powołanie, troska o rozwój uczniów, rozbudzanie w nich pasji, pomoc w kreowaniu tożsamości itp.” (Śliwerski 2015, s. 81).

Podopiecznymi nauczyciela są uczniowie, którzy mogą pochodzić z różnych klas i być w różnym wieku i mogą też być ekspertami w danej dziedzinie. W wielu krajach, np. w Ameryce czy w Szwecji, system taki w mniejszym lub większym stopniu przynosi pozytywne efekty w procesie nauczania. System oceniania w tych szkołach jest rozwiązywany za pomocą systemu punktowego. Uczeń musi zdobyć wymaganą ilość punktów z określonych przedmiotów w danym roku szkolnym, aby uzyskać promocję do następnej klasy.

Opinia studentów na temat kompetencji ludycznych nauczycieli

194

Badania na potrzeby niniejszego artykułu zostały przeprowadzone dwukrotnie. Pierwszy raz w maju 2015 roku, drugi – w maju 2018 wśród studentów specjalności pedagogicznych studiów stacjonarnych drugiego stopnia Uniwersytetu Opolskiego. Za pierwszym razem udział w badaniach wzięło 100 osób, zaś za drugim razem 107 osób. Zastosowaną w badaniach metodą był sondaż diagnostyczny, a techniką wywiad kwestionariuszowy. Celem badań było określenie rozumienia pojęć z zakresu kompetencji ludycznych przez studentów specjalności pedagogicznych, ustalenie, jakie funkcje zabawy według studentów są najistotniejsze, a także zweryfikowanie ich wiedzy na temat humanizmu w edukacji oraz porównanie wiedzy i świadomości „ludycznej” studentów na przestrzeni trzech lat.

Tabela 1. Rozumienie pojęcia kompetencji ludycznych wśród studentów

ROZUMIENIE POJĘCIA:	LICZBA WSKAZAŃ W 2015 ROKU		LICZBA WSKAZAŃ W 2018 ROKU	
	100	%	107	%
Prawidłowe	24	24	13	12,1
Częściowe	20	20	8	7,4
Błędne	56	56	86	80,3

Źródło: opracowanie własne.

Przygotowując warsztat badawczy głównym zamiarem było sprawdzenie, jak badana grupa poradzi sobie ze rozumieniem pojęcia kompetencji ludycznych. Kluczowe stało się zwrócenie uwagi na aspekt zabawowy pojęcia – co powinno stanowić punkt wyjściowy do ukształtowania pełniejszej definicji związanej z kompetencjami nauczyciela, a więc posiadaniem takich predyspozycji i umiejętności, dzięki którym podmiot (uczeń) z zaciekawieniem uczestniczy w procesie dydaktycznym i wychowawczym (poprzez zabawę). Mając na uwadze ogromne rozbieżności w odpowiedziach studentów przyjęto, iż zwrócenie uwagi na zabawowy charakter pojęcia zostało uznane za częściową odpowiedź, zaś dodatkowe podjęcie próby wyszczególnienia kompetencji nauczyciela było uznane za odpowiedź prawidłową. Pozostałe odpowiedzi stanowiły błędny obraz omawianego zagadnienia.

Jak wynika z powyższego zestawienia, w 2015 roku zaledwie 24% badanych osób prawidłowo zdefiniowało to pojęcie; 20% przebadanych osób próbowało odpowiedzieć na to pytanie, podając w odpowiedziach częściowe rozumienie pojęcia kompetencji i ludyzmu, zaś 56% osób wykazało się zupełnym brakiem znajomości pojęć.

Po wznowieniu drugiego etapu badań w 2018 roku wyniki jeszcze bardziej zatrażają, gdyż 12% respondentów umiało w sposób wyczerpujący i właściwy odpowiedzieć na zadane pytanie, natomiast 7% odpowiedzi wskazywało na poprawny tok myślenia, jednak niedokończony. Reasumując: 19% odpowiedzi ujawnia wiedzę studentów w tym zakresie i stawia pozostałą część badanych osób w niezbyt pochlebnym położeniu, gdyż aż 81% przebadanych studentów zupełnie nie wie, czym są kompetencje ludyczne. Bardzo często w odpowiedziach nawiązywano do kultury i edukacji regionalnej, ludowej. Być może powodem było skojarzenie pojęcia ludyzmu z czymś o charakterze ludowym. Aż trudno uwierzyć, aby studenci drugiego stopnia kierunków edukacyjnych tak mało mieli do powiedzenia w kwestii wykorzystania kompetencji ludycznych w swojej przyszłej pracy z dziećmi. Rzeczą niemożliwą jest, aby na tym etapie studiów badani nie zetknęli się z terminologią kompetencje czy ludyzm.

Kompetencje nabywamy już w toku studiów, jednak przybierają one na wartości w momencie rozpoczęcia pracy. Wówczas okazuje się, że wiedza zdobyta podczas studiowania niekiedy odbiega od tego, co jest potrzebne, aby dobrze pracować. Nabywane są wówczas nowe kompetencje, które powinny wzrastać wraz ze stażem pracy. Solidne podstawy teoretyczne zdobyte w trakcie studiowania są niezbędnym fundamentem na przyszłość. Studiowanie jest jednym z bardziej twórczych, wolnych od szkolnego rygoru momentów edukacyjnych. Student ma możliwość w sposób samodzielny kierować swoim rozwojem. Samodzielność studiowania jest przejawem zaciekawienia tematem i twórczego podejścia do zdobywania wiedzy, a w przyszłości także do

wykonywania zawodu. Warto zatem skoncentrować uwagę na wypracowaniu wśród studentów kierunków pedagogicznych samodzielności w kierowaniu procesem uczenia się.

Opinia studentów na temat funkcji edukacyjnych zabawy

Kolejnym zagadnieniem poddanym analizie była wiedza badanej grupy na temat najistotniejszej funkcji zabawy w edukacji dziecka. Zabawa pełni funkcje indywidualne jak i społeczne. Ma dużą wartość dla całościowego rozwoju dziecka, co przejawia się w takich aspektach jak: rozwój fizyczny, stymulowanie twórczości, uczenie się poprzez zabawę, pobudzanie aktywności, uczenie się życia w społeczności, uczenie się norm moralnych – to tylko niektóre funkcje oddziałujące na dziecko podczas zabawy. Dodatkowo zabawa staje się czymś więcej, gdyż oddziałuje na wnętrze dziecka, jak również wnętrze dziecka oddziałuje na zabawę, zatem uwalnia stłumione napięcia emocjonalne. Jest więc nieocenionym narzędziem pracy nauczyciela, dającym możliwość przeprowadzania na bieżąco obserwacji i diagnozy, co prowadzić powinno do lepszego poznania potrzeb dziecka i wykorzystania tej wiedzy w pracy pedagogicznej. Także dla rodzica obserwacja zabawy może być odpowiedzią na wiele pytań dotyczących prawidłowości rozwoju dziecka, a także sposobem na „wejście w świat dziecka”.

Zadając pytanie dotyczące funkcji zabawy można było się spodziewać, iż w badanych grupach podanych zostanie wiele słusznych odpowiedzi. Przyswiecały temu dwa cele: uświadomienie studentom, iż roli zabawy nie da się przecenić, gdyż pojawienie się jej w życiu dziecka jest konieczne. Drugim celem było odszukanie tych funkcji, które zostały najczęściej wymienione, aby ukazać, iż w zależności od potrzeb grupy lub jednostki funkcje mogą stawać się mniej lub bardziej ważne.

Tabela 2. Funkcje zabawy w edukacji dziecka według studentów

KATEGORIE ODPOWIEDZI:	LICZBA WSKAZAŃ W 2015 ROKU	%	LICZBA WSKAZAŃ W 2018 ROKU	%
funkcja dydaktyczna	74	74,0	55	51,4
funkcja odpowiadająca za wszechstronny rozwój	40	40	45	42,0
funkcja rozrywkowa	34	34	23	20,5
funkcja poznawcza	32	32	52	48,5

funkcja społeczniajająca	28	28	65	60,7
funkcja terapeutyczna	22	22	22	20,5
rozwijanie kreatywności	14	14	20	18,6
funkcja wychowawcza	12	12	22	20,5
wyzwalanie aktywności	8	8	7	6,5
pobudzanie wyobraźni	6	6	17	15,8
funkcja diagnostyczna	6	6	2	1,8
funkcja korygująca	4	4	2	1,8
funkcja relaksacyjna	-	-	25	23,3

Respondenci mieli prawo wielokrotnego wyboru kategorii odpowiedzi.

Źródło: badania własne.

Z uzyskanego materiału wynika, iż adepci studiów pedagogicznych w ciągu trzech lat nieco zmienili swoje nastawienie do zabawy. Jeszcze w 2015 roku najczęściej wskazywana była funkcja dydaktyczna (aż 74% badanych osób zaznaczyło tę funkcję zabawy jako najważniejszą). Zaznaczenie przez studentów właśnie tej funkcji wskazywało, iż w ich opiniach zabawa ma znaczące i uzasadnione miejsce w procesie edukacyjnym – a więc powinna wspomagać proces edukacyjny. Ciekawym spostrzeżeniem było to, że zaledwie 6% osób wskazało funkcję diagnostyczną, a 4% funkcję korygującą zabawy. Są to w pedagogice istotne zagadnienia, gdyż właśnie wykorzystanie zabawy w procesie dydaktycznym ma na celu – obok wspomagania nauczania – diagnozowanie i korygowanie dysfunkcji dostrzeżonych przez kompetentnego nauczyciela w toku swobodnej lub kierowanej zabawy.

Po przeanalizowaniu wyników badań tegorocznych (2018 rok) można dojść do wniosku, iż studenci mają inne zdanie w porównaniu ze studentami sprzed trzech lat. I tak 60% respondentów biorących udział w badaniach, prowadzonych w 2018 roku wskazało na funkcję społecznąjającą jako najistotniejszą w procesie edukacyjnym. Niewątpliwie wysokie wartościowanie tej funkcji wskazuje – zresztą uzasadnione, zapotrzebowanie na społecznianie i integrowanie się grupy poprzez zabawę. Zjawisko niedostosowania społecznego, problemy emocjonalne, w tym coraz częściej występująca niedojrzałość emocjonalna i agresja, a także poczucie osamotnienia jednostki, to tylko

niektóre przeszkody, z którymi spotykają się nauczyciele już na pierwszym etapie edukacji przedszkolnej.

Zabawa w szkole czy w przedszkolu niewątpliwie uczy. Wiedzą to studenci, jak wynika z danych zawartych w tabeli nr 2. Jednak postawienie akcentu na problem uspołecznienia za pomocą zabawy jest wyzwaniem dla nauczyciela. Zabawa ma nie tylko uczyć czy dawać upust negatywnym emocjom, ale również integrować grupę tak, aby każdy odnalazł swoje miejsce i poczuł się potrzebny. Za tymi wymogami powinien stać wnikliwy nauczyciel, który zna potrzeby swojej grupy, obserwując – diagnozuje, diagnozując – koryguje niepożądane zachowania. Powinien widzieć sytuacje oczywiste, umieć w razie potrzeby reagować na kwestie nie zawsze akceptowane społecznie. Każda jednostka należąca do grupy jest ważna i ma wpływ na pozostałych. Poprawne poprowadzenie grupy polegać ma na wyposażeniu jej w umiejętność samodzielnego korygowania błędów przez ucznia i zażegnania wybuchających konfliktów. Nauczyciel powinien ingerować w społeczność uczniowskiej jedynie wtedy, gdy sytuacja staje się zbyt napięta. Wskazane natomiast jest, by z grupą omawiał wszelkie zaistniałe sytuacje i stosował rozmaite twórcze metody pracy w celu rozwiązania różnorodnych problemów.

198

Zabawa kryje w sobie duży potencjał możliwości w pracy nauczyciela. Dobrze by było, aby nauczyciele traktowali zabawę z szacunkiem. Sami powinni przejawiać wysoki stopień zachowań ludycznych, gdyż ułatwi to im stawianie się twórczymi nauczycielami i w ten sposób nabędą kompetencje, które ułatwia im pracę.

Podmiotowe traktowanie ucznia

Problematyka zachowań ludycznych kieruje uwagę m.in. wielu filozofów na kwestię jednostki ludzkiej jako podmiotu zabawy oraz roli odgrywanej przez nią w procesie wychowania. David Hume zwracał uwagę na fakt, że dziecko – jako podmiot aktywności zabawowej – poznaje właściwości przedmiotów otoczenia, obserwując rozmaite skutki wynikające z własnego działania. Umysł dziecięcy wprowadza bowiem określone wnioski nie za pomocą złożonego procesu i argumentowania czy też rozumowania, lecz na drodze naocznego uchwycenia wyraźnych relacji zachodzących między zjawiskami otaczającej rzeczywistości (Hume 2001, s. 43). Zaś George Berkeley zauważa, że „wielka i wielostronna praca wytwarzania idei oderwanych będzie bez wątpienia zadaniem zbyt ciężkim dla wieku młodzieńczego. Nie jest to trudną rzeczą wyobrazić sobie, że dwoje dzieci nie może pogwarzyć ze sobą (...) o grzechotkach i innych drobnych zabawkach, dopóki pierwiej nie (...) wytworzą idei ogólnych, przyłączając je do każdego imienia pospolitego, którego używają w rozmowie” (Berkeley 2003, s. 15). Arthur Schopenhauer

natomiast postuluje, aby zapoznawać dzieci stopniowo głównie z realnymi rzeczami oraz stosunkami ludzkimi. To właśnie uczestnictwo w zabawie pozwala „wprowadzić je w czyste ujęcie rzeczywistości i doprowadzić do tego, żeby czerpały swoje pojęcia bezpośrednio z rzeczywistego świata i kształtowały je stosownie do niego, a nie brały skądinąd, z książek, bajek lub cudzych słów i nie podchodziły potem z takimi pojęciami do rzeczywistości” (Schopenhauer 2004, s. 530).

Ukazanie filozoficznego kierunku edukacji i przywołanie pojęcia humanizmu stanowić miało sprowokowanie badanej grupy studentów do podjęcia dialogu w sprawie podmiotowości w procesie edukacyjnym, podmiotowości, o którą walka toczy się i będzie się toczyła jeszcze przez wiele lat.

Tabela 3. Pojęcie humanizmu w edukacji w rozumieniu badanych studentów

ROZUMIENIE POJĘCIA:	LICZBA WSKAZAŃ W 2015 ROKU	%	LICZBA WSKAZAŃ W 2018 ROKU	%
Postrzeganie dziecka jako indywidualnej osoby	16	16	20	18,6
Uczeń jako podmiot, który należy szanować	14	14	25	23,3
Dążenie do wszechstronnego rozwoju ucznia	7	7	20	18,6
Troska o zaspokojenie potrzeb dziecka	7	7	3	2,8
Kierowanie się empatią przez nauczyciela	5	5	4	3,7
Akceptowanie odmienności dziecka	5	5	5	4,6
Brak odpowiedzi	24	24	25	23,3
Odpowiedzi błędne	22	22	5	4,6

Źródło: badania własne.

Z udzielonych odpowiedzi respondentów wynika, iż w 2015 roku stan wiedzy studentów na temat pojęcia humanizmu był znacznie niższy niż obecnie. Wówczas 46% osób nie udzieliło żadnych odpowiedzi lub odpowiedzi były błędne. Jednak 54% badanych orientowała się w zagadnieniach, słusznie kojarząc humanizm w edukacji z pojęciem indywidualnego podejścia i podmiotowego traktowania uczniów. Trudno zrozumieć brak lub błędne odpowiedzi studentów na ten temat, gdyż zagadnienia te szeroko omawiane są w toku studiów.

W maju 2018 roku przeprowadzone zostały identyczne badania (studenci studiów II stopnia, próba badawcza jak poprzednio). Ze zgromadzonego materiału wynika, że 28% badanych nie potrafiło poprawnie odpowiedzieć

na postawione pytanie lub w ogóle nie udzieliło odpowiedzi. Wśród błędnych odpowiedzi zaskakują takie, które trudno jakkolwiek skomentować: przekazywanie wiedzy odnośnie języka; współpraca z innymi czy na przykład ogólnikowe stwierdzenie, iż humanizm to przeciwieństwo nauk ścisłych. Po przeprowadzonych badaniach w 2015 roku można było dojść do wniosku, że studenci kierunków edukacyjnych bardzo późno zaczynają myśleć o wykonywaniu zawodu.

Analiza zebranego materiału prowadzi do konkluzji, iż w porównaniu z badaniami z 2015 roku studenci studiujący w 2018 roku mają większą orientację w omawianych zagadnieniach, a ich uwagi i spostrzeżenia są sensowne, co ostatecznie napawa optymizmem i nadzieją. Wśród odpowiedzi szczególną uwagę zwracają następujące przekonania: *humanizm w edukacji jest poszanowaniem indywidualnych potrzeb dziecka, podmiotowym traktowaniem uczniów i wydobywaniem talentów; jest ukierunkowaniem na drugiego człowieka i troską o jego rozwój; jest cechą dobrego nauczyciela działającego w sposób empatyczny, bezinteresowny i uczciwy.*

200

Dość górnolotne sformułowania zaproponowane przez badaną grupę oddają pewną wizję stanu idealnego i właśnie etap studiowania powinien stwarzać warunki do samodzielnego konstruowania w umyśle studenta „stanów idealnych”, do których realizacji się dąży, rozpoczynając pracę zawodową.

Szkoła jutra wcale nie musi być marzeniem niedoścignionym. Trzeba tylko jasno postawić postulaty, m.in. spojrzeć na pomysły innych państw, w których podejście humanistyczne zostało zastosowane i szeroko wcielone w życie. Przygotowanie dziecka do intensywnej i wytężonej nauki jest procesem, którego nie wolno na siłę przyspieszać.

Wydaje się jednak, że programy edukacyjne oferowane dzieciom w przedszkolach i szkołach są zbyt przeciążone. Dzieci na początkowym etapie edukacji korzystają z bogatych programów edukacyjnych – dzięki czemu zdobywają różnorodną wiedzę o swoim środowisku i o świecie. Jednak pozostaje zbyt mało czasu na podmiotowe traktowanie dziecka, nie uwzględniając tego, że dla dziecka najlepszym sposobem poznawania wiedzy o samym sobie i o świecie jest zabawa.

Zakończenie

Zabawa w procesie wychowywania i kształtowania osobowości, jest potrzebna i zawsze aktualna, chociaż może szczególnie ważna w dzisiejszej rzeczywistości edukacyjnej. Dziecko przychodzi do tej rzeczywistości z miejsca (dom, przedszkole), w którym główną jego aktywnością była zabawa. Dla szkoły najważniejszym jest proces nauczania, natomiast zabawa często bywa zajęciem marginalnym. Takie zderzenie z rzeczywistością budzi często w dziecku lęk

i zniechęcenie do nauki. Czyż nie jest tak, że dziecko idąc do szkoły pełne jest entuzjazmu i zapału do nauki, a w toku edukacji zapał często ten gubi? Wszelkie zabiegi ludyczne dotyczące wychowania i rozwoju dziecka powinny zawsze uwzględniać wymogi i założenia psychologii, szczególnie rozwojowej i wychowawczej. Warto jednak stale pamiętać, że zabawy w okresie dzieciństwa odgrywają ważną rolę socjalizacyjną, na co zwracają uwagę psycholodzy i pedagodzy.

Byłoby rzeczą idealną, aby udało się szczęśliwie połączyć czynności zabawowe z elementami procesu dydaktycznego. Byłaby wówczas szansa, że dziecko, które w szkole poczuje się bezpieczne, szczęśliwe i akceptowane, przełoży radość płynącą z zabawy na chęć do nauki, która stanie się bardziej przyjemna. Na koniec należy podkreślić, iż kompetencje ludyczne nauczycieli, zwłaszcza na szczeblu podstawowego procesu edukacyjnego, mogą być szansą uniknięcia niepowodzeń szkolnych doświadczanych przez wielu uczniów. Uważam, że podjęty temat, z uwagi na jego aktualność i znaczenie, wymaga dalszych pogłębionych studiów. W niniejszym szkicu starałem się jedynie zasygnalizować wybrane kwestie.

Ludicrous Competence of Teachers as a Crucial Factor in Making Educational Activity More Human

Tomasz Michalewski

There was a sociological probe conducted among pedagogy students of Opole University with the aim of finding the level of ludic competencies of teachers. There was also an attempt to determine what functions of play are, according to students, the most important and determining their level of knowledge on the humanism in education.

In conclusion there was established, that students rather do not see themselves as future teachers.

It is only in the last years of university education that they choose the type of employment they want to enter into after completion of studies.

It is without any doubts a signal for academic teachers to make the students more sensitive to the requirements of their future profession, especially that they have a socially important mission to fulfill: to transfer to the next generation the body of knowledge, life wisdom and attitudes.

Key words: ludic competencies, teacher, humanism in education.

Bibliografia:

Arends Richard, *Uczymy się nauczać*, tł. Krzysztof Kruszewski, WSiP, Warszawa 1994.

Berkeley George, *Rzecz o zasadach poznania ludzkiego*, przeł. Feliks Jezierski, Wydawnictwo De Agostini, Ediciones Altaya Polska, Warszawa 2003.

Contemporary Homo Ludens, ed. H. Mielicka-Pawłowska, Cambridge 2016.

Czerepaniak-Walczak Maria, *Aspekty i źródła profesjonalnej refleksji nauczyciela*, „Edytor”, Toruń 1997.

Duraj-Nowakowa Krystyna, *Systemologiczne inspiracje pedeutologii*, „Impuls”, Kraków 2000.

Hemmerling Wanda, *Zabawa w nauczaniu początkowym*, WSiP, Warszawa 1990.

Kozielecki Józef, *Koncepcje psychologiczne człowieka*, Żak, Warszawa 1995.

Kwiatkowska Henryka, *Pedeutologia*, WAiP, Warszawa 2008.

Hume David, *Badania dotyczące rozumu ludzkiego*, przeł. Jan Łukasiewicz, Kazimierz Twardowski, Warszawa 2001.

Mączkowska Astrid, *Od świadomości nauczyciela do konstrukcji świata społecznego. Nauczycielskie kompetencje wymagań dydaktycznych a problem rekonstrukcyjnej kompetencji ucznia*, „Impuls”, Kraków 2002.

Schopenhauer Arthur, *O wychowaniu*, [w:] idem, *W poszukiwaniu mądrości życia. Parerga i paralipomena. Drobne pisma filozoficzne*, przeł. Jan Garewicz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Kęty 2004.

Strykowski Waław, Strykowska Justyna, Pielachowski Józef, *Kompetencje nauczyciela szkoły współczesnej*, Wydawnictwo eMPI2, Poznań 2003.

Śliwerski Bogusław, *Nauczyciel w gorsecie MENSkich regulacji*, [w:] *Uczłowieczyć komunikację. Nauczyciel wobec ucznia w przestrzeni szkolnej*, pod red. Henryki Kwiatkowskiej, „Impuls”, Kraków 2015, s. 57-81.

Szempruch Jolanta, *Pedeutologia. Studium teoretyczno-pragmatyczne*, „Impuls”, Kraków 2013.

Szkoda Edward, *Kompetencje ludyczne nauczycieli wczesnej edukacji w ich samoocenie*, [w:] *Kultura zabawy*, pod red. Tadeusza Palecznego, Ryszarda Kantora, Magdaleny Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 139-152.

Robinson Ken, Aronica Lou, *Uchwycić żywioł. O tym, jak znalezienie pasji zmienia wszystko*, tłumacz Aleksander Baj, Wydawnictwo DAS Polska Jolanta Baj, Element, Kraków 2012.

Taraszkiewicz Małgorzata, *Jak uczyć jeszcze lepiej! Szkoła pełna ludzi*, Wydawnictwo ARKA, Poznań 2001.

Traditional Game: Teacher's Psychological Readiness to Use Game in Inclusive Education¹

Elena Reprintseva ²

203

Inclusive education involves changing not only the environment of the kindergarten, the school, the creative studio, but also the pedagogical process itself, the mechanisms for its implementation and support.

One of the most adapted tools for inclusive education is the traditional folk game that facilitates the integration of a child with special needs into the group of ordinary children and at the same time helps him to interact with peers who have difficulties in development.

Traditional game is an effective mean for the socialization of a child with special needs. It includes some socially-controlled processes of an aimed influence oriented on the development of personality, implementation of knowledge, norms particular for the social group of people, nation and etc. As well as it can be an uncontrolled and spontaneous process, making an impact on personality formation. In the process of game the culture of communication and behaviour, brought up in children out of the game are observed. At the same time, traditional game in its humanistic contest

¹ Translation into English of Maria Reprintseva.

² **Elena Reprintseva** – professor, doctor of pedagogy, Kursk State University. Author of more than 255 scientific works on the problem of children's games and game culture.

contributes the sympathy and cohesion development of ordinary children towards their peers with special needs.

This identification of gaming and real actions helps to shape the moral direction of children's behavior. Nevertheless, the beginning of joint games does not mean that their participants will immediately begin to treat each other with benevolence. The teacher's task is to awake through the gaming activity feelings of empathy, mutual respect and satisfaction from the fact that all members of the team/group show concern to each other, and in particular to the peers with special needs.

Pedagogical Potential of Traditional Game in Inclusive Education

A significant part of teachers consider games as a universal means of teaching. Correctly organized system of mobile games with addition of some traditional games can strength the body as well as develop mental health and logical thinking of a child.

204 The main idea of using traditional game in inclusive education is the possibility to learn and develop in cooperation, which takes place in different forms: group, one-to-one, team. Team work is oriented to looking for some common aims and success, which can be obtained finally as a result of an attentive work of each member of a group, however, only in the case of a constant collaboration with all other members.

The teaching based on the method of game collaboration based on the following conditions:

- the award can be obtained only one for all the group (the total sum of score), the form of group encouraging;
- personal responsibility in a game process is that the win and the misfortune of the group depends on each member of it;
- equal opportunities of participants mean that each of them is able to influence the course of the game, improving their own result.

The use of traditional games in the educational process of an inclusive school/class allows children with special needs to demonstrate a higher level of social interaction with their healthy peers. It becomes more obvious if teachers support game technology in the case of socialization of children with special needs.

Traditional games make social adaptation of children with special needs faster, which can be obtained by implementation of this technology in some small groups. Gradually, ordinary children start to understand that they have a lot in common with children with special needs. Moreover, the implementation of traditional games in inclusive education raises up the social

competence and skills of communication of children with special needs, because in the process of game activity they have more chances to interact with ordinary children who have a certain model of behaviour, particular to a certain age.

One of a powerful tool of a social education in inclusive environment out of educational process is mainstreaming – the programs of group leisure activities for children with special needs together with ordinary children. The use of game technologies in such programs (traditional games in particular) make the most comfort environment for communication and development of such important qualities as: independence, awareness, self-control, adaptive spacing, adequacy of emotional reaction, sympathy and empathy.

Studying the nature and the content of the traditional game, scientist note that thanks to folk wisdom, games in which children (despite their deviations in development) realize their interest and needs, establish friendly contact with peers, were invented (for example playing a round dance, where everyone is accepted).

Poorly sighted children can participate in games where according the rules it is necessary to tie or close their eyes, for example, hide and seek, blind man's buffets, "Pot", "Without salt salt", "Strokach" and others. Children with underdevelopment of the musculoskeletal system can become participants in such popular amusements as "Lame Fox", "Fight of Cocks", a lamb on one leg, blind man's feet on one leg. These and other traditional games are aimed at developing tactile sensations, hearing, coordination of movements, communication, formation of joint action skills, etc. They do not exacerbate the discomfort of a child with special needs, but on the contrary, awaken the potential and perform a compensatory function.

In many games, the use of counters is used to select the guide, the memorization of which increases the volume of auditory memory, develops the ability to hold and reproduce the rhymed text, to accompany it in coordinated movements. Traditional games involve a child with special needs for the culture, history and traditions of the society in which he lives, and in ordinary children form a tolerant attitude towards peers with special needs.

The Results of the Study of the Psychological Readiness of Teachers to Using the Potential of Traditional Game in Inclusive Education

In this context, it is very important to analyze the results of a pilot study conducted by the author in 2013 and in 2018 aimed at revealing the dynamics of the psychological readiness of the teachers of schools in the Kursk, Belgorod, Voronezh and Oryol regions to implement the traditional game in inclusive education.

According to the data obtained by the author of the article in 2013, only 9% of the teachers in the schools in these regions of the Central region of Russia³ adequately treated children with special educational needs, communication with them did not cause them emotional stress; in their daily practice, traditional play was an obligatory pedagogical tool. In 2018, their number increased to 70%. More than 25% of teachers in 2013 understood and accepted children with special needs, but could not overcome the barriers in establishing contact with them, choose methods and technologies adequate for their abilities to organize educational activities.

In their pedagogical activities, the traditional game was not the rule, but most likely an exception to the rules. They did not see in it a universal pedagogical tool and a tool for teaching, developing and socializing children with special educational needs.

The organization of educational work with these teachers, the active inclusion of a large part of them in the organization of leisure activities for children with disabilities and special needs, and the use in this work of a wide range of diverse traditional games, served to reduce the number of teachers experiencing emotional discomfort and problems in dealing with this category of children. Their number decreased more than threefold and was only 8%.

Strong rejection of children with special needs in 2013 showed 24% of teachers, displaying indifference towards them, believing that they need not only special conditions, but also special educational organizations, and the included training increases both their load and the list professional duties, exceeding their job descriptions. Systematic work on psychological counseling of this part of teachers, organized in the institutes of continuing education in the Kursk, Belgorod, Voronezh and Orel regions, and psychological and pedagogical education allowed a significant part of these respondents to change their position, which is confirmed by the data obtained in 2018. The number of teachers occupying an indifferent attitude towards children with disabilities and special needs decreased four-fold and amounted to only 6%.

If in 2013 30% of teachers were at a loss because of their lack of psychological readiness to implement inclusive education with the use of traditional games, in 2018 their number fell five times and was less than 7%. Such dynamics became real due to the recognition by a significant part of teachers of the rationality of the included education of children with disabilities and special educational needs, the active inclusion in the process of education and upbringing of a traditional game that has a powerful socializing, developing, teaching and corrective potential. Among the respondents in 2013 and 2018

³ In 2013 and in 2018, the survey involved teachers from schools in the Kursk, Belgorod, Voronezh and Orel regions. The total number of 700 people.

there were also those who found it difficult to assess their willingness to work with children with special educational needs. Both the first and second sections gave the same results - about 8%.

And today these teachers can not adequately assess neither their psychological readiness to work with this category of children nor their attitudes towards them, nor assess the role and place of traditional play in inclusive education.

The comparative analysis of the data obtained by the author of the article showed that the number of teachers ignoring both the problems of educational inclusion of children with special needs and disabilities and the possibility of traditional games in inclusive education decreased from 4% in 2013 to 1% in 2018.

The Examples of Traditional Games of the Central Region of Russia that Can Be Used in Inclusive Education⁴

“Bez soli sol” ([bez sol’i sol’] Without salt, salt) (Kursk region). The game involved a large number of players. According to the count, two guides are selected, which sit on the ground opposite each other, touching the soles of their feet. The eyes of the locks are tied with tight kerchiefs. All the rest are players in the field. Going alternately from one side to the leading, the field players shout: “Without salt!” - and freely jump over their legs. On the way back, the players shout: “Salt!” - and again they try to jump over the legs of the leading. The task of those who lead is to catch someone. If this succeeds, then players change. The one who is caught sits down in the place of the one who caught him (Reprintceva, Gorokhovskaya, Iljynskaya, Lakhin, Tarasova 2011, p. 9).

207

In the process of this game, auditory perception and concentration of skills develops, coordination of auditory and motor analyzers, arbitrary behavior is carried out. Children learn to evaluate the distance to the object by ear and monitor movements. If the game is organized for visually impaired children, then for orientation in space and to avoid injuries, we suggest using a “stretched filament” technique. Two sighted participants pull the thread on either side of the guide, which, in turn, does not extend the legs towards each other, but occupy the usual position in the chair. Hard-of-hearing players can distribute sounded toys (beepers, ratchets, tambourines, etc.), the sound of

4 Here are the games collected by Elena Reprintseva, the author of the article and the scientists exploring the pedagogical potential of traditional games: Irina Gorokhovskaya, Irina Iljynskaya, Ruslan Lakhin, Olga Tarasova.



1. Children playing in the game “Without salt, salt” [“Bez soli sol” - bez sol’i sol’], Kursk region (photograph by Ivan Grach).

208 which will precede jumping over the legs of the leading. If the game needs to complicate the rules, then the role of leading can be performed by visually impaired players. Sitting on the floor (on the ground) facing each other, they try to pose overlooked players jumping over their feet. In turn, the latter should take into account that in visually impaired children the auditory perception is aggravated and any rustle they will perceive as an attempt to make a jump.

“Boltun” ([bɔltun] The Chatterbox) (Vologda region). The game is conducted under musical accompaniment. All participants sit on benches. The driver walks in a circle, approaches one of the participants, stomps his foot in front of him, inviting him to follow him. The invited participant goes for the leading (ibid, p. 11).

After passing the circle, the guide invites the next participant, also stamping his foot in front of him. After that, the movement in a circle goes to the other side of the first invited, who by analogy chooses the next one, and the players start moving in the opposite direction. The last participant is standing in front, now he invites the game. Thus a “chain” is formed, which moves one way and the other. The set of players continues until the music is played. The one who is responsible for it (accordionist, balalaika player, etc.), makes sure that the participants have an odd number, and then stops playing. In doing so, they must form pairs. Left without a pair - “talker”. As punishment for sluggishness, he is given some task, after which he again starts the game.

This game is preceded by a complex multi-step instruction that each child should keep in mind, and presupposes an activity based on various analyzers.

The game has the greatest value for solving the corrective-developing tasks in working with children with disabilities of the musculoskeletal system and allows them to develop coordination of movements, the ability to navigate in space, voluntary attention, observation, quick reaction, promotes the upbringing of will, endurance, discipline. In addition, the memory of the players is developed, the ability to follow the planned plan is formed, to control oneself and the friends.

For children with hearing impairments, instead of stomping with a foot, one can use a touch to the shoulder, and instead of music (for hard of hearing children) - a gesture accompaniment. If among the participants there is a child with visual impairment, then the teacher will help him find a pair.

Task "talker" allows you to take an individual approach to the players and take into account the developmental features, as well as the potential capabilities of each participant. Thus, a player with hearing impairment can be asked to complete a task to compose a word from certain letters, a child with a visual impairment - to guess the shape of the object in the „magic bag”, sing the song verse, etc.

“Gorshok” ([gɔrʃɔk] “Pot”) (Kursk region). On an even and open place upside down put a pot under which - gifts for a lucky player. About twenty paces from the pot is one of the players. The participant should measure the distance to the pots by steps, go back and face him. Then the player is tied up and given a stick: the task is to reach the pot blindfolded and break it. Before moving, the player must turn around himself three times. Having reached, in his opinion, goals, the player stops, strikes with a stick three times and removes the bandage; If the blows were successful, the player receives gifts lying under the pot.

209



2. Children playing in the game ["Gorshok" gɔrʃɔk - "Pot"], Kursk region (photograph by Ivan Grach).

When you rotate around you, the player easily loses orientation and, as a result, strikes hard on the ground far away from the pot. Each participant can use various means to avoid getting off the desired trajectory. All is permitted, except for the weakening of the bandage. The pot is so rarely broken that a popular rooster was sometimes placed under the people (ibid, p. 25).

Gifts under the pot-an incentive to participate in the game, the possibility of creating an atmosphere of enthusiasm, a positive emotional mood, joyful expectations of the prize. At the same time, important corrective tasks are being solved: the vestibular apparatus and coordination of movements develop, the ability to orientate with the eyes closed in the surrounding space. For children with hearing impairment, the exclusion of the visual analyser complicates the task. This increases the value of the motor analyser.

“Strokach” [strɔkətʃ] (Kursk region). All players stand in a semicircle. By counting, select “string”, which becomes a circle and closes the eyes. The right hand bends at the elbow and propps it with the right cheek, with the left hand supports the elbow of the right arm. Players one at a time go into a circle and lightly hit “string” on the arm bent in the elbow, he must guess who hit him. If he guessed the „offender”, then he takes his place (ibid, p. 112).

210

Before the game, it is advisable to exchange handshakes, so that every player who is in the place of “string”, relied on tactile sensations. In addition, in this game every child learns to control his movements: you need to go so quietly to the “string”, so that he does not hear where the “offender” moved from. Strokach, in turn, should be attentive and oriented not only to tactile, but also to auditory sensations. Children with visual impairments to “string” can fail the teacher.

“Udochka” ([u:dotʃkʌ] Fishing rod) (Voronezh region). The rope in the game is a rope, one end of which is in the hand of the “fisherman” - the guide. All participants - “fish” - stand around the “fisherman” no further than the length of the rope. The distance between the players should be about half a meter, so that they do not interfere with each other. “Fisherman” begins to untwist “fishing pole”, trying to hurt her legs playing.

“Rybki” ([rybki] fish) should be protected from the “fishing rod” by jumping over it, while they should not leave their places. If the “fisherman” managed to catch the “fish”, that is, to touch the “fishing rod”, then its place is taken by the caught “fish”. It is necessary to comply with the condition: the rope can be turned in any direction, but you can not lift it from the ground higher than 10-20 cm (ibid, p. 116).

The game is aimed at developing voluntary attention, endurance and speed of reaction, the ability to assess the situation and to relate the movement to a conditional signal, which is the approach of the “fishing rod”. In addition, honesty and respect for other players are formed (you can not push your

neighbour, run in his place, fleeing from the approaching “fishing rod”, etc.). The game is not recommended for work with children with impaired functions of the musculoskeletal system and severe visual impairment.

“U dyadushki Trifona” ([u: dʲaduʃki Tri:fonʌ] “At Uncle Trifon” (Voronezh region). Children are in a circle, they join hands. In the center is the leading one, selected according to the count. The gamblers walk around in a circle and say in a sing-song:

U dyadushki Trifona
Bylo semero detey,
Semero synovey,
Oni ne yeli I ne pili
Drug na druga smotreli,
Razom delali kak ya!

(At Uncle Trifon
There were seven children,
The seven sons.
They did not drink or eat,
They looked at each other,
And did it like I did!)

211

At these words, everyone begins to repeat the gestures of the guide. He who repeated the movement better than everyone else, becomes in his place. When the game is repeated, the round dance moves in the opposite direction (ibid, p. 117).



4. Children playing in the game “At Uncle Trifon”
[“U dyadushki Trifona” - u: dʲaduʃki Tri:fonʌ], Voronezh region
(photograph by Ivan Grach).

During the game, the development of auditory attention and memory develops, the volume of auditory memory increases, and the ability to hold the text in memory is formed, as if it were reproduced. Children with special needs develop imagination, observation, coordination of movements, thinking, stimulation and support of speech activity. Players analyze the movements of the leader, remember their sequence, coordinate their own actions.

For many children with special needs, the orientation in space and finding oneself with respect to another object is a difficult task. In the game, they can see a mirror image of the movements, standing facing the guide. For visually impaired children in the game, instead of showing movements, it is necessary to give a verbal instruction. If the driver suggests performing a complex movement, then children with disabilities of the musculoskeletal system require the help of a tutor. Children with hearing impairment are offered a text of a verse, which they reproduce aloud, according to their abilities.

“Ulitka”([u:li:tkʌ] “Snail”) (Voronezh region). The game involves a large number of layers. Children are built in line and join hands. Turning to the right (or left), they follow the leading first in a circle, and then in a spiral, “snail”, forming concentric circles one in the other. Intervals between circles should be at least one meter. When the line is sufficiently rounded, the guide gradually unwinds it and leads the participants in the opposite direction. At the same time, children can perform funny songs (ibid, p. 117).

In the process of joint movement, the game develops visual-motor coordination, teaches to perform game actions and imitate the one leading. Of particular importance this game has for children with impaired functions of the musculoskeletal system, since it allows to develop the vestibular apparatus, smoothness and purposefulness of movements.

If blind children or children with visual impairments are involved in the game, then either a healthy child or a visually impaired who independently orients himself in space should act as a guide. This game improves orientation skills with reliance on the movements of the escort.

“Rucheyok” ([rutʃ əj 3: k] “a small stream”) (Central Russia). Players become in the column in pairs, holding hands. The player, left alone, passes into a kind of corridor under the raised hands and chooses a pair (the guy is a girl or vice versa). The newly created pair passes the “corridor” and becomes at the end of the column. A player who is left without a pair also chooses a partner (ibid, p. 103).

This game contributes to the development of motor dexterity and visual-motor coordination, forms the technical side of the motor act: the ability to act with one hand, hold, approach the partner in the game, teaches you to perform a chain of consecutive game actions - passage under the arch of the “brook”, turn, partner choice, joint motion; motivates the need for emotional

communication.

For children with severe visual impairment, the course of the game should be changed. They arbitrarily choose a pair, falling under the arch of the “stream” with the help of a tutor, and only then guess who exactly they chose, pronouncing his name. In this case, the participants develop tactile sensations.



5. Children playing in the game “A small stream” [“Rucheyok” - rutʃ əj 3: k], Central Russia (photograph by Ivan Grach).

213

“Red’ka/Redya” ([Rəd’ka/ rədʲʌ] “Radish”) (Belgorod region). A chair is placed on which the grandmother sits. In her hands she holds a “radish”. The rest of the participants lead a dance and sing a song:

Redya, redya, kto tebya sazhel?
Polikanova zhena pri dorozhke zhila,
Redyu sazhivala, ogorazhivala,
Ot moroza ukryvala,
Ot solnyshka polivala.

From the sun, watered)
(By taking turns, who did plant you?
Polikanova’s wife lived with the path,
Redu planted, fenced,
From the frost covered,

Then each participant asks the “grandmother”: “Babka, babka, pospela li red’ka?” (“Grandmother, grandmother, did the radish ripen?”) She replies:

“Net, ne pospela, t’yapayte dal’she!” (“No, I did not, let’s go on!”) Then the players continue to dance the dance (“tread the radish”) and sing the same song. When the last player asks the “grandmother” if the “radish” has ripened, she replies: “Pospela!” (“It’s ripe!”) At that moment, everyone is amicably seizing the “radish”, trying to get it out, and the “grandmother” must keep it. When the “radish” is selected, everyone agrees to say: “Vitaschili red’ku!” (“They took out the radish!”) (Ibid, p. 109).

The game develops a common motor skills, coordination of movements. The game shows the relationship of partnership, mutual assistance and support. Speech accompaniment of game actions enriches the vocabulary of children, stimulates the development of memory.

For children with disabilities of the musculoskeletal system, the presence of physical activity in this game allows you to strengthen the muscles of the limbs and regulate the load on them. If the players are children with visual impairments, then the tutor helps them. As in the game “Uncle Trifon”, children with hearing impairment are offered a text of a verse, which they reproduce aloud, according to their abilities.

214 “Zhmurki s kolokol’chikom” ([ʒmu:rki s kɔ:lɔ:kɔ:lʲɪkɔ:m] “Blindfits with a bell”) (Central Russia). There are dozens of variants of this game, as an example, one of them.

The game involves two teams. Game attributes: a small bell, two headscarves (eye patches) and two ropes twisted by a thick rope (or towels). The teams select one participant each, with their eyes tied. One of them is tied to a leg with a bell, the second is given a rope harness.

At the signal of the leader, the player with the bell runs away from the opponent who is trying to besiege him with a tourniquet. Player fans with a bell have the right clues. When a participant with a tourniquet approaches him, they shout: “Fire!”, Warning of danger. The game does not last long, then the next pair comes out. The roles of the players are changing. The winner is the team whose players with a tourniquet more than “tarnish” the enemy (ibid, p. 34).

During the game, orientation in space develops, general motor skills, auditory and motor coordination, the vestibular apparatus. The game stimulates the development of skills to analyze and correlate sound stimuli with reciprocal movements, motivates the need for emotional interaction, enriches the play experience of children. This game can not be used in working with children with visual impairments and musculoskeletal functions. Hardly hearing participants can distribute voiced toys, which will facilitate the orientation of players in relation to each other.



6. Children playing in the game “Blindfolds with a bell”
[“Zhmurki s kolokol'chikom” - žmu:rki s kɔ:lɔ:kɔ:l'tʃikɔ:m]
Central Russia (photograph by Ivan Grach).

215

“Shapki” ([ʃapki] “Caps”/ “Take off the hat” (Pskov, Novgorod, Arkhangelsk, Vologda regions, the Urals and Siberia). The goal of the game is to break the hat from the opponent's head and prevent him from taking off his hat.



7. Children playing in the game “Take off the hat”
[“Shapki” - ʃapki] “Caps”. Pskov, Novgorod, Arkhangelsk,
Vologda regions, the Urals and Siberia (photograph by Ivan Grach).

Two players with hats on their heads to the music perform elements of Russian dancing, then converge and, approaching close, diverge. At this point, the most clever person should take off the hat from the opponent (ibid, p. 130). The game develops motor coordination, dexterity, speed of movements and speed of reaction, ability to move to the beat of music. Elements of folk dance bring emotional and creative spirit to the game. Each participant can present himself in accordance with individual opportunities.

Complexity of movements, the need for their constant visual control and speed do not allow using this game in work with children with visual impairments and musculoskeletal functions.

For children with hearing impairment, the rules of the game are modified: those who do not hear music, instead of dancing can use facial expressions, gestures, any movements, perhaps comic.

Conclusion

With the correct and consistent guidance of the teacher, the traditional game becomes an important correctional-developing means of inclusive education. The use of gaming activities based on folkloric traditions in the work allows solving effectively the tasks of developing general and fine motor skills, sensory-perceptual activity, contributing to the social adaptation of children with special needs, and forms healthy attitude towards such children in healthy children. In the game, each child acquires an indispensable social experience, influencing the model of his social relations.

216

Gry tradycyjne a psychologiczna gotowość nauczyciela do wykorzystywania gry w wychowaniu inkluzywnym

Elena Reprintseva

W artykule omawiane są pedagogiczne możliwości stosowania narodowych, tradycyjnych gier, które są wykorzystywane przez nauczycieli w dydaktyce nauczania inkluzywnego. Autorka przedstawiła charakterystykę różnych gier tradycyjnych, pochodzących z centralnej Rosji w celu analizy ich potencjału w nauczaniu dzieci ze specjalnymi problemami. Szczególne znaczenie autorka przypisuje funkcjom kompensacyjnym gier narodowych, ich możliwościom w wyrównywaniu niedostatków sfery sensomotorycznej rozwoju dzieci, zwiększania aktywności komunikacyjnych dzieci wymagających specjalnej opieki. Autorka podkreśla, że gry narodowe dają możliwość poznania kultury,

historii i tradycji regionalnych, a tym samym pomagają pogłębiać tolerancję wobec odmienności dzieci specjalnej troski.

Słowa kluczowe: tradycyjne gry ludowe, edukacja inkluzywna, pedagogiczne możliwości gier tradycyjnych, dzieci specjalnej troski.

References:

Reprintseva Elena, Gorochovskaya Irina, Ilynskaya Irina, Lachin Ruslan, Tarasova Olga *Encyclopedia of the traditional youth game of Central Russia*, Kursk State University, Kursk 2011.

**MATERIAŁY
ETNOGRAFICZNE
I HISTORYCZNE**

The Timeless Phenomenon of Folk Proverbs

Barbara Klasińska¹

221

Proverbs are a handbook of all kinds of principles, hints, wisdom and advice. The generalisation of knowledge about the world, specific for proverbs, the universality of use and the understanding and promotion of traditional norms and values enables moral orientation in the world and constitutes a compass setting the way of conduct. They help to make a choice between what is right and what is wrong, between the truth and the lie, between what is fair and what is wicked. They are a common means of establishing interactions, persuasion, rationalisation and freeing oneself from problems. And from this enormous set an individual can choose what is compliant with his or her view

¹ **Barbara Klasińska** – PhD, Jan Kochanowski University in Kielce. Interested in the issues of upbringing in the past and contemporary socio-cultural contexts and the problems of „new” ethnical identity. She studies and presents these problems in the light of systemic paradigm. Important authorial publications include the book *Kształtowanie zainteresowań kulturą ludową uczniów klas trzecich przez systemowe integrowanie zajęć*, Wyd. UJK, Kielce 2011, as well as articles – *The Value and Sense of Play in Polish Folk Culture. Implications for Contemporary Times*, in: *Contemporary Homo Ludens*, ed. H. Mielicka-Pawłowska, Wyd. Cambridge Scholaris Publication 2016, pp. 125-138; *Regionalism in classes I-III*, in: *Pedagogika wczesnoszkolna. Uczeń w zmieniającej się przestrzeni społecznej*, Vol. 2, ed. I. Kopaczyńska, M. Magda-Adamowicz, M. Nyczaj-Drag, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2014, pp. 71-85; *Pedagogical reflection on the usefulness of popular proverbs in a hermenutic exploration of the world*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas. Pedagogika” 2017, No. 14, pp. 217-225.

of the world (Wyżkiewicz-Maksimow 2012, p. 249).

Currently, however, paroemias are going out of use, which is caused by a change in the cultural and social grounds which used to be their base. Their recipient is more and more often an individual who is less and less embedded in culture, history and tradition (Szpila 2003, pp. 7-11). In this context, it is worth looking closer at the phenomenon of proverbs so that they could not only make the world look beautiful for a short time but also still contribute to its change. And "as old as the hills" social, educational and didactic function of proverbs should be more exposed in educational processes, which additionally should be extended in the contemporary times to the whole human life.

A Few Remarks on the Essence of Proverbs and Their (pre-)Sources

Proverbs are commonly defined as a treasure trove of good reason, or the wisdom of nations, they exist beyond time - it is sometimes said that they never grow old (*Stare przysłowie jest zawsze młode* [An old proverb is always young]). Their phenomenon is significantly uncovered by such common beliefs - the Poles regard proverbs as the philosophy and wisdom of nations (Krzyżanowski 1969, p. VIII), the French claim that they are an echo of experience, and for the Germans the truth is contained in them, whereas for the Spaniards proverbs contain biblical truths (Kłosińska 2004, p. 11).

From the point of view of studies about proverbs, that is paroemiology, a proverb (*paroimia* in Greek, *adagium* lub *proverbium* in Latin) is a linguistic phenomenon (ibidem, p. 7). It is a short, simple or complex sentence (sometimes a set of a few sentences - from two to four), often rhymed, usually metaphorical, containing a truth or wisdom based on human experience (Szpila 2003, p. 24). It is an entirety, closed, distinct and easy to remember, it has a stable form and clear lexicon (Krzyżanowski 1969, pp. XII-XIII). Its aim is to describe a situation, instruct, it has folk origin, it occurs in a given community, it is commonly known and rooted in tradition (Szpila 2003, p. 24). It is characterised by predicativity, imagery, figurativeness, didacticism, permanence, universality, anonymity, permanence and commonness (Wyżkiewicz-Maksimow 2012, p. 29. See: Krzyżanowski 1969, p. VIII, Simonides 1976, p. 179).

The oldest function of proverbs is an educational and instructive function. A proverb concerns a general truth, the object of which is human activity and indicates what should be avoided in this activity and what to strive for (Eder 2008, p. 63). A huge number of proverbs has the character of observation what it is like in life, they are critical statements imposing a conclusion, warning against something or saying what it should be like, giving positive

or negative recommendations. Proverbs very clearly reveal the ethical system, they warn against the consequences of unethical conduct, teach loyalty towards relatives, consistency of actions, they train perseverance, criticise hypocrisy. Moreover, they serve as arguments in a discussion, describe the world, they are also life guidance and even enable to tame the reality. Owing to them, in traditional communities it was possible to pass on moral principles, the philosophy of life or even religion (Kłosińska 2004, pp. 12-14). Therefore, the didactic, practical, social sense and the social function of a proverb is clear (Krzyżanowski 1980, pp. 44-46).

The pre-source of proverbs is human nature, discovered over the centuries in the form of experiences and observations recorded in the form of short sentences. The value of those sources are deposits of colloquial speech, knowledge about man, not verified scientifically (Wołońciej 2012, p. 112). A proverb is the outcome of rich practices of numerous generations, yet formally it does not admit it, what is more - it verbally does not testify, does not contain truly evoked generality, but turns towards numerous, commonly marked situations and leads a listener to them (Pomierska 2013, p. 30).

It is believed that paroemias have their roots in folk artistic output (fairy tales, allegories, anecdotes, folk ballads). Treated as a gloss of folk wisdom, they have become the possession of entire society (Szpila 2003, pp. 46-47). However, the source of proverbs was also everyday language of all social groups and professions, the church, school, thoughts of wise men and philosophers, as well as of famous people, which separated from their authors and came into existence as a anonymous treasure trove of knowledge (Wyżkiewicz-Maksimow 2012, p. 21).

Folk wisdom contained in proverbs can be identified with knowledge of scientific or close to nature character, with exact, rational and verifiable knowledge, although it has a different meaning, namely broader and more loose. It is about the specific for a given community circle of convictions about God, the world and people and their mutual relations, and the corresponding set of values, principles, and norms of conduct. Such wisdom is really significant because it entails an extraordinary, extremely important in the past and now art of living, indicates the path to follow, teaches to distinguish between right and wrong, to successfully survive difficult circumstances, as well as favours existential problems and overcoming difficulties (Szydłowska 2008, pp. 5-6). To finish the deliberations on the essence of proverbs, it is necessary to add that the nature and usefulness of proverbs arises from huge effectiveness of expression and conciseness, as well as imagery. The attributes of proverbs make them a kind of mini-theories making up the system of knowledge about the world (Wołońciej 2012, p. 113). It means that the wisdom of nations based on experience accumulated and generalised by man, recorded in proverbs is

expressed in the form of statements associated with the cognitive processes of analysis and synthesis, induction and deduction. Considering the logical structure, proverbs taking on the form of the system of knowledge are related to the reasoning processes. The structural features of proverbs make them similar to the premises on which reasoning is based. Hence, proverbs can be treated as pre-scientific forms of the description of reality, or, to be more exact, of truths and relations occurring in reality, expressed in the form of implications (*ibidem*, p. 135).

Moral Signposts and the Art of Living Described in Folk Proverbs

224

In folk philosophy, there is moral and educational advice, proverbs pass on truths, principles and norms of conduct, they provide moral advice based on the experience of ordinary and simple people, teach, educate, give advice, warn, collect prohibitions, wishes, teaching with the experience of many generations. Wisdom included in proverbs condemns what is wicked and reprehensible but also emphasizes that everybody has vices and nobody is perfect (Pomierska 2013, pp. 30-33). Moreover, it refers to practical matters - proverbs are drivers of colloquial philosophy embedded in everyday life. Wisdom of this type is confirmed in the application of proverbs, their everyday verification and the actual effects of their use. What is important is that this type of wisdom is available to everyone as it is non-hermetic, easy to understand, appealing to an ordinary man more strongly than the elite thought (Szpila 2003, pp. 42-43). In the reconstruction of colloquial image of people and their values, as well as of the whole reality surrounding them - animals, plants and objects, proverbs play an important role. Most often, however, they sum up universal human experiences and problems (Rozumko 2010, p. 172).

Therefore, proverbs show the truths concerning the surrounding world of people who believe in them and profess them. They are truths because subsequent experiences of the members of a given community only prove them and do not verify them. They pass axioms about the order applicable in a given community, describe the reality as it presents itself to its members. In its essence, they are perceived as passing on the truth and their function is to explain, clarify the situation and not to cloud the image of the reality or mislead (Szpila 2003, p. 42). In other words, proverbs are an example of many different human practices, collected and passed on from generation to generation (Ścigalska 2011, p. 5), describe what in individual and collective life occurs frequently and equally often repeats (Krzyżanowski 1969, pp. XII-XIII), they are the essence and conclusion of a long chain of thoughts and observations, they originate from rich but individual experiences and observations of various life situations which as a result of repetition have

been generalised (Bień 1987, pp. 8-10).

In an interesting, colourful and ornamental way they present values - of prudence, responsibility, honour, kindness, friendship, loyalty, but also anti-values - egocentrism, cunning, recklessness, avoiding risk, greed, calculation, hypocrisy, ruthlessness, and this in the categories of general truth, universal or even multiversal one (Marquard 1994, p. 74), full of imagery, picturesque expressions and the lightness of association, instead of boring and tiring enumeration of human traits of character (Wyżkiewicz-Maksimow 2012, p. 57). They prove that in human life there are traits like dignity, diligence, nobleness, modesty, heroism, generosity, patience, compassion, solidarity, forgiveness, self-limitation, readiness to make the greatest sacrifice. However, these traits face negative ones, warning against them, it is, for example, cynicism, insidiousness, carelessness, greed or insincerity. Thus, the opposition of features *bonum* - *malum* is very clear in them (ibidem, p. 137).

Therefore, deriving from paroemic wisdom can, to a great extent, simplify and facilitate, also to a contemporary man, functioning in the world which is particularly obscure today and full of moral traps. Proverbs include the whole human culture, all disciplines of science, art, religion, literature and morals (Ścigalska 2011, p. 7). The primary topic of proverbs is man (See: Jurand 1982), they describe almost all areas of his life, present him as a social creature, describe his character, abilities, intellectual features, likings and inclinations, suggest wisdom on the basic aspects of human existence (Wyżkiewicz-Maksimow 2012, p. 15), such as:

- love (Polish proverbs: *Kto kogo miłuje, wad jego nie czuje; Gdzie miłość panuje, tam niewiele brakuje; Miłość stała, cuda działa; Miłość dodaje rozumu kobietom, a odbiera go mężczyznom*, English proverbs: *Love is blind; It's better to have loved and lost than never to have loved at all; Love will find a way; Behind every great man there's a great woman*),
- marriage (Polish proverbs: *Kto się ożeni, ten się odmieni; Kobiety płaczą przed, mężczyźni po ślubie; U dobrego męża żoneczka jak róża, a u złego draba za dwa lata baba; Lepiej skarb wziąć w żonie, niż za żonę*, English: *Marriages are made in heaven*),
- family, parents (Polish proverbs: *Gdy rodzina żyje w zgodzie, to jej bieda nie dobodzie; Rodzina podobna jest do sterty kamieni – bierzesz z niej jeden, a cała się rozsypuje; Dobra matka więcej nauczy dziecię, niż stu nauczycieli; Jaka matka, taka córka, jaki ojciec, taki syn*, English proverbs: *Like father like son, A house divided against itself cannot stand; Blood is thicker than water*),
- children (Polish proverbs: *Dzieci są skrzydłami człowieka; Małe dzieci – mały kłopot, duże dzieci – duży kłopot; Małe dzieci nie dają spać, duże dzieci nie dają żyć*, English proverbs: *The apple never falls far from the*

- tree. Spare the rod, spoil the child*),
- friendship (Polish proverbs: *Przyjaźń z fortuną na świecie chodzi*, English proverbs: *A friend in need is a friend indeed; The enemy of my enemy is my friend*);
 - wisdom (Polish proverb: *Bogactwa tę własność mają, mądrego głupim działają*, English proverb: *A room without books is a body without soul*),
 - virtue, good fame, reason (Polish proverbs: *Lepsza cnota, niż wór złota; Lepsze jest dobre imię niż wielkie bogactwa; Cnoty, sławy, rozumu za żadne pieniądze nie kupisz; Nie pomogą złota, gdzie dziurawa cnota*, English proverb: *A good man is hard to find*),
 - happiness (Polish proverbs: *Głupi marzy o bogactwie, a mądry o szczęściu*, English proverb: *Fortune favours the bold*),
 - clean conscience (Polish proverb: *Najlepsze mienie – czyste sumienie*, English proverb: *The just man my sin with an open chest of gold before him*),
 - prudence (Polish proverbs: *Bogactwo przewraca w głowie*; English proverb: *Hope for the best but prepare for the worst*),
 - upbringing (Polish proverbs: *Do czegoś się przyzwyczaił w młodości, będziesz robił w starości; Upomnieniem zły człowiek się obraża, dobry poprawia; Lepiej się wrócić, niż dalej w błąd iść; Nikt nie jest bez ale*; English proverb: *An old dog will learn no tricks; Nobody's perfect*),
 - education (Polish proverbs: *Teraz co student, to autor, co autor, to student; Lepszy rozum bez nauki, niż nauka bez rozumu; Insza mówić, insza bając; Uczący drugich sam się uczy*; English proverbs: *A little knowledge is a dangerous thing. The teacher has not taught, until the student has learned*),
 - bad habits (Polish proverbs: *Nałóg odmieni, kto się nie leni*, English proverb: *We first make our habits, then our habits make us*),
 - crimes (Polish proverbs: *Na złodzieju czapka gore; Domowego złodzieja nikt się nie ustrzeże; Kto przewinił, niech płaci*, etc. (see: Mazurkiewicz 2004; Wyżkiewicz-Maksimow 2012, pp. 111-140). English proverbs: *It takes a thief to catch a thief; One murder makes a villain, millions a hero. A thief thinks everyone steals*).

A substantial part of adagia are proverbs about health, disease and death (Polish proverbs: *Choremu zdrowy nie wyrozumie; Tylko w chorobie ceni się zdrowie; Zdrowie łatwo stracić, ale trudno odzyskać; Nie każdy wie, co mu zdrowo*; English proverbs: *Early to bed and early to rise makes a man healthy, wealthy and wise; An apple a day keeps the doctor away*) (see: Dzierżanowski 1972). Proverbs also talk about wealth and poverty (see: Strukowska 2001), they concern savings, income and economy (see: Bieniok 1990) (Polish proverbs: *Oszczędnością i pracą ludzie się bogacą; Pożyczaniem się nie dorobisz; Pieniądze zarobisz, zdrowia nie; Kto ma pieniądze, ma i rozum; Na pieniądzach*

świat nie stoi; Pracowity człowiek ma złoto w rękach; Oszczędność to wielki dochód; Dobra gospodyni ma zawsze coś w skrzyni; W cywilizacji nędza wynika z samego nadmiaru; Bieda zawsze za nędznymi chodzi, kto ma ręce zdrowe, tego nie ogłodzi; English proverbs: Look after the pennies and the pounds will look after themselves; A fool and his money are soon parted; Beggars can't be choosers.).

A lot of proverbs concern doctors, teachers, priests, lawyers and other professional and social groups, these are mostly proverbs which talk about the value of hard and honest work (Rozumko, 2010, p. 160), but the topic concerns not only a profession, activity, job, human activity but also the purposeful ones, namely the production of material or cultural goods (Polish: *Bez pracy nie ma kołaczy*; English: *No pain, no gain*). Proverbs show the picture of man in the production process, depict his attitude to work, effects which he achieves thanks to it, and changes he is subject to when doing it (Polish proverbs: *Praca pozostaje martwa, póki człowiek nie oddaje jej swojej duszy; Kto pracuje, ten nie choruje; Praca nie zdejmuję ci pierścienia – godności – z ręki; Jaka robota, taka zgryzota*; English proverb: *A bad workman always blames his tools*) (See: Reichhart 1988).

As befits folk culture, proverbs talk not only about *homo faber*, but also about *homo ludens*, thus, about work but also about leisure and having fun (Polish proverbs: *Lepiej można poznać człowieka przy zabawie, niż przy pracy*; English proverb: *All work and no play makes Jack a dull boy*, about laziness and idleness (Polish proverbs: *Leniwego i mąka w ręce kole; Daj leniuchowi jaj w darze, on ci obierać je z łupin każe*; English proverb: *A life of leisure, and a life of laziness, are two different things*) (See: ibidem).

There are also famous proverbs about eating, dining and drinking (Polish proverbs: *Apetyt rośnie w miarę jedzenia; Kto zjada ostatki, jest piękny i gładki; Jaki kto do jedzenia, taki do roboty*; English proverb: *Don't dig your grave with your own fork and knife*) (See: Tauber 2001)².

Moreover, paroemias refer to practical matters, they pertain to farming, trade, or hunting (Kłosińska 2004, p. 22), and even beekeeping (See: Gnerowicz 2009). They include topographical and geographical issues, they concern the weather, animals and plants. They say a lot about social relations, class and state conflicts, they are a mine of social details, they depict various aspects of life (Krzyżanowski 1969, pp. XII-XIII).

2 Atemporality, universality, anonymity, permanence and international universality of proverbs are the reason for which Polish proverbs and their English equivalents are the basis of their exposition in this article. See: Masłowski 2003; Krzyżanowski 1969, 1970, 1972, Świrkło 1978.

On the Peculiarity of Thinking with Proverbs

Proverbs are a kind of colloquial common-sense psychology (*folk psychology, everyday psychology*), their instrumental character and utility arise from unusual effectiveness of expression and conciseness as well as imagery. In most general terms, their function is the regulation of human behaviours, they have the character instructing the conduct in a specific way, they can be considered a practical tip, as the instruction or a moral principle, their message is clearly didactic - teaching or warning against improper behaviour (Polish: *Kto w niedzielę pracuje, diabłu służy* or English: *Do as you would be done by*). Therefore, their function consists in describing, explaining and predicting (description, explanation, prediction) (Wołośńiej 2012, p. 113. See: Haselager 1997).

The thought contained in proverbs is of great weight, it is timeless and multiversal, it brings the school of life with itself, shows the way - teaches to distinguish between good and bad and how to successfully survive in difficult circumstances, shapes the ability to solve various life problems and overcome difficulties (Szydłowska 2008, pp. 5-6). Therefore, proverbs make it easier for man to function in the world, and their wisdom is proven in everyday application, also their everyday verification and the actual effects of their use. It is wisdom available to everyone, non-hermetic, easy to understand, appealing to an ordinary person more strongly than any elite thought (Szpila 2003, pp. 42-43).

Folk proverbs are a still living and movable matter, not closed or unfinished, they are, and even more - they become, they take on sense in specific social situations (Szydłowska 2008, p. 9). Behind them there are centuries of common feelings, experiencing, coping with situations experienced by an individual. They are based on experiences of many people, however, they are a sum of individual experiences which only at a certain point in time became a general experience. They contain conclusions drawn from observations of selected situation by a given society over many years, thus, they are not in the vacuum (Szpila 2003, p. 101), in majority they answer so-called primary questions about the nature and essence of man and humanity. It is also important that they do not change with transformations in the experiences of social groups, since these are transformations in the situations experienced and the manner of assessing them that lead to their elimination. Proverbs which survive are those which concern universal human practices and still refer to the present time and way of experiencing them. On the other hand, new experiences, evolving views on the reality experienced are manifested today in parodies of proverbs and creating so-called anti-proverbs or neo-proverbs (Eder 2008, p. 40. See: Simonides 1976, pp. 176, 183), and these cannot

be understood without knowing the preceding ones. Within written culture, they do not lose their previous functions but without them it is difficult to understand the later culture, they become meaningful in specific, often practically new social situations (*Dom jest tam, gdzie jest komputer* [Home is where a computer is]; *Nie wszystko IBM, co się świeci* [All that glitters is not IBM]; *Mądry Polak po errorze* [A Pole is wise after an error message]; *Kto rano wstaje, ten chodzi niewyspany* [The early bird feels sleepy all day] or *Kto rano wstaje, ten cały dzień ziewa* [The early bird yawns all day]; *Komu w drogę, temu BP* [Time to hit the road, time to hit BP]; *W zdrowym jabłku zdrowy robak* [In healthy apple a healthy worm]; *Jedna dziewczyna w mini wiosny nie czyni* [One girl in a mini skirt doesn't make the summer]; *Gdzie się dwóch bije, tam nie ma policji* [Where two quarrel, you can't see the police] or *Gdzie dwóch się bije, tam dentysta korzysta* [Where two quarrel, a dentist wins]; *Kto pod kim dołki kopie, sam awansuje* [Those who dig a pit for others shall be promoted]; *Kto daje i obiera, ten coś ma* [Give a thing and take again and you have a thing]; *Pieniądze szczęścia nie dają – dopiero zakupy* [Money doesn't bring happiness - only shopping does]; *Ora et labora a pójdziesz do doktora* [Ora et labora and you will see a doctor]; *Z prochu powstałeś, to się otrzep* [Ashes to ashes, then dust yourself off]; *Ten się śmieje ostatni, co wolniej kojarzy* [He who laughs last, is slow on the uptake]; *Jak sobie pościelisz, to mnie zawołaj* [As you make your bed, call me]; *Niedaleko jedyńka od dziennika pada*; [Bad marks do not fall far from the school register]; *Czego się Jaś nie nauczy, z tego go przepytają* [What you don't learn, you will be asked about] (See: Kłosińska 2004, p. 23; Kozioł-Chrzanowska 2014, p. 28; Wyżkiewicz-Maksimow 2012, p. 331).

229

Neo-proverbs reveal a trend of an insightful or refreshing view of the man and his personality traits, usually with a lot of humour or even provocation, they use a definitional imagery naturally prescribed to them, conciseness, metaphors, surprising, suitable punch line (Sikora 2016, p. 44. See: Chlebda 2005, p. 78). Their character is manifested in active opposition to the pressure of the existing and conventionalised system, predominant and obligatory in social life at a given place and time. And for this reason they are defined as degenerate proverbs, deformed mockery, semantically “straggly”, since they often cannot interpret a reasonable meaning (Chlebda 2005, p. 78).

Conclusions

Nowadays, the scientific interest in proverbs is growing, both among linguists and ethnographers, anthropologists, psychologists, pedagogues and sociologists, whereas on the other hand, a paradoxical phenomenon of the “shrinkage” of paroemias occurs - proverbs are lost in communication and they are more and more seldom used (Szpila 2003, pp. 7-11). Therefore, it should be clearly

emphasised that the paroemiological treasure trove is a fascinating didactic, cognitive, documentary, philosophical and ornamental material. Moreover, the pragmatic character of proverbs and their versatility, hetero-situational character, multifunctionality and polysemantics not only determine their timeless and universal nature but are the reason for which they still play an important function in literature, political rhetoric, in advertising and mass media, they are the structural foundation for slogans and graffiti, and diversify various styles of linguistic activity. At the time of mono-culture, kaleidoscopic époque of supermarkets and self-service, the dictatorship of mass taste and devaluation of values, proverbs are still a part of language resources (Wyżkiewicz-Maksimow 2012, p. 248). Therefore, a great task lies on education - to revitalize this part of tradition via the purposeful paroemia - education of various generation groups (See: Kłasińska 2017). It is not an easy task, and some may even claim that it is too difficult and even argue that it is nonsensical. Yet, the universal truth about man, timeless values and the art of living included in proverbs can be useful to many people. Thus, it would be worth integrating paroemia teaching into the process of upbringing and education and this should be done on all levels of education so that people got re-connected with one another and the world.

230

Ponadczasowy fenomen przysłów ludowych

Barbara Kłasińska

Przysłowia ludowe wskazują, czego człowiek powinien unikać w działaniu i do czego dążyć, narzucają wnioski, ostrzegają przed skutkami nieetycznego postępowania oraz mówią jak być powinno, dając zalecenia pozytywne lub negatywne. Ich esencję stanowi niepisany kodeks zasad oraz vademecum norm i wartości. Można w nich dostrzec receptę na życie, stanowią swoisty drogowskaz etyczny. Z powyższych powodów należy im się baczna uwaga, przede wszystkim zaś podjęcie konkretnych działań zmierzających do rewitalizacji i ocalenia tej części dziedzictwa kulturowego, zwłaszcza w obliczu przemian współczesnej kultury i społeczeństwa oraz zjawiska nieustannie kurczącego się zbioru paremii, jak i sprowadzenia ich roli do funkcji ornamentacyjnej.

Słowa kluczowe: przysłowia ludowe, etyka, wartości, mądrość życiowa, wychowanie.

Bibliography:

Bieniok Henryk, *Trzy razy pomyśl, raz zrób, czyli zasady organizacji i kierowania w polskich przysłowia i powiedzeniach*, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1990.

Bień Henryk R., *Kto miłuje bywa zdrów, czyli sztuka kochania w polskich przysłowia i wyrażeniach przysłowiowych*, Wyd. Śląsk, Katowice 1987.

Chlebda Wojciech, *Szkice o skrzydlatych słowach. Interpretacje lingwistyczne*, Wyd. UO, Opole 2005.

Dzierżanowski Roman, *Każdy chory ma doctory*, Państwowy Zakład Wydawnictw Lekarskich, Warszawa 1972.

Eder Maciej, *U źródeł aforystyki polskiej. Studium o „Przysłowia...”* Andrzeja Maksymiliana Fredry, Oficyna Wyd. Atut, Wrocław 2008.

Haselager Pim, *Cognitive Science and Folk Psychology. The Right Frame of Mind*, Sage Publications Ltd., London 1997.

Jurand Henryk, *Nic co ludzkie.... Aforyzmy, sentencje i przysłowia*, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza, Warszawa 1982.

Klasińska Barbara, *Pedagogical Reflection on the Usefulness of Popular Proverbs in a Hermeneutic Exploration of the World*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas. Pedagogika” 2017, nr 15, s. 217-225.

Kłosińska Katarzyna, *Słownik przysłów, czyli przysłownik. Pochodzenie, znaczenie, zastosowanie*, Wyd. Świat Książki, Warszawa 2004.

Kozioł-Chrzanowska Ewa, *Antyprzysłowia, memy, antyslogany. Kontrmówienie jako strategia komunikacji*, „Socjolingwistyka” 2014, nr 28, s. 49-66.

Krzyżanowski Julian, *Szkice folklorystyczne*, t. 3, *Wokół legendy i zagadki. Z zagadnień przysłowioznawstwa*, Wyd. Literackie, Kraków 1980.

Marquard Odo, *Apologia przypadkowości. Studia filozoficzne*, Wyd. Oficyna Naukowa, Warszawa 1994, tłumaczenie Krystyna Krzemieniowa.

Mazurkiewicz Roman, *Wiadomych rzeczy pospolita spiżarnia. Staropolska mądrość w sentencjach, przysłowia i cytatach. Od Bogurodzicy do Kochanowskiego*, Księgarnia Akademicka, Kraków 2004.

Mądrość jako wartość w przysłowia ludowych. Materiały z badań, red. Natalia Szydłowska, Wyd. Wojewódzkiego Ośrodka Animacji Kultury, Białystok 2008.

Nowa księga przysłów i wyrażen przysłowiowych polskich, t. 1, A-J, red. Julian Krzyżanowski, PIW, Warszawa 1969.

Nowa księga przysłów i wyrażen przysłowiowych polskich, t. 2, K-P, red. Julian Krzyżanowski, PIW, Warszawa 1970.

Nowa księga przysłów i wyrażen przysłowiowych polskich, t. 3, R-Ż, red. Julian Krzyżanowski, PIW, Warszawa 1972.

Nowa księga przysłów i wyrażen przysłowiowych polskich, t. 4, red. Stanisław

Świrko, PIW, Warszawa 1978.

Pomierska Justyna, *Przysłowia kaszubskie. Studium z paremiografii i paremiologii*, Wyd. Instytut Kaszubski, Gdańsk 2013.

Przysłowia polskie, wybór i opracowanie Danuta i Włodzimierz Masłowsky, Wyd. Videograf Edukacja sp. z o.o., Katowice 2003.

Reichhart Bogusław, ... i starca odmłodzi. *Przysłowia, aforyzmy, złote myśli, maksymy, sentencje o pracy*, Instytut Wydawniczy Związków Zawodowych, Warszawa 1988.

Rozumko Agata, *Wielokulturowość krajów anglojęzycznych w przysłowiach i powiedzeniach. Przysłowia w kształceniu językowym i interkulturowym*, Wyd. Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok 2010.

Sikora Kazimierz, „Komu Pan Bóg rozum odbiera” – czyli kilka uwag na temat pragmatyki przysłów, [w:] *Słowiańska frazeologia gwarowa*, red. Maciej Rak, Kazimierz Sikora, „Biblioteka LingVariów” t. 23, Wyd. Księgarnia Akademicka Kraków 2016, s. 43-52.

Simonides Dorota, *Współczesny folklor słowny dzieci i nastolatków*, PWN, Wrocław 1976.

232 *Słowa miodem pisane, cz. I, Dobre przysłowie, kiedy miód w głowie. Pierwsza polska księga o pszczołach, miodzie i pszczelarzach*, red. Jerzy Gnerowicz, Wyd. „Sądecki Bartnik”, Stróże 2009.

Strukowska Dorota, *O bogactwie – aforyzmy, wiersze i przysłowia na trzecie tysiąclecie*, Wyd. Astrum, Wrocław 2001.

Szpila Grzegorz, *Krótko o przysłowiu*, Wyd. Collegium Columbinum, Kraków 2003.

Ścigalska Barbara, *Przysłowia ludowe mądrością polskiej wsi*, Wyd. Uniwersytetu Rolniczego, Kraków 2011.

Tauber Roman D., *Księga przysłów o jadle, stole i napitku*, Wyższa Szkoła Hotelarstwa i Gastronomii, Poznań 2001.

Wołóńcej Mariusz, *Kultura pracy i organizacji w przysłowiach polskich i niemieckich. Perspektywa psychologiczna*, Wyd. TN KUL, Lublin 2012.

Wyżkiewicz-Maksimow Regina, *Językowy obraz człowieka – charakter i osobowość w paremiologii polskiej, serbskiej i chorwackiej*, Wyd. UG, Gdańsk 2012.

Zabawki-bestsellery ze spółdzielni zabawkarskich i zakładów państwowych w czasach PRL-u

Maria Wieczorek¹

233

Auta, lalki, misie czy koniki na biegunach stanowią nieodłączną część dzieciństwa. Przyjęło się uważać, że dostarczają przyjemność najmłodszym użytkownikom – choć niektóre zabawki, takie jak domki dla lalek, kolejki czy klocki bywają także przedmiotem zainteresowania osób dorosłych. Jako obiekty kulturowe zabawki są charakterystyczne dla danego regionu i czasu, a moda na nie zmienia się bardzo szybko. Specyficzne – i dziś wspominane przez wielu z ogromnym sentymentem – były także lalki, samochodziki i wiele innych przydatnych do zabawy przedmiotów wytwarzanych w Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej. Aż do 1989 roku zabawki produkowane były przede wszystkim w spółdzielniach pracy. Do połowy lat 50. wykonywane były głównie z drewna i innych naturalnych materiałów, od 1955 roku zaczęto stosować tworzywa sztuczne. Ogromną popularnością cieszyły się zarówno plastikowe zwierzęta-harmonijki jak i drewniane klocki „ABC”.

¹ **Maria Wieczorek** – magister pedagogiki i kulturoznawstwa, doktorantka na Uniwersytecie Szczecińskim. Zainteresowania naukowe dotyczą historii zabawek. Jest autorką artykułów (zarówno naukowych jak i popularnonaukowych), katalogu wystawy („Bez troskie lata dzieciństwa”, Karpacz 2017) oraz współredaktorką publikacji pt. *Obrazy dzieciństwa i dorastania. Wybrane problemy teoretyczne i empiryczne*, Instytut Naukowo-Wydawniczy Maiuscula, Poznań 2013.

Przemysł zabawkarski po II wojnie światowej

W okresie dwudziestolecia międzywojennego zaczął się rozwijać przemysł zabawkarski w Polsce (vide: Wieczorek 2016a, s. 37-56). Niestety, dobrą passę przerwał wybuch II wojny światowej. W 1945 roku w zmienionych granicach państwa, ponownie trzeba było wznowić produkcję. Ponieważ przed wojną wiele warsztatów produkujących zabawki należało do Żydów, w powojennej Polsce wytwórstwem tego typu przedmiotów zajęli się indywidualni rzemieślnicy. Uruchomiono niewielkie fabryki. Jedną z pierwszych była założona już na początku 1946 roku przez Wacława Maliszewskiego „Zorka” w Cieplicach Śląskich. Inna (prowadzona przez Marię Krajewską), w której produkowano zabawki z ceraty i filcu (sprzedawane zarówno w kraju jak i eksportowane do Anglii) działała w Złoczewie koło Sieradza. Prywatni wytwórcy (m.in. właściciele przedsiębiorstw mających swe siedziby w Katowicach czy Łodzi) prezentowali swoje wyroby w 1947 roku na odbywających się na przełomie kwietnia i maja Międzynarodowych Targach Poznańskich.

W pierwszych powojennych latach do wyrobu zabawek używano przede wszystkim drewna (z tego surowca dostępne były np. wózki dla lalek, konie na biegunach i proste samochody dla chłopców), metalu (zestawy konstrukcyjne) czy celuloиду, który służył głównie do produkcji lalek (już w czerwcu 1945 roku lale wytwarzane były w Częstochowskiej Fabryce Wyrobów Celuloidowych „Kosmos”, później funkcjonującej pod nazwą CFWC – Częstochowska Fabryka Wyrobów Celuloidowych). Poza tym łatwo dostępne były ręcznie szyte pieski czy misie (wypychane trzcina lub watą). Ponieważ zabawek było za mało, w czasopiśmie (np. „Modzie i Życiu Praktycznym”) publikowano artykuły, w których instruowano, jak własnoręcznie zrobić lalkę ze starej pończochy lub słonia z filcowego kapelusza, a w gazetach codziennych umieszczano porady dotyczące szycia nowych sukienek dla lalek – dostępne w sklepach gotowe podarki na święta w pierwszym powojennym okresie były bardzo drogie. W grudniu 1948 roku wyjaśniano: „na pytanie dlaczego zabawki są tak drogie – brzmi wszędzie w sklepach jednakowa odpowiedź: po prostu dlatego, że jest ich za mało. Państwowe fabryki na razie nie mogą sprostać olbrzymiemu zapotrzebowaniu. Sytuacja zmieni się na lepsze, gdy powstanie więcej fabryk państwowych i spółdzielni zabawkarskich” (M.P. 1948, s. 8). Między innymi z tego powodu (a także po to, by dać pracę kobietom) organizowano kursy instruktorskie, np. miesięczne szkolenie odbyło się w Szkole Przemysłowej Żeńskiej w Kielcach. Zabawki wykonywane były pod kierunkiem plastyczek: Anny Jasińskiej z Łodzi, Czesławy Rosyk z Bielska i Anny Narzyskiej-Prauss z Kielc. Dla pracowników branży, Wojewódzki Zarząd Ligi Kobiet zorganizował również wystawę w 1948 roku w Katowicach. Pokazane na niej ładne i tanie zabawki miały stać się inspiracją

dla projektantów.

W kwietniu 1947 roku „bitwę o handel” wydał drobnym przedsiębiorcom Hilary Minc, minister przemysłu i handlu. Sektor prywatny miał szybko zostać zlikwidowany, a „masową produkcją zabawek w Polsce powojennej zajęły się wówczas wyrastające jak grzyby po deszczu spółdzielnie, które początkowo koordynowała Cepelia” (Górecka 2009, s. 161). W tym czasie zabawki produkowały (lub dopiero rozpoczynały ich produkcję) m.in.: Spółdzielnia Przemysłu Ludowego i Artystycznego „Gromada” w Kielcach (choć nazwę tę przyjęła 11 czerwca 1950 roku), Spółdzielnia Pracy „Galanteria Drzewna” w Mrągowie czy Spółdzielnia Pracy „Spad” w Warszawie.

Lata 50. – początki produkcji zabawek

W tym okresie zabawkarstwo – jako jedna z branż przemysłu – podlegało Centralnemu Urzędowi Drobnej Wytwórczości. Dnia 5 grudnia 1950 roku Prezes CUDW wyraził zgodę, by przy Centrali powstało Biuro Studiów i Projektów Przemysłu Zabawkarskiego. Do jego zadań należało opracowywanie nowych wzorów, które następnie przekazywano spółdzielniom (np. lalki z drewna i tkaniny typu „Szewczyk” i „Hanusia” trafiły do kieleckiej „Gromady”). Oprócz tego prowadzono działalność szkoleniową (wśród instruktorek była m.in. Zofia Czekalska, która projektowała i uczyła szycia zabawek miękkich), organizując kursy instruktorskie, dzięki czemu nieustannie wzrastał poziom produkcji.

235

Dziewczynki na początku lat 50. obdarowywane były m.in. celuloidowymi lalkami. Zabawki te wytwarzane były w dwóch przedsiębiorstwach w Polsce: w Częstochowskiej Fabryce Wyrobów Celuloidowych oraz w Kaliszu (w budynkach, w których przed wybuchem II wojny światowej zabawki produkował Adam Szrajter). W Kaliszu otwarcie tzw. „Fabryki Lalek” nastąpiło 30 kwietnia 1950 roku. Dyrektorem był Antoni Szulc, dyrektorem technicznym Roman Augustyniak. W 1950 roku posługiwano się nazwą „Państwowa Fabryka Lalek i Wyrobów Bakelitowych w Kaliszu”, w drugiej połowie 1951 roku już „Kaliska Fabryka Wyrobów Celuloidowych i Bakelitowych” (przy produkcji zatrudniano wówczas 178 osób). Planowano też ponowne uruchomienie (tak jak przed wojną) produkcji zabawek z drewna, jednak z czasem odstąpiono od tego pomysłu.

Oprócz lalek wykonywano także zabawki celuloidowe i grzechotki – w 1950 roku powstało łącznie 161 579 tysięcy lalek i zabawek z celuloideu; zapotrzebowanie było jednak znacznie większe (szacowano, że zaspokojono tylko 35-40% popytu)². Planowano, że w 1951 roku w zakładzie produkowane będą

2 Archiwum Państwowe w Kaliszu, Kaliska Fabryka Wyrobów Celuloidowych i Bakelitowych

„z celuloиду lalki różnych wielkości, zabawki, grzebienie i rączki do szczotek do zębów, oraz z odpadków celuloidowych: kostki, fiżbinki i inn., poza tym wypychanki z pluszu i welwetu. (...) Produkcja lalek w Zakładzie H.8 [„Fabryce Lalek” – przyp. M.W.] tak nagusków jak i ubranych, jest na wysokim poziomie i niczym nie ustępuje produkcji zagranicznej przeto na eksport możemy przeznaczyć nawet 50% swojej produkcji lalek wyborowego gatunku i ewent. część ładniejszych zabawek”³. W tym czasie za granicę wysłano 11 254 lalki. Eksportowano przede wszystkim do Australii, rzadziej do Belgii i Holandii. 17 listopada 1952 roku Kaliska Fabryka WYROBÓW CELULOIDOWYCH i BAKELITOWYCH przeszła do przemysłu kluczowego i od tej pory podlegała Zarządowi Przemysłu Tworzyw Sztucznych – z tego też powodu nastąpiła zmiana nazwy przedsiębiorstwa na Kaliskie Zakłady Tworzyw Sztucznych.

Z tego samego tworzywa, choć odmienne wzorniczo lalki Kiki (można też spotkać nazwę „Kika”) powstawały w Częstochowie. Produkowano je w kilku kolorach: żółtym, zielonym, niebieskim, różowym i czerwonym. Choć miały ruchome kończyny, nie zawsze zyskiwały zaufanie małych właścicieli – większym powodzeniem cieszyły się te przedstawiające zminiaturyzowaną postać człowieka.

236

Metalowe zabawki pod koniec lat 50. wytwarzano m.in. w Toruńskich Zakładach Przemysłu Zabawkarskiego. Już w 1955 roku to właśnie tam powstawały metalowe kolejki mechaniczne i – również mechaniczne – kotki, a rok później poszerzono asortyment zabawek tego rodzaju. Wśród nowych wzorów znalazły się lalki tańczące oraz traktorki, a także kolejka górską „Giewont”, która cieszyła się sporą popularnością. Czerwony wagonik z otwieranymi drzwiczkami jeździł pomiędzy dwoma stacjami na rozciągniętym sznurku. „W drugiej połowie lat pięćdziesiątych na rynku w coraz szerszym zakresie zaczęły pojawiać się zabawki z tworzyw sztucznych, które jako nowości skutecznie konkurowały z zabawkami tradycyjnymi” (Strzelec 1989, s. 51). Wprowadzenie tworzyw sztucznych (z czasem w przemyśle zabawkarskim upowszechnił się polistyren i polipropylen) miało znaczenie przełomowe w tej branży – zdecydowanie wzrosła nie tylko ilość wytwarzanych zabawek, ale także ich asortyment. W 1955 roku krakowska Chemiczna Spółdzielnia Pracy „Pomoc” rozpoczęła produkcję pierwszych w Polsce lalek z polichlorku winylu. Lale wykonane z tego miękkiego tworzywa bardzo szybko zyskały popularność. W 1959 roku na Poznańskich Targach Jesiennych, spółdzielnia „Pomoc” otrzymała dyplom uznania za lalki z tworzywa sztucznego „Jola”. Rok później rozpoczęła wytwarzanie nowych lalek z ruchomymi rączkami

w Kaliszu, Protokół z narady roboczej 1951, sygn. 3.

3 Archiwum Państwowe w Kaliszu, Kaliska Fabryka WYROBÓW CELULOIDOWYCH i BAKELITOWYCH w Kaliszu, Protokół z narady roboczej 1951, sygn. 3.

i nóżkami, wymawiających słowo „mama” (planowano wyprodukowanie 20 000 sztuk). Lalki z „Pomocy” można było kupić zarówno ubrane, jak i tzw. „naguski”, czyli bez ubranek. Zauważano, że „ustępująca jak guma pod naciskiem palca masa o kolorze identycznym jak ciało dziecka, łączy w sobie wszystkie walory estetyki, trwałości, bezpiecznej zabawy i nauki” (Piętowski, Witaczek 1957, s. 206).

Na podwórkach (na przełomie lat 50. i 60.) triumfy święciło hula-hoop – tą lekką obręczą trzeba było jak najdłużej kręcić biodrami tak, by nie spadła na ziemię. Popularność hula-hop była ogromna, o czym świadczą np. pojawiające się w prasie codziennej artykuły. W jednym z artykułów pisało: „radomianie wkrótce będą mogli udawać się z wizytą do znajomych z plastikowym kółkiem na ramieniu. O zaopatrzenie w kółka pomyślała już dyrekcja MHD art. przemysłowe i wojewódzkie przedsiębiorstwo handlu obuwiem. Produkcję kółek z celuloиду rozpoczęły zakłady w Pionkach i tam Miejski Handel Detaliczny zamówił aż 10 tys. obręczy. Już dziś ma się ukazać w sprzedaży, w sklepie sportowym MHD przy ulicy Żeromskiego pierwsza partia kółek z Pionek w ilości 1 000 sztuk. Ponadto dyrekcja MHD zamówiła kółka w zakładach przemysłu terenowego w Krakowie, a także zaopatrzy się w nie w wojewódzkim przedsiębiorstwie handlu obuwiem w Radomiu, które sprowadziło w tych dniach pierwszą partię tej modnej zabawki” (*Szał hulla-hoop aktualny w Radomiu* 1959, s. 6). Z kolei po uruchomieniu produkcji hula-hop w Krakowskich Zakładach Przemysłu Terenowego sklep firmowy przedsiębiorstwa był oblegany przez młode osoby, które pragnęły mieć wymarzone „kółka”. W tym czasie Krakowskie ZPT produkowały 9 000 obręczy miesięcznie, choć chętnych na nie było dużo więcej – stąd też przed sklepami, w których sprzedawano koła, ustawiały się długie kolejki.

Od stycznia 1955 roku spółdzielnie zabawkarskie przeszły pod opiekę Centralnego Związku Spółdzielczości Pracy. W 1957 roku zlikwidowano Biuro Studiów i Projektów Przemysłu Zabawkarskiego, co gwałtownie zahamowało rozwój tej gałęzi przemysłu.

Lata 60. – okres sukcesów eksportowych

Na przełomie lat 50. i 60. produkcja zabawek była rozproszona. Żadna instytucja nie była w stanie określić, ilu jest wytwórców ani co produkują. W 1961 roku zauważano: „gdy producentów jest wielu... Aż za wielu. Bo kto u nas nie produkuje zabawek. I przemysł państwowy i przemysł terenowy i spółdzielczość pracy. Ogółem spośród większych dostawców zabawek można naliczyć ich 116. (...) Jednakże spośród dostawców, u których zamawiamy [łódzkiego Wojewódzkiego Przedsiębiorstwa Handlu Artykułami Użytku Kulturalnego – przyp. M.W.] zabawki jedynie kilku można wymienić w sensie dodatnim.

Są to: Warszawskie Zakłady Galanterijne «Plastyk», Spółdzielnia Pracy «Palart» we Wrocławiu, Jarkowickie Zakłady Zabawkarskie. A o innych – lepiej nie mówić” (*Gwiazdka za pasem a w świecie zabawek?* 1961, s. 4).

W 1960 roku powstawały przede wszystkim zabawki z drewna (ok. 60%) oraz z tworzyw sztucznych, głównie z polistyrenu (była to nowość w kraju, produkowana przez Oświęcimskie Zakłady Chemiczne i spółdzielnię „Xenon” w Łodzi). Przedmioty z polistyrenu były estetycznie wykonane, niestety nie były trwałe, bardzo szybko się łamały. Nie produkowano jeszcze wówczas w Polsce mniej łamliwego polietylenu, importowano ten surowiec, więc na szerszą skalę zaczęto go stosować dopiero po uruchomieniu krajowej produkcji. Zabawki z tworzyw sztucznych nie miały dobrej opinii: „dominują kolory raczej zgaszone, za mało jasne i za mało dziecinne w wyrazie. Zabawki wieloczęściowe cechuje złe zestawienie kolorystyczne. Formy zabawek są na ogół przezdobione, często zbyt naturalistyczne, zwłaszcza w zabawkach figuralnych. Najlepsze są małe samochodziki, łódeczki itp. zabawki bez napędu. Nieliczne są modele zabawek politechnicznych z tworzyw, do sklepania lub składania jak: samochody, samoloty, silniczki, tak bardzo popularne za granicą. Istnieje jedno dobre budownictwo z małych klocków polistyrenowych («ABC») oraz kilka mniej ciekawych układanek przestrzennych. Nieliczne dobre zabawki z tworzyw sztucznych produkuje Dom Techniczno-Handlowy w Warszawie. Są to samochody i łodzie z kolorowej folii PCW, starannie wykonane, niełamliwe, o prostych formach i dobrych kolorach. Najgorzej przedstawiają się grzechotki i inne drobne zabawki dla niemowląt, wykonane na ogół z polistyrenu, łamliwe, przezdobione, i nieprawdopodobnie kolorowe” (K. L. 1960, s. 21).

Produkcją zabawek drewnianych zajmowała się m.in. kielecka „Gromada”. Choć w spółdzielni powstawało wiele różnych zabawek („klepaki” i „pukawki” czy cieszące się dużym powodzeniem poza granicami kraju laleczki) niewątpliwym bestsellerem były klocki „ABC,” które były produkowane przez prawie trzydzieści lat, od 1960 roku. Ich wzór opracował konstruktor Marian Manecki – jeden z najbardziej zasłużonych pracowników. „Potrafił tak zmechanizować procesy obróbki elementów drewnianych do zabawek i obniżyć koszty ich wytwarzania, że np. produkowane klocki z misternie wypalonymi zwierzątkami i wytłaczanymi kolorowymi literami [klocki „ABC” – przyp. M.W.], ułatwiające dzieciom naukę alfabetu, wyparły na rynku zagranicznym... podobne klocki wytwarzane w Japonii (notabene kraju o najniższych kosztach produkcji)” (Mastalerz 1965, s. 16). „Gromada” wprowadziła również na rynek nowe wzory lalek związanych z ówczesnymi dobranockami telewizyjnymi i postaciami z bajek, np. Koziołek Matołek czy Kot w butach. Dużą część produkcji spółdzielni stanowiły mebelki dla lalek.

Kolejnym przedsiębiorstwem specjalizującym się w produkcji lalczynek

sypialni i zestawów kuchennych była Spółdzielnia Pracy Przemysłu Zabawkarskiego „Radość” w Krakowie. Jan Bujak nie waha się nawet stwierdzić, iż powstające w niej zabawki (a szczególnie produkowane w „Radości” tzw. teatrzyki) reprezentowały najwyższy poziom światowy. „Przed wszystkim odnosi się to do teatrzyków kukiełkowych, «miniaturowych dzieł sztuki, wykańczanych każdorazowo ręcznie» – jak o nich pisano, do których lalki i inne rekwizyty projektowali artyści plastycy, zaś teksty przedstawień układali literaci. Były to m.in. bajki: *O sierotce Marysi i krasnoludkach*, *Bajka o złym Popielu*, *Bajka o wawelskim smoku*, *Konik polny i mrówka*, *Słoń Pytało*. Produkcja nie była duża, jej część eksportowano do USA i Chin, a niewielką ilością zasilano rynek wewnętrzny. Teatrzyki te należały do najbardziej poszukiwanych zabawek. Spółdzielnia produkowała także zabawki drewniane, niezwykle pomysłowe i stojące na wysokim poziomie artystycznym, m.in.: klocki, koleжки, traktory, figurki charakterystyczne, składane łóżeczka dla lalek, komplety kuchenne i inne przedmioty do lalkowego gospodarstwa, a także tzw. zabawki flokowane, to znaczy dające się rozmontowywać i przekształcać w inne formy” (Bujak 1988, s. 157-158).

Problemem niezadowolającego stanu w branży zabawkarskiej, zainteresowano się na szczeblu państwowym w 1961 roku. Presja opinii publicznej (oceniającej stan zaopatrzenia wewnętrznego rynku zabawkarskiego jako niewystarczający) wywarła skutek – zainteresowały władze rządowe. Po kilku latach tzw. „bezkrólewia” 6 lutego 1961 roku w Centralnym Związku Spółdzielczości Pracy zorganizowano konferencję, w której udział wziął m.in. wiceminister Józef Dobrzeniecki. Uzgodniono na niej projekt międzyresortowej komisji do spraw zabawkarskich. Powołana zarządzeniem nr 50 Prezesa Rady Ministrów z dnia 18 marca 1961 roku Komisja miała za zadanie zbadanie stanu przemysłu zabawkarskiego w Polsce. W jej skład weszli przedstawiciele Ministerstwa Oświaty, Ministerstwa Zdrowia i Opieki Społecznej oraz Centralnego Zarządu Handlu Artykułami Użytku Kulturalnego. Przewodniczącym był zastępca prezesa CZSP Henryk Garncarczyk. „Prace Komisji trwały ponad pół roku i obejmowały m.in. opracowanie założeń co do kierunków rozwoju produkcji zabawek w drobnej wytwórczości, rzemiośle i przemysle kluczowym, założeń polityki inwestycyjnej, problemy zaopatrzeniowe, zbytu zabawek na rynek krajowy i na rynki zagraniczne, zagadnienia wzornictwa i jakości produkcji. (...) Po raz pierwszy dokonano tak szczegółowej inwentaryzacji zakładów, funkcjonalnego podziału zabawek oraz postawiono szereg konkretnych wniosków, zmierzających do poprawy sytuacji w dziedzinie usprawnienia organizacji produkcji zabawek. Ustalenia Komisji przyczyniły się do podjęcia decyzji ustanowienia koordynacji branżowej. Postanowiono powierzyć Centralnemu Związkowi Spółdzielczości Pracy funkcję jednostki wiodącej (jako największemu producentowi zabawek w kraju) w stosunku

do wyspecjalizowanych zakładów zabawkarskich przemysłu kluczowego i państwowego przemysłu terenowego” (tm 1963, s. 13). Przy jednostce działała Komisja Ogólnobranżowa Przemysłu Zabawkarskiego, która była organem porozumienia. Działalność rozpoczęto w 1963 roku.

W tym samym roku podjęto decyzję o wzajemnym powiązaniu niektórych przedsiębiorstw przemysłu terenowego z innymi podmiotami, rezultatem czego było połączenie Częstochowskiej Fabryki Wyrobów Celuloidowych z Częstochowskimi Zakładami Zabawkarskimi. W ten sposób stworzono jeden z większych kombinatów zabawkarskich w Polsce, produkujący głównie zabawki z celuloиду i metalu. Do połowy 1966 roku asortyment CZZ był niezbyt urozmaicony. „Zakład nastawiono na produkcję seryjną i niezbyt pracochłonną takich wyrobów jak: samochody ciężarowe typu «Star» z kilku typami przyczep, trąbki i baki z blachy itp. Produkcja tych wzorów kontynuowana była przez zakład w Częstochowie przez wiele lat (...). Dopiero w roku 1966 przedsiębiorstwo podjęło kroki zmierzające do uruchomienia nowych asortymentów zabawek oraz zastosowania bardziej postępowych rozwiązań konstrukcyjnych i technologicznych” (Mastalerz 1968, s. 14). W tym czasie produkowano samochodziki osobowe, ciężarowe i ciągniki (w różnych rodzajach) oraz lalki celuloidowe (nagie i ubrane, np. w stroje regionalne: krakowski, góralski, śląski czy kujawski). Wyroby eksportowano m.in. do Egiptu, Irlandii, Jugosławii, Mongolii, Nigerii, NRD, Wenezueli oraz ZSRR. W tym okresie w CZZ powstawało 26 rodzajów zabawek mechanicznych i metalowych”.

W latach 1966-1969 w Częstochowskich Zakładach Zabawkarskich nastał trudny czas (przyczyną był znaczny import zabawek mechanicznych). Wprowadzono wówczas na rynek nowe wzory zabawek, np. wiaderka do piasku, dubeltówki, pistolety Colt czy baki grające z pokrywą z przezroczystego tworzywa, które nazywano antykryzysowymi, bo dzięki szybko wdrożonej produkcji tych zabawek przetrwano ten okres. W 1967 roku wśród nowości były: samochód ciężarowy typu „Tur” o nowoczesnej konstrukcji w różnych wersjach (samochodu ciężarowego, cysterny, wywrotki, dźwigu, koparki i śmieciarki), estetyczne skarbonki w kształcie walizeczki z powłoką lakierniczą z litografii czy samochodziki osobowe – kabriolety z napędem inercyjnym w różnych kolorach i nowoczesnym kształcie („Mewy” i „Jaguary”) oraz „Fiaty 125p” (od 1969 roku). Zabawki mechaniczne stanowiły 60% wartości produkcji, oprócz nich wciąż wytwarzano lalki i piłeczki ping-pongowe. Trzeba też było zastosować inne mechanizmy obronne: w tym czasie w zakładach zajmowano się wytwarzaniem tablic rejestracyjnych do pojazdów mechanicznych, wykonywano obudowy do baterii z blachy litograficznej oraz przyjmowano indywidualne zlecenia na usługi lakiernicze (za: Warda 1988, s. 38). W 1969 roku po zażegnanym kryzysie przygotowano prototyp polskiego

Fiata, planowano rozpoczęcie produkcji m.in. nowego „Stara 200” oraz samochodu osobowego „Alka”. Choć wiele modeli cieszyło się powodzeniem, jedną z bardziej rozpoznawalnych zabawek produkowanych przez CZZ była śmieciarka Miejskiego Przedsiębiorstwa Oczyszczania. „Samochód posiadał napęd na przednie koło, nadwozie w kształcie półokrągłego kontenera z otwieraną klapą z tyłu, umożliwiającą opróżnianie pojemników na śmieci. Występował w różnych wersjach kolorystycznych. Na naczepie pojawiały się rozmaite obrazy przedstawiające wesołe, bajkowo-edukacyjne scenki rodzajowe: sprzątające dziewczynki z pieskiem, chłopca z miotłą w towarzystwie krasnala” (MG 2009, s. 147). Zabawka była wykonana z metalu i tworzywa sztucznego.



241

1. Śmieciarki produkowane były przez Częstochowskie Zakłady Zabawkarskie (fot. Archiwum Marii Wieczorek).

Przedmioty z celuloide, ze względów bezpieczeństwa przestawały być wytwarzane i kupowane. Zakaz sprzedawania zabawek z tego materiału upowszechniał się w Europie, m.in. 1 listopada 1967 roku wprowadziła go Wielka Brytania. W drugiej połowie lat 60. ogromnym powodzeniem poza granicami kraju cieszyły się za to produkowane w Polsce lalki tekstylne – asortyment był szeroki, wytwarzano kilkadziesiąt różnych wzorów. Polskie lalki (mierzące od 20 do 75 cm) wysyłane były wówczas do ponad 30 krajów, m.in.: Anglii, Belgii, Finlandii, Szwecji i USA. Tego typu zabawki produkowane były w warszawskiej spółdzielni „Spad”, „1 Maj” z Włocławka i „Plecionce” z Wrocławia. W skali międzynarodowej Polska była (w omawianym okresie) największym producentem tego rodzaju lalek.

W tej dekadzie zagraniczni kontrahenci chętnie zamawiali też zabawki miękkie – pluszowe zwierzęta (misie, żyrafy, kotki i pieski stanowiły 25% wszystkich wyprodukowanych zabawek tego typu), namioty indiańskie oraz dziecięce peruki; a nieco później pióropusze (Polska była jedynym krajem na świecie, w którym je wytwarzano). Ale także i inne zabawki zdobywały rynki zagraniczne – na przełomie lat 60. i 70. zabawki wysyłane były z Polski do 52 krajów: Europy, Ameryki, Afryki i Azji. „Dużą popularność, zwłaszcza na rynku amerykańskim, zdobyły zabawki – żaglówki produkowane w ogromnych seriach przez Spółdzielnię Pracy «Strykowie» w Strykowie Brzezińskim. Podobnie jak w latach poprzednich za granicę sprzedawane są za granicę duże ilości wózków drewnianych dla lalek oraz klocków ze Spółdzielni Pracy «Zorka» w Cieplicach Śląskich. Sprzedawane są także lalki drewniane, tablice itd. ze Spółdzielni Pracy «Gromada». Powodzeniem cieszą się również bębniaki litografowane ze Spółdzielni Pracy «Twórczość» w Częstochowie» (Peryt 1971, s. 1).

242

Wspomniane wyżej przedsiębiorstwa wyróżniały się spośród innych, ponieważ nie wszystkie krajowe wytwórnie produkowały zabawki dobrej jakości. Z tego powodu Ministerstwo Handlu Wewnętrznego wydało zarządzenie, na mocy którego od 1 lipca 1964 roku można było kupować tylko zabawki mające atest komisji weryfikacyjnej (eksperymentalna Komisja Oceny Zabawek atestująca lalki i inne przedmioty służące do zabawy i produkowane przez krajowych producentów rozpoczęła działalność w połowie listopada 1962 roku). Po pięciu latach działania, w 1967 roku, wyeliminowano ok. tysiąca wzorów zabawek, a na ich miejsce pojawiło się dwa tysiące nowych. Mimo m.in. takich działań sytuacja branży wciąż nie była zadowalająca. Ponieważ wiele zakładów likwidowało produkcję zabawek, 6 marca 1968 roku podczas plenarnego posiedzenia Komisji Ogólnobranżowej Przemysłu Zabawkarskiego (na którym oprócz sygnatariuszy Porozumienia byli obecni również przedstawiciele Komisji Planowania przy Radzie Ministrów, Spółdzielczego Przedsiębiorstwa Handlu Zagranicznego Coopexim i wojewódzkich rad narodowych) postanowiono, że decyzja o zaprzestaniu produkcji lub jej ograniczeniu musi być zatwierdzona przez jednostki nadrzędne producenta i przez Zjednoczenie.

Lata 70. – intensywny rozwój branży zabawkarskiej

Lata 70. to czas zmian w polskim przemyśle zabawkarskim. Ponieważ istniejące przy CZSP Zjednoczenie Przemysłu Zabawkarskiego miało ograniczoną władzę (swoim zasięgiem obejmowało ok. 60% zabawek produkowanych przez spółdzielnie pracy), a w stosunku do innych wytwórców nie miało mocy prawnej, gdyż jego efektywność była ograniczona brakiem uprawnień

organizacyjnych i gospodarczych postulowano scalenie przemysłu zabawkar-
skiego. W 1972 roku udało się powołać do życia Krajowy Związek Spółdzielni
Zabawkarskich.

Rok później wprowadzono na rynek krajowy i zagraniczny ponad 300
nowych zabawek. W tym czasie brakowało miękkich lalek i zwierząt, dużych
pojazdów, zabawek politechnicznych, piłek plażowych, gier planszowych,
maskotek z pluszu i skóry. Wśród kupujących dużą popularnością cieszyły
się zabawki ruchowo-dźwiękowe, takie jak lalki i inne zwierzątka poruszające
się, opowiadające bajki czy deklamujące wiersze. Zabawki tego typu produ-
kowała Spółdzielnia Pracy „Miś” z Siedlec i krakowska spółdzielnia „Pomoc”.
Na początku lat 70. uznaniem cieszyły się wciąż pojazdy wytwarzane przez
wrocławski „Palart”, zwierzęta i inne zabawki produkowane przez Jarkowickie
Zakłady Przemysłu Terenowego czy Spółdzielnię Przemysłu Zabawkarskiego
„Gromada” w Kielcach, choć (oprócz wspomnianych wyżej klocków „ABC”)
nie było jednej konkretnej zabawki, którą określilibyśmy mianem bestsellera.

Największą popularność w tym okresie zyskały żołnierzyki. Były one chęt-
nie kupowane przez chłopców przez ponad dwie dekady (w Polsce produkcja
żołnierzyków z tworzyw sztucznych została uruchomiona w latach 60. XX
wieku i w niektórych spółdzielniach wytwarzano je aż do połowy lat 90.),
a dzięki wprowadzaniu nowych wzorów i niewygórowanej cenie cieszyły się
nieustannym powodzeniem. Nie zawsze zabawki te spotykały się z akcepta-
cją pedagogów czy rodziców. Także w prasie zauważano: „niestety, zabawek
militarnych pojawia się coraz więcej. Trafiają nawet do kiosków «Ruchu»,
co pozwala sądzić, że nadaje im się charakter artykułu podręcznego” (Kubiak,
Tomaszewski 1985, s. 6).



2. Żołnierzyk – tzw. „chudy husarz” (fot. Maria Wieczorek).

Figurki Indian, piratów oraz kowbojów (w dwóch rozmiarach) powstawały w wielu spółdzielniach. Zakłady Tworzyw Sztucznych „Plastyk” z Pruszkowa, pod koniec lat 60. rozpoczęły ich produkcję, wśród nich wyróżnić można takie serie jak: żołnierze Wojska Polskiego, Księstwa Warszawskiego (zdecydowanie większych rozmiarów), Indianie, kowboje oraz zwierzęta (konie, krowy, świnki). To ZTS „Plastyk” produkował zestawy „Maluj sam” – do wyboru Kosynierzy oraz Wojsko Księstwa Warszawskiego (zwane inaczej Napoleończykami), figurki, które można było (zgodnie z nazwą) pomalować własnoręcznie – do zestawu dołączone były farbki. Tylko w jednym miesiącu w Pruszkowie powstawało około 500 000 żołnierzyków (!), ale duża ich część była eksportowana do wschodnich sąsiadów. Zapakowane w foliowe torebki figurki były sprzedawane do hurtowni, Składowi Harcerskich, Wojewódzkiego Przedsiębiorstwa Handlu Wewnętrznego oraz „Ruchu”. Od połowy lat 70. produkowano żołnierzyki w Spółdzielni Pracy Zabawkarsko-Pamiątkarskiej w Puszczykowie. Dragoni i rycerze, składający się na serię tzw. Polskiego Wojska Historycznego, wytwarzani byli z żywicy przez stołeczną Spółdzielnię Pracy „Bumet”. Jednak największym producentem żołnierzyków, które można było kupować m.in. w kioskach „Ruchu”, był Polski Związek Głuchych.

244

Mimo następującego w latach 70. stałego wzrostu produkcji, podaż nie nadążała za popytem. Powstawały kolejne zakłady, projektowano nowe wzory zabawek (np. pojazdy gąsienicowe sterowane falami radiowymi, pojazd księżycowy sterowany falami świetlnymi czy elektroniczny wózek sterowany fotokomórką). Te i inne wzory prezentowano najpierw na Wystawie Nowości CZSP, a później na Targach Poznańskich „Wiosna '74”. Niestety, ciągle kłopoty sprawiły, że zabawki te nie zostały w planowanym czasie wdrożone do produkcji. Oceniano: „jest pewien postęp w naszym zabawkarstwie, ale daleko jeszcze odbiegamy od nowoczesności. Świat idzie naprzód. Tam lalki już chodzą, siadają, śmieją się. U nas na targach krajowych wytwórnia siedlecka trzy razy pokazywała jako nowość lalkę chodzącą, ale na półki sklepowe taka lalka jakoś nie może zawędrować. «Palart» dał 150 szt. samolocików, a powinien dać co najmniej 15 tys. w różnych wersjach. «Precyzja» pokazała ładne psy czekające, ale jest to wciąż jeszcze prototyp” (Tomaszewski 1974, s. 3-4).

Jednak to właśnie w tej ostatniej spółdzielni powstała bardzo popularna w latach 70. zabawka – pistolet Colt K-2. Model z 1970 roku miał niklowaną lufę i rękojeść obłożoną plastikiem. Po pociągnięciu kurka spustowego zabawka wydawała odgłos przypominający wystrzał. Łącznie z pistoletami, w tym czasie w Spółdzielni Pracy Zabawkarsko-Metalowej „Precyzja” produkowano 40 rodzajów zabawek: pianina, cymbały, bębenki, zestawy perkusyjne, naczynia stołowe, bujaki dla dzieci czy narzędzia ogrodowe stanowiły ok. 60% produkcji. Pozostałe produkty były wykonywane w ramach kooperacji z przemysłem motoryzacyjnym.

W omawianym okresie największą grupą dostępną na rynku były zabawki z tworzyw sztucznych – ich udział w ogólnej produkcji w kraju wynosił ponad 43% (podobna tendencja występowała także w innych państwach). W przeciwieństwie do zabawek drewnianych lub metalowych, plastikowe były mniej kosztowne w produkcji, miały wiele kolorów, a dzięki plastyczności materiału łatwo było nadać im różne formy. Niska cena z kolei sprawiała, że dorośli chętnie kupowali je dzieciom. Dziś za legendarne uznaje się misie z ruchomymi oczkami (produkowane w różnych kolorach przez Spółdzielnię Pracy „Miś” z Siedlec) czy harmonijkowe zwierzęta wytwarzane przez Zakłady Tworzyw Sztucznych „Spójnia” Spółdzielnię Pracy w Łodzi. Produkowane w Polsce (a inspirowane najprawdopodobniej zabawkami projektowanymi w latach 60. przez projektantkę z Czechosłowacji Libuše Niklovą) dwukolorowe zwierzaki z polietylenu (odpornego na uderzenia plastiku) miały tułów w kształcie harmonijki i przy poruszaniu wydawały dźwięki (w 1970 roku produkowano np. pieska piszczącego). Z powodu braku odpowiednich maszyn można ich było produkować zaledwie ok. 4 tysięcy sztuk miesięcznie. W 1971 roku udało się pozyskać kilka importowanych maszyn, planowano też budowę nowego zakładu, co miało umożliwić znaczne zwiększenie produkcji tych niedrogich a pomysłowych zabawek. Zabawki te były polecane szczególnie dla dzieci młodszych.

245



3. Za zestaw zabawek harmonijkowych spółdzielnia „Spójnia” otrzymała na Targach Poznańskich („Jesień ’69”, „Jesień ’70” oraz „Wiosna ’71”) trzy srebrne medale (fot. Maria Wieczorek).

Dorośli chętnie kupowali (chłopcóm) miniaturowe pojazdy, produkowane we wrocławskim „Palarcie”, Częstochowskich Zakładach Zabawkarskich czy spółdzielni „Sinol” w Oleśnicy. W latach 70. bardzo popularne były fiaty

produkowane w Spółdzielni Inwalidów Przetwórstwa Tworzyw Sztucznych „Sinol” w Oleśnicy. Produkcję zabawki dla najmłodszych – wiernej kopii polskiego samochodu marki „Fiat 125p” – spółdzielcy planowali rozpocząć w 1970 roku. Pojazd o długości ok. 40 cm miał być zdalnie sterowany – napędzany niewielkim silniczkiem zasilanym 4,5-voltową baterią, nadwozie miało być z tworzywa. Zabawkę udało się wykonać i zaprezentowano ją na targach w Poznaniu w 1972 roku. W połowie lat 70. powstawało rocznie od 12 do 15 tysięcy tych pojazdów. Były one dostępne w trzech wersjach: bez napędu, z lekkim zawieszeniem kół, z napędem inercyjnym (tzw. koło zamachowe) oraz zdalnie sterowane. Oprócz miniaturowych fiatów i autobusów „berliet” (których produkcja została uruchomiona w 1974 roku) w spółdzielni powstawały piłki z polichlorku winylu i piszczki dla dzieci (rybki i pieski, które wysyłano głównie do Czechosłowacji) oraz klocki i skarbonki w kształcie beczułki. Popularnością cieszyły się też zabawkowe kuchenki gazowe z zestawem kolorowych rondelków.

Lata 80. – kryzys gospodarczy a produkcja zabawek

246

Początek lat 80. to kryzys nie tylko w gospodarce państwa, ale i w strukturach politycznych. Sytuacja gospodarcza kraju stale się pogarszała, ogłoszono stan wojenny, w sklepach niewiele można było kupić. Choć producenci mieli kłopoty z pozyskaniem odpowiedniej ilości i jakości materiału (brakowało także surowców), zabawki wciąż produkowano. W tym okresie najwięcej było w sklepach wyrobów z tworzyw sztucznych (ponad 55%). Zabawki z tkanin i dzianin stanowiły 16% produkcji, z metalu – 12%, z drewna i wikliny – 6,5%, z papieru 5,8%, z gumy 1,6%, ze skór 0,8%.

W latach 80. niemal w każdym polskim przedszkolu można było znaleźć duży drewniany samochód. Pojazd, którym głównie chłopcy przewozili rozmaite ładunki, opracowała i wyprodukowała spółdzielnia „Strykowianka” ze Strykowa. Oprócz samochodów w przedsiębiorstwie tym powstawały też kołyski dla lalek. Produkowane przez „Strykowiankę” drewniane zabawki odznaczały się „estetyką wykonania, nowoczesną linią wyrobu, przyjemnym doborem kolorów i przystępną ceną sprzedaży” (według reklamy zamieszczonej w „Wiosennych Targach Krajowych 66”).



4. W 1981 roku w ciągu miesiąca w spółdzielni „Strykowanika” powstawało 15 tysięcy samochodów różnej wielkości. Produkowano 9 modeli drewnianych samochodów: „Jaguar”, „Tiger”, „Dakar”, „Viking”, „Rider”, „Tampico”, „Puma”, „Patrol” i „Hobo” (fot. Maria Wiczorek).

247

W „Dzienniku Telewizyjnym” wyemitowanym 30 listopada 1988 roku pojawił się materiał, w którym informowano, że na zabawkowych czołgach i samolotach można zarobić. Za niektóre modele produkowane w łódzkiej „Spójni” zagraniczni kupcy płacili wówczas aż 4 dolary od sztuki (np. za model samolotu do sklejenia Lublin-RXIII w skali 1:48). Niemal 100% wyprodukowanych wyrobów wysyłano na eksport, a produkcja większej ilości nie była możliwa. Z tego powodu dzieci w Polsce musiały zadowolić się lalkami, misiami i klockami. W tym okresie zniesiono centralne rozdzielnictwo surowców, przedsiębiorstwa miały więc większą możliwość pozyskiwania materiałów potrzebnych do produkcji.

Układanki, pojazdy i żołnierzyki, a także wiele innych niezbędnych do zabawy przedmiotów można było kupić w sklepach z zabawkami, kioskach „Ruchu”, Centralnych Składnicach Harcerskich. Oprócz artykułów krajowych pojawiały się także te importowane od sąsiadów. Najwięcej zabawek sprowadzano do Polski z NRD (w 1972 z zamówionego towaru o wartości 15 mln zł dewizowych z NRD pochodziły zabawki za kwotę 11 mln zł). Na półkach pojawiały się też zabawki sprowadzane z Czechosłowacji, ZSRR, Bułgarii, NRD, Japonii, Hiszpanii, Węgier, Włoch, Anglii, Chin i Francji. „Z pewnością sprowadzanie zagranicznych zabawek jest celowe nie tylko ze względu na wzbogacanie wzornictwa i asortymentów, ale także na wytworzenie słusznej konkurencji, dopingującej naszych producentów do lepszej jakości i staranniej wykonania zabawek” (Karoniowa 1966, s. 4). Poza tym produkcja

w Polsce niektórych zabawek – ze względu na wysoki koszt stworzenia do nich oprzyrządowania – nie byłaby opłacalna ze względów ekonomicznych. Z tego powodu sprowadzano elektryczne kolejki szynowe z NRD, a z Węgier szachy magnetyczne.

W sklepach CSH sprzedawano przede wszystkim artykuły potrzebne majsterkowiczom, ale także i inne wyroby, np. z warszawskiej spółdzielni „Współczesna” pochodziły stoły bilardowe, a ze „Wspólnej Sprawy” – przezrocz. Oprócz tego współpracowano ze spółdzielniami produkującymi zabawki („Pomocą Szkolną”, „Świttem”), ale zainteresowanie klientów gotowymi zabawkami, które można było kupić także i w innych sklepach, nie było duże. Specjalnie na potrzeby Składowic, Zakłady Przemysłu Lotniczego w Krośnie (zajmujące się produkcją szybowców) produkowały modele „składaków” (samolotów i szybowców) oraz niezbędne do majsterkowania drewniane listewki.

W drugiej połowie lat 80. wśród najmłodszych odbiorców popularna była skarbonka o nazwie „Łakome jabłko”. „Aby schować do środka monetę, należało przekrócić znajdujący się z boku kluczyk. Następnie trzeba było położyć pieniędzy w odpowiednim miejscu, a wtedy robak połykał monetę – wpadała do środka. Pod spodem znajdowała się zatyczka, która umożliwiała wyciągnięcie zebranych oszczędności. Tę czerwoną plastikową skarbonkę produkowała Spółdzielnia Rzemieślnicza «Otwock»” (Wieczorek 2016b, s. 63).

248

Zakończenie

Zabawki produkowane w Polsce w latach 1948-1989 powstawały przede wszystkim w spółdzielniach pracy, przedsiębiorstwach przemysłu terenowego (do czasu przeprowadzenia w 1977 roku reorganizacji tego przemysłu i przeniesieniu przedsiębiorstw do tzw. przemysłu kluczowego, kiedy to znacznie ograniczono wytwarzanie zabawek na rzecz innej produkcji), w przedsiębiorstwach przemysłu kluczowego oraz w tzw. rzemiośle. Jednak to spółdzielnie pełniły wiodącą rolę w wytwórstwie zabawek. Z tego też powodu wymienione w artykule zwierzęta-harmonijki, żołnierzyki, klocki czy samochody pochodzą właśnie z tych przedsiębiorstw.

Do połowy lat 50. najczęściej stosowanym do produkcji materiałem było drewno, ale wraz z rozwojem techniki pojawiało się coraz więcej zabawek z tworzyw sztucznych. Poza tym korzystano z: tkanin, metalu, drewna, wikliny, papieru, gumy, a także ze skór i futer. Choć nie zawsze (z braku odpowiednich surowców) udawało się stworzyć zabawki dobrej jakości, dziś – gdy tak wiele znajdujących się w dzieciennych pokojach przedmiotów importowanych jest z Chin – misie, samochody czy mebelki dla lalek wyprodukowane w czasach PRL-u wzbudzają tym większy podziw, uznanie i sentyment.

Bestselling Toys Produced in Labour Co-operatives and State-owned Enterprises of the Polish People's Republic

Maria Wieczorek

In Poland, soon after the end of World War II, toys were manufactured by private companies. After the nationalization of the industry, the production of dolls, teddy bears and vehicles was adopted by labour co-operatives. It was in these enterprises where, among other things, accordion toys, toy soldiers, blocks and toy cars described in the article were manufactured. These well-designed toys were eagerly purchased by parents of the Polish People's Republic who wanted high-quality toys to give to their children. Today, they evoke feelings of nostalgia among children of the 1950s, 60s, 70s and 80s. The author has attempted to describe the specificity of toy production in these years.

249

Key words: toys, Polish People's Republic, history, labour cooperatives

Bibliografia:

Archiwum Państwowe w Kaliszu, Kaliska Fabryka Wyrobów Celuloidowych i Bakelitowych w Kaliszu, Protokół z narady roboczej 1951, sygn. 3.

Bujak Jan, *Zabawki w Europie. Zarys dziejów – rozwój zainteresowań*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1988.

Dziennik Łódzki, 07.12.1961, *Gwiazdka za pasem a w świecie zabawek?*, nr 289, s. 4.

GM, *Śmieciarka*, [w:] *Dzieje pewnych zabawek*, red. Agnieszka Kozłowska-Piasta, Muzeum Zabawek i Zabawy, Kielce 2009, s. 147.

Górecka Magdalena, *Wzornictwo zabawek polskich w ostatnich latach PRL. Wizje, produkcja, codzienność*, „Zabawy i Zabawki”, nr 1-4, Kielce 2009, s. 161-172.

Karoniowa Bożena, *Jaka powinnaś być – zabawko?*, „Spółdzielczość Pracy” 1966, nr 19, s. 4.

Kubiak Roman, Tomaszewski Paweł, *Małolaty pod bronią*, „Odgłosy. Tygodnik Społeczno-Kulturalny” 1985, nr 16, s. 1 i 6.

L. K., *Aktualny poziom wzornictwa wyrobów z tworzyw sztucznych*, „Przegląd Drobnej Wytwórczości” 1960, nr 2, s. 21.

Mastalerz Jerzy, *Jedynie szczere chęci nie wystarczą*, „Przegląd Drobnej

Wytwórczości” 1965, nr 13, s. 16-17.

Mastalerz Jerzy, *Program i rzeczywistość*, „Przegląd Drobnej Wytwórczości” 1968, nr 2, s. 14-15.

Peryt Antoni, *Zabawkarskie konfrontacje*, „Spółdzielczość Pracy” 1971, nr 15, s. 1-2.

Piętowski Tadeusz, Witaczek Wanda, *Zabawki z tkanin*, Wydawnictwo Przemysłu Lekkiego i Spożywczego, Warszawa 1957.

P. M., *Kłopoty z zabawkami*, „Trybuna Robotnicza” 1948, nr 9, s. 8.

Tomaszewski Kazimierz, *Zabawa w zabawki*, „Rynek i Usługi” 1974, nr 12, s. 3-4.

Strzelec Jerzy, *Spółdzielnia Zabawkarska Gromada. Trudne początki i wytrwale tworzenie*, „Studia i Materiały. Zeszyt 1”, Muzeum Zabawkarstwa, Kielce 1989.

TM, *Wzornictwo – problemem nr 1 w zabawkarstwie*, „Przegląd Drobnej Wytwórczości” 1963, nr 3, s. 13-14.

Warda Mieczysław, *Częstochowskie Zakłady Zabawkarskie 1951-1988*, „Studia i Materiały. Zeszyt 1”, Muzeum Zabawkarstwa, Kielce 1988.

250 Wieczorek Maria, *O greckich świątyniach z klocków, lalkach-Murzynkach i kaliskich „szrajerkach”, czyli polskie wytwórstwo zabawek w dwudziestoleciu międzywojennym*, [w:] *Zabawka – przedmiot ludyczny i obiekt kolekcjonerski*, red. Katarzyna Kabacińska-Łuczak, Dorota Żołędź-Strzelczyk, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2016, s. 37-56.

Wieczorek Maria, *Świnka z kasą*, „Wiedza i Życie” 2016, nr 5, s. 58-63.

Życie Radomskie, 17.01.1959, *Szał hulla-hoop aktualny w Radomiu*, nr 15, s. 6.

Muscular Christianity: Christian Roots of American Sports

Michał Mazurkiewicz¹

Muscular Christianity – Outline of History

251

The pioneers of the Muscular Christianity movement (which was born in the second half of the nineteenth century on British soil) were Thomas Hughes and Charles Kingsley, who wanted to infuse Anglicanism with enough health and manliness to make it a suitable agent for British imperialism. Their patriotic and socially committed Christianity as they saw it was to be a “vigorously infused combative Christianity involving urgent ethical and spiritual imperatives” (Vance 1985, p. 3). It had two aims: to increase men’s commitment to their health (mostly by means of sport), and to increase men’s commitment to their faith. Other proponents of the movement – among them headmasters of British public schools – included e.g. Edward Thring. It should also be noted that sport at that time was often treated as an alternative and a cure for such evils as masturbation or homosexuality (Holt 1992, p. 91).

In the late nineteenth century, Muscular Christianity spread to other

¹ **Michał Mazurkiewicz** – PhD, works at Jan Kochanowski University in Kielce, Poland. His main research interests are: American, British and Polish cultures, especially sport and religion. His scholarly contributions include numerous publications in academic journals (such as *Sport in History* or *Literatura i Kultura Popularna*), book chapters, as well as presentations at national and international conferences. His most recent book, entitled *Sport and Religion: Muscular Christianity and the Young Men’s Christian Association. Ideology, Activity and Expansion (Great Britain, the United States and Poland, 1857-1939)*, was published in 2018. Dr Mazurkiewicz belongs to several academic societies, for example the British Society of Sports History.

countries. Expansion of the movement first affected the United States. As for America, Puritans – John Calvin’s disciples, who came from Europe – although recognizing the need to use recreation to refresh oneself after labors, denounced games and sports. This was fully justified – it is generally known that Calvin disdained sports, which he associated with gambling, idleness, and sensual pleasure, all things he viewed as inimical to Christian living. By the mid-seventeenth century, Puritans outlawed contests on the Sabbath. Other groups, like the Quakers and, later, evangelicals joined in their antipathy towards sport. Only in the nineteenth century did the status of sport start to change for the better (Alpert 2015, p. 19).

252 As for the reception and development of Muscular Christianity in the nineteenth-century American reality, it is not only Protestant circles that promoted it; this attracted American Catholics as well. The questions of the presence of manliness in American literature, and the religious Third Great Awakening complete the picture. Sport was used as a tool for evangelizing the masses. In nineteenth-century America, it visibly helped advertise a particular religious viewpoint to spectators. Combining evangelism, theology, and manly sport was a gradual process. In the United States, where sport and religion became allies, American revivalism helped form a symbiotic relationship. This engagement “infused a missionary zeal in those who participated in sports and stimulated the idealism of a generation of Muscular Christians who felt called to win the world to Christ in their generation. Sport became an essential element in their strategy to reach the world” (Ladd, Mathisen 1999, p. 13). Christian evangelists worked through educational and social agencies such as the YMCA (Young Men’s Christian Association). To give one example, Dwight L. Moody, who promoted revivals in the cities by adapting big-business practices to ensure success, advocated strenuous exercise and diligent prayer as a way of overcoming physical and spiritual weakness (Gołębiowski 2004, p. 262). The Studds family is another interesting case (Ladd, Mathisen 1999, pp. 44-51).

The YMCA (created in Great Britain, in 1844) became a worldwide movement founded on the principles of Muscular Christianity, which combined physical and Christian spiritual development. Its activities included – among others – providing athletic facilities or humanitarian work. The expansion of the American YMCA relied on a Muscular Christian agenda to reach a white, middle-class culture². The circumstances and the general atmosphere were favorable. Historian Benjamin G. Rader gives the following description of the attitudes of the American society at the turn of the twentieth century:

2 See for example: S. A. Riess, *Sport and the Redefinition of American Middle-class Masculinity*, *The International Journal of the History of Sport*, Vol. 8, No. 1, 1991, pp. 5-27.

“In the three decades between 1890 and 1920, the nation exhibited a new activist mood. The mood found expression in an aggressive nationalism, an intense interest in untamed nature, muscular music (ragtime), realistic fiction, the emergence of the ‘New Woman,’ and a boom in sports and recreation. Theodore Roosevelt, the ‘dandy’ Easterner turned cowboy, the ‘Rough Rider’ of the Spanish-American War, and the supercharged President of the United States between 1901 and 1909 personified the nation’s fascination with new forms of strenuosity” (Rader 1983, p. 146)³.

Springfield College and Luther H. Gulick Jr.

The role of Springfield College, which grouped illustrious muscular Christians who engaged wholeheartedly in the development of sport, reinforcing, and often bringing legitimacy to it, is unquestionable. It was there that the calls by muscular Christians to manliness, character development, and healthful living occurred within the framework of an evangelical Protestant ethos that called for personal salvation as well as development. Let us turn our attention to this exceptional school and the people connected with it who went down in the history of sport.

253

Physical education and sports were spreading extensively throughout the YMCA between 1880 and 1885, when Springfield College was established in Springfield, Massachusetts (1885), as the Young Men’s Christian Association department of the School for Christian Workers in Springfield. There can be no doubt that this institution played a significant role in the history of American sport. It would also serve as the headquarters for a missionary movement which would reach distant places all over the world. A consequence of the expansion of the evangelical outreach of Muscular Christianity was a need to provide an institutional development to sustain its momentum. In practice, its aim was to educate and develop Christian workers.

Springfield college’s philosophy of “humanics” (that is how they define it) “calls for the education of the whole person – in spirit, mind, and body [which is symbolized by the YMCA triangle] – for leadership in service to others” (*Springfield College*). The college – which originally specialized in preparing young men to become General Secretaries of YMCA organizations in a two-year program – later (since 1887) educated the whole generation of physical education teachers who valued morality in sport and, consequently, gave it its pragmatic character, building its shape on high moral ideals. It is there that the principle of *sportsmanship* (noble sports behavior) was born.

The idea was parallel to British *fair play* and in fact meant the same (Lipoński 2012, p. 463)⁴. The notable alumni of the college include, for example, James Naismith – a Canadian-born physical education teacher, who invented basketball in 1891 – or William G. Morgan, the inventor of volleyball (who did it as part of the mission of the YMCA to devise a less strenuous sport for older adults), and many others, who went down in sports history. The birth of the two aforementioned sports will be soon discussed in more detail.

The invention of both basketball and volleyball was influenced by the then Springfield headmaster (from 1887 until 1900) Luther H. Gulick Jr. (1865-1918), a devotee of Muscular Christianity, who provided leadership for its institutionalization within the YMCA.

As Benjamin G. Rader states,

“Gulick, in his psychology of play course, asked students to experiment with new games and sports that could be played in the confined space of gymnasiums and that would be appropriate to a certain level of maturity. The invention of both basketball and volleyball resulted from Gulick’s inspiration and suggestions” (Rader 1983, p. 153).

254

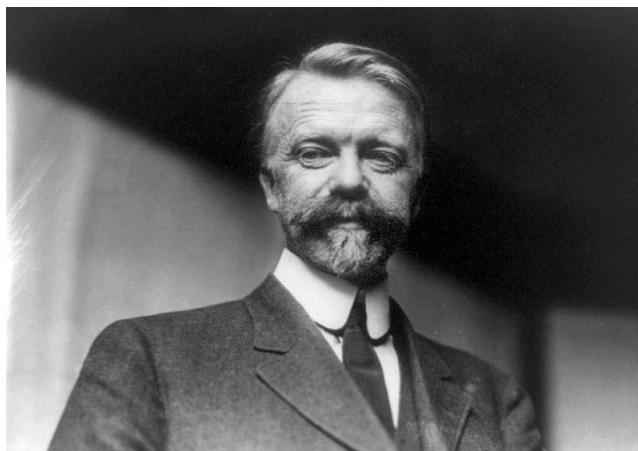
These were the sports Gulick favored as they promoted the moral principles of loyalty, self-control, self-sacrifice, and teamwork, which he considered to be the foundations of Christianity and an altruistic Christian manhood (Winter 2003, p. 197). Moreover, a great advantage was the fact that they could be played indoors in winter. Gulick was definitely one of the most outstanding personalities of that time, an enthusiastic educator without whom Springfield College would have probably not reached the prestige and fame it enjoys until now.

James Naismith and Basketball

Basketball was one of the games that was invented under the influence of the YMCA culture. James Naismith (1861-1939), who was born in Ramsay township, Ontario, Canada, was the inventor of the game and wrote its original thirteen rules.

In 1891, the aforementioned Luther Gulick struggled with a large number of naughty schoolboys who – especially in winter – had been notorious for being disorderly and caused constant pedagogical problems. Naismith, a young sports teacher, who was primarily interested in sports physiology, was given a task to organize indoor sporting activities which would result

4 Here and in the rest of similar cases, translation mine – Michał Mazurkiewicz.



Luther H. Gulick Jr.

Source: [https://en.wikipedia.org/wiki/Luther_Gulick_\(physician\)#/media/File:Luther_Halsey_Gulick.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Luther_Gulick_(physician)#/media/File:Luther_Halsey_Gulick.jpg) [Accessed: June 17, 2018].

255

in “athletic distraction”. These activities had to be carried out on a small part of the sports hall and force the participants to behave in a fair way and avoid brutality. Naismith considered different types of games but none of them did fulfil all the conditions. The inspiration came from observations of a children’s game from Ontario, Canada, known as *duck-on-a-rock*, as well as (accidentally left on the school area) fruit baskets, into which local farmers threw melons for fun. The first match took place on December 15, 1891 (Lipoński 2012, p. 462).

This is how Naismith describes the tough beginnings of the new sports discipline, which would become one of the most favorite sports in America:

“I showed them two peach baskets I’d nailed up at each end of the gym, and I told them the idea was to throw the ball into the opposing team’s peach basket. I blew a whistle, and the first game of basketball began. [...] The boys began tackling, kicking and punching in the clinches. They ended up in a free-for-all in the middle of the gym floor. [The injury toll: several black eyes, one separated shoulder and one player knocked unconscious.] It certainly was murder” (Sandomir 2015).

As a result, Naismith changed some of the rules as part of his quest to develop a clean sport. The outcome – as he stated – was satisfactory:

“The most important one was that there should be no running with the ball. That stopped tackling and slugging. We tried out the game with those rules, and we didn’t have one casualty” (Sandomir 2015).

It should be emphasized that Naismith treated basketball very seriously. His priority was a commitment to developing the Christian character of the youth. In other words, he desired to win young people to God through the gym. As Tony Ladd and James A. Mathisen state: “For Naismith, basketball was more than a new game. It was a means to evangelize people about morality and Christian values, the essence of American muscular Christianity” (Ladd, Mathisen 1999, p. 71)⁵.

Culture historian Julio Rodriguez underlines the fact that basketball – on account of its positive qualities – fit in well with the “muscular Christian” policy of Springfield College:

256 “Under the auspices of Muscular Christianity, the belief that sports could build character, help in the acquisition of virtue, and serve as an instrument of moral reform, the game served the needs of the school, later renamed the International Training School of the Young Men’s Christian Association (YMCA)” (Rodriguez 2004, p. 58).

Basketball was an instant success, as it was well received not only in the YMCA circles – the greatest level of early basketball activity outside of YMCAs was seen in American colleges. The most successful of the early YMCA teams was the squad from the German YMCA in Buffalo, the Buffalo Germans, who totally dominated championship basketball for a dozen years and even won the gold medal at the 1904 Olympic Games in St. Louis. Eventually, however, “much to the relief of YMCA officials,” (Rader 1983, p. 154) they became a professional team.

As Naismith disseminated the rules freely, and because there was a need for a simple game that could be played indoors during winter, basketball’s popularity quickly grew nationwide and by means of the missionary zeal of the YMCA students (who traveled widely), was introduced in many nations, and was soon being played in ever more countries. It spread first to Naismith’s home country, Canada. Then, English YMCA members brought basketball home with them after a visit to Canada in 1892. Next, thanks to the YMCA members, the first basketball games were played in France, China, India, Japan, and Iran. When the U.S. Army started fighting in Europe in 1917, the

5 For more on Naismith see: R. Rains, H. Carpenter, *James Naismith: The Man Who Invented Basketball*, Temple University Press, Philadelphia 2011.

American Expeditionary Force brought basketball wherever it went. Together with the troops, there were a lot of physical education trainers who knew this sports discipline well and helped propagate it. It should also be noted that Naismith himself spent two years with the YMCA in France in that period.

As for the character of the game, although originally envisioned as a non-contact sport, basketball quickly became remarkably physical. When it happened, the YMCA directors, who felt that the rough play detracted from the institution's overall mission, systematically eliminated basketball from their gymnasiums (Rodriguez 2004, p. 59). In the contemporary world of sport the game flourishes and still remains the most effective canvas on which to render an individualized masculine identity (Rodriguez 2004, p. 61).



James Naismith

Source: [https://pl.wikipedia.org/wiki/James_Naismith#/media/
File:James_Naismith_with_a_basketball.jpg](https://pl.wikipedia.org/wiki/James_Naismith#/media/File:James_Naismith_with_a_basketball.jpg)
[Accessed: June 10, 2018].

It is also worth mentioning here that the women's version of basketball was devised by an immigrant Senda Berenson Abbott – known as the “Mother of Women's Basketball” – who came from a Lithuanian-Jewish family. She wrote the first *Basketball Guide for Women* (1901-1907) and pioneered this sport being the director of the physical education department at Smith College in Northampton, Massachusetts (Gursky).

William G. Morgan and Volleyball

William George Morgan (1870-1942) was a sports instructor who studied at Springfield College, Massachusetts, where he met James Naismith (who invented basketball in 1891). Morgan was motivated by Naismith's game of basketball, designed for younger students, to invent a game suitable for the older and less fit members of the YMCA.

In 1895, in Holyoke, Massachusetts – where he had the opportunity to establish, develop, and direct a vast sports program for male adults – Morgan laid the foundations of the newly invented *mintonette*, a less vigorous team sport but which still required athletic skill. Later, a fan of the game, professor Alfred S. Halstead watched *mintonette* and renamed it “volleyball,” as the point of the game is to keep the ball in movement over the high net from one side to the other – in other words, “volley” the “ball” back and forth over the net.

The new sport was designed for gyms or exercise halls but could also be played in the open air. It was a game which everyone could play, regardless of age or physical ability. In 1896, Morgan wrote down the “final” rules and submitted them for review at a YMCA Physical Director's Conference. It was at that same conference at the International YMCA Training School that the first exhibition game was played between different YMCA groups. Afterward, the game was incorporated into the sports curriculum of the Association, which triggered its rapid development and increase in popularity. Morgan lived to see volleyball become one of the most fashionable sports in the world. It quickly spread in popularity throughout the U.S., Canada, and the Philippines, and soon reached Europe largely thanks to troops from North America playing it at free moments during World War I (Sherrow 2002).

Other Examples – Body Building and Futsal

Two other cases – both strictly connected with the YMCA movement – should be mentioned here. Firstly, body-building. Robert Roberts (1849-1920), a devout Baptist, uncommonly fit and muscular man, a strength-training devotee working as a gymnastic superintendent for the YMCA Boston, coined the term “body-building” in the 1880s thus creating the fitness movement in America. He can be undoubtedly called one of the pioneers of physical training in America. His classes “utilized exercise drills, wooden dumbbells, ‘Indian Clubs,’ and heavy medicine balls” (YMCA Boston). Roberts, who claimed that everybody needed to make exercises part of a daily regimen, believed that athletics should be, most of all, “short, safe, easy, pleasing, and beneficial” (*Physical Education...*, p. 4).

Another example comes from South America. The game of futsal originated in 1930 in Montevideo, Uruguay. It was created by a physical education teacher (born in Argentina), Juan Carlos Ceriani (1907-1996), who aspired for inventing a version of indoor five-a-side football (where each team consists of five players) for youth competition and recreation in YMCAs. The game was supposed to be very similar to football, which had become a national obsession in Uruguay. It must be recalled here that the national team of Uruguay dominated international football during the 1920s and 1930s. The game of futsal soon spread throughout South America. What is worth mentioning, Brazilian YMCA played a great role in the development of this sport by modifying its rules. From Brazil, which still remains a center of futsal (many Brazilian stars, such as Zico or Ronaldo, began their careers playing this form of football), it was transferred to Europe and the rest of the world (Lipoński 2003, p. 221).

Summary

The results of the research corroborate the importance of the role religion played in the process of creation and development of certain sports in America. In the nineteenth-century United States there was a belief that physical activity and games, especially team sports, shaped character, fostered patriotism, and instilled virtues that would serve its participants well in life. The games taught their own high ethic, and that ethic would usually be a Christian one. Muscular Christianity and The Young Men's Christian Association did a lot to connect the spheres of religion and sport. As for the sports disciplines discussed here, especially the game of basketball has been a staple of American culture. The research required a deepened exploration of certain periods in the history of sport in the United Kingdom and the USA and an overview of a number of publications devoted to sport. The presentation of the subject in this article had to be limited and some of the issues which have been signaled deserve further analysis.

Muskularne chrześcijaństwo: chrześcijańskie korzenie amerykańskiego sportu

Michał Mazurkiewicz

Sport posiada głębokie korzenie religijne i duchowe, a najlepszym tego przykładem są Igrzyska Olimpijskie. Oprócz uwarunkowań społecznych, kulturowych i ekonomicznych, które ukształtowały amerykańską historię sportu, religia również odegrała ważną rolę w tym procesie. Mówiąc o najpopularniejszych dyscyplinach sportu, uwielbianych przez Amerykanów, nie zawsze zdajemy sobie sprawę z chrześcijańskiego pochodzenia niektórych z nich. Celem artykułu jest zbadanie tego wpływu poprzez pokazanie najciekawszych przypadków.

260

Bibliography:

Alpert Rebecca T., *Religion and Sports: An Introduction and Case Studies*, Columbia University Press, New York 2015.

Gołębiowski Marek, *Dzieje kultury Stanów Zjednoczonych/The History of American Culture*, PWN, Warszawa 2004.

Gursky Ruth, Senda Berenson 1868-1954, "Jewish Women's Archive, Encyclopedia",

<https://jwa.org/encyclopedia/article/berenson-senda> [Accessed: August 22, 2016].

Holt Richard, *Sport and the British: A Modern History*, Clarendon Press, Oxford 1992.

Ladd Tony and James A. Mathisen, *Muscular Christianity: Evangelical Protestants and the Development of American Sport*, BridgePoint Books, Grand Rapids, Michigan, 1999.

Lipoński Wojciech, *Historia sportu/The History of Sport*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.

Lipoński Wojciech, *World Sports Encyclopedia*, Oficyna Wydawnicza Atena, Poznań 2003.

Mazurkiewicz Michał, *Sport and Religion: Muscular Christianity and the Young Men's Christian Association. Ideology, Activity and Expansion (Great Britain, the United States and Poland, 1857-1939)*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach, Kielce 2018.

Physical Education in the YMCAs of North America, Associated Press, New York 1914.

Rader Benjamin G., *American Sports: From the Age of Folk Games to the Age of Spectators*, Prentice Hall, Englewood Cliffs 1983.

Rains Rob and Hellen Carpenter, *James Naismith: The Man Who Invented Basketball*, Temple University Press, Philadelphia 2011.

Riess Steven A., Sport and the Redefinition of American Middle-class Masculinity, "The International Journal of the History of Sport", Vol. 8, No. 1, 1991, pp. 5-27.

Rodriguez Julio, *Basketball* [In:] Michael S. Kimmel and Amy B. Aronson (eds.), "Men and Masculinities: A Social, Cultural and Historical Encyclopedia", ABC-CLIO, Santa Barbara, Denver, Oxford 2004, pp. 58-61.

Sandomir Richard, *Basketball's Birth*, in *James Naismith's Own Spoken Words*, "New York Times", December 15, 2015, <https://www.nytimes.com/2015/12/16/sports/basketball/basketballs-birth-in-james-naismiths-own-spoken-words.html> [Accessed: August 20, 2016].

Sherrow Victoria, *Volleyball (History of Sports)*, Lucent Books, San Diego 2002.

Springfield College, <http://springfield.edu/welcome/humanics-philosophy> [Accessed: August 15, 2016].

Vance Norman, *The Sinews of the Spirit: The Ideal of Christian Manliness in Victorian Literature and Religious Thought*, Cambridge University Press, Cambridge 1985.

Winter Thomas, *Gulick, Luther Halsey 1865-1918, Physical Educator and Author* [In:] B. Carroll (ed.), "American Masculinities: A Historical Encyclopedia", SAGE, Thousand Oaks, California, 2003, pp. 197-198.

YMCA Boston, <http://ymcaboston.org/mission-and-history> [Accessed: September 1, 2016].

RECENZJE

Od Facebooka do post-przyjaźni¹

Marta Wilk²

265

Tytuł artykułu jest jednocześnie tytułem książki autorstwa Piotra Szaroty – psychologa, pracownika Polskiej Akademii Nauk, Pracowni Psychologii Kulturowej i Badań Międzykulturowych, a przede wszystkim Autora prac z pogranicza socjologii, psychologii i kulturoznawstwa takich jak: *Psychologia uśmiechu* (2006), *Od skarpetek Tyrmanda do krawata Leppera. Psychologia stroju dla średniozaawansowanych* (2008), *Anatomia randki* (2011).

W publikacji *Od Facebooka do post-przyjaźni. Współczesne przeobrażenia bliskich relacji*, Szarota opowiada o przeobrażeniach relacji międzyludzkich i poszukiwaniu przez współczesnego człowieka nowych form kontaktów

1 Recenzja książki Piotra Szaroty pt. *Od Facebooka do post-przyjaźni. Współczesne przeobrażenia bliskich relacji*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2018.

2 **Marta Wilk** – pedagog, doktor w Zakładzie Socjologii i Pracy Socjalnej, w Instytucie Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Zainteresowania naukowe obejmują: patologie społeczne, uzależnienia, fenomenologię i profilaktykę przestępczości, resocjalizację i profilaktykę jednostek niedostosowanych społecznie. Jest autorką licznych artykułów związanych z wyżej wymienioną problematyką. Ostatnio wydane to: *Football Fans and Gambling Games as Categories of Agon and Alea in Light of Roger Caillois Conception of Play*, in: *Contemporary Homo Ludens*, ed. Halina Mielicka-Pawłowska, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge 2016, s. 203-2018; *Antypody ilinx – narkotyki wśród młodzieży*, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”, Rok 14/2016, s. 135-152; *Mimicry – naśladowanie gwiazd w kulturze popularnej*, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”, Rok 15/2017, s. 26-49; *Profilaktyka wykluczenia społecznego narkomanów*, [w:] *Marginalizacja a rozwój społeczny między teraźniejszością i przeszłością*, red. Zbigniew Galor, Sławomir Kalinowski, Urszula Kozłowska, Societas Pars Mundi, Bielefeld 2018, s. 331-345.

przyjacielskich. Aby opisać zjawisko współczesnych kontaktów ludzi, które mają charakter przyjaźni, Badacz użył metafory Zygmunta Baumana, określając współczesność jako „płynną nowoczesność”, która w tej pracy jest „ramą” do analizowania opisanego zjawiska. „Płynna nowoczesność” charakteryzuje się ciągłymi zmianami w społeczeństwie, tymczasowością, niepewnością oraz kruchością kontaktów. Cechy te przekładają się na relacje międzyludzkie. Piotr Szarota pisze, że „przyjaźń zawiera człowiek przez całe życie, począwszy od dzieciństwa. Są one obok związków miłosnych, najważniejsze z punktu widzenia zdrowia i samopoczucia człowieka. Przyjaciele przejmują zresztą coraz częściej rolę rodziny, stając się swego rodzaju „rodziną z wyboru”. Małżeństwa łatwo się rozpadają i coraz rzadziej decydujemy się je zakładać. Koledzy i koleżanki pojawiają się i znikają, bo coraz częściej zmieniamy pracę. Przyjaźń jawi się więc jedynym w miarę pewnym oparciem. Kłopot w tym, że podobnie jak inne bliskie relacje, przyjaźń wymaga dużo pracy, czasu, uwagi i wielu kompromisów. Dla licznych, cieszących się swoją niezależnością indywidualistów i indywidualistek, ta cena wydaje się zbyt wysoka. Potrzebę bycia z innymi zaspokaja komputer, telewizja albo mruczący na kolanach kot” (Szarota 2018, s. 1).

266 Pomimo tego, iż w obecnych czasach nic nie jest pewne i stałe, relacje przyjacielskie były i są ważne dla człowieka. Książka ta jest swoistym zaproszeniem do refleksji i dialogu nad kondycją przyjaźni współczesnych ludzi. Monografia składa się z dwóch części. Część pierwsza dotyczy zagadnień przyjaźni, miłości i seksu, natomiast część druga, zatytułowana *Polowanie na przyjaźń* dotyka problemu poszukiwania różnych form przyjaźni przez współczesnego człowieka. Warto zaznaczyć, iż potrzeby kontaktu z innymi ludźmi – przy należności i miłości, utrzymywanie związków, podtrzymywania przyjaźni, przebywania w grupach społecznych zajmują trzecie miejsce w hierarchii potrzeb Masłowa. Z tego punktu widzenia warto podkreślić, iż publikacja Piotra Szaroty mieści się również w nurcie rozważań nad wspomnianą grupą potrzeb człowieka. Współczesne relacje międzyludzkie przedstawia Autor jako odmienne od tych tradycyjnych, związanych z przestrzeganiem reguł i norm moralnych, uznawanych do niedawna za niezmiennie i obowiązujące.

Główne tezy zawarte w pracy głoszą, że:

1. Przyjaźń nie jest wyłącznie relacją międzyludzką.
2. Relacje międzyludzkie związane z przyjaźnią ulegają rozszerzeniu o element seksualny.
3. Przyjaźń stała się towarem – a więc można ją kupić.
4. Obecnie nie ma wyrazistego podziału na przyjaciół i rodzinę.

Współczesny człowiek w czasach nowoczesnego, płynnego życia, pomimo doznawania wielu rozmaitych atrakcji, płynących z otaczającego świata, ma

duże poczucie samotności i nierzadko nie jest w stanie nawiązać relacji interpersonalnych z innymi ludźmi. Książka Szaroty pozwala odkryć czytelnikowi „szokujące” formy przyjaźni. Badacz dzieli się z ludźmi swoją wiedzą, przybliża i uświadamia istniejące współcześnie formy przyjaźni, powołując się na filmy fabularne i prace naukowe.

Ad. 1 Opisani przez Autora wyobrażeni przyjaciele w rozdziale czwartym (drugiej części) książki wypełniają pustkę, gdy człowiek odczuwa brak prawdziwych relacji z ludźmi. W publikacji przypomniana została sytuacja z filmu pt. *Cast Away: Poza światem*, w którym grający główną rolę Tom Hanks zaprzyjaźnia się z przedmiotem – piłką, po tym jak po katastrofie lotniczej znalazł się na bezludnej wyspie. Dzięki nawiązaniu relacji z przedmiotem, udaje mu się przetrwać. Piłkę traktuje jak przyjaciela, nadaje jej imię, rozmawia z nią jak z człowiekiem, który umie słuchać. Sytuację pokazaną w filmie można również interpretować jako wykorzystanie przez samotnego, doświadczającego lęku człowieka – mechanizmu obronnego zwanego kompensacją. Mężczyzna, który znalazł się na bezludnej wyspie, nie mogąc zaspokoić potrzeby kontaktu z innymi ludźmi, przetrwał również dzięki temu, iż wykorzystał mechanizm obronny, uciekł w sferę wyobraźni i fantazji, ożywił przedmiot martwy i traktował go jak przyjaciela.

267

Innym fenomenem opisanym przez Piotra Szarotę są „wyobrażeni przyjaciele”, których można kształtować w umyśle (tulpy) – fantastyczne postaci ludzkie lub zwierzęta, wytwory wyobraźni człowieka. Przykłady to pojawiający się bohaterowie w popularnych serialach takich jak: *Z Archiwum X* oraz *Twin Peaks*. „Wyobrażeni przyjaciele” mogą pełnić również funkcje towarzyskie, wtedy gdy ktoś jest samotny. Ważne spostrzeżenie zawarte w książce to zwrócenie uwagi na fakt, iż „wyobrażeni przyjaciele” mogą stać się przydatni osobom niepełnosprawnym, którym trudno znaleźć realnych przyjaciół. Dotyczy to osób dotkniętych autyzmem lub zmagających się z niepełnosprawnością fizyczną, stanowiącą w wielu sytuacjach barierę w kontaktach społecznych.

Przyjaźń z awatarem może dotyczyć osób grających w gry komputerowe. Awatar oznacza wcielanie się gracza w konkretną postać z gry internetowej, gracz kieruje działaniami wyobrażonej osoby, nadając jej wygląd i osobowość. Tworzy z tą postacią emocjonalną więź, a także przypisuje wyobrażonym postaciom działanie intencjonalne i decyzyjność. Dzieje się to „w sieci”. Autor uświadamia czytelnikowi jak niebezpieczne mogą być gry komputerowe, gdyż niektórzy gracze są od nich uzależnieni. Zdarzają się takie sytuacje jak pokazane w dokumentalnym filmie Wernera Herzoga *Lo i stało się*, że niektórzy z nich (koreańscy gracze), dotknięci chorobą uzależnienia, korzystają z ... pampersów, aby nie stracić punktów w grze. Z drugiej strony Piotr Szarota podkreśla pozytywny aspekt wirtualnego świata, pomocnego ludziom, którym brak prawdziwych relacji w realnym świecie społecznym ze względu

na obiektywne wyżej wspomniane problemy zdrowotne, związane z niepełnosprawnością. Pomocne dla tych ludzi są również portale społecznościowe. Granica między światem realnym i wirtualnym jest często dla tych osób bardzo płynna, a bliskość przyjaźni, jakiej doświadczają w wirtualnym świecie, może być mocniejsza niż w rzeczywistości.

Inne opisywane relacje paraspołeczne to więzi emocjonalne, np. z „gwiazdami” seriali, książek, celebrytami. Osoby skłonne do ich tworzenia to ludzie samotni i nieśmiali, którzy kompensują sobie brak towarzystwa oglądaniem celebrytów występujących np. w ulubionych filmach. Autor przytacza fenomen serialu *Przyjaciele*, który po zniknięciu z anteny, wywołał żal i poczucie osamotnienia u osób, które uwielbiały jego bohaterów. Widzowie odczuwali stratę, gdy film się skończył. Z pomocą w takich sytuacjach przychodzą współczesne technologie, powszechnie dostępne aplikacje w smartfonach, umożliwiające zwiększone zaangażowanie się w seriale i nawiązywanie głębszych relacji paraspołecznych z ich bohaterami, o każdej porze i w każdej sytuacji. W ten sposób celebryci zostają przyjaciółmi ludzi oglądających seriale.

268

Ponadto czytelnik dowiadyuje się jak bliskie są obecnie relacje współczesnych ludzi ze zwierzętami, charakteryzujące się tym, że obdarza się zwierzęta ludzkimi cechami. Piotr Szarota pisze, że „nigdy też nasze relacje ze zwierzętami nie były tak bliskie” (s. 114). Zwierzę staje się antidotum na samotność lub też może zastąpić dziecko i drugiego człowieka – przyjaciela.

Następny rodzaj „polowania na przyjaźń”, mogący wzbudzać największe zdziwienie u kogoś, kto czyta o tym po raz pierwszy, to maszyny zrobione na kształt człowieka, lalki do złudzenia przypominające postać ludzką. Zdaniem Autora istnienie tego typu przyjaciół jest możliwe, np. dlatego, że dominacja kobiet nad płcią męską powoduje bezradność mężczyzn, a więc to, iż niektórzy mężczyźni nie mogą sobie dać rady z taką sytuacją. Inne powody to np. seks, estetyka. Roboty mogą być również dobrym obiektem do nawiązywania przyjaźni. Czasem przypominają zwierzęta, partnerów do rozmowy, wzbudzają zainteresowanie wśród ludzi samotnych. Czytając książkę odnosi się wrażenie, iż w poszukiwaniu prawdziwej przyjaźni, ludzie chcący poprawić jakość własnego życia pragną ożywiać przedmioty i doszukiwać się w nich cech, które wcześniej odnajdywano wyłącznie w drugim człowieku.

Ad. 2. Opisując relacje międzyludzkie, które ulegają rozszerzeniu o element seksu, Badacz zaczyna swoje rozważania na temat przyjaźni i miłości, powołując się na włoskiego socjologa i publicystę – Francesco Alberoni’ego, reprezentującego klasyczne podejście do przyjaźni, której podstawą są etyczne reguły moralne, dotyczące np. dbałości cech umysłu, szacunku do wolności innego człowieka. Taka przyjaźń jest czymś innym niż miłość, która wiąże się z fizycznością człowieka i może być nieodwzajemniona. Według klasycznego podejścia, najlepsza jest miłość dojrzała, w której ważną rolę odgrywa

przyjaźń. Dalej Autor zastanawia się czy w obecnych czasach przyjaźń między kobietą i mężczyzną może mieć miejsce według tradycyjnych reguł moralnych. W tej części podkreśla fakt zmiany norm społecznych, obserwowanych wśród młodego pokolenia, które są inne niż te, które dotyczą starszych ludzi. Dla współczesnej młodzieży przyjaźń między kobietą i mężczyzną jest normą. Kobiety mają coraz wyższą pozycję zawodową, często poświęcają się karierze. W związku z tym mniej chętnie zakładają rodzinę i wchodzą w związki małżeńskie, natomiast są otwarte na relacje przyjacielskie.

Innym fenomenem przybliżanym czytelnikowi jest „przyjaciel z bonusem”. W tej heteroseksualnej relacji liczy się przede wszystkim przyjaźń, zaufanie, akceptacja oraz seks, brak myślenia o życiu w tradycyjnej rodzinie i planów na przyszłość. Tutaj mamy do czynienia z nieskrępowaną niczym „wolnością od”, co dotyczy braku zobowiązań także tych dotyczących się wierności. Autor wymienia motywy tej relacji, powołując się na badania psychologiczne Mikayli Hughes, Kelly Morrison i Kelly Asada. Zalicza do nich: unikanie zaangażowania się w stałą relację, chęć uczestniczenia w niezobowiązującej relacji, niezobowiązujące relacje seksualne, chęć uczestniczenia w wygodnym, choć mało tradycyjnym związku, pragnienie więzi emocjonalnej z drugim człowiekiem (s. 55-56). Tę relację charakteryzuje płynność, kruchość i przejściowość, czyli cechy „płynnej nowoczesności”. Dotyczy to nie tylko młodzieży, lecz również ludzi będących zdeklarowanymi singlami, którzy skupieni są przede wszystkim na karierze zawodowej. Niejednoznacznością i ambiwalencją jeśli chodzi o przyjaźń cechują się również opisane w książce pary nieheteroseksualne.

269

Ad. 3. Przyjaźń za pieniądze wiąże się z pojęciem przyjaźni komercyjnej. Sprzedawaniu dóbr materialnych i usług, towarzyszy określona mimika ciała, np. odpowiedni uśmiech, symulowanie sympatii w stosunku do klientów i udawanie zaangażowania. Następna odmiana płatnej przyjaźni to: emocjonalna bliskość, zwierzenia, regularne spotkania z prostytutkami, gdzie bardzo często oprócz seksu ważniejsze są rozmowy. Inną odmianą relacji związaną z pieniędzmi jest wspieranie się w biznesie. W tym przypadku ważne jest również zaangażowanie emocjonalne, możliwość rozmowy o własnych problemach i pomoc. Tacy przyjaciele są sobie bliscy, lecz najważniejszym czynnikiem w przyjaźni komercyjnej są pieniądze.

Inną specyficzną formą, związaną z gratyfikacją materialną jest relacja klient – psychoterapeuta. Pomimo jasno obowiązujących w psychoterapii reguł, zakładających brak nawiązywania bliskich więzi o charakterze przyjacielskim, dochodzi do ich łamania. Przyjaciel do wynajęcia jest także potrzebny wtedy, gdy ludzie czują się bardzo samotni i poszukują kogoś z kim mogliby spędzić wolny czas lub gdy odczuwają lęk przed wyjściem z domu.

Ad. 4. Obecnie nie ma wyrazistego podziału na przyjaciół i rodzinę. W książce

przedstawiona jest przyjaźń w rodzinie oraz zagadnienia rodziny przyjaciół.

Piotr Szarota pisze, iż „jedno jest pewne, że dziś na początku XXI wieku, założenie o pozarodzinnym charakterze przyjaźni ostatecznie przestało obowiązywać, może dlatego, że nie do końca wiadomo już czym naprawdę jest rodzina ani czym jest przyjaźń. Wszystko stało się dość płynne i umowne” (s. 9). Badacz, snując dalsze rozważania na temat możliwości przyjaźni między kobietą i mężczyzną, odwołuje się między innymi do historycznej pracy Johna Stuarta Milla pt. *Poddaństwo kobiet*, uświadamiając czytelnikowi, iż w epoce wiktoriańskiej kobiety były traktowane jak „niewolnice własnego domu”. Podkreśla jednak pogląd XIX-wiecznego cytowanego uczzonego, który uważał, iż pełnienie ról społecznych przez kobiety wynika z wychowania i przypisania im określonych reguł i norm postępowania. Autor przypomina czytelnikowi, że w epoce wiktoriańskiej panował pogląd, że kobiety były gorsze od mężczyzn pod względem intelektualnym i moralnym. John Stuart Mill atakował ten pogląd, wyprzedzając tym samym swoją epokę. Ponadto istotny jest fakt, iż koniec miłości i namiętności w relacjach damsko-męskich może prowadzić do relacji przyjacielskiej. Przy czym zależy to od umiejętności społecznych partnerów, chęci bycia ze sobą, wzajemnego niesienia sobie pomocy, gdy wymaga tego sytuacja. Najważniejsza jest więź emocjonalna. Inne poglądy przytaczane w publikacji zwracają uwagę na to, że miłość jest czymś więcej niż przyjaźnią. „W Ameryce, w odniesieniu do przyjaciół używa się często zwrotu *he/she is just a friend (to tylko przyjaciel)*” (s. 16).

W publikacji dokonano także analizy przyjaźni w rodzinie, z punktu widzenia relacji rodzice – dzieci. Istotny jest fakt, iż współcześnie jest to związane z obowiązującym stylem wychowania. Kiedyś dzieci wychowywano autorytarnie, a obecnie obowiązuje permissywny styl wychowania w rodzinie. Charakteryzuje się on tym, iż pozostawia się dzieciom dużo swobody i za przewinienia stosuje się wobec nich łagodne sankcje lub też w ogóle nie ma żadnych kar. Zaletą tego stylu jest budowanie i podtrzymywanie pozytywnych związków emocjonalnych między dziećmi i rodzicami, ale tylko do rozpoczęcia wieku adolescencji. W wieku dojrzewania większe znaczenie mają grupy rówieśnicze. Rodzice próbują wpływać na dzieci, kontrolując ich przyjaciół – zarówno tych rzeczywistych jak i wirtualnych. Powołując się na amerykańskiego myśliciela, Josepha Kupfera, Badacz przytacza jego pogląd, iż przyjaźń między dziećmi i rodzicami nie jest możliwa, ponieważ dzieci zawsze podporządkowane są rodzicom. Z tego względu nie może być równej relacji w tradycyjnej rodzinie nuklearnej. Obecnie, jak zauważa Autor, mamy do czynienia z innymi formami życia w rodzinie, takimi jak: rodziny niepełne, rodziny zrekonstruowane „coraz bardziej typowe dla świata zachodniego początku XXI wieku” (ibidem, s. 23). W rodzinach niepełnych może dojść do sytuacji, w której dzieci przejmują na siebie obowiązki domowe

dorosłych (np. robienie zakupów, sprząatanie), taka sytuacja została nazwana – parentyfikacją instrumentalną. Przejmowanie przez dziecko roli rodzica czy opiekuna, sprzyja szybszemu dorastaniu dziecka oraz wytworzeniu między dzieckiem i rodzicem relacji partnerskiej.

Parentyfikacja ma również wymiar patologiczny z psychologicznego punktu widzenia, np. dziecko, które stając się przyjacielem rodzica, przejmuje jego obowiązki i jednocześnie zostaje skrzywdzone emocjonalnie ze względu na zbyt wygórowane oczekiwania z jego strony. Taka sytuacja może być powodem problemów człowieka w życiu dorosłym, jeśli chodzi o pełnienie ról społecznych.

Inną formą przyjaźni w rodzinie jest połączenie roli rodzica i przyjaciela. Dalej autor opisuje relacje ojczymów z przyrodnimi dziećmi oraz macoch, gdzie może zaistnieć sytuacja przyjacielska w połączeniu z próbą pełnienia roli rodzicielskiej.

Piotr Szarota w swojej książce poddaje analizie grupy ludzi, które nazywa *Alternatywnymi rodzinami przyjaciół*. Są to grupy młodych ludzi składające się z mężczyzn i kobiet, którzy mieszkają z własnej nieprzymuszonej woli, we wspólnym mieszkaniu i dzielą się obowiązkami domowymi. Jest to alternatywa do typowej rodziny nuklearnej. Tak jak w cieszącym się dużą popularnością serialu *Przyjaciele*, który stał się przykładem dla prowadzonych analiz. Autor przybliży czytelnikowi inny model życia pozarodzinnego. Dla współczesnych młodych ludzi, którzy widzą kryzysy i rozpady własnych rodzin, wspólne zamieszkiwanie z przyjaciółmi jest czymś nowym, alternatywnym do tradycyjnej rodziny. Jednocześnie Piotr Szarota zaznacza, iż wspólne życie grupy ludzi nie jest *novum*, gdyż w latach sześćdziesiątych XX wieku komuny tworzyli hipisi, którzy byli zwolennikami szeroko pojętej „wolności od”, a co za tym idzie – wolnej miłości. W tym miejscu warto przypomnieć (Autor o tym nie wspomina), iż życie w komunie może być szansą na leczenie i życie bez nałogu. Jako przykład miejsca i sposobu leczenia osób uzależnionych od narkotyków można podać komunę Terapeutyczną Synanon, którą opisał w książce zatytułowanej *Mój Sambhala* Kazimierz Jankowski (1978).

271

Związki przyjacielskie par homoseksualnych analizowane są na bazie wypowiedzi kobiet żyjących w takich związkach. Są szczęśliwe z tego powodu i zadowolone z życia. Piotr Szarota pisze o istnieniu w niektórych krajach europejskich, instytucji rejestrowania związków partnerskich, „które zawrzeć mogą, dowolne osoby, które dzielą ze sobą mieszkanie i dostarczają sobie wzajemnej pomocy i wsparcia materialnego” (s. 39). Podkreśla, iż są to pierwsze w historii uregulowania prawne stosunków przyjacielskich.

Reasumując, książka Piotra Szaroty wydana w ramach serii imienia Profesora Tadeusza Tomaszewskiego *Społeczne wyzwania współczesności*, opisująca istniejące w obecnych czasach relacje międzyludzkie, oparta jest

na odniesieniach do literatury przedmiotu oraz na badaniach naukowych autorów zagranicznych i polskich. Zawiera również wiele przykładów opartych o znane filmy fabularne. W ten sposób Autor dokonał opisu kondycji przyjaźni zawieranych przez współczesnych ludzi w świecie, gdzie wszystko jest niepewne oprócz zmienności. Czytelnik dostaje wiele wskazówek dotyczących tego, w jaki sposób można zrozumieć i poznać formy współczesnej przyjaźni. Książka nie zawiera jednak empirycznych badań własnych Autora. Nie opisuje także tradycyjnych przyjaźni międzyludzkich, opartych na wzajemnym zrozumieniu, pomocy, komunikacji, odpowiedzialności i dialogu, chociaż w pracy możemy znaleźć wzmianki z badań, np. Marioli Bieńki, które mówią o tym, że w przyjaźni współmałżonków duże znaczenie ma ekspresja uczuć, dialog, chęć niesienia pomocy, zaufanie oparte na wspólnych celach, wartościach i zainteresowaniach (s. 18). Takie przyjaźnie oparte na tradycyjnych wartościach przecież istnieją, chociaż być może obecnie należą do rzadkości.

272

Należy zaznaczyć, iż niektóre opisane relacje przyjacielskie mają charakter ludyczny, przypominają typy zabaw opisane przez Rogera Cailloisa: *ilinx* i *mimicry*. *Ilinx* – oznacza dążenie do osiągnięcia oszołomienia, transu, oderwania się od rzeczywistości. Granie w gry komputerowe, wcielanie się w postać awatarów, nawiązywanie z wyobrażoną postacią emocjonalnej więzi jest oderwaniem się od rzeczywistości, nadzwyczajnym doznaniem, niekiedy jest to uzależnienie od czynności związanej z graniem w grę, której towarzyszą niezwykle doznania, co można określić jako *ilinx*. *Mimicry* to nieustanna inwencja, iluzja, sztuczny świat, „będący czymś bardziej rzeczywistym niż rzeczywistość” (Caillois 1973, s. 323).

Ludzie przyjaźnią się z celebrytami, gdyż chcą być tacy jak oni, chcą wyglądać, zachowywać się i żyć jak „gwiazdy”. Często zapominają o realiach rzeczywistego świata, ulegają iluzji, np. wtedy, gdy lalkę czy robota traktują jak przyjaciela. *Mimicry* i *ilinx* mogą łączyć się ze sobą, np. wtedy, gdy wcielając się w postać awatara, zakładając maskę, człowiek zapomina o tym, kim jest w realnym życiu. Podczas tego rodzaju zabawy doznaje stanu emocjonalnego oszołomienia związanego ze znajdowaniem się w wirtualnym, niezwykłym, fikcyjnym świecie.

Książka Piotra Szaroty pozwala przypomnieć czytelnikowi, że człowiek jest istotą społeczną i żyjąc w otoczeniu innych ludzi wchodzi z nimi w interakcje. Jest to bardzo ważne stwierdzenie w czasach indywidualistów i kryzysu związków międzyludzkich. W tym sensie publikacja *Od Facebooka do post-przyjaźni* wywołuje u czytelnika kontrowersyjne refleksje dotyczące tematyki rozmaitych form przyjaźni międzyludzkich oraz możliwości ich ulepszania. Uważam, że Autor bardzo trafnie odwołuje się w książce do przykładów filmowych. To może pomóc czytelnikom przybliżyć tematykę przyjaźni, gdyż właśnie często poprzez telewizję i kino, ludzie poszerzają swoją

wiedzę o innych ludziach i otaczającym ich świecie, również społecznym.

Książka jest godna polecenia i dobrze się ją czyta. Moim zdaniem jest skierowana do grona odbiorców interesujących się sprawami społecznymi oraz próbujących zrozumieć aktualną, społeczną rzeczywistość i skomplikowane relacje międzyludzkie. Na koniec stawiam pytanie otwarte: czy książka ta ma uczyć tolerancji i otwartości na nowe, istniejące współcześnie formy przyjaźni, czy też wzbudzać tęsknotę czytelników za dawnym, uporządkowanym światem tradycyjnych norm i wartości, którego już nie ma, za wyjątkiem tego, co opisano wcześniej w książkach przynależnych do klasycznych romansów?

From Facebook to Post-friendship

Marta Wilk

This article is a review of Peter Szarota's book entitled „From Facebook to post-friendship”, which was published in 2018. This book tells us about the transformation of human relationships and the modern man's journey to finding new forms of friendship. The author, Peter Szarota writes also about love, closeness and sex as very important components of life of the modern day humans living in the XXI century. In his book the author also touches on the subject of friendship for money and the lack of clear division between friends and family, relying his work on scientific research and movies such as *Cast Away*.

273

Bibliografia:

Bauman Zygmunt, *Płynna nowoczesność*, tł. Tomasz Kunz, Wyd. Literackie, Kraków 2006.

Caillois Roger, *Ludzie a gry i zabawy*, tł. Anna Tatarkiewicz, Wyd. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1973, s. 297-466.

Jankowski Kazimierz, *Mój Sambhala*, Wyd. Nasza Księgarnia, Warszawa 1978.

Szarota Piotr, *Od Facebooka do post-przyjaźni. Współczesne przeobrażenia bliskich relacji*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2018.

KOMUNIKATY I SPRAWOZDANIA

Muzeum Laurensa Hammonda

Kamil Bukowski ¹

277

Muzeum Laurensa Hammonda, stanowiące oddział Muzeum Zabawek i Zabawy zostało udostępnione zwiedzającym 28 października 2017 roku w budynku przy ul. T. Kościuszki 13 w Kielcach. To wyjątkowe miejsce na mapie polskich muzeów. Jego specyfika wynika z połączenia ze sobą dwóch, na pierwszy rzut oka wykluczających się dziedzin, mianowicie muzyki i fizyki. Okazuje się, iż takie połączenie wzbudza zainteresowanie najbardziej wymagających gości i „zaraża” ich chęcią zgłębiania fenomenu inżyniera z Illinois. Warto w tym miejscu przybliżyć sylwetkę Laurensa Hammonda oraz ideę powstania pierwszego takiego muzeum w Europie.

„Laurens Hammond przyszedł na świat 11 stycznia 1895 roku w Evanston w stanie Illinois w Stanach Zjednoczonych jako syn właściciela First National Bank – Williama Hammonda i malarki Idei Louise Strong. Jako 15-latek zaprojektował automatyczną skrzynię biegów, na którą otrzymał swój pierwszy patent w 1910 roku. Podobno razem z matką próbowali nawiązać współpracę z firmą Renault, ale francuski producent nie był zainteresowany wynalazkiem. Oprócz konstruowania, Hammond uwielbiał muzykę. Był zafascynowany dźwiękami płynącymi z kościelnych organów, które zapamiętał z dzieciństwa. Pobierał lekcje gry na fortepianie, ale nie został muzykiem. Po ukończeniu studiów młody inżynier zgłosił się do wojska. W czasie I wojny światowej służył w 16. pułku kolejowym Amerykańskich Sił Ekspedycyjnych we Francji.

¹ **Kamil Bukowski** – pracuje na stanowisku specjalisty-opiekuna ekspozycji w Muzeum Laurensa Hammonda (kurator wystawy).

W wojsku dosłużył się stopnia porucznika. Druga wojna światowa upłynęła wynalazcy na współpracy z wojskiem i rządem USA – konstruował m.in.: żyroskopy do łodzi podwodnych i mechanizmy do samonaprowadzających się bomb. Wśród jego licznych wynalazków, poza wspomnianą już skrzynią biegów, należy wymienić choćby: zegary z silnikami synchronicznymi, okulary 3D do oglądania filmów w trójwymiarze, stół do brydża czy generator dźwięków. Laurens Hammond zmarł w wieku 78 lat jako skromny wynalazca z prawem do ponad 90 własnych patentów.

Najsłynniejszym jednak wynalazkiem amerykańskiego inżyniera były organy, elektromagnetyczny instrument, który na zawsze zmienił scenę muzyczną. Wcześniej znane były jedynie duże i ciężkie organy piszczałkowe instalowane na stałe w kościołach lub wielkich salach koncertowych². Instrument ten generował dźwięk za pomocą piszczałek i miechów, a czynnikiem „zasilającym” było powietrze. Alternatywą dla tego typu rozwiązania stał się pionierski instrument Hammonda, zasilany silnikiem elektrycznym prądu stałego, pracującego w częstotliwości 60 Hz. Zadaniem silnika było wprowadzanie w ruch obrotowy kół zębatych. Zęby stalowego koła, poruszając się w polu magnetycznym generowały w cewce napięcie sinusoidalne o częstotliwości, która była wypadkową prędkości obrotowej kół i ilości zębów znajdujących się na kole. Ilość kół tonowych w całym instrumencie wynosiła 96. Dźwięk generowany w cewce dostawał się poprzez styki klawisza do cięgieł (tłumika skokowego), skąd po wzmocnieniu do wyjścia instrumentu. Organy Hammonda A-100 mogły wytworzyć 253 000 000 kombinacji dźwiękowych.

„Pierwszy publiczny występ z udziałem organów Hammonda miał miejsce 15 kwietnia 1935 roku podczas Wystawy Sztuki Przemysłowej w budynku radia RCA w Chicago. Pomimo wysokiej ceny zainteresowanie instrumentem było ogromne – kilka miesięcy później firma Hammonda (jeszcze pod nazwą: Hammond Clock Company) otrzymała ponad 1400 zamówień na organy”³. Życiorys Hammonda jak i wynalazki, które były jego pomysłem, to treść na nie jedną książkę, w dalszej części artykułu uwaga skupiona zostanie jednak na pierwszym, tak wyjątkowym muzeum poświęconym amerykańskiemu inżynierowi.

Przestrzeń w kieleckim muzeum została podzielona na 7 sal. W pierwszej, nazwanej „Historyczną”, można poszerzyć swoją wiedzę o Laurensie Hammondzie i jego dokonaniach, a także zobaczyć „Serce Hammonda”, czyli uproszczony model genialnego wynalazku. Można się dowiedzieć, w jaki sposób mechanizm zegarowy trafił do instrumentu muzycznego. „Strefa

2 Tekst w oparciu o napisy z sal wystawowych Muzeum Laurensa Hammonda, opracowanych przez Marlenę Chudzik (specjalistę w dziale Relacji Publicznej i Animacji Rekreacyjno-Oświatowej Muzeum Zabawek i Zabawy).

3 Ibidem.

zabawy”, dzięki ekranom dotykowym, różnym instrumentom perkusyjnym i oczywiście organom, pozwala stworzyć niezapomniane kompozycje muzyczne. Projektując ekspozycję, sporo miejsca poświęcono muzykom, którzy mieli realny wpływ na kulturę, stąd też w sali „Hammond na Świecie” nie mogło zabraknąć Ethel Smith, Georga Gershwina czy Thijsa van Leera.

Idąc śladem kolejnych modeli instrumentu i słynnych „Hammondzistów”, zwiedzający trafi do sali „Hammond w Polsce”, gdzie zaprezentowane zostały sylwetki artystów rodzimej sceny – Andrzeja Zielińskiego, Czesława Niemena, Krzysztofa Sadowskiego, ale też rzecz wyjątkowa – drzwi, za którymi skrywa się cała historia Hammonda w Polsce.

Zwieńczeniem jest „Strefa Dźwięku”, gdzie każdy może zagrać na kultowym modelu B-3, a przy okazji poszerzyć swoją wiedzę z fizyki, obserwując i przysłuchując się „efektowi Dopplera”. Na ekspozycji zobaczyć można też zegary, które tworzyły markę Hammond Clock Company. Urządzenia przyciągają uwagę zarówno zastosowanym mechanizmem jak i zachwycającą wyglądem zewnętrznym. Pasjonatów gier karcianych z pewnością zainteresuje stół do tasowania i rozdawania kart, używany niegdyś podczas rozgrywek brydżowych.

Oczywiście lwią część ekspozycji zajmują rozmaite wersje tego najsłynniejszego wynalazku, czyli Organów Hammonda – od pierwszego modelu „A”, na którym można było uzyskać 253 000 000 kombinacji dźwiękowych, przez kultowe „B-3”, aż po nowoczesne modele produkowane już po śmierci konstruktora.

Można postawić sobie pytanie co Hammond miał wspólnego z Kielcami? Dlaczego akurat muzeum poświęcone amerykańskiemu wynalazcy wpisało się na stałe w topografię stolicy województwa świętokrzyskiego? Te pytania powtarzają się od momentu udostępnienia obiektu zwiedzającym, czyli od października 2017 roku.

W sukurs przychodzi postać Pawła Wawrzeńczyka, muzyka zafascynowanego ciepłym, wibrującym brzmieniem tego popularnego w różnych kręgach muzycznych instrumentu. Kolekcjoner zgromadził w swoich zbiorach kilkadziesiąt instrumentów klawiszowych firmy Hammond, bo choć wszystkie wyszły spod szyldu jednej marki, różniły się od siebie, co dla miłośnika instrumentów było ważnym współczynnikiem tworzenia kolekcji. Idąc tym właśnie tropem, Paweł Wawrzeńczyk najpierw pozyskał model T-500, a że apetyt rośnie w miarę jedzenia w kolekcji pojawiły się kolejne egzemplarze takie jak: B-3, L-100, M-100, model „A” i wiele innych.

Kiedy kolekcja rozrosła się, nie tylko pod względem liczebności, ale też różnorodności modeli instrumentów, w sposób naturalny zaistniała potrzeba podzielenia się swoją pasją z innymi. Od chęci należało przejść do czynów i tak przy współpracy Urzędu Miasta Kielce oraz Muzeum Zabawek i Zabawy

stworzone zostało miejsce, gdzie na muzycznych przykładach pokazywany jest geniusz człowieka i wyjaśniane są pojęcia fizyczne. To jednak nie wszystko. W muzeum można zapoznać się z historią muzyki rozrywkowej, opierając się na takich tuzach muzycznego świata jak: John Lord, Keith Noel Emerson, George Gershwin i nasi rodzimi muzycy – Bernard Biegoń, Paweł Serafiński czy Krzysztof Sadowski.

Jeśli organy i zegary to za mało, gdyż jak się mówi „rozmawiać o dźwiękach to jak tańczyć o architekturze” warto wspomnieć, że muzeum 1 września 2018 roku zostało uzupełnione o salę koncertową im. Andrzeja Zielińskiego. Imię tego polskiego wokalisty, pianisty, kompozytora i aranżera przyświeca nie-wielkiej, ale bardzo kameralnej przestrzeni, w której muzyka płynie szerokim strumieniem. Sala jest ważnym miejscem, gdyż pozwala na rozszerzenie oferty edukacyjnej placówki muzealnej – to tutaj odbywają się rozmaite warsztaty i lekcje muzealne z zakresu muzyki i techniki, co stanowi dopełnienie działalności muzeum.

Na koniec pozostaje tylko zaprosić do obcowania ze sztuką i techniką w Muzeum Laurensa Hammonda.

Laurens Hammond Museum

Kamil Bukowski

Laurens Hammond Museum is a division of Museum of Toys and Play located at 13. Kościuszki Street in Kielce. On over 250 sq. meters 60 organs, several clocks and a card table is presented. The Museum was opened on October 28th 2017.

The Hammond organs are an electric musical instrument, patented in 1934 by American inventor Laurens Hammond. The instrument was manufactured for and is popular among musicians to this day. Artists like Jimmy Smith, Keith Emerson, Thijs van Leer, Czesław Niemen, Krzysztof Sadowski or Wojciech Karolak are inseparably associated with Hammond organs.

INFORMACJE DLA AUTORÓW

Informacje dla autorów

„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 wiodąca to zagadnienia stylu życia, czasu wolnego i sposobu jego spędzania, świąt i świętowania oraz różnych form „wspólnoty śmiechu”, komunikacji interpersonalnej oraz kontaktów społecznych nawiązywanych towarzysko.

I. Działy czasopisma:

Każdy tom czasopisma zawiera pięć podstawowych działów: artykuły i rozprawy, materiały z badań, archiwalia etnograficzne, komunikaty oraz recenzje

283

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. Archiwalia etnograficzne i materiały historyczne

Dział poświęcono 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. Recenzje

Możliwe jest zamieszczenie recenzji znaczących dla kultury, ludyzmu i ludyczności pozycji wydawanych w Polsce i na świecie.

5. Komunikaty i sprawozdania

284

Jest to część zawierająca zarówno komunikaty z prowadzonych badań, których przedmiotem są zachowania ludyczne, sprawozdania z konferencji naukowych, przeglądów folklorystycznych, konkursów oraz imprez propagujących tradycyjną kulturę ludową.

II. Zasady przygotowania tekstu:

Rocznik wydawany jest pod koniec roku kalendarzowego. Proponowane do druku teksty należy nadsyłać najpóźniej do 15 czerwca danego roku. Objętość tekstów nie może przekraczać jednego arkusza wydawniczego (40 tys. znaków); dla komunikatów i recenzji – ok. 10 tys. znaków.

Do publikacji przyjmowane są teksty napisane w języku polskim lub angielskim. Do każdego tekstu autorskiego konieczne jest dodanie notki o autorze (zawierającej stopień i tytuł naukowy, afiliację instytucji, reprezentowaną dziedzinę i dyscyplinę naukową, zainteresowania badawcze), streszczeń (max. 0,5 strony) w języku polskim i angielskim oraz od trzech do pięciu słów kluczowych. Autorzy zobowiązani są do wypełnienia oświadczenia o oryginalności przedkładanego do wydania tekstu. Teksty wcześniej publikowane nie zostaną przyjęte do druku.

Każdy tekst jest wstępnie recenzowany przez osobę wchodzącą w skład Rady Naukowej czasopisma, a następnie przez dwóch samodzielnych pracowników naukowych, których krąg zainteresowań badawczych obejmuje

problemy ludyzmu 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.

Do redakcji należy złożyć drogą e-mailową (poczta@muzeumzabawek.eu) tekst jednolity, w formacie A-4, napisany czcionką Times New Roman – 12, odstępy – 1,5; przypisy wewnątrztekstowe (nazwisko, rok wydania pozycji, strona), z bibliografią dołączoną do tekstu, która powinna zawierać: nazwisko i imię (pełny zapis) autora, tytuł, wydawnictwo, miejsce i rok wydania, strony tekstów publikowanych w pracach zbiorowych oraz czasopismach.

Przy pracach zbiorowych: obok powyższych, tytuł pracy zbiorowej, redaktora/-ów, wydawnictwo, miejsce i rok wydania, strony tekstu. Przy czasopismach: nazwisko, pełne imię, tytuł artykułu, tytuł czasopisma, zeszyt, numer tomu, rok wydania, strony tekstu. W przypadku tekstów tłumaczonych też imię i nazwisko tłumacza. Strony internetowe e-booków, obok powyżej wskazanych informacji bibliograficznych, powinny zawierać linki oraz daty pobrania.

Redaktor naczelny
prof. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska

Information for Authors

“Plays and Toys. Studies in Anthropology”

The magazine devoted to the issues of playful and ludic activities invites of the social sciences and humanities representatives doing research and studies of the problems of play, leisure and the way of spending holidays and celebrations and variety of forms of “community laughter”, interpersonal and social interactions to submit their texts.

I. Sections of magazine:

Each volume of the magazine contains five main sections: articles and discourses, material research, ethnographic records, statements and reviews.

1. Theoretical articles and dissertations

This division includes discussions of the anthropological philosophy and theory of play and game.

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 specific cases learned on literature of the subject. The description of behaviour should include all forms of ludic behaviour observed by researchers of different cultures, as well as modern industrial society, local and tribal communities.

3. Ethnographic and Historical Texts

This section is devoted to the analysis cultural traditions and the changes taking places 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. Communiques and Reports

It is a part including information on carried research, on the subject of ludic beinformation for authors haviour as well as reports from conferences, field surveys, festivals and events promoting traditional folk culture.

5. Reviews

It is possible to publish the significant reviews of ludic publications in Poland and abroad.

II. Editionals preferations:

The magazine is published by the end of the calendar year in the form of a yearbook. Proposed texts should be sent no later than June 15th. The volume of the text can not be over one publishing sheet; for communications and reviews (that means approximately 10000 a characters).

Accepted for publication are texts written in Polish with summaries in English as well as written in English and the submitted short summary will be translated to 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 issues connected with ludic activities. Sending text does not guarantee its publication. Reviews are sent by email to the authors of text with the opportunity given to respond, and the reviewers are published disclosure on the technical side of the notebook.

Materials should be submitted by e-mail (consolidated text of A-4, written with Times New Roman – 12, spacing – 1,5), footnotes at the bottom, with bibliography attached to the text, which must include: full name (full writing) of the author, title, publisher, place and year of publication.

The collective work: in addition to the above, the title of the collective, editor (s), publisher, place and year of publication, pages (from-to). The journal: journal title, issue, volume number, year of publication, page (from-to). In the case of translated texts also the name of the translator.

287

Editor-in-chief
prof. Assoc. Halina Mielicka-Pawłowska

