Zabawy i Zabawki

Studia Antropologiczne

Plays and Toys

Studies in Anthropology

Yearbook Museum of Toys and Play in Kielce

No. 17

Kielce 2019

Zabawy i Zabawki

Studia Antropologiczne

Rocznik Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach

Nr 17

Kielce 2019

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 Reprintceva
prof. dr hab. Teresa Smolińska
prof. zw. dr hab. Dorota Żołądź-Strzelczyk

Recenzenci tomu:
prof. dr hab. Katarzyna Smyk
prof. dr hab. Robert Lipelt

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

Redaktor naczelny:
prof. nzw. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska

Redaktor tomu:
dr Bartłomiej Kotowski

Redaktor języka polskiego:
Marlena Chudzik

Redaktor języka angielskiego:
KLI-MAT Biuro Tłumaczeń
ATOMINIUM Biuro Tłumaczeń Specjalistycznych

Redaktor techniczny:
Malwina Sikora

Na okładce:
Tradycyjne laleczki japońskie, 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 2019

SPIS TREŚCI

OD REDAKCJI 9

ARTYKUŁY I ROZPRAWY

Violetta Krawczyk-Wasilewska, *Kultura ludowa w dobie digitalnej, czyli o nowych konotacjach dawnej terminologii* 13

Agnieszka Kot, *The doll – an (in)significant Thing* 21

Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź, *Fenomen Misia Uszatka: jego miejsce w literaturze dla dzieci i kulturze popularnej*. Cz.1 *Miś Uszatek – bohater literacki* 34

Maciej Kośmicki, *Kamienie milowe w rozwoju Grupy LEGO. Remediacja klocków LEGO w grach wideo* 57

MATERIAŁY Z BADAŃ

Anna Brzozowska-Krajka, *„Rzeczy i idee": regionalna tradycja ocalona – czy tylko od święta? (casus góralszczyzny amerykańskiej)* 77

Bartłomiej Kotowski, *Semantyka podróży samolotem* 90

Tomasz Michalewski, *Przywracanie pamięci… rzecz o pasjach zbieraczych Konrada Mientusa* 113

Krzysztof Karbownik, *Świat drzemiącej wyobraźni – o przeszłości i przyszłości zabawkarstwa ludowego na Kielecczyźnie* 122

Justyna Dobrołowicz, *Miejsce zabawy w edukacji muzealnej na przykładzie Muzeum Narodowego w Kielcach* 137

Magdalena Szalbot, *Ludyczny wymiar konferencji naukowych* 149

MATERIAŁY ETNOGRAFICZNE I HISTORYCZNE

Elena Reprintceva, *Transformation of the Game Wedding Rituals in the Central Russia: From the Past to the Present* 163

Agnieszka Monies-Mizera, *Czy wesele to nadal rite de passage?*

Utracone/ pozyskane zachowania kulturowe. Uwagi na podstawie tekstów folkloru ziem polskich i Wysp Brytyjskich 189

Marta Wilk, *Biesiadowanie, zabawa i picie alkoholu – przykłady tradycyjnych i współczesnych zachowań ludycznych* 197

Recenzje

Marta Wilk, *Graffiti i street art – słowo, obraz, działanie* 217

Komunikaty i sprawozdania

Halina Mielicka-Pawłowska, *Sprawozdanie z konferencji naukowej: Utracone/poszukiwane/oswojone dziedzictwo kulturowe*, Kielce dn. 4-6 lipca 2019 roku 231

Informacje dla Autorów 241

CONTENTS

FROM THE EDITOR 9

Articles and dissertations

Violetta Krawczyk-Wasilewska, *Folk Culture in the Digital Era: Rethinking Old Terms, Exploring New Meanings* 13

Agnieszka Kot, *The doll – an (in)significant Thing* 21

Bożena Kaczmarczyk Gwóźdź, *The phenomenon of Miś Uszatek (Teddy the Floppy Ear) and its place in mass culture, part I: Miś Uszatek – literary hero* 34

Maciej Kośmicki, *Milestones in the development of The LEGO Group. Remediation of LEGO bricks in video games* 57

Materials from the research

Anna Brzozowska-Krajka, *„Things and ideas": the regional tradition saved – only for festive days? (the case of Tatra highlanders in America)* 77

Bartłomiej Kotowski, *Airplane travel semantics* 90

Tomasz Michalewski, *Restoring memory… about Konrad Mientus collecting passions* 113

Krzysztof Karbownik, *World of dormant imagination – about the past and future of folk toys* 122

Justyna Dobrołowicz, *A place of fun in museum education on the example of the National Museum in Kielce* 137

Magdalena Szalbot, *Ludic dimension of scientific conferences* 149

Ethnographic and historical texts

Elena Reprintceva, *Transformation of the Game Wedding Rituals*

in the Central Russia: From the Past to the Present 163

Agnieszka Monies-Mizera, *Is wedding stll a rite de passage? Lost/ gained cultural behavior* 189

Marta Wilk, *Feasting – celebrating, alcohol drinking as a play. The analysis of traditional and contemporary behaviours in ludic culture* 197

Reviews

Marta Wilk, *Graffiti and street art – word, image, action* 217

Communiques and reports

Halina Mielicka-Pawłowska, Report on the scientific conference: *Lost/Looked for/Tamed Cultural Heritage Kielce, Poland, 4th to 6th July 2019* 231

Information for authors 241

OD REDAKCJI

Dominująca współcześnie kultura popularna nie jest pozbawiona odniesień do tradycji i tego wszystkiego, co jako tradycja jest traktowane przez ludzi żyjących w drugiej dekadzie XXI wieku. Tempo zmian zachodzących w kulturze, pojawienie się nowych kanałów przepływu treści oraz pluralizacja postaw wobec tradycji kulturowej, nie zmienia faktu istnienia ciągłości ponadpokoleniowej w sferze tożsamości regionalnej, etnicznej i narodowej. Dziedzictwo kulturowe nie tylko warunkuje sposób myślenia ludzi o przeszłości, ale też projektuje przyszłości, a raczej różnych trajektorni przyszłości w tym znaczeniu, że wartością czyni odmienność kulturową.

Mechanizmem, który pluralizuje postawy ludzi współczesnych wobec przeszłości kulturowej, jest selekcja dokonywana w sferze wartości przypisywanych tradycji, a raczej tych elementów kultury materialnej i niematerialnej, które powszechnie są uznawane za godne kontynuowania lub zapomnienia. W tomie 17/2019 czasopisma znajdują się artykuły poświęcone tematyce, którą można określić jako „współczesna tradycja". Aczkolwiek zwrot ten semantycznie jest wielce problematyczny, to jednak ma sens ze względu na to, że to ze sfery materialnej (artefakty etnograficzne, zabawki wiejskie, ludowe, tradycyjne) oraz behawioralnej (zachowania ludyczne uznane za tradycję i realizowane w trakcie wesel, dożynek, biesiad, spotkań sformalizowanych i nieformalnych, itp.), wybrane zostały te elementy przeszłości kulturowej, które urozmaicają teraźniejszość, a zarazem integrują przedstawicieli społeczności lokalnych i regionalnych.

Redakcja ma nadzieję, że problematyka tego tomu zainteresuje czytelników i pozwoli dokonać wglądu w selektywnie pojmowaną tradycję kulturową, która trwa w czasie ponadpokoleniowym, ale zmienia swoje funkcje i zmienia postawy współczesnych wobec tego, co uznawane jest za niezbędny element tożsamości kulturowej.

prof. nzw. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska
Redaktor naczelny czasopisma „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne"

ARTYKUŁY I ROZPRAWY

KULTURA LUDOWA W DOBIE DIGITALNEJ, CZYLI O NOWYCH KONOTACJACH DAWNEJ TERMINOLOGII

Violetta Krawczyk-Wasilewska[1]

Początki europejskiej konceptualizacji pojęcia *kultura ludowa* sięgają drugiej połowy XVIII stulecia, kiedy to Jean J. Rousseau (1749:1754) głosił sentymentalną koncepcję „powrotu do natury", a niemiecki filozof i poeta Johann Gottfried Herder, zafascynowany naturalnością i pierwotnością tzw. ludu (*Volk*), opowiadał się za ideą post-feudalnego państwa narodowego opartego na bezklasowym, swobodnie wyrażającym swoją tożsamość społeczeństwie (Herder 1774). Herder był też jednym z pierwszych zbieraczy (Herder 1778/1779), ocalających od zapomnienia germańskie tradycje obrzędowe i artystyczne, a zwłaszcza pieśni i tańce, które z czasem poczęto określać mianem folkloru (Thoms 1846).

Poglądy Herdera, traktujące spetryfikowaną tradycję ludu jako najbardziej archaiczny i nieskażony wpływami wyróżnik identyfikacji narodowej znalazły w XIX wieku wielu naśladowców, którzy apoteozowali prostego człowieka z ludu. Apologetów takiego myślenia ukształtowało podglebie patriotyczno-narodowe i modna podówczas estetyka romantyczna, uprawiana przez klasy wyższe i środowiska artystyczne. Działo się to w czasach, kiedy Europę cechowały walki niepodległościowe narodów podbitych przez lokalne imperia, a kolonizatorzy europejscy wciąż panowali nad prawie całą Afryką

1 **Violetta Krawczyk-Wasilewska**, e-mail: violetta.wasilewska@uni.lodz.pl, profesor zw. dr hab., filolog, historyk i etnograf – związana z Uniwersytetem Łódzkim, gdzie w latach 1990-2012 kierowała utworzonym przez nią Zakładem Folklorystyki. Członek honorowy wielu międzynarodowych towarzystw naukowych, gościnny wykładowca uczelni zagranicznych, ekspert Komisji Europejskiej. Autorka wielu interdyscyplinarnych książek i artykułów na temat teorii folkloru i ekologii kulturowej; upowszechniła na skalę międzynarodową termin e-folklor i od 2006 r. zajmuje się kulturą digitalną (vide: biogram w Wikipedii).

i znaczną częścią kontynentu azjatyckiego. Z drugiej zaś strony XIX-wieczna Europa to pozostałości ustroju feudalnego, stojącego w sprzeczności z hasłami rewolucji francuskiej i postępującą demokratyzacją życia społecznego oraz urbanizacją i rozwojem technologicznym. Z tym wszystkim – pod koniec wieku – pojawiła się socjologia i antropologia, a także muzeologia. Nauki te zainteresowane były opisem małych kultur lokalnych, zwłaszcza chłopskich, ale także odległych społeczności pozaeuropejskich.

I wreszcie – wobec perspektywy nieuchronnych zmian cywilizacyjnych – nastąpił bezprecedensowy rozwój ratowniczej dokumentalistyki folklorystycznej (z monumentalnym zbiorem Kolberga na czele), obejmującej zwyczaje i obrzędy, mitologię, przesądy, język, literaturę ustną, sztukę zdobniczą, strój, sztukę kulinarną oraz śpiew i muzykę, przekazywane z pokolenia na pokolenie przez zbiorowy, bezimienny podmiot kulturowy, czyli lud wiejski (Kolberg 1857-1890). Należy tu podkreślić, że to nie Thoms jako twórca terminu „folklor", lecz jego rówieśnicy i następcy utożsamiali pojęcie ludu ze społecznościami agrarnymi, reprezentującymi zacofaną warstwę chłopstwa pańszczyźnianego (tak, jak to było na gruncie polskim) lub wywodzącymi się z tej warstwy (jak w wypadku zachodnioeuropejskich społeczeństw post-feudalnych). W tym więc ograniczonym społecznie sensie aż do początków XX w. folklor chłopski traktowany był jako integralna część kultury ludowej, której zresztą poczęto przydawać jednoznacznie pozytywne wartościowanie, wyrażane przymiotnikami: *nasza*, *swojska*, *odwieczna*, *piękna*, *kolorowa*, *szczęśliwa*.

Ponieważ społeczności chłopskie były zarówno twórcami, jak i konsumentami własnej kultury, przeto mianem kultury ludowej obejmowano nie tylko kulturę tzw. duchową i społeczną, ale także – utrwalony przez wieki – wernakularny dorobek materialny, że wymienimy budownictwo i proste technologie. Cechy kultury ludowej (takie jak: tradycjonalizm, ludowa religijność, izolacjonizm, myślenie mityczne) powodowały, że była ona traktowana jako synonim bezrefleksyjnej, homogenicznej, nieskażonej obcymi wpływami tradycji, manifestującej się w stylu życia wyizolowanej społecznie warstwy chłopskiej. Dlatego kultura ludowa nie tylko odróżniała się zasadniczo od ewoluującej kultury szlacheckiej i mieszczańskiej, ale pełniła też swoiste, usługowe funkcje polityczne i artystyczne, wpływając na pogłębianie się dychotomii: kultura wysoka (elitarna) versus kultura niska (ludowa). Notabene podział ten nie stanowił tylko „specjalności" europejskiej, bo dotyczył również wielkich cywilizacji pozaeuropejskich (np. azjatyckich).

Nadmienić tu trzeba, że wraz z rozpoznaniem kultury ludowej zaakceptowano folklor *in crudo* jako niezależną kategorię pojęciową, obejmującą zjawiska dziedziczone, praktykowane, autentyczne i immanentne. Równolegle kultura wysoka poczęła wykorzystywać ideowo i artystycznie elementy ludowe w sztukach pięknych i działalności kulturalnej poprzez stylizację,

reanimację i rekonstrukcję oraz rewitalizację folkloru (Krawczyk-Wasilewska 1986). Ruch ten w 2 poł. XX w. został nazwany folkloryzmem i obejmował zjawiska folkloru wtórnego, wyrwanego z pierwotnego, lokalnego kontekstu społecznego i aranżowanego w celach artystycznych, propagandowych oraz komercyjnych. Popularność folkloryzmu wiązała się ściśle z przekonaniem, iż emancypacja artystyczna równa się emancypacji społecznej i w tym sensie folkloryzm jest artystycznym wyrazem demokracji i postępu (vide: Dorson 1950, Moser 1962, Burszta 1966).

Podkreślić tu też należy, że odkąd nastąpiło wszechstronniejsze poznanie europejskiej kultury ludowej, odtąd już nie podlegała ona procesowi powszechnego, twórczego praktykowania. Takie więc elementy jak: strój, obrzędy i wierzenia, tradycyjnie występujące w funkcji rytualnej, magicznej, społecznej i religijnej ulegały transformacji w funkcję li tylko estetyczną, reprezentatywną oraz ludyczną. Z kolei historycznie ukształtowany typ mentalności chłopskiej – jako fakt kulturowy długiego trwania (vide: Braudel 1958) – podlegał procesowi bardzo powolnej niwelacji, i to pomimo likwidacji analfabetyzmu oraz dostępu warstwy chłopskiej do edukacji i *mass-mediów*. Tym niemniej po II wojnie światowej wieś europejska otworzyła się na świat zewnętrzny i zrestrukturyzowała, oczywiście nie wszędzie w tym samym tempie i zakresie, co wiązało się z uwarunkowaniami ekonomicznymi (gospodarka kapitalistyczna *versus* gospodarka socjalistyczna) oraz polityczno-ideologicznymi. Jednakowoż na całym kontynencie nastąpiła definitywna wymiana warstwy chłopskiej na wszelkiego rodzaju środowiska lokalne związane z obszarami wiejskimi jako miejscami produkcji i zatrudnienia (w sektorze rolnoogrodniczym, hodowlanym i spożywczym) oraz zamieszkania i odpoczynku (agroturystyka).

Z kolei druga połowa XX wieku przyniosła dynamiczne zmiany cywilizacyjne związane z procesem globalizacji i cyfrową rewolucją technologiczną, dzięki której kontakt międzykulturowy stał się dostępny na wyciągnięcie ręki, a Internet od początku lat dziewięćdziesiątych okazał się digitalną encyklopedią globalnego ludu, zwanego również cyberspołeczeństwem obywateli Sieci. Pamiętać też trzeba, że w XXI wieku narastające procesy globalizacyjne współczesnego świata znaczone są drogą nie tylko współzależności ekonomicznych, ale przede wszystkim błyskawiczną komunikacją i wymianą informacji, jak również zawodową i osobistą mobilnością ludzi (vide: Bauman 2007). Ta ostatnia dotyczy również odwiecznych ruchów migracyjnych powodowanych terrorem, nędzą i działaniami wojennymi.

Zjawiska te sprawiają, że poszukiwanie korzeni i odniesień kulturowych wciąż wydaje się być odzwierciedleniem naturalnej potrzeby człowieka, jaką jest wiedza o swym pochodzeniu i poczucie przynależności etniczno-kulturowej oraz obywatelskiej. W związku z tym odżyło pojęcie tożsamości

etniczno-kulturowej, zwłaszcza w odniesieniu do mniejszości narodowych, manifestujących swoją odrębność wobec unifikacyjnych wzorców kultury większościowej (dominującej) oraz globalnej (vide: Krawczyk-Wasilewska 2005). Z drugiej zaś strony globalizacja przyniosła postępującą standaryzację wzorów kulturowych, zwłaszcza w zakresie kultury masowej i popularnej. Ta sytuacja w pewien sposób doprowadza do powolnej niwelacji znaczenia tradycyjnych, lokalnych kultur etnicznych na rzecz etosu „poza-etnicznego" i wiąże się z ideą obywatelstwa kosmopolitycznego oraz pojęciem tożsamości kosmopolitycznej (vide: Wonicki 2010).

Niewątpliwie sprzyja temu globalna kultura digitalna z jej cyberspołeczeństwem, składającym się z różnych grup „plemiennych" i „docelowych" (tzw. targetowych), połączonych zainteresowaniami, poglądami, e-folklorem i wartościami oraz stylem istnienia *online* (fora, blogi, serwisy społecznościowe itd.). Z tym wszystkim pojęcie e-folkloru zmienia oblicze współczesnej folklorystyki, która z nauki historycznej, badającej lokalne dziedzictwo niematerialne staje się nauką o mediach, ukierunkowaną antropologicznie. Społeczności usieciowione, często o mnogich tożsamościach wirtualnych jako żywo przypominają dawne społeczności lokalne (Krawczyk-Wasilewska 2016). Posiadają swój własny e-folklor, normy i swoistą, ewoluującą tradycję, która wpisuje się już do kategorii dziedzictwa digitalnego, definiowanego przez UNESCO jako „zasoby kulturalne, edukacyjne, naukowe i administracyjne oraz informacje techniczne, medyczne i prawne tworzone cyfrowo lub przekształcone w formę cyfrową zasoby analogowe" (Krawczyk-Wasilewska 2016:52). Termin „folklor" stał się pojęciem parasolowym, odnoszącym się zwłaszcza do niematerialnych elementów tradycji, wyrażających tożsamość różnych grup społecznych (etnicznych, środowiskowych i zawodowych), zarówno w obrębie nowoczesnych państw wielonarodowych i struktur federacyjnych, jak również w odniesieniu do tych społeczności, które usytuowane są w regionach geograficznie i cywilizacyjnie peryferyjnych. Co więcej, upowszechniana *online* wiedza o folklorze – rozumianym jako część uniwersalnego dziedzictwa kulturowego ludzkości – odgrywa ważną rolę w dialogu międzykulturowym i tzw. dyplomacji kulturalnej, dając nadzieję na poszanowanie innych sposobów życia niż nasze własne (vide: Nye 2004,Waller 2009: 82-87).

Zmieniło się też postrzeganie tradycji kulturowych. Miejsce dawnego, izolacjonistycznego rozumienia kultury ludowej zajęły pojęcia takie jak: kultura wernakularna, kultura tradycyjna i popularna, różnorodność kulturowa oraz dziedzictwo kulturowe. To ostatnie nie kończy się już więc na kolekcjach obiektów muzealnych i dzieł sztuki architektonicznej oraz innych zbiorach materialnych odziedzicznych po przodkach, bowiem – zgodnie z globalną definicją UNESCO - obejmuje również niematerialny dorobek przekazywany

z pokolenia na pokolenie (vide: www.unesco.org World Heritage Centre). Do dorobku tego zaliczyć również należy – nowszego i najnowszego pochodzenia: dziedzictwo audio-wizualne oraz digitalne.

Podkreślmy, że kultura digitalna odnosi się li tylko do społeczeństwa informacyjnego, które wciąż stanowi zaledwie 20% ludności świata. Paradoksalnym przykładem tego stanu rzeczy może być drugie po Dolinie Krzemowej centrum komputerowe na świecie, zatrudniające aż 150 tys. informatyków i obsługujące serwery na kilku kontynentach, które zlokalizowane jest w Parku Industrialnym indyjskiego miasta Bangalore, liczącego ponad 10 mln mieszkańców, z których większość nie tylko nie może marzyć o dostępie do komputerów, ale nawet nie posiada oświetlenia elektrycznego. Pamiętać też należy, że na świecie są też państwa (np. Kuba), które ograniczają swoim obywatelom dostęp do globalnego Internetu. Z kolei w Korei Północnej większość mieszkańców (poza nielicznie wybranymi) jest całkowicie pozbawiona kontaktu internetowego ze światem, posiadając jedynie (od roku 2000) dostęp do narodowego Intranetu (zw. Kwangmyong).

Zagadnienie dziedzictwa digitalnego obejmuje nie tylko cyfryzację bibliotek, archiwów i zbiorów folklorystycznych, ale również *eo ipso* dzieł takich jak: e-folklor, grafika komputerowa, netnografia czy tzw. interaktywny *storytelling*. Dziedzictwo kulturowe odnosi się więc do żywych, nieustannie ewoluujących tradycji manifestowanych także w sztukach performatywnych oraz różnego rodzaju aktywnościach, takich jak: muzealnictwo, turystyka wernakularna, tradycyjna gastronomia, moda, festiwale pieśni, muzyki oraz tańca itp. I tutaj rola Internetu jako środka komunikacji, informacji, edukacji i popularyzacji jest nie do przecenienia, zwłaszcza na polu rozwoju kultury popularnej, etno-sztuki, wzornictwa i tzw. tradycyjnych przemysłów kreatywnych. Tak więc nowe technologie cyfrowe pozwalają ludziom na wybór między biernym odtwarzaniem i doświadczaniem kultury, a bardziej aktywnym, partycypacyjnym w niej udziałem. Oczywiście, tak jak charakterystyczne dla danej epoki dobra kultury podlegają przemianom cywilizacyjnym, tak samo i pojęcie dziedzictwa kulturowego ulega zmianie generacyjnej. Bowiem to, co dziś uznawane jest za ważny element wart upamiętnienia, następne pokolenia mogą całkowicie odrzucić lub – w dłuższej perspektywie – docenić jedynie wybiórczo.

Wobec upowszechnienia w społeczeństwie informacyjnym wspominanych wyżej nowych pojęć, dziewiętnastowieczny termin *kultura ludowa* obecnie brzmi nieco staromodnie, nacjonalistycznie, by nie powiedzieć *passé*. Częstokroć bowiem kojarzy się negatywnie jako synonim kultury niskiej, zamkniętej, anachronicznej i nieprofesjonalnej. Na gruncie polskim drastycznym przykładem z ostatnich lat było np. odtwarzanie okrutnego obrzędu zabijania Judasza w podkarpackim Pruchniku (2019) czy rekonstrukcja kaszubskiego

obrzędu ścinania kani (ptaka zła), zaprezentowana podczas Zjazdu Polskiego Towarzystwa Ludoznawczego (2017).

Na koniec powyższego, gwoli sprawiedliwości należy odnotować fakt, że termin „kultura ludowa", do którego przywiązane są kręgi konserwatywnych regionalistów bywa nadal używany – zwłaszcza na gruncie środków masowego przekazu oraz w języku potocznym – w znaczeniu kultury tradycyjnej, lokalnej lub narodowej. Przykładem może być cieszący się popularnością portal www.kulturaludowa.pl, noszący podtytuł: *Od tradycji do współczesności*, redagowany przez Stowarzyszenie Twórców Kultury i współfinansowany przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Nie zmienia to faktu, że istota i historyczne desygnaty pojęciowe terminu „kultura ludowa" odnoszą się dziś do odległej przeszłości.

Folk Culture in the Digital Era: Rethinking Old Terms, Exploring New Meanings

Violetta Krawczyk-Wasilewska

The field of *folk culture* involves activities based on folk and local traditions. Ongoing cultural globalization and the increasing availability of technology even in remote communities have changed the nature of folk culture. The term was coined in the 19th century and today sounds slightly old fashioned, nationalistic, or even atavistic. Modern anthropologists, culturalists, and media experts much prefer to use such terms *as heritage culture*, *intangible* and *tangible cultural heritage*, or cultural diversity.

This paper focuses on the paradox that the growth of technology is not a problem for folk culture, which is often practised today only for its aesthetic value. The Internet has had a positive impact on traditional creative industries, digital reconstruction of traditional knowledge, popularisation of folk food culture, folk tourism, folk festivals, museology, archiving, and digital repositories. Folklore is a fundamental and enduring form of popular communication and an artistic expression of tradition and identity, and hence is inextricably linked to the Net. Still, this perspective cannot be applied everywhere. This new digital world is open only to the 20% or so of the world's population who use electronic devices.

Keywords: folk, culture, culture in the digital era

Bibliografia:

BAUMAN Zygmunt (2007), Globalizacja i co z tego dla ludzi wynika, PIW, Warszawa.

BRAUDEL Fernand (1958), La longue durée, „Annales: Économies, Sociétés, Civilisations", 1958, 13e année, nr 4, Armand Colin, Paris, s. 725-753.

BURSZTA Józef (1966), Folklor, folklorystyka, folkloryzacja, „Teatr Ludowy" 1966, R.44, nr 1-2, s. 39-40.

DORSON Richard M. (1950), Folklore and Fake-Lore, „The American Mercury" 1950, March, s. 335-342.

HERDER Johann Gottfried (1807), Auch eine Philosophie der Geschichte zur Bildung der Menschheit, Hartknoch, Riga 1774.

HERDER Johann Gottfried (1778/79), Volkslieder nebst untermischten a deren Stücken, Leipzig, wyd.2 pod tytułem Stimmen der Völker in Liedern), Leipzig 1807.

KOLBERG Oskar (1857-1890), Lud. Jego zwyczaje, sposób życia, mowa, podania, przysłowia, obrzędy, gusła, zabawy, pieśni, muzyka i tańce, 33 tomy, 1857-1890.

KRAWCZYK-WASILEWSKA Violetta (1986), Współczesna wiedza o folklorze, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza, Warszawa.

KRAWCZYK-WASILEWSKA Violetta (2005), Tożsamość podmiotu zbiorowego w dobie globalizacji. Wybrane zagadnienia, [w:] Zagrożenia tożsamości? Problematyka globalizacji w zainteresowaniach polskiej antropologii, red. A. Nadolska-Styczyńska, PTL, Wrocław-Łódź, s. 46-54.

KRAWCZYK-WASILEWSKA Violetta (2016), E-folklor w dobie kultury digitalnej. Szkice i studia. Z przedmową A. Rossa, Wydawnictwo UŁ, Łódź.

MOSER Hans (1962), Vom Folklorismus in userer Zeit, „Zeitschrift für Volkskunde", Band 58, s. 177-209.

NYE Joseph S. (2004), Soft Power: The Means to Success in World Politics, Perseus Books, Cambridge.

ROUSSEAU Jean-Jacques (1750), [b.a.] Discours sur les sciences et les arts, Barillot et fils, Geneve.

ROUSSEAU Jean-Jaques (1755), Discours sur l'origine et les fondments de l'inegalite, Marc-Michel Rey, Amsterdam.

THOMS William [Merton, Ambrose] (1846), Folk-Lore, „Athenaeum", nr 982 (22.02.). Przekład: V. Krawczyk, „Literatura Ludowa" 1975, nr 6, s. 37-39.

WALLER Michael J. (2009), (red.), Strategic Influence: Public Diplomacy, Counterpropaganda, and Political Warfare , Institute of World Politics Press, Washington, DC.

WONICKI Rafał (2010), O potrzebie kosmopolitycznego obywatelstwa, „Zoon Politikon", nr 1, s. 73-83.

Netografia:

www.unesco.org World Heritage Centre [dostęp: 09.09.2019].
www.kulturaludowa.pl [dostęp: 09.09.2019].
https://pl.wikipedia.org>wiki>Violetta_Krawczyk-Wasilewska [dostęp:15.10.2019].

THE DOLL – AN (IN)SIGNIFICANT THING

Agnieszka Kot[1]

The doll is a significant object, a human creation. It is surprising how easy it is to shift the topic within a discussion: from a doll to a human being. Is this a better way to talk about oneself? Or maybe, as noted by John Sztaudynger, "the perceptive people have made a discovery that dolls differ from men in the category of speaking, since they walk, they dance, they move as if they were alive. They only lack speech" (Jurkowski 1961:13). Already Plato compared people and puppets – both people and puppets are a trifle in the hands of the creator. "Let us suppose that each of us – living creatures – is an ingenious puppet of the gods, whether contrived as a toy of theirs or for some serious purpose – about which we know nothing; but what we do know is that these inner affections of ours, like sinews or cords, drag us along and, being opposed to each other, pull one against the other to opposite actions" (Jurkowski 1970:35).

It seems that dolls are nothing serious and they are meant only for playing and fun (vide: Muniak 2012:31). The modern world suffers from irresistible hunger of consumerism. The reality feeds itself on fun. Experiencing pleasure has become a way of life. So it is not just about an innocent childish game, which the child plays with a doll, but it is also about the game played by an adult collector. In such realities, the purely ludic context seems to be overshadowed by many other functions of dolls (Bąk 2008:7). Thus, in the quest to establish the origins of these anthropomorphic creatures, we come across a theory that they were associated with the cult of the dead, and were used by the primitive people during their rituals. They could be an image of an ancestor or a vessel to keep the souls of children. In addition to communing

1 **Agnieszka Kot,** e-mail: akoot@onet.eu, magister sztuki, ukończyła doktoranckie studia filozoficzne na Wydziale Nauk Społecznych UO. Tworzy i zbiera lalki, które są głównym tematem jej pracy artystycznej oraz naukowej. Zafascynowana twórczością Hansa Bellmera oraz dziełami „po Bellmerowskich" twórców w Japonii.

with the dead ancestors, they could also make contact with tribal heroes and guardian spirits (Jurkowski 1979:6).

This article discusses dolls, which are perceived as creations suspended between two extremes: what is perfect and complete, on the one hand, and what is paltry and lacks excellence, on the other. In this paper I study dolls „in general", although I acknowledge the fact that the lack of distinction between different types of them: marionettes, puppets and mannequins, is an error. Radosław Muniak states that "dolls are items that can be anthropomorphized and animated" (Muniak 2012:10). The so called *pet dolls*, that is dolls which have animal and human features, have been excluded from the study.

Pupilla

The etymology of the word "doll" (*doll*) refers to vanity. Presumably it originated from transformation of the word "dole". Laura Starr suggests that it could also be one of the variations of the word "vestal" (*doll*, *doul*, *douckie*, etc.) (Starr 1908:14). This clearly outlines a semantically negative connotation of a doll in the sense that it is something subordinate and inferior. In turn, the Latin word "pupa", German "puppe" or the French "poupee" undoubtedly evokes associations with the word "pupae", which means "chrysalis" (ibidem:13). This similarity indicates the existence of a common semantic context. Indeed, the word "pupa" in meaning of a girl, a child, can designate a pre-adult form, therefore, chrysalis (*pupae*).

Let us stop here for a moment to reflect on the aspect of synonymy. The word "pupa" has its diminutive "papilla", thus it once again refers to a girl ("doll"). Another significance of this are: alumnus, pupil, orphan, ward and eye pupil (Szczeklik 2007:58). One of the oldest dolls found on the Polish land was the so called *łątka* (puppet), dating from the period between the ninth and twelfth centuries. This old Polish word meant both a doll and something impermanent, transient (vide: Pewińska 2018). On the other hand, the phrase "louthky" which became popular in Poland in the fifteenth century can be translated as "childish children" (Sych 2010:10). The Polish folk expression "pójść do lali" (to go to the doll, to die) owes its negative connotation due to the obvious association with death, as it means "to go to an ancestor", "to die".

In conclusion, the examples which have been mentioned here show that the word "doll" has a negative connotation. It can be replaced with just one expression: insect. *Łątka*, which also means damselfly, is a species of dragonfly. Chrysalis, in turn, is a stage of development of insects. Therefore, semantics determines the doll to be an insect.

Dolls are not entitled to the human existential status. They imitate living. They are not beings that belong to life. At best, they can only be a substitute

for humans. In turn, due to being mixed with the materiality of life, they emanate alienation (Pleśniarowicz 1990:16). They are no longer either things or people, thus they remain isolated. A small town located in southern Japan, Nagoro, is known as "the puppet village". The artist Ayano Tsukimi has created her own microcosm. She replaced people with life-size dolls. Currently, the number of dolls exceeds the number of people living in the village, which is at most a few dozen. Dolls simulate children playing in the streets. They can be found in houses, schools and shops. They rest in parks and gardens. This reality only evokes sadness. Dolls attempt to make present what is absent. However, this is not just the presentation of dialectic of death, which, after all, is the "absent presence" (ibidem:82), making present the impossible. It is a world which consists of schizophrenic states. It is hostile to people. When we make contact with the doll and we start to feel "ourselves as others and others as ourselves" our human self-awareness disappears (Muniak 2012:156).

The village Nagoro, however, may seem disturbing from the European perspective, does not raise significant concern in Japan. In the Japanese culture, a doll is something that represents the human form. The doll is called *ningyō*, which literally means "human shape" or "human figure". The interpretation of the meaning of this word is not as unrestricted as of the word "doll", and, therefore, the reduction to an equally mocking connotation is impossible. This leaves the alternative of operating only on two expressions: *hito* – human, and *kata* – form. Since the very beginning of Japanese history, *ningyō* had four different forms: *dogil*/*dogu* (anthropomorphic figures made out of clay), *haniwa* (literally *clay circle*/*ring*, statues made from terracotta, depicting a man who was surrounded by mounds. It is possible that it could also be a "place where the soul of the deceased was kept", *katashiro*/*hitogata* (an object which was used as a scapegoat or static doll, literally *human image on paper or grass or substitute shape*, as well as a *human shape*, replaced later by *ningyō*), and *nademono* ("something to stroke or to pat") (Pate 2005:8-9). Naturally, there are many types of *ningyō*, each of which has a different role, e.g.: *Gosho ningyō* serve as a talisman: they protect from evil spirits, but also bring good luck to their holders. *Iki ningyō* are incredibly realistic, life-sized puppets (currently they "make a career" as mannequins in shops). *Hina ningyō*, in turn, "protect" the household, especially girls, and they are meant to ensure well-being (vide: Baten 2000:105-106).

Hina is an old word for doll (Pate 2005:91). Sei Shōnagon in the classical Japanese book *The Pillow Book* described *hina* as a cute and simply thrilling object (vide: Morris 1971:168). The expression *chick*, *baby bird* ("small, miraculous thing") (http://people.clas.ufl.edu/jshoaf/japanese-dolls/hina/ [Access: 22 April 2018]) is kept in a similar tone. Today, in Japan dolls are treated with great respect. For the Japanese, they are not toys, but something

much more significant. Hence, an increasing number of realistic dolls are still being produced. This society lives with them[2]. Currently, most of the dolls in Japan are BJDs[3] even the so called *fashion dolls*. This is a term that is common in the puppet discourse and is used to describe dolls dressed in trendy, and thus often luxurious and extravagant costumes. Usually, they are presented as "collectors' items". Otherwise, they can be called doll models, although today they are no longer linked to the former connotation (Herlocher 2005:155). Nevertheless, the term *fashion dolls* means nearly the same as *haute couture dolls*, with a slight nuance – the latter includes a whole set of other luxurious and limited additional features, each of which comes only with one specimen – therefore there is no possibility of mass production, which has impact on the high price of the products (Snodgrass 2014:172). The whole tradition of *haute couture* was relevantly presented by Giampaolo Sgura, who photographed women locked in large "doll boxes" with all the equipment (vide: http://www.giampaolosgura.com/uncategorized/panoplies-2/ [Access: 22.04.2018]). Never before in the history of dolls has there been such a number of jointed dolls in any country. In 1965, Simon Yotsuya, who at that time was in his mid-twenties, became familiar with Tatsuhiko Shibusawy's article in the magazine "Shinfujin"; the text referred to the work of Hans Bellmer. Yotsuya was fascinated by the mobility of the artist's dolls. He believed that the ball joint used by Hans, makes the doll more human... He began to change his style of making dolls. Nori Doi followed him, making a replica of the Bellmer doll. Both were considered the first generation of "post-Bellmer artists" in the country. This, in turn, caused a revolutionary change in the production of dolls in Japan (vide: Konno 2013:9-13). The makers of BJDs create their work similarly to Plato's Demiurge, however, the product is a doll instead of a human being. A considerable number of contemporary BJDs are profoundly "human" (three artists who create life-size dolls are particularly worth mentioning: Marie Honda, Lina Seddiki and Shota Kotake). In *The Pillow Book* (a movie inspired by Shōnagon's book) Peter Greenaway reveals the act of creation in a very technical manner, which evokes natural association with

2 Also for many Japanese the doll is literally the sole and the devoted companion of life. Of course, items which we collect in some sense accompany our lives, but there is something more significant. In Poland, true Otaku are „endangered". In larger cities, from time to time doll fans meet only at the so-called *doll meetings* (Pol. *meety lalkowe*).

3 BJDs (Ball-Jointed Dolls) are dolls with spherical joints, mostly resin. The name remains a contentious issue. Some say that main feature of BJDs dolls are the resin ball joints. Others state that BJDs are all the dolls ball shaped joints. regardless of the material. The relatively rarely used abbreviation is ABJD (Asian Ball-Jointed Dolls), however, it refers only to the dolls manufactured in Asia. Even so, these „Asian" are also called BJDs and Dollfie. Although the name refers to a series of dolls manufactured by Volks, now it widespread and it is simply a colloquial term for BJDs (Dollfies).

the description of creation of a human in *Timaeus*, with the exception that this description refers more to species other than human beings (the Demiurgic creation of the world, similarly to the manner of Bruno Schulz fantasizing about the next book of Genesis) (Schulz 1985:62): "When God made the first clay model of man, he painted the eyes, mouth and sex. Then, he gave each model a name, so that it would never be forgotten. When God liked what he created, he breathed life into the painted clay model" (Greenaway 1996)[4]. The doll (the girl) has a specific type of body, which is an extremely plastic material and noticeably tractable (even "lasciviously liable"), which enables its further formation (Nelson 2009:80). In the "land of the rising sun" dolls are made with most faithful relation to reality, one could even risk using the word *clones*. But soon this could lead to perplexity, since the word *clone* sounds similar to the word *clown* (http://wyborcza.pl/1,75517,2750995.html [Access: 22.04.2018]). An interesting fact is that the first clone was called Dolly (Muniak 2012:20). However, perhaps this amusing situation could be an attempt to hide something more profound (ibidem:82).

The natural hollowness

A doll is constructed out of individual body parts and that differs it from a sculpture which is congealed in one pose. If it were to be decomposed into prime elements, no basic particle called "the soul" would be found. The pupil is empty inside (Muniak 2012:144). We can assign the spirit to objects which surround us. A book has its interior – pictures; the spring in a rocking horse is revealed because of the rocking of the toy. The problem, as suggested by Rainer Maria Rilke in his essay *Puppen*, is the existence of the doll's soul (Jurkowski 2013:196)[5]. More than 60 years earlier, a French poète maudit, Charles Pierre Baudelaire, faced a similar problem. In *The Philosophy of Toys*, the author writes that "the overriding desire of a man-child is to destroy one's toys so that, due to this act, one can break through and see the soul of dolls" (Baudelaire 2012:20). In his book *The Post Card: From Socrates to Freud to Beyond*, Jacques Derrida also describes the deconstruction of a plaything (Derrida 1987:51). The construction made of dolls, in one second may be shattered to pieces and thrown out of the pen. Thrown away as far as possible. As noted by Derrida, this refers to Sigmund Freud's concept (*fort – da*). While

4 Creation appears in the opening scene of The Pillow Book (P. Greenaway, 1996). The girl's face is gradually covered with extraordinary, Japanese calligraphy. The synthesis of body and text is accompanied by words spoken in the background: „When God made the first clay model of man ..."

5 Based on: Rainer Maria Rilke: *Saemtliche Werke*. Band 1-6, Band 6, Insel Verlag, Wiesbaden und Frankfurt a. M. 1955-1966, pp. 1055-1056, 1063-1075.

throwing the toys out of the pen, the child shouts *fort* ("go away"). The same call is also cried out, while throwing toys back into the pen. The consequence of reaching out for the plaything once again is saying the carefree *da* ("here you are") (vide: Freud 1975:31-33).

Destructive actions, which a child takes towards its dolls are aimed to identify with the woman who gave life, to absorb her in order to be able to become the symbolic manager of the presence and non-existence of the Alien/Other (mother). A young person uses an object over which one can take control (one symbolically dominates the Alien). The subject, in turn, gains subjectivity, due to the fact that man influences it (and vice versa, the thing has an impact on a human being). Yet, this game may result in entanglement in a mad destruction (vide: Derrida 1987:318-319). *In The Post Card: From Socrates to Freud and Beyond*, however, Derrida perversely advised not estimating things by looking at them as a whole (ibidem:118). Destruction allows for disengaging oneself from this "definition", being "not here", "elsewhere", "somewhere near", "close". Derrida's child-destroyer ruins toys that do not belong to it (they were a gift from mother), trying to compensate mother's absence at some point, it identifies itself with her at some point and becomes "someone else". As the child's identity has already been "disintegrated", the toys have been destroyed and hope for mother's return negated, in a playpen there only seems to be a great absence remaining. Unfortunately, the destruction brought no benefit, the little devastator was deceived (ibidem:51-52). Nothing really depended on "it". Thus, the absence became a somewhat image of the participant of this mad enjoyment.

According to Baudelaire, a child has a natural ability to destroy. Sometimes the child does this immediately, other times simply when the opportunity occurs, or when the item is worn. The doll's lifetime is determined by the imminent invasion of this desire (more or less violent). This can be called the first metaphysical tendency or agitation. When the infantile mania begins to grow, this desire begins to penetrate the immature brain, it penetrates to the core. It fills the child's fingertips. All this happens with extraordinary speed and strength. The adolescent tries to "break" the doll. It tests her strength. It twists her, shakes and scratches, then hits her against the wall and throws to the ground. From time to time, it forces her to continue mechanical movements or give them the opposite direction. Her life, which is miniature, more colorful and more wonderful than reality, is stopped. In the end, the doll is broken open, her interior becomes visible. However, the center of this destruction does not expose what we truly wish to see, and the only question remains: where is her soul? (vide: Baudelaire: 19-21) In his *Treatise on Puppets*, Henrich von Kleist suggested that the blame for everything lies in the weightless condition of the doll. Her center of gravity may shift to any point.

At one point her soul may be at the elbow, other times in the neck and, moreover, even in the fingertips. Her poses make her a pure figure, "completely naked", devoid of any "interiority". This is the source of natural emptiness (http://www1.rfi.fr/actupl/articles/115/article_8301.asp [Access: 24.04.2018]).

We remain aware of our own self until we come into contact with things of another state, that is such of which we can experience their distinctiveness. Dolls are immensely similar to us, and perhaps that is why it is hard to "capture" their soul (vide: Jurkowski 2013:196). This state of reality arouses Baudelaire's complaint: dolls do not have any soul, however, we cannot find the soul within ourselves either, because it simply does not exist (Baudelaire 2012:20). This solution was not new to Descartes who in *Traité de L'homme* (*Treatise on Man*) described a soulless body. He intended to describe the soul in a separate part of his work. Unfortunately, this piece was lost and the whole book lacks this fragment. Therefore, are we not left with anything other than a mechanical interpretation of everything in us? Everything apart from the cause (Descartes 1989:4). Blood flows through our lungs like water in a hydrant. Our memory, dreams, hunger or cough – all is mechanical. Thus, these are natural features of this machine that depend on the disposal of its parts; like the clockworks movements, they are the result of its weights and wheels (ibidem:71).

In the late eighteenth century, the family Droz (Pierre Jaquet and Henri Louis) and their friend, Jean-Frédéric, designed three impressive doll-machines, which are currently considered to be masterpieces and they evoke considerable admiration. They are currently located at the Art and History Museum in Neuchâtel, Switzerland. The Writer is the most complex machine of this triad. It does not work like a music box, yet as it writes particular words, its eyes follow this process, giving the impression of being conscious. Once dedicating a tribute towards Descartes, the Writer scribed: "I think, therefore I am." Another time the inscription was, on the one hand, somewhat ironic: "I do not think... do I therefore not exist?" (Wood 2003:7), on the other hand, very Cartesian – thinking is not the only measure of our humanity... When am I a being? How long will I remain a human? As long as I am rational. Doll suffers from lack of self – the machine from the Droz family can "only" (or "even"!) announce: "I do not think..." (ibidem:8). It is said that Descartes had a "mechanical daughter". If the stories are to be believed, in 1650 the philosopher was invited by the Queen of Sweden and went on his last journey by ship, he died soon after. When he was already on board, he told his comrades that he was travelling with his daughter, called Francine. The next day, there was a terrible storm at sea. One of the men went to the philosopher's room, but he found nobody there. However, he was intrigued by mysterious, quite a sizeable chest. When he opened it, he

froze with fear. Indeed, inside was the offspring of Descartes, yet it was not human, but a doll made out of metal pieces! At that time, Francine, the real daughter of Descartes, was long dead, since she had died in 1640 of scarlet fever. The sailor, who saw the doll, was not so much afraid of the object itself (after all, it behaved exactly like a human being), but the strange affection that Descartes had for it. The problem was not how a man interferes with the items, but how things affect humans. Only by "pulling them away" from each other will we once more be inclined to believe in the existence of the soul as such and seek our own being. According to Baudelaire, the moment when we find the puppet's emptiness is also the beginning of melancholy, and only a total disintegration of the doll caused by performing destructive forces on it can free us from this expansive sense of emptiness. However, will we fall into the trap again and, in the madness of destruction, will we overlook (as in the case of Derrida's child) the absence which usurps us?

The underestimated toy in human hands

The desire to destroy things reveals our willingness to dominate or control things. Dolls tend to be perfect objects for such practices. Their owner or creator has power over them. They become a victim of his fantasies. They are completely devoid of will. They cannot move a muscle to oppose the "torturer", neither can they express their dissatisfaction with this situation, for they are not able to move independently or change facial expressions, not to mention uttering words... The immensity of the fantasy of the doll's owner seems to be perfectly expressed by one of the masters of surrealism, the famous Doll "Builder", Hans Bellmer, who knowingly exposed the vanity of artificial body. To do this, he used an extremely mobile *BJD*. The moving ball joints allowed him to freely and constantly manipulate the doll. Sometimes Bellmer expressed his astonishment as to what pose he could take his creation. He used to say that things impossible to achieve physically seemed to be the most fascinating (Jeleński 1998:22). He made sure that the body of his doll took on different orientations. He showed it in a construction and deconstruction or perhaps just a disintegration. At the same time, the artist divested himself of his own "outline", and the doll was built only in order to satisfy his fantasies of unlimited thirst for power over the body (Foster 2004:233).

Rilke referred to a doll as to something "less important than an object" (Jurkowski 2013:196). This arises the association with Tadeusz Kantor's idea of "reality of the lowest rank", which the artist himself ennobled and stressed so immensely that it emanated even more destruction. Items which in human and material terms are useless are impractical things (vide: Skiba-Lickel Aldona 1995:31-32). The doll is susceptible to manipulation, and, as a result

of long-term operation, traces appear on its body. This does not evoke compassion, but rather clear disappointment ("it is junk") the "hope of meeting its vital function" completely disappears (Kantor 2004:415-416). A doll sealed in a hermetic box, never to be taken out (NRFB – Never Remove From the Box), or a doll enclosed in a glass-fronted display case seems to be a similar type of waste. While Kantor utilized useless things in his artistic practices, dolls enclosed in boxes are superfluous (Skiba-Lickel Aldona 1995:31). Worn dolls end up only in a rubbish bin, and those found in the sterile boxes are just trinkets. Rilke notes that all objects have their pride, but dolls. Has anyone ever heard of the table which wants to love? Or of the cabinet, which begs for a little tenderness? Only a doll ("orphan", "pupil") desires to be loved and wants us to be tender, because nobody loves her. Hence Rilke in his treatise on dolls simply states: things seem to be lenient in relation to dolls just to reject them after a moment, "the table (...) barely notices the doll on its surface and in the next second she is already back on the floor" (Jurkowski 2013:204-206).

Sztaudynger's somewhat irreverent words quoted in the introduction, which emphasize that the doll cannot articulate any sentences, overall, work to the doll's advantage. Silence is quite a peculiar word... It can be affected by any other word, and thus reduced to nonsense. This, in turn, is the beginning of speech, this is the limit of discourse (Bataille 1991:39). Silence is, therefore, something prior, it points to the "opening" (the only corresponding word can be "God"; it is a word that goes beyond and "closes everything". God became great because he became silent about us. Thus, nothing shimmers with such a gleam like lack of tone). If we recall giving our doll affection, and her still being in torpor (not responding) and being on the edge of patience (when we grew in our anger, and our hands were close to capturing and shaking her), we stopped before her waiting for her to respond to our question: *why did she need our warmth and what did she do with it*? She became silent.

Final conclusions

Rilke argued that the problem is finding the soul "in the doll". Baudelaire, who suggested destroying the puppet in order to see whether it actually had a soul or not. This idea only designates the starting point. If the object does not have this "substantial part", it means that it is something complete because it changes only into something that has a soul (Plato 1997:420). Thus, the doll does not evolve. It is not a Creation. It is not threatened by achieving the zenith of its development. It cannot die. In result, it is placed on the borders of perfection. Technically, it can also resist destruction. Ultimately, its charm hides in the consequence of double illusion, it lies that it is alive and also deceives us about being dead (Gerchow 2002:14). All the dolls can be

disassembled, it is the joints that enable one to change every part: to remove, reinsert, add a new part, swap one for another or simply reduce. These are not complicated solutions. Thus, with such possibilities, there is no chance for anything to "fail". Mobile connections are, therefore, "immune to stupidity", after all, *errare humanum est* - to err is human (vide: Morgan 1997:136-137)

Dolls cannot see us, we are absent to them. A specific feature of the pupil is oscillating between "the objectified" and "the humanized". Through contact with the subject, the man situates himself in the role of the recipient, and "fills" the emptiness that he has "created". At the same time, puppet's anthropomorphism deprives us of our "testimony". We are left with nothing. The Other (the doll) should acknowledge our presence, but it will not. It becomes the presence itself, it takes us to our room and the only thing left for us to do in this case is to reflect: Where exactly are we in all of this? Maybe it is not her (the doll) who is dead. Maybe we have been sentenced to death... (vide: Muniak 2012:156-157).

Undoubtedly, the doll belongs to the world of things. This, in turn, partly explains our ironic attitude towards her: she is smaller, at the most she could be alike us, totally submissive, she does not have her own will. She does not know what it means to laugh at a joke or cry when you are hurt by someone. She cannot fall in love or have dreams, or become someone completely different just for a moment in a dream. Above all, she does not know how it feels to live. But it is not possible to completely immerse the doll in the world of objects. Because of the tone of anthropomorphism, despite the mocking situation that came to her, she also deserves our attention. Not without reason, the main part of this article arouses a question whether there is something deeper hiding behind this disdain. We are able to penetrate the doll to her interior to conclude that she has no secrets. She has no immortality...

But does this not frighten us even more in relation to something so similar to us? I must admit that in the struggle for our deference, the pupil can be convincing, so that we can distinguish her from all other objects, thus make her become something important. While dedicating the doll some attention, soon we notice how much she can "say" about us. In fact, even if the doll verges on perfection, she is not aware of this situation. The human being is created to be like God...

Illustration 1 Pupilla, author: A. KOOT.

Lalka rzecz (nie)istotna

Agnieszka Kot

Lalka to bez wątpienia przedmiot, który przynależy do świata rzeczy. Nie pozostaje jednak w nim całkowicie zanurzona, ponieważ zawiera zbyt wiele (nawet jeśli tylko symbolicznie) ludzkich cech. Podjęty w artykule temat jest próbą odnalezienia „istoty" lalki, która paradoksalnie skrywa się w jej marności.

Słowa kluczowe: istota lalki, marność sztucznego ciała, dekonstrukcja lalki

Bibliography:

BATAILLE Georges (1991), *Historia oka i inne historie* [*Story of the Eye and Other Stories*], (tł.) T. Komendant, Oficyna Literacka, Kraków.

BATEN Lea (2000), *Identifying Japanese Dolls: Notes on Ningyō*, Hotei Publishing, Leiden.

BAUDELAIRE Charles (2012): *The Philosophy of toys.* [w:] *On Dolls*, red. Kenneth Gross, Notting Hill Editions, United Kingdom, s. 19-21.

BĄK Aneta, GÓRECKA Magdalena, HODUREK Katarzyna (2008), *Lalki świata: strojnisie, ikony, fetysze* [*Dolls of the World: Dandy, Icons, Fetishes*], katalog wystawy, Muzeum Zabawek i Zabawy, Kielce.
DERRIDA Jacques (1987), *The Post Card: From Socrates to Freud and Beyond*, (tł.) Allan Bass, University of Chicago Press, Chicago/London.
DESCARTES René (1989), *Człowiek. Opis ciała ludzkiego* [*The Description of the Human Body*], (tł.) Andrzej Bednarczyk, PWN, Warszawa.
FOSTER Hal (2004), *Prosthetic Gods*, MIT Press, Cambridge.
FREUD Sigmund (1975), *Poza zasadą przyjemności* [*Beyond the Pleasure Principle*], (tł.) Jerzy Prokopiuk, PWN, Warszawa.
GERCHOW Jan (2002), *Ebenbilder, Kopien von Koerpern – Modelle des Menschen*, Hatje Cantzk Ostfildern-Ruit.
GREENAWAY Peter (1996), *The Pillow Book*, Alpha film Corporation, France/ Netherlands/Luxembourg/ United Kingdom.
GRZYMISŁAWSKI Łukasz (2018), *Podwojenie, Saramago, Jose* [*Doubling, Saramago, Jose*] [online]. World Wide Web: http://wyborcza.pl/1,75517,2750995.html/ (Access: 22.04.2018).
HERLOCHER Dawn (2005), *200 Years of Dolls*, v. 3, Krause Publications, New York.
JELEŃSKI Konstanty Aleksander (1998), *Bellmer albo Anatomia nieświadomości fizycznej i miłości* [*Bellmer or the Anatomy of Physical Unconciousness and Love*], Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk.
JURKOWSKI Henryk (1970), *Dzieje teatru lalek: od antyku do romantyzmu* [*The History of Puppet Theatre. From Antiquity to Romanticism*], PIW, Warszawa.
JURKOWSKI Henryk (2013), *Rainer Maria Rilke i jego „Lalki"* [*Rainer Maria Rilke and his „Dolls"*]. „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne" r. 11/2013, Kielce, s. 196-206.
JURKOWSKI Henryk, SZTAUDYNGER Jan, BRYL Henryk (1961), *Od szopki do teatru lalek* [*From Scenes to Puppet Theatre*], Wydawnictwo Łódzkie, Łódź.
JURKOWSKI Henryk, RYL Henryk, STANOWSKA Alina (1979), *Teatr lalek. Zagadnienia metodyczne* [*Puppet theatre. Methodology issues*], Centralny Ośrodek Metodyki Upowszechniania Kultury, Warszawa.
KANTOR Tadeusz (2004), *Works*, t. II, Ossolineum, Cricoteka, Wrocław/Kraków.
KONNO Yuichi (2013), *Secret Doll Underground: Japanesse Surrealist Dolls*, (tł.) Mizuno Tatsuya, Shinbaku Books Publisher, Tokyo.
MORGAN Stuart (1997), *Z notatnika kamerdynera sztuki* [*From the Notepad of the Butler of Art*], (tł.) Ewa Mikina, Wydawnictwo Ryszard Ziarkiewicz, Gdańsk.
MORRIS Ivan (1971), *The Pillow Book of Sei Shonagon*, Folio Society, London.

MUNIAK Radosław Filip (2012), *Efekt Lalki* [*The Doll Effect*], Universitas, Kraków.
NELSON Victoria (2009), *Sekretne życie lalek* [*The Secret Life of Dolls*], (tł.) Anna Kowalcze-Pawlik, Universitas, Kraków.
PATE Alan Scott (2005), *Ningyo: The Art of the Japanese Doll*, Tuttle Publishing, Singapore.
PEWIŃSKA Gabriela (2018), *Od figurek do marionetek* [*From Figures to Marionettes*] [online], World Wide Web: http://www.dziennikbaltycki.pl/artykul/3909581,od-figurek-do-marionetek-nowawystawa-w-palacu-opatow-rozmowa,id,t.html, (Access: 24.04.2018).
PLATO (1997), *Prawa* [*Laws*], (tł.) Maria Maykowska, PWN, Warszawa.
PLEŚNIAROWICZ Krzysztof (1990), *Teatr Śmierci Tadeusza Kantora* [*Tadeusz Kantor's Theatre of Death*], Verba, Chotomów.
RUTKOWSKI Krzysztof (2018), *Pasaż wiatrem podszyty* [Windy Passage] [online], World Wide Web: http://www1.rfi.fr/actupl/articles/115/article_8301.asp, (Access: 24.04.2018).
SCHULZ Bruno (1985), *Sklepy cynamonowe* [*The Street of Crocodiles*], Wydawnictwo Literackie, Kraków.
SGURA Giampaolo (2018), *Panoplies* [online], World Wide Web: http://www.giampaolosgura.com/uncategorized/panoplies-2/, (Access: 22 April 2018).
SHOAF Judy (2018), *Hina: Hina Matsuri, the Doll Festival* [online], World Wide Web: http://people.clas.ufl.edu/jshoaf/japanese-dolls/hina/, (Access: 22 April 2018).
SKIBA-LICKEL Aldona (1995), *Aktor według Kantora* [*The actor in Kantor's Viewpoint*], Ossolineum, Wrocław.
SNODGRASS Mary Ellen (2014), *World Clothing and Fashion: An Encyclopedia of History, Culture, and Social Influence*, ME Sharpe, New York.
STARR Laura (1908), *The Doll Book*, LLC, New York.
SYCH Honorata (2010), *Tajemnice teatru lalek* [*Secrets of Puppet Theater*], Muzeum Archeologiczne i Etnograficzne, Łódź.
SZCZEKLIK Andrzej (2007), *Kore. O chorych, chorobach i poszukiwaniu duszy medycyny* [*Kore. On the Sick, Diseases and the Search for the Soul of Medicine*], SIW Znak, Kraków.
WOOD Gaby (2003), *Living doll. A Magical History of the Quest for Mechanical Life, Gardners Books, Chatham/Kent.*

FENOMEN MISIA USZATKA: JEGO MIEJSCE W LITERATURZE DLA DZIECI I KULTURZE POPULARNEJ. CZ. I: MIŚ USZATEK – BOHATER LITERACKI

Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź[1]

Zabawka jest przedmiotem bliskim dzieciom, gdyż towarzyszy im „od zawsze". Nie dziwi przeto, że często staje się atrakcyjnym bohaterem utworów literackich, skierowanych właśnie do małych słuchaczy i czytelników. Warto zauważyć, że słowo mówione i pisane oraz zabawy i zabawki pełniły i pełnią taką samą funkcję: służą zabawie, dostarczając rozrywki dzieciom oraz – co istotne – uczą i wychowują. Bogaty folklor słowny dzieci zrodził się wszak ze spontanicznej potrzeby zabawy. Teksty słowne były i są integralną częścią wielu zabaw i gier dziecięcych. Funkcje ludyczna i dydaktyczna zabawy oraz literatury były i są ze sobą silnie skorelowane. W tym kontekście można przywołać koncepcję Jerzego Cieślikowskiego wywodzącą literaturę dla dzieci

1 **Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź** ORCID ID: 0000-0001-8369-4367, e-mail: bozenakaczmarczyk1@wp.pl – doktor nauk humanistycznych w zakresie kulturoznawstwa (Wydział Filologiczny Uniwersytetu Opolskiego), kulturoznawca, folklorystka. Nauczycielka j. polskiego i historii z uprawnieniami logopedycznymi (zatrudniona w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Rudnie, woj. śląskie), współpracująca naukowo z Katedrą Kulturoznawstwa i Folklorystyki Uniwersytetu Opolskiego. Autorka książki pt. *Tradycyjne oraz współczesne zabawy i gry dziecięce* (Wrocław 2012), wielu artykułów naukowych i popularnonaukowych o tradycyjnych oraz współczesnych zabawkach i zabawach dzieci. 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 (głównie dzieci i nastolatków).

z „wielkiej zabawy" (dla tego specjalisty folklorem dziecięcym jest wszystko to, co w środowisku dzieci pełni funkcję ludyczną) (Cieślikowski 1985:5). Teksty literackie mogą również stać się dla dzieci inspiracją podczas aktywności zabawowej, a sama książka-zabawką (współcześnie popularna jest książka grająca, z pluszową okładką, trójwymiarowa, bogato ilustrowana).

Zgadzam się ze stwierdzeniem Alicji Ungeheuer-Gołąb, że „szczególne miejsce wśród literackich zabawek zajmuje miś. Miękki i łagodny krewny silnego i drapieżnego niedźwiedzia istnieje w opozycji do żywego zwierzęcia, jakie może oglądać [dziecko – B. K.-G.] z daleka lub przez kraty zoologicznego ogrodu. Niedźwiedź, którego da się wziąć do rąk i przytulić, łagodnieje w rękach dziecka. Egzystuje w literaturze w rozmaitych konfiguracjach, pełniąc bardzo różne funkcje" (Ungeheuer-Gołąb 2018:83). Rola, jaką odgrywa pluszowy miś w życiu dzieci, wydaje się nie do przecenienia. Jest on wiernym przyjacielem, towarzyszem zabaw i przygód, pomaga, doradza, podnosi na duchu. Posiada niebagatelne znaczenie w procesie rozwoju i wychowania dzieci, gdyż „jako «oswojony» niedźwiedź pełni funkcję strażnika bezpiecznego dzieciństwa" (Ungeheuer-Gołąb 2018:87). Stąd też ten bohater-zabawka sprzyja procesowi identyfikacji małych odbiorców z postacią literacką.

W centrum moich zainteresowań w pierwszej części artykułu zatytułowanej *Miś Uszatek – bohater literacki* znajduje się człekokształtny miś – tytułowa postać cyklu Czesława Janczarskiego. Warto przypomnieć w tym miejscu, że od 1957 roku na łamach czasopisma „Miś" ukazywały się krótkie opowiadania o przygodach „misia z klapniętym uszkiem", które następnie zostały zebrane w osobne monografie: *Przygody i wędrówki Misia Uszatka* (1960), *Nowi przyjaciele Misia Uszatka* (1963), *Gromadka Misia Uszatka* (1964), *Bajki Misia Uszatka* (1967) i *Zaczarowane kółko Misia Uszatka* (1970) (vide: Pacławski 1982:160; *Kultura literacka w przedszkolu…*: 292-293). Perypetie sympatycznego niedźwiadka utworzyły spójną całość, charakteryzującą się układem przyczynowo-skutkowym oraz obrazującą metamorfozę głównego bohatera. Jego przeobrażenie – z naiwnego misia w mędrca, który uczy dzieci, jak powinny zachowywać się, a czego im robić nie wolno – następuje stopniowo w kolejnych częściach cyklu uszatkowego.

W tej części rozważań na temat fenomenu Misia Uszatka chciałabym wykazać, że teksty Janczarskiego wpisują się w tradycję bajek literackich oraz powiastek, są swoistą kontynuacją gatunków popularnych i atrakcyjnych w XVIII i XIX wieku. Główną uwagę skupiam na analizie tekstu literackiego i metamorfozie tytułowego bohatera, odwołując się do obrzędu przejścia Arnolda van Gennepa (vide: Gennep 2006). Interesuje mnie również funkcjonowanie Uszatka w kulturze popularnej, stąd w drugiej części artykułu pt. *Miś Uszatek – bohater popkultury*, przywołane zostaną m.in. odwołania do serialu animowanego inspirowanego twórczością polskiego pisarza,

zabawki-podobizny tego bohatera oraz gier multimedialnych z Uszatkiem w roli głównej.

Zanim pojawił się Miś Uszatek…, czyli krótki zarys historii literatury dla dzieci i młodzieży z misiem w tle

Piśmiennictwo dla dzieci i młodzieży zajmuje ważne miejsce w badaniach literaturoznawczych, pedagogicznych i kulturoznawczych, gdyż „literatura dla dzieci i młodzieży spełnia w procesie wychowania trudną do przecenienia rolę: wprowadza ona młode pokolenie w tradycję kulturową polską i obcą; przygotowuje do recepcji piśmiennictwa ogólnego – wysokoartystycznego i kształtuje określony typ potrzeb kulturowych" (Czechowski 2007:113). Trzeba podkreślić, że przez wieki odrębna literatura tworzona specjalnie dla dzieci i młodzieży nie istniała. Niewyczerpanym źródłem inspiracji był (i wciąż jest) folklor. Takie gatunki przeznaczone dla dzieci jak: kołysanki, wyliczanki, zagadki, zgadywanki, skakanki, przysłowia, anegdoty, piosenki i formuły wygłaszane podczas spontanicznych zabaw i gier zaspokajały nie tylko ich potrzeby literackie, ale również – a może głównie – ludyczne, tzn. bawiły i zabawiały, odpowiadając dziecięcemu sposobowi odbierania świata (vide: Simonides 1985, Marcol 2008). Funkcjonowały również (często w obiegu ustnym) baśnie (początkowo skierowane do osób dorosłych), które zawierały pouczenie słuchaczy oraz zapewniały im rozrywkę. Znajdowały one aprobatę wśród małych odbiorców (vide: Niesporek-Szamburska 2008:47-72). Popularnością cieszyły się ponadto tłumaczenia i przeróbki tekstów obcych autorów (Adamczykowa 2008:14).

Wydaje się, że jedną z przyczyn długotrwałego braku osobnego działu piśmiennictwa, skierowanego do najmłodszych czytelników jest fakt, iż stosunkowo późno odkryto dzieciństwo jako odrębną część życia człowieka. W wiekach średnich brak śladów społecznej świadomości dzieciństwa, po prostu dzieci traktowane były wówczas tak samo, jak osoby dorosłe (vide: Ariès 1995)[2]. Pewne zmiany mentalnościowe nastąpiły w epoce odrodzenia, kiedy to zaczęto wręcz manifestować uczucia względem dzieci, stąd też renesans nazywany jest okresem odkrycia dzieciństwa. W tym czasie *de facto* czytelny stał się pierwszy etap autonomizacji dzieciństwa, które odbierano jako osobną kategorię wiekową (Jacyno, Szulżycka 1999:35). Pierwsze postulaty tworzenia książek dla niedorosłych czytelników pojawiły się dopiero w XVII i XVIII stuleciu. W oświeceniu dzieci postrzegano w kategoriach „mechanizmu"

2 Można wysnuć wniosek, że w tym okresie historycznym dzieciństwo było zgoła ignorowane, na co niewątpliwy wpływ miały ówczesne warunki życia: dzieci wcześnie rozstawały się z rodzicami i domem rodzinnym, udając się na tzw. terminowanie, a ponadto – co nie było bez znaczenia – ich śmiertelność (szczególnie niemowląt) była bardzo wysoka.

sprawnie funkcjonującego, lecz bezmyślnego (stąd ekspozycja dydaktyzmu). To właśnie na tę epokę przypadło tworzenie pierwszych utworów skierowanych do małych czytelników. W tym też czasie (głównie we Francji) wydawane były czasopisma dla dzieci, które docierały także do Polski, spełniając funkcję tzw. pomocy dydaktycznych w nauczaniu języka francuskiego (Olszewska 1996:11).

Polska literatura tzw. dziecięca wywodzi się z nurtu literatury stanisławowskiej, akcentującej ambicje społeczne i narodowe. Celem tak rozumianego piśmiennictwa miało być „stworzenie" nowego typu obywatela, stąd słowo pisane służyło wychowaniu i przekazywaniu treści społecznych oraz patriotycznych. Tendencje te są szczególnie czytelne w bajkach oświeceniowych, satyrach, komediach obyczajowych pełnych środków perswazji dydaktycznej (Adamczykowa 2008:14). Za pierwszych twórców oryginalnych utworów, adresowanych do niedorosłych odbiorców uznaje się: Klementynę z Tańskich Hoffmanową (1798-1845), autorkę licznych powiastek, opowiadań, pogadanek pedagogicznych dla dzieci tudzież beletrystyki dla panien i kobiet oraz Stanisława Jachowicza (1796-1857), poetę, pisarza dla dzieci, dziennikarza i pedagoga, działacza społeczno-oświeceniowego. Twórcy ci zwrócili uwagę na odrębne potrzeby lektur adresowanych do specyficznej grupy wiekowej, jaką są dzieci[3]. Ich największą zasługą było ukształtowanie poetyki tekstów dziecięcych (poezji i prozy) naśladowanej do końca XIX i w XX wieku przez kolejnych twórców. Kierowali się oni celami utylitarnymi: literatura miała być narzędziem praktyki wychowawczej, stąd eksponowali tendencje moralizatorskie (vide: Kaniowska-Lewańska 1973:62-92). Główną zasługą Jachowicza było przekształcenie bajki alegorycznej w powiastkę, której pierwszoplanowymi bohaterami uczynił zwierzęta ukazane w konkretnych sytuacjach życiowych dziecka. Dominował jednak trywialny dydaktyzm, który przybierał formę jawną, bezpośrednią, czasem wręcz nachalną. W utworach nawiązujących do tradycji oświeceniowych najistotniejsza była nauka moralna. Silnie akcentowany dydaktyzm usuwał na dalszy plan walory artystyczne, bowiem utwór miał być klarowny, jednoznaczny, ściśle podporządkowany celom wychowawczym.

Na przełomie XIX i XX wieku pojawiły się „zapowiedzi" nowej epoki. W rodzinach ziemiańskich zaczynały funkcjonować zabawki kupowane przez dorosłych, spełniające głównie rolę edukacyjną, poprzez stymulowanie prawidłowego rozwoju przedstawicieli najmłodszego pokolenia, np. gry planszowe, łyżwy, przybory do malowania, rowery etc. (Bujak 1988:11). Co więcej, w sposób dynamiczny rozwijał się rynek wydawniczy, powstawała literatura

3 Warto tu dodać, że redagowali pierwsze periodyki dla dzieci: „Rozrywkę dla Dzieci" oraz „Dziennik dla Dzieci".

specjalistyczna, pisana z myślą o małych czytelnikach (vide: Olszewska 2007: 269-276).

Pionierska w kwestii podejścia do dzieci i ich potrzeb psychicznych (na gruncie polskim) okazała się twórczość Marii Konopnickiej (1842-1910). Pisarka zaczęła przełamywać sztywne ramy dydaktyzmu, wprowadzając elementy humorystyczne, fantastykę oraz bohatera rówieśniczego. Krystyna Kuliczkowska w taki oto sposób podsumowuje podejście Konopnickiej do kwestii relacji pisarz – odbiorca dziecięcy: „u progu «stulecia dziecka» Konopnicka stanęła po stronie dziecka, spojrzała na świat jego oczami, przestała przemawiać doń tonem dorosłego, który «więcej wie»" (Kuliczkowska 1981:87). Podstawą dzieła literackiego stały się teraz wartości estetyczne (pisarka zapoczątkowała nowy model poezji inspirowanej pieśnią ludową, tzw. lirykę dla dzieci), wplatając weń elementy dydaktyczne (Waksmund 2000:265). Konopnicka nawiązywała do powiastek Jachowicza, jednakże wprowadziła istotną modyfikację: antropomorfizowała zwierzęta, nadając im charakter indywidualny i umieszczając w przestrzeni przypominającej „ludzką" (*Żuczek*, *Pan Zielonka*), tworząc tym samym podwaliny dla kolejnych pisarzy dziecięcych, m.in.: Juliana Tuwima (1894-1953) i Jana Brzechwy (1898-1966), którzy zainicjowali oryginalny kierunek i styl twórczości (poezja nonsensu, poszukiwanie nowych środków ekspresji, zabawy lingwistyczne, eksponowanie celów ludycznych i dydaktyzmu żartobliwego), wreszcie „przypieczętowali" odrębność literatury adresowanej do niedorosłych odbiorców (Białek 1979:85). To właśnie za sprawą tych twórców coraz większą wagę zaczęto przywiązywać do wartości artystycznej utworów, a tym samym do potrzeb estetycznych i ludycznych małych czytelników. Dzieci przestały być celem nachalnych zabiegów dydaktycznych i wychowawczych, stały się raczej „towarzyszami" autora po świecie fantazji. Sam dydaktyzm literatury jednak nigdy nie został zakwestionowany. Zmieniła się po prostu jego forma i jakość. Wydaje się, że przeformułowania te były w dużym stopniu uwarunkowane postępem w badaniach naukowych, zainspirowanym głównie przez psychologów i pedagogów. Stopniowo nastąpiło więc przejście od literatury dla dzieci do literatury dziecięcej, od modelu biedermeierowskiego – eksponującego przewagę osób dorosłych nad dziećmi – do modelu pajdocentrycznego, stawiającego dzieci i ich świat w centrum zainteresowań (vide: Waksmund 2000:6,22). Dotychczasowy sposób myślenia o dzieciach uległ diametralnej zmianie, zaczęło dominować przekonanie, że rozwój każdego człowieka jest niepowtarzalny i stanowi o jego wartości. Konsekwencją takiej postawy stało się pojmowanie dzieciństwa jako świata skrajnie różnego od rzeczywistości ludzi dorosłych, cechującego się m.in. odmiennym zestawem zabawek, repertuarem zabaw i gier oraz specyficznymi potrzebami lekturowymi. Popularne stały się opinie psychologów, że dzieci inaczej myślą, czują i rozumują niż

ich dorośli opiekunowie, mają też inne potrzeby, stąd odmiennie zachowują się i działają. Zwrócono także uwagę na twórczość samych dzieci, dostrzegając oryginalność tego repertuaru, który wyrastał z konkretnych potrzeb psychicznych nieletnich twórców (np. vide: Simonides 1985).

Dzieci podczas lektury silnie identyfikują się z bohaterami, za sprawą wyobraźni z łatwością wchodzą w ich rolę, stąd tak istotny jest odpowiedni dobór postaci-wzorców. Ożywienie zabawek – przedmiotów nierozłącznie związanych z dziećmi i dzieciństwem, stanowiących obiekt ich pragnień i marzeń – jest zabiegiem uzasadnionym naturalnymi potrzebami dzieci i powszechnie stosowanym przez pisarzy. Wprowadzenie ożywionych lokatorów pokoi dziecięcych w świat przedstawiony, utworów dla najmłodszych odbiorców, tworzy specyficzną czasoprzestrzeń, otwiera przed czytelnikami świat nieskrępowanej i beztroskiej zabawy. Nadanie cech istot żywych przedmiotom martwym jest charakterystyczne dla baśni ludowych, stąd można wysnuć wniosek, iż bohaterowie-zabawki zakorzenieni są w ludowej koncepcji literatury dla dzieci. Kontynuacje tego chwytu literackiego odnajdujemy w baśniach pisanych. Warto przywołać w tym miejscu utwory Hansa Christiana Andersena, w których czytelnicy odnajdują wiele ożywionych i zantropologizowanych rekwizytów, m.in. mówiące i poruszające się przedmioty codziennego użytku. Słusznie zauważa Ungeheuer-Gołąb, że choć nie są one typowymi zabawkami, to w baśniach duńskiego autora spełniają takie właśnie zadanie, gdyż inspirują dziecięcą wyobraźnię (Ungeheuer-Gołąb 2018:80). Za jedną z pierwszych baśni literackich, w której zabawki odgrywały główną rolę, uważa się niemiecką baśń pt. *Dziadek do orzechów* E. T. A. Hoffmana (opublikowaną w 1816 roku). Zaprezentowane tu artefakty nie przypominają dzieci, ale zachowują się jak osoby dorosłe. Znaną kreacją bohatera-zabawki jest ponadto *Pinokio* Carla Collodiego (1882). Ta upersonifikowana marionetka stała się inspiracją dla pisarzy polskich, m.in. Janiny Porazińskiej, autorki opowiadania *Kichuś majstra Lepigliny* (1924), Marii Kownackiej, która stworzyła Plastusia – zantropomorfizowanego ludzika ulepionego z gliny (*Plastusiowy pamiętnik*, 1936) oraz Janiny Broniewskiej, która napisała *Przygody gałgankowej Balbisi* (1936).

Ożywione zabawki są nośnikami treści społecznych, kulturowych i ideologicznych. Dla dorosłych autorów stają się one narzędziem służącym subtelnej realizacji celów wychowawczych. Z całą pewnością można oceniać, że taki zabieg ułatwia pisarzom wprowadzenie małych czytelników w problematykę życia społecznego i zapoznanie ich z otaczającym światem, gdyż „ożywione zabawki, przeżywając swoje, nieraz dramatyczne, przygody w urozmaiconej scenerii, wypowiadają najczęściej wprost […] własne odczucia, spostrzeżenia, emocje, dzięki czemu mamy do czynienia z obrazami pełnymi liryzmu i wzruszeń" (Białek 1979:100). Ci osobliwi bohaterowie stają się ponadto łącznikami

między światem rzeczywistym a fikcyjnym, wykreowanym w utworach tzw. dziecięcych. Wykorzystanie zabawek w roli postaci wymyślonych ułatwia małym czytelnikom proces identyfikacji, silnie oddziałują one na zachowanie i osobowość dzieci, stąd właściwie dobrani bohaterowie literaccy stymulują ich rozwój.

Katalog zabawek wypełniających świat przedstawiony utworów dla dzieci jest długi, jednak nie sposób zaprzeczyć temu, że miś zajmuje w nim miejsce szczególne. Można nawet zaryzykować stwierdzenie, że miś-maskotka jest jednym z ulubionych bohaterów dzieci (zarówno miś udomowiony, jak i peregrynujący). Zabawka wykonana z przyjemnego w dotyku pluszu przywołuje pozytywne skojarzenia: ciepło domowego ogniska, beztroską zabawę, zasypianie, ukojenie trosk. Miś jest często wykorzystywany przez dzieci (zarówno chłopców, jak i dziewczynki) w akcie zabawy, za sprawą wyobraźni staje się ich towarzyszem (może np. zastępować nieobecnego kolegę, mamę, stać się uczniem podczas zabawy w role). Dzieci nie dziwi fakt, że w tekstach pisanych dla nich zabawka ta zostaje ożywiona, traktują ten chwyt literacki jako oczywistość.

Warto zauważyć, że pojawienie się misia-zabawki na kartach książek dla najmłodszych odbiorców poprzedził długi proces oswajania groźnego niedźwiedzia – bohatera bajek zwierzęcych i magicznych. W bajkach magicznych eksponowana była siła zwierzęcia oraz jego dostojność i szacunek, jakim darzy go człowiek. Był on istotą dziką, a przez to niebezpieczną. Co warte podkreślenia, niedźwiedź ukazany został tu jako jeden z najpotężniejszych w sensie fizycznym bohaterów bajkowych. W bajkach zwierzęcych z kolei jego rola sprowadzona została do pełnienia funkcji ofiary podstępu innych zwierząt bądź ludzi. Dysproporcja pomiędzy tężyzną fizyczną niedźwiedzia a „intelektem" sprawiła, że jego sytuacja wydaje się jeszcze bardziej żałosna i komiczna. Wizerunek nieporadnego niedźwiedzia z czasem zaczął dominować w powszechnej świadomości ludzi, stając się świadectwem panowania człowieka nad siłami dzikiej natury (vide: Kaczmarczyk-Gwóźdź 2018:68-70). W sposób obrazowy proces ten objaśnił Jerzy Cieślikowski, pisząc tak oto: „w XIX w. wychodzi [niedźwiedź – B. K.-G.] z matecznika, staje się niedźwiedziem-misiem. Jeszcze groźny, ale traktowany już z odrobiną pobłażania i sympatii" (Cieślikowski, 1985:326). Taki wizerunek niedźwiedzia-głuptasa upowszechnił się w bajeczkach adresowanych do dzieci na przełomie XIX i XX stulecia, co Cieślikowski potwierdził, kontynuując: „na przełomie wieków niedźwiedź pojawił się w bajeczce. Oddemonizowany, a nawet zdanimalizowany w postaci zabawki – pluszowego misia. Prawdopodobnie stało się to za sprawą pomysłowego fabrykanta [Richarda Steiffa[4] – B. K.-G.], a potem

4 Niemiecki fabrykant R. Steiff produkował misia-zabawkę według projektu swej ciotki

opowieści Milnego *Kubuś Puchatek*" (Cieślikowski 1985:327). Miś-zabawka został ożywiony (zgodnie z prawami wyobraźni dziecięcej) i zaczął funkcjonować jak istota żywa, która myśli, mówi, porusza się i przeżywa niesamowite przygody. Dzięki animizacji i antropomorfizacji pluszowy niedźwiadek zyskał niepowtarzalną tożsamość i wszedł w relacje z innymi bohaterami świata przedstawionego oraz z małymi czytelnikami. Wszak z takim bohaterem dzieciom jest łatwiej utożsamić się.

Za pionierski, na gruncie literatury polskiej można uznać utwór Bronisławy Ostrowskiej pt. *Bohaterski miś, czyli przygody pluszowego niedźwiadka na wojnie* (1919). Za pośrednictwem maskotki autorka ukazała losy żołnierzy wschodniego frontu podczas I wojny światowej. Miś Niedźwiedzki w pamiętnikarskiej relacji przedstawił dzieciom obraz wojny. Ostrowska złamała tabu w utworze adresowanym do małych odbiorców, poruszając tematy trudne, takie jak: śmierć, wojna i cierpienie. Na marginesie warto dodać, że pod koniec lat 90. XX wieku została wydana książka obrazkowa (*picturebook*) pt. *Otto. Autobiografia pluszowego misia* Tomiego Ungerera (1999), ukazująca biografię zabawki pluszowej na tle II wojny światowej (vide: Slany 2018:441-456). Otto stał się świadkiem okrucieństw II wojny światowej – głównie Holokaustu – i zdawał z nich relację (narracja z perspektywy pluszowej zabawki). Miś niczym nie różnił się od ludzi, czuł nawet ból, gdy został postrzelony. Podobieństwa między dwoma utworami – Ostrowskiej i Ungerera – są czytelne (gawędziarski ton narracji, ujęcie biograficzne, peregrynacja głównego bohatera, częsta zmiana właściciela, wreszcie odwołanie do rzeczywistości pozatekstowej, czyli wydarzeń wojennych). W jednym i drugim przypadku główny bohater nabiera cech indywidualnych poprzez nadanie mu imienia, zostaje więc upersonifikowany. Historia tych dwu bohaterów jest nośnikiem funkcji wychowawczych i dydaktycznych.

Przykładów zabawkowych misiów w roli bohaterów literackich odnaleźć można wiele, przywołajmy dla przykładu choć kilka: *Kubuś Puchatek* Alana Aleksandra Milnego, *Miś Paddington* Michaela Bonda, *Colargol* Olgi Pouchine, miś – bohater utworu *Pamiętnik Czarnego Noska* Janiny Porazińskiej, *Uszatek* Czesława Janczarskiego, miś – bohater serii *Ach, jak cudowna jest Panama Janoscha* (właśc. Horst Eckert), *Fantazy* Ewy Karwan-Jastrzębskiej (np. *Miś Fantazy poznaje tajemnicę Kryształu*) etc. Popularność misia w roli bohatera utworów literackich adresowanych do dzieci współcześnie nie maleje, wręcz przeciwnie, można oceniać, że autorzy tworzący w XXI wieku, nader chętnie wprowadzają zantropologizowanego niedźwiadka w wykreowany przez siebie

Margarete Steiff. W 1903 roku miś Steiffa został wystawiony na targach w Lipsku, gdzie wzbudził zainteresowanie amerykańskich klientów. W krótkim czasie niewielka niemiecka firma zyskała międzynarodową sławę dzięki pluszowej zabawce z ruchomymi kończynami.

świat przedstawiony utworów. Tak jest w przypadku Ungerera oraz książki pt. *Mat i świat* Agnieszki Suchowierskiej (2015)[5].

Od „głupiutkiego misia" do mędrca – metamorfoza głównego bohatera na kartach cyklu o Misiu Uszatku

Kontynuacji trendów zainicjowanych w literaturze dla dzieci m.in. przez Hoffmanową, Jachowicza, Konopnicką można doszukiwać się w utworach Czesława Janczarskiego. Autor ten w tzw. epopei uszatkowej w sposób czytelny nawiązuje do tradycji bajki, modyfikując jednak wyznaczniki tego gatunku i dostosowując je do możliwości małych czytelników. Teksty o przygodach Uszatka mają charakter apelatywny i zawierają czytelną intencję dydaktyczną. Śmiało można oceniać, że odpowiadają potrzebom estetycznym i rozwojowym dzieci w wieku przedszkolnym, które uczą się zasad współfunkcjonowania społecznego, przyswajają sobie normy oraz wartości. Tego rodzaju utwory spełniają – poza celami dydaktyczno-wychowawczymi – jeszcze jedno, istotne zadanie: przygotowują małych czytelników do odbioru tekstów bardziej skomplikowanych, wymagających złożonych umiejętności czytelniczych. Bajeczki o Misiu Uszatku pisane prozą zastępują tradycyjną powiastkę moralizatorską. Rolę nauczyciela spełnia tu miś-zabawka bliski chyba każdemu dziecku (oraz osobie dorosłej). Tytułowy bohater cyklu Janczarskiego nie jest groźnym niedźwiedziem, ale misiem-zabawką.

> „Był sobie sklep z zabawkami. W sklepie na półce stały i siedziały pluszowe misie.
> Między nimi był jeden Miś, który już bardzo długo siedział na półce.
> Inne misie wędrowały do rąk dzieci. Wychodziły z nimi uśmiechnięte ze sklepu. A o tego Misia nikt nie pytał. Może dlatego, że stał w kąciku.

5 Centralną postacią utworu A. Suchowierskiej jest pluszowy miś o imieniu *Mat*, wyprodukowany w chińskiej fabryce przez nieletniego pracownika. Często zmienia on właścicieli, trafia do dzieci żyjących w różnych krajach i reprezentujących różne kultury: przebywa w rezydencji Olafa w Szwecji, w bloku Nowaczków w Polsce, w domu na obrzeżach Kairu, w osadzie zamieszkanej przez osoby trudniące się zbieraniem śmieci. Ożywiona zabawka staje się pośrednikiem w procesie zdobywania wiedzy o świecie, który otacza dzieci (nie jest to świat wyidealizowany). Naiwny *Mat* (przypominający dziecko w wieku przedszkolnym) jest przewodnikiem. Odbywa on wędrówkę po różnych przestrzeniach dzieciństwa (wizja dzieciństwa daleka jest tu od idealistycznych wyobrażeń: dzieci pracujące w fabrykach, żyjące na śmietniskach). Co ważne, w książce tej brak komentarzy odautorskich, mały czytelnik sam musi wysnuć wnioski (jest to czytelne odejście od jawnego i nachalnego dydaktyzmu) (vide: Skowera 2017: 127-138). Utwór ten ma uświadomić dzieciom, że dzieciństwo nie zawsze jest czasem beztroskim, a pluszowy niedźwiadek ma im to ułatwić.

Martwił się Miś coraz bardziej, że nie może bawić się z dziećmi. Z tego zmartwienia oklapło mu uszko" (Janczarski 1984c: 4).

Warto podkreślić, że świat, w którym żyje Uszatek – choć przecież zawiera elementy fantastyczne – *de facto* skonstruowany jest na tych samych prawach, które rządzą światem realnym. Stąd bohater jest „bardziej ludzki" i „po ludzku" przeżywa przygody oraz rozwiązuje problemy, jest po prostu upersonifikowany (mamy tu więc czytelne odwołanie do twórczości Konopnickiej). Wydarzenia, których doświadcza, mają dwojaki charakter: czasem są fantastyczne, niezwykłe, a czasem bardzo realistyczne. Świat wykreowany w bajkach o Misiu Uszatku „łączy magię i rzeczywistość jakby w jednym tyglu, udziwnia i zaczarowuje najbliższe otoczenie dziecka, umieszczając swoich bohaterów na pograniczu baśni i rzeczywistości. Zapełnia fantastycznymi postaciami najzwyklejszą codzienność, w którą wdziera się poezja. „«Magia zaczyna się od domu»" (Wortman 1968:136). Nie bez znaczenia jest tu fakt, że w przypadku dzieci młodszych, granica między realnym życiem a fikcją literacką jest bardzo płynna. Oceny psychologów dopełnia znawca literatury dla dzieci Janusz Dunin, uznając, że „małe dziecko nie rozróżnia jeszcze rzeczy możliwych od nieprawdopodobnych, jest skłonne uwierzyć we wszystko, co daje się wypowiedzieć" (Dunin 1991:10). Kilkulatek wszak nie zdaje sobie sprawy z tego, że Uszatek i jego przyjaciele są bohaterami fikcyjnymi. Sytuacje *de facto* wymyślone przez ludzi dorosłych zostają następnie wykorzystane przez dzieci w trakcie zachowań ludycznych. Niedorośli odbiorcy czerpią z książek inspiracje do rozwiązywania konkretnych dylematów, poszukując tu wzorów do naśladowania np. podczas zabaw w świecie rzeczywistym.

Osadzenie misia w roli bohatera „oprowadzającego" najmłodszych czytelników po świecie fikcyjnym, jest zabiegiem typowym, często wykorzystywanym w utworach dla dzieci. W ten sposób ułatwia się małym odbiorcom utożsamienie z wymyśloną postacią. Taki chwyt literacki służy poszerzeniu możliwości kompozycyjnych, eksponując wzajemne powiązania między różnymi światami: światem ludzi i światem przyrody. Niewątpliwie umożliwia też przekazywanie treści wychowawczych. Antropomorfizm jest podstawową i charakterystyczną właściwością bajek, nabierającą szczególnego znaczenia w ich percepcji. Wykorzystanie animizacji i personifikacji silnie oddziałuje na wyobraźnię dziecięcą. Te środki stylistyczne są powszechnie stosowane w literaturze dla najmłodszych odbiorców. W książkach Janczarskiego występują nader często:

„– Jestem Księżycowy Promień – rozległ się dźwięczny głos. – Spaceruję po podłodze i zaglądam w kąty.

– A po co zaglądasz w kąty?
– Z ciekawości. Wchodzę po kolei przez okno do różnych domów, do różnych przedszkoli. Wszędzie jestem tylko chwileczkę" (Janczarski 1984a: 117).

Wyróżnić można dwie zasadnicze przyczyny powszechności stosowania tych tropów literackich: naturalny charakter rozwoju psychicznego dzieci, zwłaszcza zaś sposobu percepcji świata zewnętrznego oraz przydatność przywołanych środków w zaspakajaniu poznawczych i artystycznych potrzeb małych czytelników. Poprzez analogię do zjawisk znanych dzieciom, zapoznają się one z nową rzeczywistością, poszerzając tym samym pole swych doświadczeń (vide: Pacławski 1982:65). Miś Uszatek (przynajmniej na początku cyklu) psoci oraz obraża się i nie potrafi bawić się z rówieśnikami, jest tak samo naiwny, jak dzieci, wciąż dziwi się światu, a niektóre słowa i zwroty bierze dosłownie, gdyż nie posiada jeszcze zdolności myślenia abstrakcyjnego:

„Ale pomyślał [Miś – B. K.-G.]: „Pada deszcz, znów wszystko będzie rosnąć. To i ja urosnę po deszczu.
Postoję na dworze. Chciałbym być taki, jak Duży Niedźwiedź z lasu…".
[…]
Miś stanął na czubkach łapek i zawołał:
– Zosiu, Zosiu, ja urosłem!
– Rech, rech, rech! – zaśmiała się żabka. – Jaki ty jesteś śmieszny. Misiu wcale nie urosłeś, za to strasznie zmokłeś…" (Janczarski 1984c:20).

Poznając Uszatka, dzieci odkrywają również siebie. Faktem jest, że mali czytelnicy najbardziej lubią te postaci, z którymi mogą identyfikować się, stając się „uczestnikiem przedstawionych zdarzeń i bezpośrednim adresatem wypowiadanych kwestii" (Baluch 1989:236). Co więcej, tacy bohaterowie zwierzęcy są im bliscy. Świat przedstawiony w utworach Janczarskiego został silnie osadzony w realiach znanych każdemu dziecku. Dotyczy to bowiem przestrzeni funkcjonowania Uszatka i jego przyjaciół (dom, park, polana) oraz relacji między nimi. Uszatek, Zajączek, pies Kruczek są po prostu dziećmi, gdyż w swoich odczuciach, sposobie zachowania, wysławiania się nie różnią się od najmłodszych czytelników, tym samym przekazują im wzorce relacji z rówieśnikami oraz osobami dorosłymi. Warto podkreślić, że dzieci razem z Uszatkiem odkrywają prawa rządzące światem przyrody, np. to, że na wiosnę śnieg topi się, a bociany odlatują na zimę do ciepłych krajów.

W cyklu uszatkowym Janczarskiego animizacja i antropomorfizacja mają charakter konwencji, w której zwierzęta odgrywają rolę istot uczłowieczonych. Teksty tego pisarza postrzegać można jako „utwory o charakterze modelowym" w tym sensie, że Uszatek staje się tu przewodnikiem ułatwiającym

kilkulatkom zapoznanie się ze światem. Trzeba przeto zgodzić się z sugestią badaczy, iż „wprowadzenie przedmiotów martwych czy zwierząt do utworów literackich, pojętych jako konwencje, odzwierciedlające model pewnych stosunków lub pewnych zachowań, umożliwia pokazanie takich zjawisk, które ze względów wychowawczych, wąskiego zakresu doświadczeń dziecka czy jego małej sprawności motorycznej, nie byłyby łatwe do ukazania, gdyby wprowadzono bohaterów dziecięcych. Książki takie niejako wyprzedzają możliwości prawdopodobnego uczestnictwa dzieci w opisanych zdarzeniach. Inne korzyści z takiego ujęcia fabuły w utworach literackich dla małych czytelników mieszczą się w sposobie jej recepcji" (Pacławski 1982:70). Podejmowane w cyklu o Misiu Uszatku nie tylko zagadnienia wychowawcze, związane z życiem codziennym dzieci, ich obowiązkami, ale i funkcje poznawcze, dotyczące otaczającego je środowiska przyrodniczego są równie istotne. Janczarski kształtuje w ten sposób pozytywne cechy moralne i rozwija wyobraźnię małych odbiorców.

Co warte wyeksponowania, to cecha charakterystyczna tytułowego bohatera: jest to początkowo ciągłe zadawanie pytań oraz naiwne rozwiązywanie problemów. Dopiero później, kiedy ma już za sobą „ogrom" doświadczeń związanych z odbytymi podróżami, zmienia się – przypomina osobę dorosłą. Zaczyna pouczać dzieci i mówić im, jak należy postępować, a czego im robić nie wolno. Trudno nie zauważyć, że to on w Bajkach Misia Uszatka opowiada „grzecznym dzieciom pouczające bajki". Miś Uszatek spełnia więc rolę medium. Cenna jest tu opinia Haliny Skrobiszewskiej, że „ich [zwierząt-zabawek] zależność od świata dorosłych jest podobna do zależności dziecka, a bywają i bardziej od dzieci bezbronne. I wydaje się, że przede wszystkim skłonnościom dziecka do przeżywania świata za pomocą mediów zawdzięczają niezmierną popularność opowieści, których bohaterem jest małe zwierzę, czy lalka […]" (Skrobiszewska 1971:110-111).

Upersonifikowana zabawka spełnia przede wszystkim funkcję dydaktyczną, jednak fakt, że bohater jest „głupiutkim misiem", sprawia, że dzieci wyraźnie dostrzegają jego błędy, ale i widzą pozytywne wzorce do naśladowania. Warto więc zwrócić uwagę na konstrukcję tytułowego bohatera. Jego rola jest bowiem ważna nie tylko z tego powodu, że mieści się w ośrodku fabuły, ale spełnia jeszcze jedno, jakże doniosłe zadanie. Kluczową kwestią jest to, że Miś Uszatek realizuje funkcję wychowawczą, dostarczając małym odbiorcom wzorców do naśladowania i pomagając im zdobywać nowe doświadczenia. Dzieci porównują bowiem siebie do bohatera fikcyjnego. Oznacza to, że Uszatek oddziałuje na nie słowami, czynami i postawami. Wśród klasyfikacji bohaterów utworów literackich dla dzieci i młodzieży badacze wyróżniają m.in. bohatera zwierzęcego i jego trzy warianty: bohatera zwierzęcego w konwencji bajkowej, przedstawiającego treści przynależne do

świata ludzkiego, najczęściej o charakterze moralnym; bohatera zwierzęcego o cechach ludzkich, ale przybierającego je nie na zasadzie konwencji bajkowej, lecz baśniowej magii; bohatera zwierzęcego występującego bez przybierania cech ludzkich lub człowieka zamieniającego się w zwierzę (vide: Pacławski 1982:63-64). W cyklu Janczarskiego, w którym główną rolę odgrywa Miś Uszatek, mamy do czynienia z pierwszym typem bohatera zwierzęcego.

Opowieści o przygodach Misia Uszatka należą do tekstów poprzedzających kontakt kilkuletnich czytelników z arcydziełami literatury dziecięcej. Jak twierdzi Ungeheuer-Gołąb, „obszar noosfery wczesnego dzieciństwa wydaje się szczególnie ważny, bo jest miejscem, w którym rodzą się pierwsze refleksje, wyobrażenia, emocje pochodne od tekstu literackiego. Dają one podłoże dla dalszych powiązań, fascynacji i twórczej myśli, na której z kolei nadbudowują się następne i następne nici tej samej historii" (Ungeheuer-Gołąb 2012:106-107). Te proste formuły słowne oraz obrazy, które wytwarzają, nieskomplikowane opowiadania Janczarskiego stanowią bardzo ważną podstawę dla tekstów o wysokich walorach artystycznych, z którymi dzieci będą miały kontakt w przyszłości. Mali odbiorcy, poznając przygody Misia Uszatka, budują w swej świadomości pierwsze doświadczenia świata i poznają bohatera, którego działanie „oparte" jest na klarownych decyzjach. Co charakterystyczne, pisarz celowo dobiera proste słownictwo, zrozumiałe dla dzieci kilkuletnich. Wszak nie forma jest tu najważniejsza, ale treści, które przekazuje. Uszatek ukazuje czytelnikom świat z perspektywy dzieci. Sposób pisania Janczarskiego charakteryzuje Skrobiszewska następująco: „nie chce epatować – chce być pożyteczny" (Skrobiszewska 1971:62).

Nadrzędnym celem, jaki realizuje pisarz, jest eksponowanie (zazwyczaj *explicite*) treści wychowawczych w utworach dla dzieci. Stąd podkreśla on często, w jaki sposób należy zachowywać się, jakie są powinności małych odbiorców. Ryszard Waksmund, analizując wartości literatury dla dzieci i młodzieży, również akcentuje jej wymiar instrumentalny, podporządkowanie nadrzędnym celom dydaktycznym i wychowawczym. Jednocześnie – według Waksmunda – stopniowo następuje zmiana polegająca na przejściu od literatury dla dzieci do literatury dziecięcej o charakterze ludycznym (Waksmund 2011:92). Pierwsze teksty polskiej literatury adresowane do małych czytelników miały charakter dydaktyczny, przypominały zbiór pouczeń (utwory Hoffmanowej, Jachowicza). Janczarski w XX wieku nadal hołdował tej zasadzie, eksponując funkcję wychowawczą. Lektura poszczególnych części *Misia Uszatka* zmusza do jednoznacznej konkluzji: nie tylko poszerzają one wiedzę dzieci o świecie, ale przede wszystkim dbają o zachowania moralne, które wyrażają się np. w kontaktach między poszczególnymi bohaterami (nawiązywanie nowych znajomości, przyjaźń, zaufanie). W przypadku bajek Janczarskiego – co warto wyeksponować – to nie osoba dorosła (rodzic, opiekun) poucza, mówi,

jak należy postępować, ale mali czytelnicy, zgłębiając lekturę (czytaną lub słuchaną), często sami dochodzą do preferowanych przez autora wniosków, obserwując zachowania bohaterów (w czym uwidacznia się wpływ np. twórczości Konopnickiej).

„Zaczął [Różowy Ryjek – B. K.-G.] cmokać, mlaskać i oblizywać się szeroko. Nie nakładał potraw na talerzyk. Jadł prosto z półmiska. Nie widelcem – ale ryjkiem i łapkami. Sałatę przygryzał piernikiem, a budyń jadł razem z rzodkiewką. […]
Przyjaciele oniemieli z przerażenia. Różowy Ryjek poplamił obrus i przewrócił kwiaty! A kiedy zjadł już wszystko i zobaczył, że stół jest pusty – usnął. Nawet nie otarł ryjka.
Przyjaciele patrzyli, milcząc, na zrujnowany stół i na śpiącego obżartucha.
Miś zapytał szeptem:
– Czy zaprosimy jeszcze kiedyś Różowego Ryjka?" (Janczarski 1984c:29-30).

Osobnego rozpatrzenia wymaga fakt, że Miś również nie zawsze jest wzorem do naśladowania, gdyż i on popełnia błędy. Jest po prostu małym, „głupiutkim misiem" i zdaje sobie sprawę z tego, że musi jeszcze wiele nauczyć się. Przypomina więc dzieci w ich ciągłym szukaniu i odkrywaniu tajemnic świata.

„W garażu pod krzesłem stał czerwony samochodzik […]. Uszatek usiadł przy kierownicy […].
– Stój, stój, Uszatku! – zawołały przerażone laleczki.
Ale miś nie umiał zatrzymać samochodzika.
– Katastrofa!
Już kałuża jest o dwa kroki […]
Wtem samochodzik stanął. […] Niewiele brakowało, a cała trójka skąpałaby się w zimnej kałuży.
Miś wracał do domu ze spuszczoną głową i ciągnął samochodzik na sznurku" (Janczarski 1984b: 28-29).

Nie bez znaczenia jest miejsce akcji: bohater ten początkowo porusza się w przestrzeni oswojonej (sklep z zabawkami, gospodarstwo, polana). Jest to świat najbliższy mu, który wszak doskonale zna, z którym związany jest emocjonalnie. Nie jest tu sam, ma bowiem wiernych przyjaciół: Zajączka, Kruczka, Pajacyka Bimbamboma etc., na których pomoc zawsze może liczyć. Miś nie waha się prosić ich o wsparcie, potrafi też podziękować, umie dzielić się, słuchać, ale i krytykuje niewłaściwe zachowania przyjaciół.

Z czasem Uszatek decyduje się na opuszczenie znanego mu świata, wychodzi poza granice przestrzeni oswojonej, wkraczając w świat nieznany, a bywa,

że i wrogi. Wędrówki, które odbywa, są centralną osią tekstów. Kluczową rolę odgrywa tu swoisty rytuał przejścia, który dokonuje się na oczach czytelnika. Bruno Bettelheim trafnie ocenia, iż „zdarzenia składające się na dzieje bohaterów i bohaterek w baśniach porównać można […] z doświadczeniami, które przeżywa się podczas rytuałów inicjalnych" (Bettelheim 1985:203). Miś opuszcza przyjaciół, miejsca znane mu i wyrusza „w szeroki świat". Znamiennym jest fakt, że postacią, która wywołuje w nim chęć „poznania nowego", jest Cygan, a więc postać obwarowana znaczeniem symbolicznym, naddanym. Jest on tzw. obcym w świecie Uszatka. Miś jest zauroczony ową innością Cygana i „jego świata", np. malowanymi wozami. Bohater nie odbywa tej podróży samotnie, towarzyszą mu Bimbambom oraz osioł Filipan. Wspólnie zakładają „Cyrk Misia Uszatka", który z czasem staje się bardzo znany za sprawą „mediów", tzn. „Ptasiego Radia" oraz „Leśnej Gazety". Co ważne, oswajanie nowej przestrzeni następuje stopniowo i podzielone jest na etapy.

Już w pierwszej części cyklu Miś odbywa podróż zapowiadającą „wielką wędrówkę" – udaje się pociągiem do Dużego Miasta. Tej podróży inicjalnej nie odbywa sam, ale z zuchami. Wsiada do pociągu nie tyle za ich namową, ile „ciągnięty" fascynacją i zauroczony ich piosenkami. Dopiero, gdy pociąg rusza ze stacji, budzi się z tego osobliwego stanu letargu i zauważa, że opuszcza Zosię i Jacka. Obiecuje jednak wrócić. Co istotne, po przybyciu do Dużego Miasta natychmiast rozstaje się z towarzyszami podróży i stopniowo poznaje (oswaja) nową przestrzeń, która okazuje się być mu przyjazną. Poznaje np. panią, która sprzedaje lody o nazwie „Miś", idzie do cyrku i występuje na scenie. Jako nader interesująca jawi się kwestia szybkiego powrotu do przyjaciół i sielankowej przestrzeni wiejskiej: „chociaż w Dużym Mieście jest tyle ciekawych rzeczy – źle mu tu bez Kruczka, Zajączka i Kogucika" [Janczarski 1984c:38]. Rusza w drogę powrotną, opuszczając przestrzeń miejską i – co warto wyeksponować – na skrzyżowaniu dróg, czyli w miejscu obwarowanym znaczeniami symbolicznymi, zatrzymuje się na chwilę. Jest to wszak punkt szczególny, bo prowadzą tu drogi z różnych kierunków, co wzmaga poczucie niepewności i niepokoju. Stan ten wiąże się z doświadczeniem graniczności, odzwierciedla bycie „między", w zawieszeniu. Jak zwraca uwagę Piotr Kowalski, miejsce to odwzorowuje sytuację człowieka, który znajduje się w stanie poznawczego i egzystencjalnego kryzysu, odzwierciedla niepewność losu i potrzebę ciągłego dokonywania wyborów. Co więcej, to właśnie na skrzyżowaniu dróg następuje otwarcie się na poznanie nowego, obcego (vide: Kowalski 1998:89-93). Kiedy Uszatek zastanawia się, którą drogę wybrać, spotyka przyjaciół, którzy – martwiąc się o niego – wyszli mu naprzeciw. Wracają razem do domu, gdzie Uszatek zostaje serdecznie powitany i z powrotem przyjęty do wspólnoty. Ta krótka wędrówka w nieznany świat nie zmienia go – nadal jest tym samym „głupiutkim misiem" – zapowiada jednak kolejne

metamorfozy bohatera.

Można uzupełnić w tym miejscu, że Miś odbywa też wyimaginowaną podróż na Księżyc [Janczarski 1984c:48-49]. Te dwie wędrówki zainicjowały przemianę bohatera, który ostatecznie postanowił wyruszyć w daleką podróż w nieznane:

> „– Pójdę na wędrówkę – postanowił Miś. – Zanim dzieci przyjadą znad morza – wrócę.
> Spakował plecak i wyruszył w drogę. Idzie polną ścieżką. Doszedł do łączki. A tam spod kępy traw tryska chłodne, czyste źródełko. Umył Miś łapkę w wodzie i zwilżył wodą nosek" (Janczarski 1984c: 51).

W drodze bohater ten spotyka wiele postaci. Niektóre z nich są mu przychylne, inne – jak niegrzeczny Koziołek – utrudniają dalszą podróż. Jednak za każdym razem pokonuje przeszkody i kontynuuje swą wędrówkę. Jest to zachowanie konieczne, bowiem przekonuje małych czytelników, że i oni znajdą się w podobnej sytuacji. Taki zabieg – jak mniemam – pozwala redukować lęki dziecięce związane z powiększaniem się ich przestrzeni życiowej. Ostatecznie Uszatek wraca do grona przyjaciół bogatszy o nowe doświadczenia, nie jest już tym samym „głupiutkim misiem". Podróż powoduje, że staje się znany i lubiany przez dzieci. Nabiera też doświadczenia: jako jedyny z grupy przyjaciół zobaczył „świat na zewnątrz". Co ważne, mamy tu do czynienia z konwencją snu, gdyż powrót Misia poprzedza marzenie senne:

> „Wtedy zbudził się Miś. Wysadził pyszczek spod liści. Ależ radosne było powitanie! Chyba się wszyscy jeszcze bardziej cieszyli niż wtedy, kiedy Miś wrócił z Dużego Miasta" (Janczarski 1984c: 62).

Warto podkreślić, że pierwszy etap tej osobliwej wędrówki Uszatka w dorosłość kończy się powrotem, jednakże wystarczył impuls, czyli listy od dzieci, aby rozbudzić w nim ponowną chęć wyruszenia w dalszą drogę. Rodzi się w nim ciekawość oraz pragnienie poznania dzieci, które ślą do niego listy. Uszatek tym samym przekonuje czytelników, że człowiek, który raz zasmakował czegoś nowego, wyszedł poza granice znanej mu przestrzeni, będzie chciał powtórzyć tę czynność. Teraz już jako „nowy" Miś Uszatek znajduje innych właścicieli, Basię i Wojtusia i na pewien czas zostaje w leśniczówce. Staje się wówczas „mędrcem", „mentorem", naucza innych poprzez opowiadanie bajek i opowieści wspomnieniowych z własnego życia. Jego mądrość życiowa zawarta jest w *Bajkach Misia Uszatka*, które przybierają zgoła odmienną formę od wcześniejszych tekstów wchodzących w skład cyklu. Przede wszystkim są dłuższe, bardziej rozbudowane oraz utrzymane w konwencji

baśni. Każda z bajek niesie konkretne pouczenie, przekazuje ważną prawdę życiową. Istotą kontaktu małych odbiorców z książką jest budzenie wrażliwości i refleksyjności. Jak przekonuje Grzegorz Leszczyński, spotkania z tego typu lekturą stanowią niezbędny czynnik rozwoju osobowego i duchowego. Nie tylko ułatwiają one oswojenie świata zewnętrznego, ale umożliwiają też podmiotowi czytającemu znalezienie własnej drogi (vide: Leszczyński 2012:26). Tutaj także wędrówka jest ważnym elementem fabuły.

> „Długo wędrował po świecie Miś Uszatek, był w mieście i na wsi, w polu, w lesie i na łące, wiele zdarzyło mu się przygód. Towarzyszył Misiowi zawsze w tych wędrówkach dzielny Pajacyk Bimbambom" (Janczarski 1999: 4).

Ta część historii Uszatka kończy się pożegnaniem bohatera z dziećmi, jednakże mamy do czynienia z kompozycją otwartą, bowiem Miś nie żegna się „na zawsze", ale wędruje do kolejnych dzieci, które już na niego czekają.

Zbiór przygód Uszatka zamyka *Zaczarowane Kółko Misia Uszatka*. Pojawiają się tu nowe postaci, np. Bracia Króliczki, Pies-Ogrodnik, ciocia Chrum-Chrum, uczona Sowa. Akcja rozpoczyna się datą symboliczną: 1. stycznia (próg temporalny). Czytelne jest więc nawiązanie do myślenia magicznego. W nowym roku pojawiają się kolejne bajki oraz „nowy" Miś, bo zmieniony dzięki wiedzy i doświadczeniu, które posiadł. Bohater otrzymuje od przyjaciół prezent, czyli zaczarowane kółko. Dla badacza kultury koło jest ciekawą figurą, bowiem „niesie" ze sobą skojarzenia symboliczne i bogactwo znaczeń naddanych. Stało się jednym z symboli kosmicznego pędu, siły wprowadzającej w ruch wszystkie elementy kosmosu: Słońce, gwiazdy, planety. Figura ta – jako że przypomina kształtem Słońce i Księżyc – uznawana jest za symbol solarny (Tresidder 2005:87). Tworzy ona przestrzeń zamkniętą. Można w niej wydzielić to, co znajduje się wewnątrz, a więc centrum, odgrodzone od „reszty świata". W jej wnętrzu powstaje przestrzeń o magicznych właściwościach, zmieniająca status tego, kto znajduje się w środku (Kowalski 1998:231). Co ciekawe, koło Uszatka także posiada magiczne właściwości, a jego moc ujawnia się wówczas, gdy wypowiedziana zostaje odpowiednia formuła słowna:

> „Hokus – pokus,
> Raz, trzy, pięć,
> Radar – Kosmos
> Kręć się kręć!" (Janczarski, 1990:7)

Po wypowiedzeniu zaklęcia należy uderzyć patykiem w kółko i skonkretyzować, dokąd chce się udać. Pierwszą z trzech dalekich wypraw Uszatek odbywa do krainy Eskimosów. Pomaga tu chłopcu i fokom. Miś wykazuje się wręcz heroicznym bohaterstwem, idąc do groźnego niedźwiedzia polarnego z prośbą, by pozwolił innym mieszkańcom Grenlandii łowić ryby. Podróż kończy się piosenką *Słonko świeci dla wszystkich*, w której Miś nawołuje do tolerancji i równego traktowania wszystkich ludzi oraz zwierząt. Mamy tu również figurę magiczną – Słońce, symbol sił kosmicznych. Podkreślić warto, że Uszatek trzyma w tajemnicy fakt, iż był w Grenlandii, bo boi się, że przyjaciele mu nie uwierzą i będą śmiali się z niego. Swe wojaże przeżywa więc samotnie, potajemnie nocą, gdy wszyscy śpią. Drugą wędrówkę Uszatek odbywa za sprawą zaczarowanego kółka do Afryki, gdzie spotyka go nieprzyjemna przygoda: wpada do studni. Zostaje w końcu uratowany przez czarnoskórego chłopca i egzotyczne zwierzęta. Ta eskapada kończy się – podobnie, jak pierwsza – piosenką *Jak dobrze mieć przyjaciół*. Ostatnią z tej serii dalekich wędrówek odbywa bohater nad Amazonkę, gdzie przychodzi mu stoczyć niebezpieczną walkę z anakondą. Tym razem również odnosi sukces, zwycięsko przechodzi przez ostatnią próbę. Co charakterystyczne dla obrzędu inicjacji, po zakończeniu trzeciej podróży przyjaciele odnajdują Misia śpiącego nad rzeką: podczas snu następuje jego ostateczna przemiana. Od tej chwili Uszatek posiada „tajemną" wiedzę – tylko on wie, że kółko wraz z nim odbyło dalekie wyprawy w nieznane. Magiczny przedmiot zostaje na dnie Amazonki, ale Uszatek nie chce go szukać, bo odnalazł to, co najważniejsze: wiernych przyjaciół i dom. W umyśle bohatera dochodzi więc do konfrontacji jego wizji „tajemniczego i nieznanego świata" z tym, co zastaje u kresu swej wędrówki (Andrusieczko 1996:188).

Trzeba eksponować tu fakt, że w ostatniej części cyklu, czyli w finalnym etapie wtajemniczenia, bohater odbywa trzy wojaże w odległe i niebezpieczne kraje (poszerzając tym samym swą wiedzę o świecie): na Arktykę, do Afryki oraz nad brzegi Amazonki. Warto przypomnieć, że liczba trzy niesie dodatkowe znaczenie – pełni ważną rolę w życiu bohatera jako cyfra mistyczna. Zdaniem Bettelheima reprezentuje ona płeć zakodowaną w sferze nieświadomości (Bettelheim 1985:102). Trzy podróże bohatera traktować można jako kolejne etapy dorastania i poszukiwania własnego „ja". Bettelheim, analizując znaczenie liczby trzy w baśniach, konstatuje: „stanowi więc [liczba trzy – B. K.-G.] symbol poszukiwań zmierzających do znalezienia odpowiedzi na pytanie, kim się jest w płaszczyźnie biologicznej (seksualnej) oraz w zastanym układzie rodzinnym. Mówiąc ogólnie, liczba trzy symbolizuje poszukiwanie własnej – osobistej i społecznej – tożsamości" (Bettelheim 1985:104). Ostatecznie Uszatek odkrywa ważną prawdę życiową – „wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej". Konstruowanie jego tożsamości następuje na skutek

zetknięcia się z Innym (np. Eskimosem, Murzynem), co uwypukla różnice między „ja" a „nie-ja".

Poszukiwanie własnego „ja" przedstawione jest w książkach Janczarskiego wyraziście. Trzy podróże Uszatka zawarte w ostatniej części cyklu, znaczą trzy próby odkrywania siebie. Bohater dochodzi do wniosku, że najważniejsi są jego przyjaciele i Zwierzątkowo, w którym mieszka. Do tych przemyśleń dochodzi stopniowo, dając tym samym małym czytelnikom do zrozumienia, że proces stawania się sobą jest rozłożony w czasie i przestrzeni oraz wymaga sporego wysiłku, a czasem i poświęcenia. Konkluzja jest tu jednoznaczna: jeśli bohater pragnie urzeczywistnić własne „ja", osiągnąć integrację wewnętrzną i zachować swoją tożsamość pośród rozlicznych zagrożeń, musi pokonać rozmaite trudności: przejść przez próby, stawić czoła niebezpieczeństwom, odnosić zwycięstwa. Jedynie w ten sposób może stać się „panem swojego losu" i „zdobyć własne królestwo" – jak to określa psycholog Bettelheim (vide: Bettelheim 1985:202-203).

Zakończenie

Podsumowując powyższe analizy, za tezę kluczową uznać można przekonanie, że cały cykl książkowych przygód Misia Uszatka jest próbą znalezienia odpowiedzi na pytania dotyczące tożsamości bohatera (a tym samym i czytelnika). Miś (a z nim i dzieci), odkrywając świat, stara się odpowiedzieć na pytanie: „kim jestem?". Poszukiwania rozpoczynają się od krótkich wędrówek, a kończą na wyprawach do Królestwa Śniegu, do Afryki i nad Amazonkę, odsłaniając przed Uszatkiem nowy, nieznany mu świat. Przestrzeń, w którą wkracza, jest mu zazwyczaj przychylna, bo wszędzie odnajduje przyjaciół, na których pomoc może liczyć. Trzeba jednakże podkreślić, że za każdym razem ostatecznie wybiera dom. Śmiało można więc wnioskować, że wędrówki Misia Uszatka ilustrują trudności, przed jakimi stają dzieci, zadając sobie pytania dotyczące ich osoby oraz odkrywania świata. Poprzez dokonujący się na kartach tzw. epopei uszatkowej swoisty rytuał inicjacji, przez który przechodzi Miś, zachodzi w nim metamorfoza – przestaje być „głupiutkim misiem", a staje się nauczycielem, zdobywa bowiem wiedzę niezbędną, aby zyskać nowy status w społeczności, w której żyje. Janczarski w ten sposób – jak mniemam – chciał przygotować młodych czytelników do stawienia czoła trudnościom związanym z dorastaniem. Dodać warto, że tej osobliwej przemianie towarzyszą niebezpieczne zwierzęta (np. groźny niedźwiedź polarny, anakonda). Tym samym opowieści o przygodach Uszatka przygotowują dzieci do tej metamorfozy, umożliwiając im podświadome rozumienie spraw trudnych. Znamienne są więc słowa Bettelheima: „człowiek wtedy przemienia się w pełną istotę ludzką i urzeczywistnia wszystkie swoje możliwości, gdy nie

tylko staje się sobą, ale nadto zdolny jest pozostawać sobą i być szczęśliwy w więzi z drugim człowiekiem" (Bettelheim 1985:204). Ocenę psychologa można w pełni odnieść do procesu dojrzewania Misia Uszatka. Wszak dorastanie jest momentem granicznym, przejściem od stanu błogiej nieświadomości do czasu obowiązków, na które trzeba solidnie przygotować się już we wczesnym dzieciństwie. Z pewnością dzieciom łatwiej jest dokonać tego wraz z bohaterem, którego znają i darzą zaufaniem.

Warto zauważyć, że Miś Uszatek przypomina innego dziecięcego bohatera literackiego – Kubusia Puchatka, postać stworzoną przez Alana Aleksandra Milnego w 1926 roku. Wydaje się więc, że pomysł kreacji tytułowego bohatera Janczarski zaczerpnął z literatury angielskiej. Wyznaczenie cech wspólnych tych dwóch bohaterów literatury dziecięcej jest jednak tematem na osobną rozprawę.

The phenomenon of Miś Uszatek (Teddy the Floppy Ear) and its place in mass culture, part I: Miś Uszatek – literary hero

Bożena Kaczmarczyk-Gwóźdź

Literature for children and adolescents has undergone numerous transformations over the years, the heroes repertoire and genres changed, however, the didactic and educational functions of these works have never been questioned. The author focuses on Miś Uszatek, a protagonist of books for children by Czesław Janczarski in the first part of the article. The author wishes to show that Janczarski`s texts are part of the tradition of the literary fairy tales and stories and are a continuation of popular genres in the 18th and 19th centuries. She analyzes the transformation of Uszatek in the context of the rite of passage of Arnold van Gennep.

Keywords: toy, Teddy the Floppy Ear, children`s literature

Bibliografia:

Materiał źródłowy:

JANCZARSKI Czesław (1999), *Bajki Misia Uszatka*, il. Z. Rychlicki, MAK, Wrocław.

JANCZARSKI Czesław (1984a), *Gromadka Misia Uszatka*, il. Z. Rychlicki, „Nasza Księgarnia", Warszawa.

JANCZARSKI Czesław (1984b), *Nowi przyjaciele Misia Uszatka*, il. Z. Rychlicki, „Nasza Księgarnia", Warszawa.
JANCZARSKI Czesław (1984c), *Przygody i wędrówki Misia Uszatka*, il. Z. Rychlicki, „Nasza Księgarnia", Warszawa.
JANCZARSKI Czesław (1990), *Zaczarowane kółko Misia Uszatka*, il. Z. Rychlicki, W.A.B., Warszawa.

Literatura:

ADAMCZYKOWA Zofia (2008), *Literatura „czwarta" – w kręgu zagadnień teoretycznych*, [w:] *Literatura dla dzieci i młodzieży (po roku 1980)*, (red.) K. Heskiej-Kwaśniewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice, s. 13-43.
ANDRUSIECZKO Piotr, *O podróżowaniu* (1996), [w:] *Antropologiczne wędrówki po kulturze*, (red.) W.J. Burszta, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań, s. 185-193.
ARIÈS Philippe (1995), *Historia dzieciństwa. Dziecko i rodzina w dawnych czasach*, (przekł.) M. Ochab, Marabut, Gdańsk.
BALUCH Alicja (1989), *Co to jest poezja? – czyli o stopniach poetyckiej edukacji*, [w:] *Miejsce dziecka w komunikacji literackiej*, (red.) B. Żurakowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa-Poznań, s. 197-206.
BETTELHEIM Bruno (1985), *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniu i wartościach baśni*, t. 2, (tł.) i (przedm.) opatrzyła D. Danek, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
BIAŁEK Józef Zbigniew (1979), *Literatura dla dzieci i młodzieży w latach 1918-1939. Zarys monograficzny. Materiały*, Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
BUJAK Jan (1988), *Zabawki w Europie. Zarys dziejów – rozwój zainteresowań*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków.
CIEŚLIKOWSKI Jerzy (1985), *Wielka zabawa. Folklor dziecięcy. Wyobraźnia dziecka. Wiersze dla dzieci*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław.
CZECHOWSKI Jan (2007), *Funkcje edukacyjnej literatury dla dzieci i młodzieży*, „Kultura i Edukacja", nr 2, s. 7-21.
DUNIN Janusz (1991), *Książeczki dla grzecznych i niegrzecznych dzieci. Z dziejów polskich publikacji dla najmłodszych*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław.
GENNEP Arnold van (2006), *Obrzędy przejścia. Systemowe studium ceremonii*, (tł.) B. Biały, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
JACYNO Małgorzata, SZULŻYCKA Alicja (1999), *Dzieciństwo. Doświadczenie bez świata*, Oficyna Naukowa, Warszawa.
KACZMARCZYK-GWÓŹDŹ Bożena (2018), *Od niedźwiedzia do misia-zabawki:*

w stronę gadżetu popkultury, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne", nr 16, s. 57-94.
KANIOWSKA-LEWAŃSKA Izabela (1973), *Literatura dla dzieci i młodzieży do roku 1964. Zarys rozwoju. Wybór materiałów*, Państwowy Zakład Wydawnictw Szkolnych, Warszawa.
KOWALSKI Piotr (1998), *Leksykon znaki świata. Omen, przesąd, znaczenie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
KULICZKOWSKA Krystyna (1981), *Literatura dla dzieci i młodzieży w latach 1864-1918. Zarys monograficzny. Materiały*, Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
Kultura literacka w przedszkolu, cz. 2: *Antologia* (1984), (red.) S. Frycie, I. Kaniowska-Lewańska, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
LESZCZYŃSKI Grzegorz (2012), *Style lektury książki dziecięcej*, [w:] *Noosfera literacka. Problemy wychowania i terapii poprzez literaturę dla dzieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów, s. 22-47.
MARCOL Katarzyna (2008), *Słowo i zabawa. Ustna twórczość dzieci na pograniczu polsko-czeskim*, Polskie Towarzystwo Ludoznawcze, Uniwersytet Śląski w Katowicach, Wrocław.
NIESPOREK-SZAMBURSKA Bernadeta (2008), *Baśń*, [w:] *Literatura dla dzieci i młodzieży (po roku 1980)*, (red.) K. Heskiej-Kwaśniewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice, s. 47-72.
OLSZEWSKA Bożena (2007), *Zapomniana pisarka, zapomniana książka – nieprzemijające wartości (Bronisława Ostrowska „Bohaterski Miś")*, [w:] *Teksty – Konteksty – Interpretacje. W kręgu literatury, języka i kultury*, (red.) E. Dąbrowska i K. Kossakowska-Jarosz, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole, s. 269-276.
PACŁAWSKI Jan (1982), *Literatura dla dzieci i młodzieży*, Prace Wszechnicy Świętokrzyskiej, Kielce.
SIMONIDES Dorota (1985), *Ele mele dudki. Rymowanki dzieci śląskich (studium folklorystyczne)*, Śląski Instytut Naukowy, Katowice.
SKOWERA Maciej (2017), *Różne odcienie dzieciństwa w utworze Agnieszki Suchowierskiej „Mat i świat"*, „Litteraria Copernicana", nr 3: *Dziecko i dzieciństwo w kulturze polskiej*, s. 127-138.
SKROBISZEWSKA Halina (1971), *Książki naszych dzieci, czyli o literaturze dla dzieci i młodzieży*, Wiedza Powszechna, Warszawa.
SLANY Katarzyna (2018), *Zabawka jako medium pamięci o Holocauście na przykładzie picturebooka „Otto. Autobiografia pluszowego misia"* Tomiego Ungerera, „Ruch Literacki", z. 14, s. 441-456.
TRESIDDER Jack (2005), *Słownik symboli. Ilustrowany przewodnik po tradycyjnych wyrażeniach obrazowych, znakach ikonicznych i emblematach*, (tł.) B. Stokłosa, RM, Warszawa.

UNGEHEUER-GOŁĄB Alicja (2018), *Inny Ja. O zabawkach jako bohaterach utworów literackich dla dzieci*, „Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce", nr 3, s. 75-93.

UNGEHEUER-GOŁĄB Alicja (2012), *Noosfera literacka wczesnego dzieciństwa*, [w:] *Noosfera literacka. Problemy wychowania i terapii poprzez literaturę dla dzieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów, s. 106-122.

WAKSMUND Ryszard (2011), *Od Ezopa do eposu dziecięcego*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Historicolitteraria", t. 11, s. 75-96.

WAKSMUND Ryszard (2000), *Od literatury dla dzieci do literatury dziecięcej (tematy – gatunki – konteksty)*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.

WORTMAN Stefania (1968), *Od baśni ludowej do powieści fantastyczno -naukowej*, [w:] *Kim jesteś Kopciuszku, czyli o problemach współczesnej literatury dla dzieci i młodzieży*, (red.) S. Aleksandrzak, „Nasza Księgarnia", Warszawa, s. 130-138.

KAMIENIE MILOWE W ROZWOJU GRUPY *LEGO*. REMEDIACJA KLOCKÓW *LEGO* W GRACH WIDEO

Maciej Kośmicki[1]

Trudno jednoznacznie wskazać przyczynę globalnej popularności klocków LEGO. Wśród najczęściej pojawiających się czynników można wymienić: dobrą jakość materiałów, która gwarantuje wytrzymałość przekraczającą kilka generacji użytkowników, wysoką standaryzację produktu czy olbrzymią różnorodność dostępnych elementów i serii, dla których odnajdą się odbiorcy w każdym wieku (Baichtal, Meno, 2001:8). Godtfred Kirk Christiansen, syn założyciela firmy, wskazał dziesięć kluczowych cech klocków, które jego zdaniem najlepiej charakteryzują flagowy produkt. Oprócz wcześniej wymienionych są to: nieograniczone możliwości zabawy, genderowa neutralność, całoroczność, walory rozwojowe i edukacyjne oraz wzrost atrakcyjności zabawy wraz z liczbą zdobytych elementów, bez konieczności limitowania czasu użytkowania przez opiekunów (vide: Mortensen 2012). Bedford dokłada do tego nieskrępowaną wolność twórczą, gdzie kreatywność nie podlega niemal żadnym ograniczeniom (vide: Bedford 2013:144-145).

1 **Maciej Kośmicki**, ORCID ID: 0000-0001-7826-1831, e-mail: maciej.kosmicki@amu.edu.pl, magister socjologii, doktorant na Wydziale Socjologii, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań. Jego zainteresowania badawcze koncentrują się wokół gier wideo, ich społecznej percepcji, klocków LEGO oraz narracyjności człowieka.

Grupa LEGO – historia zmian i innowacji

Przytoczone wyżej cechy wydają się prawdziwe, lecz opisują raczej ogólne założenia i marketingową ideę stojącą za produktem. Właściwej przyczyny ogromnego sukcesu, a jednocześnie największego atutu Grupy LEGO, należałoby szukać gdzie indziej. Jest to zdolność adaptowania oferty do zmieniających się warunków technologicznych i społeczno-kulturowych (vide: Baichtal, Meno 2001:10-14). Śledząc historię koncernu, stosunkowo łatwo zidentyfikować kamienie milowe, które mocno zmieniły dystrybuowane zabawki. Poniższa lista przedstawia wybrane przez autora momenty przełomowe firmy, a skupia się przede wszystkim na kwestiach związanych z wprowadzaniem nowych rodzajów produktów, usług oraz doświadczeń. Została ona opracowana na podstawie książki Baichtala i Meno (2001), Robertsona i Breena (2014) i skonfrontowania tych danych z artykułem Mortensena (2012) oraz fanowskim portalem Brickset.com (1997).

1932 Ole Kirk Christiansen, duński stolarz, zakłada firmę LEGO, która skupia się na projektowaniu i produkcji zabawek drewnianych.

1949 Firma LEGO ma w katalogu ponad 200 produktów, zarówno z drewna, jak i z plastiku. W ofercie znajdują się również pierwsze plastikowe klocki.

1958 Godtfred Kirk Christiansen (syn założyciela firmy) projektuje system LEGO, uwzględniający słupki i tulejki (bardziej znane jako wypustki i gniazda) używane do dziś. Od tego roku klocki firmy są wstecznie kompatybilne.

1960 W magazynie drewnianych zabawek wybucha pożar. Firma rezygnuje z odbudowy infrastruktury dla tego segmentu i skupia się wyłącznie na produktach z plastiku.

1966 Do katalogu produktów trafia elektryczna kolejka LEGO.

1968 W Billund (Dania) zostaje otwarty pierwszy LEGOLAND. Współcześnie istnieje 7 tematycznych parków rozrywki typu LEGOLAND: w Niemczech, Wielkiej Brytanii, Ameryce (dwa), Japonii, Dubaju oraz Malezji (vide: Legoland.com 1997)

1977 Do katalogu produktów trafia *LEGO Expert Series* (jej kontynuatorem będzie w przyszłości *LEGO Technic*). System oparty na wypustkach i gniazdach zostaje wsparty systemem kołków i otworów. Obydwa rozwiązania są wzajemnie kompatybilne.

1978 Do systemu LEGO zostaje wprowadzony współczesny model figurki z ruchomymi kończynami. Zrezygnowano ze wszystkich wcześniejszych reprezentacji ludzkich postaci. W przyszłości, na bazie tego modelu powstaną figurki *LEGO Duplo*.

1996 Powstaje strona internetowa Grupy LEGO, gdzie oprócz prezentacji produktów możliwe są różne formy zabawy związane z klockami na ekranie. Trzy lata później możliwy staje się zakup klocków przez Internet.

1997 Powstaje *LEGO Island*, pierwsza gra komputerowa wykorzystująca motyw duńskich klocków w środowisku programu. Na przestrzeni kolejnych dwóch dekad klocki wielokrotnie zagoszczą na monitorach i wyświetlaczach.

1998 Do katalogu produktów trafia *LEGO Mindstorms* – programowalny robot dla dzieci i młodzieży. Dzięki mniejszym zestawom można go rozbudować o kolejne funkcje.
LEGO Media International rozpoczyna współpracę z Danish Egmont Group, wspólnie wydają serię książek dla dzieci.

1999 Do katalogu produktów trafia pierwsza seria oparta na zewnętrznej licencji. Jest to podseria *LEGO System* czerpiąca motywy ze *Star Wars*. W ciągu kolejnych kilku lat zostanie wykorzystanych kilkadziesiąt licencji (m.in.: *Harry Potter*, *Indiana Jones*, *Piraci z Karaibów*).

2001 Do katalogu produktów trafia *LEGO Bionicle*. Klockom towarzyszy rozbudowane tło fabularne, przekazywane przy pomocy m.in. kilkuminutowych filmów promocyjnych oraz komiksów. Część masek i dysków bohaterów jest losowo dodawana do wybranych zestawów, co pobudza w odbiorcach żyłkę kolekcjonerską.

2005 Grupa LEGO boryka się z kłopotami finansowymi i „tożsamościowymi". Jako główne powody kryzysu wskazuje się nowe zabawki (głównie gry wideo) oraz konkurencyjne marki, które nie przykładają tak dużej wagi do jakości końcowego produktu. Jørgen Vig Knudstorp, nowy CEO Grupy LEGO, wdraża plan naprawczy.

2009 Do katalogu produktów trafia seria gier planszowych LEGO. Część z nich bazuje na znanych mechanikach (np. szachach czy chińczyku), inne oferują autorskie zbiory zasad (vide: MiastoDzieci.pl 2002).

2012 Do katalogu produktów trafia *LEGO Minecraft*. Jest to pierwsza seria licencjonowana oparta na grze wideo, nie na motywach filmowych.

2014 Powstaje *LEGO Ideas* (udoskonalona, ogólnoświatowa wersja *LEGO Cuusoo*), czyli platforma internetowa, na której fani LEGO z całego świata mogą umieszczać autorskie projekty zestawów, a także wspierać projekty innych użytkowników. Po zdobyciu odpowiednio licznej grupy wsparcia, projekt jest rozpatrywany jako możliwy do wdrożenia w ramach masowej produkcji.

2014 Premierę ma film *LEGO Przygoda* wyprodukowany przez Warner Brothers. W kolejnych latach powstaną nowe obrazy takie jak *LEGO Batman*: *film* czy *LEGO Ninjago*: *film*. Równolegle powstaje wiele kilkusezonowych seriali towarzyszących nowym zestawom klocków (np. *LEGO Ninjago*, *LEGO Friends* czy *LEGO Nexo Knights*).

2017 W Billund (Dania) zostaje otwarty *LEGO HOUSE* (vide: Legohouse.com, 2017).
Do katalogu produktów trafia *LEGO Boost* – wielofunkcyjna, programowalna zabawka przeznaczona dla dzieci w wieku 7-12 lat. Do zabawy, oprócz klocków, niezbędny jest tablet z dedykowaną aplikacją.

2019 Zapowiedziana zostaje nowa linia produktów pod nazwą *Hidden Side*, która oferuje interaktywną zabawę w rozszerzonej rzeczywistości dzięki aplikacji w telefonie (vide: Gherasim, 2019).

Z pewnością powyższa lista kilkunastu arbitralnie wybranych wydarzeń nie jest wyczerpująca i dałoby się wskazać szereg dalszych, ważnych decyzji. Istotne wydaje się otwieranie nowych oddziałów w Ameryce lub Azji, a także przeniesienie części produkcji do fabryk w Meksyku i Chinach. Zaprezentowany rys historyczny skupia jednak na zasadniczych przeobrażeniach samych klocków, niekoniecznie zaś na ekspansywnej polityce firmy. Sięgając do źródeł bibliograficznych, na podstawie których zredagowano artykuł, łatwo rozbudować przedstawioną historię o ekonomiczny wymiar funkcjonowania Grupy LEGO.

Omawiając powyższą listę, warto zwrócić uwagę na kwestie potwierdzające tezę sformułowaną na początku tekstu. W swojej kilkudziesięcioletniej historii koncern nie stronił od innowacji. Napędy elektryczne, zdalnie sterowane pojazdy, programowalne roboty czy wieloplatformowe gry wideo są tego najlepszymi przykładami. Przynajmniej trzy poważne decyzje były stymulowane sytuacjami kryzysowymi. W ten sposób zrezygnowano z produktów drewnianych, odważnie zaczęto inwestować w rozrywkę interaktywną oraz otwarto się na popkulturę, poprzez liczne serie licencjonowane, co w późniejszych latach zaowocowało stałą współpracą ze studiem Traveller's Tales.

Przegląd koprodukcji i współpracy Grupy LEGO na przestrzeni ostatnich lat umożliwia obserwację postępującej remediacji klocków. Remediacja utworu to termin powiązany z nowym obiegiem kultury, łączony przede wszystkim z digitalizacją i cyfryzacją (vide: Szerksznis 2015:175-176). Dzięki sfotografowaniu dzieła malarskiego i umieszczeniu go w Internecie, zostaje ono włączone do otwartego obiegu kultury, stając się potencjalnie ogólnodostępne dla wszystkich użytkowników sieci. W świetle tak rozumianej

remediacji, dzieło malarskie można uznać za analogowy relikt (ibidem). Dla gier wideo, w których występują klocki LEGO, same plastikowe elementy konstrukcyjne również mogłyby przestać istnieć, choć jak zostanie wykazane na końcu, wcale tak się nie dzieje.

Materialna zabawka została poddana wszelkiej możliwej remediacji. Niesłychanie poplątana i interesująca wydaje się skomplikowana gra tej kulturowej transmisji. Licencja *Star Wars* zostaje wykorzystana jednocześnie w zestawach klocków, w grach bazujących na środowisku LEGO, w serialu *LEGO Star Wars Przygody Freemakerów* wyprodukowanym przez Lucasfilm (serial nie jest bezpośrednio związany z kinową osią fabularną), po czym jego bohaterowie zostali dołączeni do książek wydanych przez Scholastic Corporation w formie plastikowych minifigurek. Bywa więc, że projekt figurki lub konstrukcji rozpoczyna swój żywot w medium cyfrowym, a później „powraca do korzeni", a więc plastikowego (nie)reliktu. Oddany fan klocków LEGO może zatem doświadczać ich obecności prawdziwie wielokanałowo, także w parkach rozrywki, na których omówienie nie ma miejsca w tym artykule.

Remediacja, jak opisywał Jay David Bolter, to zastępowanie jednego medium, innym, nowszym, lepiej przystającym do danego momentu historycznego (vide: Pisarski 2009). W kontekście klocków LEGO mogłoby to oznaczać całkowite odejście od produkcji materialnych elementów konstrukcyjnych, na rzecz filmów, gier wideo czy programów do wirtualnej budowy, co nie ma miejsca. W ramach obecnej oferty da się zaobserwować coś na kształt zlewania się świata materialnego z pozamaterialnym, co trudno opisać w kategoriach paradygmatu konwergencji (vide: Jenkins 2007:22-28). Teoretycznie (i całkiem praktycznie), klocki LEGO w swojej fizycznej formie nie muszą istnieć, a jednak istnieją. Klocki wirtualne, ukazywane na monitorach użytkowników, kierują uwagę na klocki namacalne, oddziałują na ich wygląd, kształt oraz funkcjonalność, redefiniując starsze medium.

W rozwoju oferty koncernu warto zwrócić uwagę na systematyczne rozszerzanie grupy docelowej. Bardziej skomplikowane zestawy *LEGO Creator Expert* czy *LEGO Technic*, wymagające kilku godzin na złożenie, wyjątkowego skupienia oraz niemałych zasobów finansowych to raczej zabawka dla AFOLi (ang. *Adult Fan of LEGO*) niż jedenastolatków (vide: Kucińska 2006). W ostatnich latach rośnie również liczba serii przeznaczonych dla dziewczynek (*LEGO Disney Princess*, *LEGO Elves*, *LEGO Friends* czy najnowsze *LEGO DC Super Heroes Girls*), przy czym nie chodzi tylko o klocki, ale i prasę, seriale telewizyjne czy szeroko pojęte gadżety. Jak ma się nowa, dedykowana dziewczynkom oferta do wcześniej przytoczonej wizji Godtfreda Kirka Christiansena odnośnie uniwersalności klocków? To również analiza na odrębny artykuł. Pewne jest jednak to, że zabawki LEGO mogą udanie zastępować domki dla lalek, gry planszowe, figurki akcji popularne w latach

dziewięćdziesiątych i dowolną inną zabawkę. Do takiej konstatacji można dojść, przeglądając katalogi produktów LEGO od lat dziewięćdziesiątych wzwyż. Aktualne katalogi obowiązujące na dany sezon są nieodpłatnie dystrybuowane w oficjalnych sklepach oraz franczyzach LEGO, także na terenie naszego kraju.

Gry wideo i klocki LEGO – przegląd. Próba wskazania cech wspólnych

Przytoczenie kompletnej listy tytułów związanych z duńskimi klockami, które ukazały się na przestrzeni ostatnich dwóch dekad, zajęłoby kilka stron (głównie przez bardzo dużą liczbę gier mobilnych), a bez możliwości chociaż krótkiego poobcowania z każdą z gier, byłoby to treścią poznawczo jałową. Zamiast tego, zostaną więc krótko opisane najważniejsze produkcje, z różnych powodów przełomowe. Relacja ta stanowi poszerzenie wątku dotyczącego cyfrowego kierunku rozwoju polityki sprzedażowej, który w pierwszej części artykułu został celowo pominięty. Poczynione tutaj uwagi staną się istotne dla następnej części tekstu, która podejmuje próbę identyfikacji logik splotu świata – jakkolwiek dziwnie by to nie zabrzmiało – cyfrowego i analogowego plastiku.

Oczywistym jest, że zmiany w obrębie gier wideo związanych z klockową licencją wykazują duże podobieństwo do rozwoju całej branży gier, szczególnie jeśli mowa o postępie technologicznym. Jak już wcześniej wspomniano, pierwszą oficjalną grą z przedrostkiem LEGO w tytule było *LEGO Island* wydane w roku 1997. Co ciekawe, jest to gra o trójwymiarowej grafice, rozgrywana w perspektywie pierwszoosobowej w otwartym, choć niewielkim świecie. Rozgrywka toczy się na wyspie, a gracz ma możliwość wcielenia się w pięć postaci o zróżnicowanych umiejętnościach. Możliwe jest również sterowanie wybranymi wehikułami. Budynki, pojazdy oraz *NPCe* (postacie niezależne) są w całości zbudowane z klocków LEGO (niektóre pojazdy takie jak karetka czy policyjny skuter rzeczywiście istniały w pudełkowych, fizycznych wersjach). Gra oferowała element budowania, lecz było to raczej dobieranie elementów z dość wąskiej puli (np. przy tworzeniu własnego auta), a nie budowa według własnego konceptu.

Pierwszy okres gier związanych z LEGO uznaje się za umiarkowanie udany. *LEGO Island* przeszło bez większego echa, choć cztery lata później zdecydowano się na *sequel*, *LEGO Island 2*. Na sklepowe półki trafiło kilka różnych tytułów, do których przyczepiono łatkę produkcji mało grywalnych (szczególnie przez nieintuicyjne sterowanie), kierowanych do niewymagającego odbiorcy (vide: Araszkiewicz 2016). Jednym z wyjątków okazało się *LEGO Racers* z 1999, które zapewniało udaną rozgrywkę (mocno przypominającą *Mario Kart 64*) oraz możliwość konstruowania pojazdów według własnego

pomysłu (vide: Dębowski 2013).

Było jeszcze kilka gier wideo, które mocno czerpały z udanych programów niezwiązanych ze światkiem LEGO. Publicyści wskazują choćby na *Legoland*, który do złudzenia przypominał uproszczony *RollerCoaster Tycoon* (tamże). Równolegle do gier mocno inspirowanych konkurencją, mamy do czynienia z programami o charakterze edukacyjnym np. *LEGO My Style Kindergarten* czy *LEGO My Style Preschool*. Duża część elementów graficznych nawiązywała tam do klocków dla najmłodszych (*LEGO Duplo*), choć sama rozgrywka składała się z serii minigier związanych z liczbami, literami czy dźwiękiem. I tak, gry z LEGO w tytule trwały przez kilka lat w marazmie, jakby trochę obok branży. Nawet produkcje związane z *LEGO Bionicle*, pierwszą mocno fabularyzowaną linią produktów, nie odniosły znaczącego sukcesu.

Przełomowy okazał się rok 2005, który można uznać za symboliczne rozpoczęcie drugiego, dużo bardziej udanego, okresu gier związanych z LEGO (tamże). Wprowadzenie na rynek klocków z linii *Star Wars* u progu drugiego tysiąclecia, dźwignęło finansowo Grupę LEGO, zdecydowano się więc na ponowne wykorzystanie potencjału *Gwiezdnych Wojen*. Gra *LEGO Star Wars* została dostrzeżona i ciepło przyjęta przez odbiorców, o czym świadczą wysokie noty na portalach tematycznych, jak chociażby Metacritic. Rok później wypuszczono drugą odsłonę i był to początek kształtowania się specyficznego stylu gier LEGO od Traveller's Tales. Styl ten bazuje na dużej liczbie grywalnych postaci o unikalnych zdolnościach, które umożliwiają rozwiązywanie zagadek środowiskowych w trybie fabularnym oraz odkrywanie licznych sekretów w trybie swobodnej rozrywki. Charakterystyczne są również: komizm postaci, ich karykaturyzacja oraz graficzna prezentacja istotnych elementów w konwencji klockowej (mowa tu zarówno o interfejsie użytkownika, jak i kluczowych obiektach w środowisku gry). Katalog cech można rozbudowywać, lecz te wydają się mocno uniwersalne, dostrzegane już po kilkuminutowym obcowaniu z grą lub nagraniem z rozgrywki.

Po *LEGO Star Wars: The Complete Saga* nastąpił prawdziwy „wysyp" klockowych, licencjonowanych gier wideo, związanych z całą paletą różnych uniwersów: *Indianą Jonesem*, *Harrym Potterem*, *Piratami z Karaibów*, *DC Comics*, *Mavel Comics*, *Władcą Pierścieni*, *Hobbitem* i *Jurrasic World*. Produkcje „zbudowane" w ramach wymienionych światów dobrze wpisują się w wyżej nakreślony styl rozgrywki, choć każdy z programów wykazuje szereg cech dystynktywnych, na swój sposób innowacyjnych, zachęcających do zakupu. I tak np.: w *LEGO Batman 2*: *DC Super Heroes* do filmowych przerywników wprowadzono dialogi, w *LEGO The Lord of the Rings: Władca Pierścieni* również można usłyszeć dialogi, ale już w postaci zapożyczonych fragmentów z filmowej trylogii, celowo umieszczonych poza oryginalnym kontekstem. W *LEGO Jurassic World* można natomiast sterować dinozaurami,

choć zazwyczaj jedynie na terenach ich niewielkich zagród. W ramach omówienia tytułów licencjonowanych należy wspomnieć o *LEGO Dimensions*, grze korzystającej z technologii *toys-to-life*, gdzie w czasie jednej rozgrywki mogliśmy wcielić się w Sonic the Hedgehog, Gandalfa czy Atomówkę. *LEGO Dimention*s to świetny przykład popkulturalnego remiksu, który uprawia Grupa LEGO. W grze można odnaleźć niemal trzydzieści różnych licencji towarzyszących marce klocków (vide: The LEGO Group 2015).

Równolegle, obok licznych gier licencjonowanych, wychodzą programy wykorzystujące licencje własne (tj. pierwotnie stworzone przez Grupę LEGO, która dysponuje do nich pełnią praw intelektualnych), takie jak *LEGO Chima* czy *LEGO Ninjago*. Niemalże praktyką stała się premiera gry wideo towarzysząca premierze dużego, kinowego filmu, tak jak miało to miejsce w przypadku *LEGO: Przygody* lub *LEGO Ninjago Film*. Programy te jakością i rozmachem dorównują innym grom opartym na licencji, budując zainteresowanie promowaną serią w sposób wielokanałowy.

Gry tworzone przez Traveller's Tales lub TT Fusion są wieloplatformowe. Wyjątkiem było tylko *LEGO City: Tajny Agent*, która początkowo pojawiło się na Wii U oraz 3DSa, a dopiero później doczekało się portu na PC, PS4, Xboxa ONE czy Nintendo Switch. Produkcja nie została również wsparta dedykowanymi zestawami klocków, choć *LEGO City* od wielu lat, nieprzerwanie proponuje liczne wariacje na temat policji, strażaków czy odkrywców. Podobnie osamotnionym tworem było *LEGO Rock Band*, swoisty remiks gry muzycznej o tym samym tytule, tylko że z przedrostkiem LEGO, osadzony w klockowym uniwersum i z ostrożniejszym doborem utworów, uwzględniającym dziecięcego użytkownika.

Grupa LEGO sporadycznie podejmuje projekty ambitniejsze od sprawdzonej i w gruncie rzeczy powtarzalnej formuły Traveller's Tales. Przykładem takiej gry może być chronologicznie wcześniejsze *LEGO Universe*, a więc gra typu *massive online multiplayer* dla młodego odbiorcy [serwery zostały zamknięte w 2012 roku, około dwa lata po premierze tytułu (vide: Głowacki 2012)] czy *LEGO Worlds* wydane w 2017 roku, umożliwiające pełną modyfikację nie tylko awatara, lecz całego otoczenia. I właśnie ta ostatnia produkcja wydaje się najbliższa idei składania klocków. Gracz otrzymuje w niej realne możliwości kształtowania terenu, zmieniania jego kolorów oraz dodawania różnorodnych elementów. Wcześniejsze gry raczej rozgrywały się w klockowym środowisku, a budowa ograniczała się do obserwacji nienaturalnie szybkich ruchów figurek (po przytrzymaniu odpowiedniego klawisza), ewentualnie wskazywania kilku brakujących klocków do ukończenia konstrukcji. Programy typy *LEGO Digital Designer* były raczej narzędziem projektowym, a nie grą wideo. Dopiero *LEGO Worlds* połączył niczym nieskrępowaną budowę z wyzwaniami stawianymi przed graczem, czyli kluczową składową gier.

Przeglądając gry mobilne i aplikacje związane z LEGO na platformie Google Play, trudno oprzeć się wrażeniu, że są to produkcje dedykowane głównie młodszemu odbiorcy (większość ma przypisane oznaczenia PEGI 3 oraz PEGI 7). Pobieżna analiza wskazuje, że dominują gry familijne (układanki, kolorowanki, szukanie różnic), gry z gatunku *endless running* czy uproszczone *hack and slashe*. Przewodnie motywy graficzne gier korespondują z pudełkowym zestawami klocków oraz nazewnictwem poszczególnych serii. Dobrym przykładem może być gra *LEGO Nexo Knights: Merlok 2.0*, gdzie użytkownik wciela się rycerza i, korzystając ze specjalnych mocy (zsyłanych przez cyfrowego czarodzieja), pokonuje zastępy przeciwników na niewielkich arenach.

Jak starano się pokazać w powyższej, nieco syntetycznej opowieści na temat różnorodności gier LEGO, programy te często są dopełnieniem oferty plastikowych klocków lub kinowych obrazów, także (a może przede wszystkim) tych pierwotnie niezwiązanych z duńską marką. W zasadzie należałoby powiedzieć, że cały wachlarz produktów związanych z jedną serią klocków tworzy coś na kształt konsumenckiego pola, wzajemnie dopełniającego się hipertekstu dla fanów, z którego można korzystać na wiele różnych sposobów (vide: Müller 2010:436-439). Można podejrzewać, że serią klocków związaną z *Gwiezdnymi Wojnami* nie zainteresują się wyłącznie pasjonaci budowli z plastikowych cegiełek, ale również szersze grono miłośników uniwersum. Korzystanie z zewnętrznych licencji przez firmę LEGO można rozpatrywać w kategoriach *narrowcastingu*, tematycznego dopasowania do gustu konkretnej grupy konsumentów.

Część serii tematycznych (mowa tu szczególnie o markach własnych, głównie *LEGO Ninjago*) jest rozmyta w prasie, książkach, komiksach, serialach, klockowych zestawach, kinowych *blockbusterach* i masie gadżetów pokroju kart kolekcjonerskich czy zabawek z McDonald's (vide: Kośmicki, 2017a, 2017b). Co ważne, a o czym traktuje dalsza część artykułu, plastikowe klocki wcale nie odeszły w niepamięć i współtowarzyszą pozostałym mediom, krzyżując się z nimi, wpływając na ich cechy.

Gry wideo i (plastikowe) klocki LEGO. Logiki krzyżowania i współwystępowania

W poprzednich dwóch sekcjach artykułu starano się przedstawić ewolucję szeroko rozumianej oferty Grupy LEGO. Teraz przyszła pora na połączenie obydwu wątków i zaprezentowanie kilku przykładów, które dowodzą, że LEGO wcale nie odchodzi od „paradygmatu plastiku". Niech pierwszym dowodem będzie kilkadziesiąt nowych zestawów, które większymi partiami wchodzą na rynek dwa razy w roku. Są to zarówno kolejne produkty ze znanych, lubianych i opłacalnych serii (*LEGO City*, *LEGO Ninjago*, *LEGO Star*

Wars) lub całkowicie nowe uniwersa, nierzadko o krótkim żywocie (*LEGO The Lone Ranger*, *LEGO Hidden Side*). Nie chodzi tu jednak o dowodzenie żywotność marki, lecz o wskazanie logik połączeń materialności i wirtualności, „plastiku" i „cyfry". Takie krzyżowanie przybiera co najmniej trzy formy.

Po pierwsze, do gier wideo związanych z LEGO nierzadko są dodawane niewielkie zestawy klocków lub (i to sytuacja znacznie częstsza) unikatowe, nigdzie indziej niedostępne, wersje minifigurek pochodzące z remediowanego produktu. Tego typu zabieg możemy uznać za strategię marketingową mającą na celu odwołanie się do zbieractwa i gadżeciarstwa konsumenta. Klockowe dodatki są obecne w kolekcjonerskich wariantach produktu. Co ciekawe, tego typu pomost między plastikiem i programem cyfrowym ma długą historię. Już pierwsza gra związana z duńską zabawką (1997) występowała w komplecie z figurką przedstawiającą jedną z grywalnych postaci oraz krótkim komiksem w papierowej formie. Nadruki na modelu dodanego bohatera nie występowały wcześniej w obrębie puli elementów dostępnych w klockach LEGO, system został więc wzbogacony, dzięki mediom cyfrowym. W Polsce, w roku 2017 na rynku były dostępne przynajmniej dwa wydawnictwa, które zawierały ekskluzywne figurki – *LEGO Ninjago Movie Gra wideo Edycja Specjalna* oraz *LEGO Marvel Super Heroes 2 Deluxe Edition* (vide: Cenega, 2010).

Po drugie, bywa, że klocki są niezbędne do korzystania z gier wideo. To zdecydowanie najsilniejsze związanie fizyczności z cyfrowością. Taka sytuacja ma miejsce przy wspominanej wcześniej, programowalnej zabawce *LEGO Boost*. Najpierw konieczne jest złożenie klocków w jeden z pięciu zaproponowanych modeli (m.in.: robot, kot czy gitara), a później zaprogramowanie zachowania zabawki przy pomocy kafelków umieszczanych na osi zdarzeń. Element grywalizacji jest najmocniej obecny w czasie minikursu programowania, gdzie odblokowanie bardziej zaawansowanych kafelków wymaga konkretnych akcji gracza. Tak bliska współpraca plastikowych klocków i oprogramowania dla podjęcia zabawy nie jest zbyt częsta w zabawkach od LEGO. Podobną logikę przyjmował zestaw klocków *LEGO Life of George* z 2011, który również wymagał zainstalowania aplikacji, aby w pełni wykorzystać jego walory. W pudełku znajdował się komplet podstawowych klocków w kilku kolorach oraz specjalna podkładka, na której gracz skanuje zbudowane modele. Aplikacja oceniała czy model jest wykonany zgodnie z instrukcją oraz przeliczała czas wykonania na punkty. Zestaw umożliwiał rywalizację do czwórki osób jednocześnie w trybie *hot-seat*. Tak jak w przypadku *LEGO Boost*, zestaw traciłby dużo na swojej bawialności bez software'owego wsparcia, z kolei bez cyfrowego kontekstu użytkowania, część klocków nie zostałaby zaprojektowana i wyprodukowana, czyniąc system LEGO innym, pod pewnymi względami uboższym. Analogiczna sytuacja ma miejsce w przypadku serii *LEGO Hidden Side*, która swoją premierę miał w sierpniu 2019 roku

(vide: The LEGO Group 2019).

Ciekawym wariantem wyżej opisanej, ścisłej współpracy programu i klocka jest sytuacja, w której posiadanie pewnych elementów nie jest wymagane do korzystania z gry wideo, lecz może ją znacznie uatrakcyjnić lub uprościć. Taki mechanizm wykorzystuje gra wideo *LEGO Dimensions*. Zakup podstawowego pakietu (tzw. *Starter Pack*) składającego się z ozdobnego, klockowego portalu i trzech figurek (umieszczonych na specjalnych podstawach) umożliwia kilka godzin zabawy. Możliwe jest jednak przedłużenie tego czasu. Służą do tego pakiety dodatkowe, które dzielą się na tzw.: *Story packs*, *Level packs*, *Team packs* oraz *Fun packs* (vide: The LEGO Group 2015). Plastikowa figurka lub minipojazd nie są tu może zbyt istotne, gdyż liczy się nadajnik umieszony w podstawkach, lecz to właśnie atrakcyjne, niedostępne gdzie indziej klocki są wyeksponowane na pudełkach oraz przykuwają uwagę, nie tylko graczy, ale i kolekcjonerów. Plastikowe elementy są idealnym odzwierciedleniem zdobytych awatarów i pojazdów, udzielają również wskazówki jakiego typu dodatkowej zawartości można się spodziewać po konkretnym pakiecie. Gdyby nie chęć umieszczenia nowego bohatera w świecie gry przez twórców, nie doszłoby do stworzenia nowego modelu z plastiku. Nieco inaczej wygląda sytuacja w grze mobilnej *LEGO Nexo Knights: Merlok 2.0*, gdzie gracz korzysta z umiejętności z nadrukowanych, skanowanych tarcz. Tarcze (tzw. *Nexo Powers*) są dostępne w zestawach z serii *LEGO Nexo Knights*, można je również dokupić w specjalnych saszetkach. Przed otwarciem saszetki, kupujący nie ma możliwości sprawdzenia, która z trzydziestu pięciu tarcz znajduje się w zakupionym komplecie. Ataki specjalne sterowanego rycerza projektuje się przy pomocy kombinacji trzech wybranych tarcz z nadrukiem. Trzy powtórzone motywy pozwalają osiągnąć istotną przewagę w walce, liczne powtórki nie są zatem zmartwieniem z punktu widzenia użytkowania gry wideo. Co ważne, dobrze rozwinięta technologia i usieciowiony, skomputeryzowany świat jest obecny w serii *LEGO Nexo Knights* już na poziomie fabuły towarzyszącej zestawom. Jest wielce prawdopodobne, że obudowa narracyjna klockowej serii tematycznej *LEGO Nexo Knights* była mocno zdeterminowana kontekstem remediacyjny. Dwa wyżej przytoczone przykłady można nazwać zakamuflowanymi mikropłatnościami (vide: Petrowicz 2016:64), gdzie dodatkowemu kontentowi cyfrowemu towarzyszy kilka kawałków kolorowego plastiku.

I wreszcie trzecia, bardziej dyskretna i często niemalże niezauważana i bezrefleksyjna logika współwystępowania klocków LEGO i gier wideo. Chodzi o występowanie postaci, pojazdów lub budynków obecnych w zestawach klocków na wyświetlaczu lub ekranie. Czy tego typu obecność modeli ze świata analogowego w świecie wirtualnym można rozpatrywać w kategoriach autotematycznego *product placement*? W pewnym sensie na pewno, choć z drugiej strony, żeby oddać klimat filmu lub serialu, na którego podstawie

powstała gra, nie sposób nie nawiązywać do motywów, które przez część odbiorców mogą być wręcz pożądane. Jedna z najnowszych gier (*LEGO Worlds*) idzie krok dalej i pozwala wprowadzić kody niektórych klockowych modeli, umieszczone na końcowych stronach instrukcji, żeby przenieść dany pojazd do świata gry. System nie jest bardzo rozwinięty, gdyż kody nie są przypisane do konkretnego egzemplarza gry, można je więc łatwo znaleźć w Internecie. Jest to kolejny ciekawy trop w omawianiu przenikania się świata analogowego i cyfrowego. W końcu owe kody za jakiś czas mogą stać się unikatowe, przeznaczone dla jednego użytkownika.

Tuż przed wprowadzeniem ostatnich poprawek do artykułu, świat obiegł film, który prezentuje kolejną próbę wciągnięcia plastikowych klocków w świat wirtualny (vide: Grubb 2018). Najogólniej mówiąc, zabawa polega tutaj na oglądaniu zbudowanego zestawu za pośrednictwem ekranu smartfona (technologia rozszerzonej rzeczywistości), co umożliwia dodawanie elementów otoczenia oraz wykonywanie prostych zadań. Póki co, jedynie kilka zestawów klocków jest w stanie współpracować z prototypową aplikacją, ale zapowiedziano, że pomysł będzie rozwijany (np.: w serii *LEGO Hidden Side*). Konieczność uwzględnienia cyfrowego kontekstu użytkowania sprawi, że proces koncepcyjny i projektowy nowych zestawów klocków z pewnością nie będzie wyglądał tak jak w poprzedniej dekadzie, nie mówiąc już o 2 połowie XX wieku.

Logika występowania konkretnych konfiguracji elementów w środowisku gry została jedynie zasygnalizowana i z pewnością zasługuje na szersze omówienie. Jak duża część świata gry rzeczywiście jest imitacyjną namiastką klocków? Czy zestawowe budynki ze swoją charakterystyczną designerską fasadowością, podlegają udoskonaleniom w świecie wirtualnym? Czy sami gracze dostrzegają obecność sprzedawanych modeli i czy może to być katalizator do zakupu kompletu klocków? Na te i inne pytania z pewnością warto byłoby znaleźć odpowiedzi na drodze empirii.

Podsumowanie

Reasumując, Grupa LEGO korzysta z szerokiego wachlarza narzędzi podtrzymujących zainteresowanie ich flagowym produktem, a więc systemową zabawką konstrukcyjną. Zaprezentowane tutaj przykłady pokazują, że firmie nieobce jest wchodzenie w liczne kooperacje z producentami filmowymi, studiami deweloperskimi oraz wydawnictwami. Raporty sprzedażowe z ostatnich lat informują, że serie licencjonowane oraz produkty okołoklockowe mocno związane z LEGO, są generatorem znacznych przychodów (vide: The LEGO Group 2017 oraz raporty z lat wcześniejszych). Trudno jednoznacznie stwierdzić czy gdyby Grupa LEGO była zorientowana bardziej tradycyjnie

i nie korzystała z wielokanałowych możliwości dostarczania doświadczeń związanych z marką, byłaby równie mocnym, powszechnie rozpoznawalnym *brandem* (vide: Pallus 2017). Analizy trendów dla przemysłu zabawkarskiego wskazują, że włączanie cyfrowego kontekstu użytkowania staje się strategią coraz bardziej pożądaną, decydującą o utrzymaniu się na rynku (vide: EC, 2013:30-32 czy Tansel 2011). Grupa LEGO bardzo dobrze zdaje sobie z tego sprawę i od wielu lat korzysta z nowinek technologicznych przy konstruowaniu swojej oferty.

Poszczególne klocki, ich wygląd oraz zastosowanie wydają się być przynajmniej częściowo determinowane przez nowe, cyfrowe konteksty użytkowania. Jak pisze Lori Landay, przytaczając konkluzje Stiga Hjarvarda, główne procesy, które dotknęły klocki (na co wskazuje również historia rozwoju oferty Grupy LEGO) to wirtualizacja, narracyjność oraz wyobrażeniowość (odnoszenie się raczej do światów fikcyjnych, nie rzeczywistych) (Landay 2014:59-60). Procesy te zwrotnie oddziałują na pudełkową, fizyczną pulę elementów systemu LEGO, w konsekwencji zmieniając logikę zabawy. Być może w perspektywie kilku najbliższych lat nie będzie już zestawów, które nie wymagają (lub przynajmniej nie eksponują) uatrakcyjnienia korzystania z zabawki poprzez dedykowaną aplikację lub grę wideo. Dla opisania tego zjawiska termin *remediacja* stanie się wtedy jeszcze bardziej potrzebny.

Milestones in the development of The LEGO Group. Remediation of LEGO bricks in video games

Maciej Kośmicki

LEGO bricks is a toy recognized by almost everyone. This article discusses selected moments (milestones) in the history of The LEGO Group as well as crucial video games connected with LEGO brand. What is more, the article presents three basic reasons why blocks and video games are used together. Those reasons go from being the collector's supplement to the necessary game element. The world of analog bricks blends with the world of virtual bricks which may be noticed on several levels and, as a result, may develop new consumer practices and involvement. In a few years' time, media multidimensionality of toys will probably become crucial for toy companies to survive and grow on the market.

Keywords: LEGO bricks, LEGO history, bricks in games, remediation of toys

Bibliografia:

BEDFORD Allan (2013), *Nieoficjalny przewodnik dla budowniczego LEGO*, (tł.) Olga Kwiecień, Wydawnictwo HELION, Gliwice.

BAICHTAL John, Meno Joe (2001), *The Cult of LEGO*. No Starch Press, San Francisco.

JENKINS Henry (2007), *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.

KUCIŃSKA Alina (2006), *Afol już w Polsce!*, „Przekrój" 3172(14).

LANDAY Lori (2014), *Myth Blocks: The Ninjago and Chima Themes*, [w:] *LEGO Studies. Examinating the building blocks of a transmedial phenomenon*. Ed. Mark Wolf, Routledge, New York, s. 55-80.

LUNDE Niels (2019), *LEGO. Jak pokonać kryzys, zawojować świat i zbudować potęgę z klocków*, (tł.) Agnieszka Świerk. Wydawnictwo Agora, Warszawa.

MÜLLER Jürgen (2010), *Remediacje w światach sekundarnych (i prymarnych). O gatunkowej specyfice paratekstualności gier cyfrowych*, [w:] *Pogranicza audiowizualności*, Andrzej Gwoździ (red.), Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, Kraków, s. 431-447.

PETROWICZ Marcin (2016), *Podstępne wzorce projektowe w grach komputerowych. O tworzeniu gier wbrew interesom graczy*, [w:] *Kultura Współczesna. Teorie. Interpretacja. Praktyka. Badanie gier – podejście krytyczne*, 90(2), s. 57-77.

ROBERTSON David, BREEN Bill (2014). *Brick by Brick: How LEGO Rewrote the Rules of Innovation and Conquered the Global Toy Industry*. Random House Business, New York.

SZERKSZNIS Żaneta (2015), *Audiowizualne biblioteki cyfrowe w otwartym dostępie do wiedzy – wybrane projekty edukacyjne*, [w:] *Biblioteka Książka Informacja Internet* 2014, Zbigniew Osiński, Renata Malesa, Sebastian Kotula (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin, s. 175-188.

Netografia:

ARASZKIEWICZ Mateusz (2016), *Jak gry uratowały klocki LEGO* [tvgry.pl], źródło: https://www.youtube.com/watch?v=GevxC4NZly8, [dostęp: 27.12.2017].

Brickset.com (1997), źródło: https://brickset.com/, [dostęp: 27.12.2017].

CENEGA (2010). *Plan wydawniczy*, źródło: http://cenega.pl/plan-wydawniczy, [dostęp: 27.12.2017].

DĘBOWSKI Jordan (2013), *Historia gier Lego cz. 1 tvgry.pl*, źródło: https://www.youtube.com/watch?v=XuaxFiemwxU, [dostęp: 27.12.2017].

ECSIP Consorptium (2013), *Study on the competitiveness of the toy industry*, źródło: http://ec.europa.eu, [dostęp: 27.12.2017].
GHERASIM Bogdan (2019), *LEGO GROUP Introduces LEGO® Hidden Side™, Combining Building with Augmented Reality to Create a New Way to Play*, źródło: https://www.lego.com/pl-pl/themes/hidden-side, [dostęp: 19.09.2019].
GŁOWACKI Jakub (2012), *To już koniec „LEGO Universe". Familijne MMO zamknięte*, źródło: http://gry.onet.pl/wiadomosci/to-juz-koniec-lego-universe/lgrks, [dostęp: 27.12.2017].
GRUBB Jeff (2018), *Lego AR App On Apple's iOS 12 With Multiplayer And Missions*, źródło: http://www.youtube.com/watch?v=h_L9tMAtyJY, [dostęp: 10.05.2018].
KOŚMICKI Maciej (2017a), LEGO Batman Zabawki z Happy Meal w McDonald's / VLOG, źródło https://www.youtube.com/watch?v=0B85ep4LKqk, [dostęp: 27.12.2017].
KOŚMICKI Maciej (2017b), nowe karty nexo knights / breaking news, źródło: https://www.youtube.com/watch?v=jCie7yFM6Vo&t, [dostęp: 27.12.2017].
Lego Ideas (2017), źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/Lego_Ideas, [dostęp: 27.12.2017].
Legohouse.com (2017), źródło: https://www.legohouse.com/en-gb, [dostęp: 27.12.2017].
Legoland.com (1997), źródło: https://www.legoland.com/, [dostęp: 27.12.2017].
Lista gier Lego (2017), źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_gier_Lego, [dostęp: 27.12.2017].
MiastoDzieci.pl (2002), źródło: http://miastodzieci.pl/czytelnia/planszowe-gry-lego/, [dostęp: 27.12.2017].
MORTENSEN Tine Froberg (2012), *The LEGO Group History*, źródło: https://www.lego.com/en-us/aboutus/lego-group/the_lego_history/1960, [dostęp: 27.12.2017].
PALLUS Patryk (2017), *Lego czy Google - jaka jest najsilniejsza marka na świecie?*, źródło: https://businessinsider.com.pl/media/marketing/najsilniejsze-marki-na-swiecie-w-2017-roku/ed5l8wf, [dostęp: 27.12.2017].
PISARSKI Marcin (2009), *Remediacja*, źródło: http://www.techsty.art.pl/hipertekst/teoria/remediacja.html, [dostęp: 27.12.2017].
TANSEL Utku (2011), *Boundaries Blur Between Toys, Video Games and Phone Applications*, źródło: https://blog.euromonitor.com/2011/08/boundaries-blur-between-toys-video-games-and-phone-applications.html, [dostęp: 27.12.2017].
The LEGO Group (2015), *LEGO Dimensions Characters*, źródło: https://www.lego.com/en-us/dimensions/characters, [dostęp: 27.12.2017].
The LEGO Group (2017), *Annual Raport 2016*, źródło: https://www.lego.

com/pl-pl/aboutus/news-room/2017/march/annual-results-2016, [dostęp: 27.12.2017].
The LEGO Group (2019), *LEGO Hidden Side*, źródło: https://www.lego.com/en-us/service/device-guide/hidden-side, [dostęp: 27.12.2017].

Ludografia:

Chris Sawyer Productions (1999), RollerCoaster Tycoon [PC]. Hasbro Interactive, USA.
Harmonix, TT Fusion, Backbone Entertainment (2009). LEGO Rock Band [gra wieloplatformowa]. Warner Bros. Interactive Entertainment, USA.
High Voltage Software (1999), LEGO Racers [gra wieloplatformowa]. Lego Media International Limited, Wielka Brytania.
Krisalis Software (2000), Legoland [PC], Lego Media International Limited, Wielka Brytania.
LEGO System A/S (2016), LEGO Nexo Knights: Merlok 2.0 [Android]. The LEGO Group, Dania.
Mindscape (1997), LEGO Island [PC], Mindscape, USA.
NetDevil (2010), LEGO Universe [PC], The LEGO Group, Dania.
Nintendo EAD (1996), Mario Kart 64 [Nintendo 64], Nintendo, Japonia.
Silicon Dreams Studio (2001), LEGO Island 2 [gra wieloplatformowa], Lego Software, Wielka Brytania.
Stormfront Studios (2000), LEGO My Style Kindergarten [PC], Lego Media International Limited, Wielka Brytania.
Stormfront Studios (2000), LEGO My Style Preschool [PC], Lego Media International Limited, Wielka Brytania.
The LEGO Group (2007), LEGO Digital Designer [PC], The LEGO Group, Dania.
Traveller's Tales (2005), LEGO Star Wars [gra wieloplatformowa], LucasArts, USA.
Traveller's Tales (2007), LEGO Star Wars: The Complete Saga [gra wieloplatformowa], LucasArts, USA.
Traveller's Tales (2012), LEGO Batman 2: DC Super Heroes [gra wieloplatformowa], Warner Bros Interactive Entertainment, USA.
Traveller's Tales (2012), LEGO The Lord of the Rings: Władca Pierścieni [gra wieloplatformowa], Warner Bros, Interactive Entertainment, USA.
Traveller's Tales (2015), LEGO Dimensions, [gra wieloplatformowa], Warner Bros, Interactive Entertainment, USA.
Traveller's Tales (2015), LEGO Jurassic World [gra wieloplatformowa], Warner Bros, Interactive Entertainment, USA.
Traveller's Tales (2017), LEGO Worlds [gra wieloplatformowa], Warner Bros.

Interactive Entertainment, USA.
TT Fusion (2013), LEGO City: Tajny Agent [Nintendo Wii U], Warner Bros. Interactive Entertainment, USA.

MATERIAŁY Z BADAŃ

„RZECZY I IDEE": REGIONALNA TRADYCJA OCALONA – CZY TYLKO OD ŚWIĘTA? (CASUS GÓRALSZCZYZNY AMERYKAŃSKIEJ)

Anna Brzozowska-Krajka[1]

„Ludu coś wyrosnon z nasienio
– Tatrzańskich skał,
z tyj siły tworzenio praojców
– co jom doł trud.
Bądź dumny swojego pochodzenio".

(Z. Bukowska, Chicago)

Tytułowe zagadnienie wpisuje się w studia dotyczące generalnego problemu geotożsamości diasporycznej, a zatem regionalnej kultury przeszczepionej o podwójnej translokacji – terytorialnej, międzykontynentalnej i społecznej, między wsią a miastem, w przypadku różnego typu widowisk kulturowych jako głównej formy ekspresji etnicznej w diasporze występuje trzeci rodzaj translokacji – z naturalnego środowiska życia na scenę. Ich podstawę

1 **Anna Brzozowska-Krajka**, ORCID ID: 000-0002-1710-7483, e-mail: an_bikay@wp.pl, profesor zwyczajny w Instytucie Filologii Polskiej na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu im. Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, kierunki badawcze: komparatystyka literacko-folklorystyczna ze szczególnym uwzględnieniem romantyzmu i neoromantyzmu polskiego, teoria folkloru, polski folklor magiczny w kontekście słowiańskim, nowsza literatura ludowa, literatura i kultura popularna, folklor emigracyjny oraz literackie i kulturowe aspekty regionalizmu – perspektywa polska i amerykańska. Ważniejsze publikacje: *Stare i nowe nuty na góralskich gęślikach. O ludowej poezji podhalańskiej* (1945-1980), Warszawa 1989, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza; *Symbolika dobowego cyklu powszedniego w polskim folklorze tradycyjnym*, Lublin 1994, wyd. UMCS; *Polish Traditional Folklore: The Magic of Time*, tr. W. Krajka, Boulder-Lublin-New York: Columbia University Press - East European Monographs - Maria Curie-Skłodowska University, 1998; *Etnokultura w diasporze: między regionalizmem a amerykanizacją*, Lublin 2012, wyd. UMCS. Jest autorką pierwszej w anglojęzycznym świecie naukowej syntezy folkloru polskiego (Poles, tr. R.A. Orr, in *The Greenwood Encyclopedia of World Folklore and Folklife*, vol. 3, ed. W.M. Clements, Westport,CT – London: Greenwood Press). Autorka ponad 250 publikacji naukowych.

teoretyczną stanowi antropologiczny model kultury rozumianej jako symboliczny system idei i wartości (Kuper 2005:196), ale też „całościowy sposób życia danej grupy ludzi, zbiorowych wzorów myślenia, rozumienia świata, odczuwania, wierzenia i działania, które charakteryzują tę grupę, odróżniając ją od innych" (Burszta 2008:7-9), wreszcie jako zbiór doświadczeń wynikających z przechodzenia z jednego kontekstu kulturowego do innego, potęgującego lub niwelującego różnicę kulturową. Natomiast podstawę materiałową – kulturowy status góralskiej subgrupy etnicznej w ramach Polonii amerykańskiej. Subgrupa ta świadomie i skutecznie przeciwstawia się procesom asymilacyjnym, aby „nie zatracić sie w Nowym Świecie" (czyli „nie rozpuścić się" w amerykańskim tyglu kulturowym), jest ona rozpoznawalna w amerykańskiej mozaice kultur. Siła jej etniczności, a tym samym oryginalności, nie słabnie, co przypisuje się powszechnie doskonałej kondycji amerykańskiej mutacji regionalizmu podhalańskiego, z którego ideą solidaryzują się góralscy imigranci skupieni od 90 lat w głównej w USA organizacji polonijnej o profilu regionalnym – The Polish Highlanders Alliance of North America/Związek Podhalan Północnej Ameryki (dalej ZPPA), składającej się z ponad 80 Kół, w większości działających w Chicago IL., ale też w innych stanach: New Jersey, New York, Arizona, Floryda, Wisconsin, Pensylwania (*75 lat Związku Podhalan w Północnej Ameryce…* 2004). Już w Konstytucji ZPPA jest zapis o celu nadrzędnym tej organizacji: zachowaniu najważniejszych elementów kultury góralskiej w Ameryce i przekaz jej młodym Amerykanom góralskiego pochodzenia, lecz również „zapoznawanie z tą kulturą zarówno Amerykanów polskiego, jak i nie polskiego pochodzenia, tym sposobem ożywiając wydatnie życie społeczno-kulturalne amerykańskie" (*Konstytucja Związku Podhalan w Północnej Ameryce* 2002; Gromada Kedroń, Gromada 1990:3). Dzięki różnorodnym formom jego działalności, identyfikacja z tą ideą sprawia, że mimo dystansu geograficznego od swego matecznika i konieczności nowego zakorzenienia, „prywatna twarz" jednostkowej identyfikacji kulturowej imigranta (*private face of ethnicity*) tożsama jest z „publiczną twarzą" całej subgrupy (*public face of ethnicity*). Antropologiczną kategorią wyjaśniającą ten stan rzeczy jest nieustannie liminalny status góralskich imigrantów: pozycja „między-pomiędzy" (*betwixt and between*) zdeterminowana już od początków masowej emigracji jej typem określanym metaforą „przelotnych ptaków" (emigracja i reemigracja) oraz typem osadnictwa w kraju zaadaptowanym – lokacją w zwartych skupiskach metropolitalnych (np. południowe dzielnice Chicago), dzięki czemu kanał komunikacyjny między Starym krajem – kulturą „źródła" a krajem osiedlenia – Nowym światem pozostawał i pozostaje nadal nieustannie otwarty, jak też w obrębie kraju osiedlenia (komunikacja między chicagowskim centrum i Kołami usytuowanymi w innych stanach). Na poziomie etnoeksplikacji ten

liminalny status imigrantów ilustruje trafna konstatacja Józefa Pitonia:

„górale dzielą się na 3 części: takik, co byli w Ameryce, takik co tam siedzom i takik, co tam pojadom. […] ale to wej tak: kie clek tam, to myśli co sie tu dzieje, a kie je tu, to myśli jako tam. Taki je przepołowiony. Troche tu, troche tam. I to niejeden tak godo. A przecie nie mozes być w dwok miyjscak naroz, nie? Aboś tu, aboś tam, nic na to nie poradzis. Przecie sie nie podzielis!" (Pitoń 2010:165, 167).

W procesie formowania się tożsamości diasporycznych, w ich kolektywnym wymiarze ważne są zwłaszcza kwestie dotyczące odtwarzania pamięci (*re-memory*), odtwarzania kulturowej wiedzy (idei, obrazów i praktyk), rekonstrukcji zbiorowej historii. I te dyskursy tożsamościowe stanowią artykulację subiektywności mieszczącej się w polu „różnicy jako relacji społecznej" (Brah 1996:125). Otwierają też istotny analityczny trop – właśnie kulturowej retencji (vide: Hoerder 1998:29-49), której specyfikę, w naszym przypadku charakter regionalnej tradycji ocalonej w góralskiej diasporze w USA, określa przede wszystkim relacja między pamięcią kulturową a pamięcią komunikacyjną.[2] Nadrzędna jest pamięć kulturowa rozumiana jako pamięć bazowa (magazyn pamięci zbiorowej, archiwum i kanon), którą można utożsamiać z całością tradycji – dziedzictwem kulturowym analizowanej subgrupy. To pamięć kumulacyjna, obejmująca składniki kultury długiego trwania – rodzime i zasymilowane, nie pozostające w sprzeczności z wzorami kultury macierzystej. Natomiast pamięć komunikacyjna to pamięć funkcjonalna, zbudowana z aktywnych elementów kultury macierzystej, aktualizowana na nowo, operacyjna, a więc selektywna, stanowiąca rezerwuar wspólnej wiedzy żywotnej w społecznym przekazie rodzinnym i publicznym w przestrzeni zaadaptowanej.

Jakie zatem składniki pamięci komunikacyjnej, praktyki i media pamięci sytuują się w obszarze tradycji ocalonej, tworząc tożsamość diasporyczną interesującej nas subgrupy etnicznej? Pozycję pierwszoplanową zajmują desygnaty/markery tożsamości jednoznacznie regionalnie utożsamiające w obrębie kultury *mainstream* i amerykańskich kultur etnicznych, ale też w obrębie Polonii i „swoich", konstytuujące właśnie „publiczną twarz" etniczności, aktualizowane zarówno w aspekcie jednostkowym, jak i grupowym, nie w amerykańskiej przestrzeni czasu industrialnego (czasu pracy), lecz głównie w przestrzeni etnicznej czasu świątecznego (czasu nie-pracy, czasu

2 Pojęcia te wyprowadzone z prac Jana i Aleidy Assmann (vide: Assmann 1999; Assman 2008) należą do kanonu badań „przestrzeni pamięci", w tym też przestrzeni diaspory (vide: Brzozowska-Krajka 2015b: 501-512).

święta, relaksu)[3]. Składają się nań podstawowe znaczniki etniczności, znaczniki „różnicy" (*core element of ethnicity*), stanowiące *differentia specifica* kultury „źródłowej": muzyka, śpiew, taniec, strój, gwara góralska, system aksjologiczny wpisany w obrzędowość rodzinną i doroczną, mający swe podstawy w religii wyznawanej (religijność typu ludowego, regionalny typ polskiego katolicyzmu (vide: Brzozowska-Krajka 2015a:349-365), sztuka ludowa (np. malarstwo na szkle, rzeźba, sztuka użytkowa z tradycyjną ornamentyką), rzemiosło i architektura (styl budownictwa regionalnego – styl witkiewiczowski jako wzorzec, architektura wnętrz). Cechą wspólną tych form pamięci komunikacyjnej jest nadrzędna idea tzw. „prawdy etnograficznej" – wierność prawzorom. Z perspektywy *emic* (od wewnątrz subgrupy etnicznej) akcentuje ją wieloletni Korespondent ZPPA Jan Skupień, posługując się określeniem „czysty" folklor góralski:

„W Chicago folklor rozwija się w swojej źródłowej, klasycznej formie. W regionalnych zespołach pieśni i tańca, muzycznych, muzyczno-wokalnych, nie ma potrzeby „eksperymentowania'. Jest ogromna chęć i duży zapał do kontynuowania odziedziczonej po przodkach rdzennej kultury góralskiej – podhalańskiej. Zespoły muzyczne na przykład specjalizują się w muzyce regionalnej z jej naturalnymi ozdobnikami. Podobnie w innych dziedzinach […]. Folklor «sceprzony» – to nie jest folklor" (Skupień 2016:11).

Natomiast z perspektywy *etic* – w studiach kulturowych, jak stwierdza Chris Barker, „prawdziwe jest to, co stanowi dokładną reprezentację niezależnego świata rzeczy" (Barker 2003:58). W analizowanym materiale „prawdą " jest zgodność z folklorowo-etnograficznymi tekstami kanonicznymi (rozumianymi oczywiście nie tylko werbalnie), nad którymi czuwa, jak dawniej, społeczna cenzura prewencyjna, pełniąca funkcję stabilizującą wobec regionalnych wzorów postulowanych i realizowanych. Świadomość ta nieustannie towarzyszy nosicielom kultury, stąd też ciągła repetycja prawzorów, które bez trudu identyfikuje badacz. Pojawiają się sądy, że „górale w Ameryce lepiej zachowali autentyzm góralskiej muzyki i pieśni niż górale w Polsce" (Gromada 1976:361), co dokumentowały już pierwsze komercyjne płyty z góralskim folklorem słowno-muzycznym w wykonaniu ludowego skrzypka Karola Stocha-Waki (1907-1962) i śpiewem Stanisława Bachledy nagrywane przez „Victor Label" w 1929 r. (vide: Spotswood 1977)[4], a dostępne

3 Vide: np. badania Janusza Muchy dotyczące Polonii w South Bend Indiana (Mucha 1996).

4 Richard K. Spotswood w 1976 r. z okazji 200-lecia USA zebrał nagrania muzyki ludowej emigrantów (również górali) z lat 1920-1930 i opracował "Folk Music in America: 15 Record Set" dla Biblioteki Kongresu (w dołączonym katalogu znalazły się cytaty z „Tatrzańskiego Orła"). W 1997 roku na rynku amerykańskim ukazały się dwie płyty CD z muzyką Karola

w największej amerykańskiej instytucji służącej dokumentacji dziedzictwa amerykańskich grup etnicznych, Muzeum Narodowym USA – Smithsonian Institution w Waszyngtonie.

W środowisku góralskich imigrantów świadome dążenie do „autentyzmu" przekazu treści kultury „źródła" (typ reprodukcji zgodny z wzorcem kanonicznym, pamięcią kulturową) odczuwano jako synonim prawdziwości postaw, szczerości wyrazu artystycznego (wszak „odstępstwo od pierwowzoru prowadzi do świata fałszywych obrazów, do świata fałszowania" (Lachmann 2009:304), jako wartościujące przeciwieństwo „sztuczności" wpisanej w amerykańską kulturę masową, kulturowy MacŚwiat, *american ways of life*, amerykańską „filozofię pozorów". Tak pojmowany „autentyzm" w świadomości nosicieli kultury stawał się tym samym wartością autonomiczną, wręcz gwarantem wartości w relacjach wewnątrz i na zewnątrz subgrupy etnicznej. Na ten typ stosunku do pamięci kulturowej – tradycji (jako „dziedzictwa przeszłości", „uniwersum kodów aksjologicznych"[5]) na obcej ziemi zwracano uwagę niejednokrotnie w mediach polonijnych, zarówno ogólopolonijnych polskojęzycznych (np. chicagowskich: „Dziennik Związkowy/Polish Daily News", „Monitor", nowojorskich: „Nowy Dziennik" „Kurier Plus"), jak i regionalnie sformatowanych (chicagowskich: „Echo Podhalańskie", „Podhalanin"; Passaic/Hasbrouck Heights NJ: „Tatrzański Orzeł/The Tatra Eagle").

Dążenie do przekazu treści kultury rodzimej zgodnie z wzorami utrwalonymi w świadomości zbiorowej (pamięć kulturowa), będące pochodną tej szczególnej więzi z ojcowizną, potwierdzają liczne, zinstytucjonalizowane formy etnicznej ekspresji – praktyki pamięci, rozumianej zarówno jako *ars* (sztuka), ale i *vis* (siła etniczności, pamięci dynamicznej/przekazu międzygeneracyjnego), obecne w amerykańskim środowisku Podhalan już od początku działalności ZPPA. Wśród nich, m.in. o dużej frekwencji odbiorczej, amatorski ruch teatralny – teatr regionalny na góralskiej „płaśni" (scenie), popularny od lat 30. XX wieku do współczesności (vide: Brzozowska-Krajka 2005:31-39), a także formy nowsze, wpisane do kalendarza wydarzeń ZPPA, cyklicznie powtarzane na zasadzie reaktualizacji wzorców – widowiska kulturowe (*cultural performance*) o różnym charakterze: konkursowym (wybór Królowej ZPPA, Zbójnika Roku, promujące tradycyjne wzory osobowe), przeglądowym (Józefinki muzykanckie, Przegląd zespołów kolędniczych) czy festiwalowym (odbywający się od 1983 roku w Chicago, w listopadzie festiwal *Na góralską nutę*, a od 2016 grudniowy Festiwal: *Tradycja na co dzień* – bogata dokumentacja z tych form pamięci tradycji znajduje się na website

Stocha wyprodukowane przez the Shanachie Entertainment Corp. pod wspólnym tytułem The Karol Stoch Band. Fire in the Mountains. Classic recordings from 1928-29: vol. 1 Polish Mountain Fiddle Music, vol. 2 The Great Highland Bands.

5 Vide: taki sposób rozumienia „tradycji" (Jaworski, Kosowska 1992:13-27).

ZPPA oraz Youtube). Na wyeksponowanie zasługuje zwłaszcza znaczenie tej osobliwej praktyki i medium pamięci, jakim są przedstawienia teatralne, mogące służyć nie tylko jako przestrzenna metafora pamięci (najczęściej w scenerii wnętrza góralskiej „białej izby" z oryginalnym wyposażeniem) lub metafora pamięci-magazynu (z uwzględnieniem kodu werbalnego spektaklu), ale także jako wielorodny potencjał intermedialny (Butzer 2009:202). Wraz z przypisanym mu pojęciem działania (*actio*) dostarcza wielotworzywowego materiału kulturowego. W obrębie analizowanej subgrupy etnicznej stają się one syntezą regionalnej tradycji muzycznej, tanecznej, norm i wartości kultury symbolicznej z elementami kultury społecznej i materialnej. Stanowią nie tylko medium pamięci kultury regionalnej wpisanej w formy obrzędowości dorocznej i rodzinnej (najczęściej inscenizowane Jasełka i wesela) oraz sztuki o charakterze obyczajowym czy religijno-obyczajowym (np. opera góralska „Ojciec Święty Jan Paweł II na Podhalu" z librettem Franciszka Łojasa-Kośli, wystawiana w Chicago oraz Passaic NJ w l. 2012-2013), których autorami, reżyserami i aktorami są uzdolnieni reprezentanci góralskiej diaspory, ale również pozaregionalne „komedie w góralskim kostiumie", opatrzone moralnym przesłaniem wynikającym z dekalogu, zaadaptowane dla odbiorcy góralskiego poprzez język gwarowy i realia podhalańskie (np. w przekładzie Jana Gutta-Mostowego, Gutt-Mostowy 2003).

Analogiczny wielorodny potencjał intermedialny o bardzo dużej wartości edukacyjnej zawiera inna forma widowiskowa, nawiązująca do jednej z amerykańskich figur pamięci tradycji – typu *living museum* o nazwie „Festiwal tradycja na co dzień", obrazujący żywotność nie tylko wielu form sztuki i rzemiosła podhalańskiego na ziemi Waszyngtona i Lincolna (np. rzeźbiarstwo, zdobnictwo, krawiectwo męskie i damskie, hafciarstwo, ludwisarstwo, lutnictwo), ale i podhalańskiej codzienności w przestrzeni społeczno-gospodarczej (np. szałas chicagowskiego bacy, z kotłem z żętycą (serwatka z owczego mleka), z oscypkami, bryndzą) oraz domowej (np. tradycyjny wystrój wnętrza wraz ze sprzętami gospodarskimi). Poprzednikiem tego festiwalu był odbywający się od 1978 r. w Chicago *Jarmark podhalański*. W tym medium pamięci dostrzegamy najsilniej „idee rzeczy i idee w rzeczach" (Brown 2003:1-12) oraz rzeczy jako semiofory stanowiące źródła historii kultury (vide: Pomian 2006:115-139), które wskazują na „prywatną twarz" etniczności i tendencję do kolekcjonerskich praktyk pamięci, nośników i miejsc pamięci zbiorowej – gromadzenia rzeczy-eksponatów z przypisaną im kulturową biografią, o wartości użytkowej lub artystycznej z polskiej „gazdówki", do tworzenia domowych izb pamięci, do tworzenia na obczyźnie substytutu domu. Indywidualnych przykładów kolekcji jako „urzeczowionej tożsamości kulturowej", jako „filtru dziedzictwa" (Tańczuk 2018:133) jest w góralskiej przestrzeni diaspory bardzo wiele, na co wskazywały eksponaty zamieszczone w sali wystawienniczej

Domu Podhalan podczas omawianego festiwalu, np. zbiory Stanisława Sarny, prezesa Koła nr 65 Dębno Podhalańskie – głównego organizatora festiwalu Tradycja na co dzień, Zofii i Jana Słodyczków i wielu innych, dzięki którym Dom Podhalan podczas festiwalu „wyglądał jak prawdziwa izba regionalna, jak muzeum" (Studencka 2018).

W środowisku góralskich imigrantów w USA oprócz instytucjonalnych praktyk pamięci służących utrwalaniu tradycji ocalonej w różnych jej wymiarach, dostrzegamy też inicjatywy indywidualne/prywatne połączone z jednoczesną aktualizacją kultury zapamiętanej w zderzeniu z kulturą „źródłową". Ilustratywnym przykładem takich praktyk są „Góralskie posiady dr Orawca", cykl spotkań sytuujących się między tradycją a zabawą, organizowanych od 1991 r. przez dra Bronisława Orawca, znanego chicagowskiego kardiologa i społecznika rodem z Poronina, naprzemiennie na Podhalu polskim i amerykańskim. Ta szczególna forma o charakterze widowiska kulturowego, będąca medium pamięci tradycji góralskiej i wspólnoty wpisała się na stałe w świadomość nie tylko współbraci górali, ale i szerokiej rzeszy pasjonatów góralszczyzny po obydwu stronach Wielkiej Wody, zapewniając ich pomysłodawcy i gospodarzowi trwałe miejsce w regionalnej historii kultury polskiej i amerykańskiej.

Kategoria tradycji w różnych jej wymiarach: narodowym, regionalnym, lokalnym, należy współcześnie do słów-kluczy, stanowiących często przedmiot pogłębionej refleksji zarówno badaczy studiów kulturowych (*cultural studies*), regionalistów, a także samych nosicieli kultury, których samoświadomość własnych korzeni nie słabnie, a umacnia się, mimo wielu czynników prowadzących do homogenizacji kultury. Dotyczy to zwłaszcza regionów, które nie rozmyły się w kulturze globalnej, które swą markę regionalną zawdzięczają w dużej mierze właśnie wyrazistości kulturowej, „żywej tradycji", będącej następstwem dbałości jednostek i instytucji o dziedzictwo kulturowe przodków, zarówno w Polsce, jak i poza jej granicami w środowiskach emigracyjnych. Zwłaszcza góralszczyzna polska i amerykańska doskonale wpisuje się w tę szczególną dbałość o tożsamość regionu poprzez wielorakie nośniki pamięci – media pamięci zbiorowej, do których niewątpliwie należy też cykl spotkań „Góralskie Posiady dra Orawca".

Z perspektywy „od zewnątrz" – badacza studiów kulturowych i etnicznych, interesująca jest zwłaszcza unikatowa forma Posiadów dra Orawca, których definiowanie w kategorii widowiska kulturowego jest jak najbardziej uzasadnione, gdyż:

„widowiska kulturowe to coś więcej niż rozrywka, więcej niż dydaktyczny lub perswazyjny przekaz, więcej niż katarktyczne odreagowanie: to chwile, w których jako kultura bądź jako społeczeństwo podejmujemy refleksje nad

samymi sobą i definiujemy samych siebie, odgrywamy nasze wspólne mity i naszą historię, przedstawiamy alternatywne wersje samych siebie czy też zmieniamy się pod pewnymi względami, by pod innymi pozostawać tacy sami" (MacAloon 2009:12).

Uogólniając przekaz zawarty w cytacie możemy stwierdzić, iż widowisko kulturowe to kultura „w działaniu", przebiegające według określonego scenariusza, cechuje je uporządkowany i świadomy program działania. W przypadku omawianych Posiadów dra Orawca program ten każdorazowo zostaje starannie przez jego „gazdę" (gospodarza) wyreżyserowany i łączy cechy święta i zabawy, wypełniony jest treścią integralnie związaną z góralską kulturą pamięci i „tradycją ocaloną" dla przyszłych pokoleń, zarówno w Polsce, jak i w realiach emigracji. Ta „tradycja ocalona" obejmuje wymienione wcześniej markery etniczności, czyli wybrane elementy kultury „źródłowej" jednoznacznie regionalnie identyfikujące.

Na cechy święta i zabawy wskazuje już każdorazowo cel Posiadów, dedykacja – istotne z perspektywy historii regionalnej, ale i narodowej wydarzenia, znaki pamięci. One są też pierwszym sygnałem usytuowania Posiadów dra Orawca w obszarze czasu świątecznego, a więc czasu wyłączonego ze zwykłego codziennego trwania. Odwołują zarówno do sacrum świeckiego, jak i religijnego, czego przykładem może być dedykacja ostatnich, jubileuszowych, XXV Posiadów (Poronin 2019), o czym czytamy w sprawozdaniu z tychże posiadów:

„Spotkanie odbyło się w roku, który został ustanowiony przez Sejm Rzeczypospolitej Polskiej Rokiem Jubileuszu 100-lecia odzyskania przez Polskę niepodległości. Poświęcone temu wielkiemu Jubileuszowi posiady zostały zorganizowane w 100. rocznicę odzyskania niepodległości przez Polskę, w 50. rocznicę Międzynarodowego Festiwalu Folkloru Ziem Górskich, w 40. rocznicę wybrania Kardynała Karola Wojtyły na papieża, w 4. rocznicę kanonizacji Ojca Świętego Jana Pawła II oraz w 10. rocznicę powstania Fundacji Góralskich Posiadów dr. Orawca" (z archiwum A.B-K).

Sakralność tę sankcjonował spektakl sceniczny jako część pierwsza Posiadów, stanowiący osobny gatunek widowiska kulturowego – Góralska Wieczornica Patriotyczna w reżyserii dra Bronisława Orawca-Wyśniego, Marii Dawidek oraz Anny Malaciny Karpiel. W jej programie, oprócz śpiewu polskich pieśni patriotycznych, był też koncert zespołu „Holeviaters", występy młodzieżowego zespołu „Regle" im. Jana Jędrola, recytacja patriotycznych wierszy autorstwa Franciszka Łojasa-Kośli, wystawa pt. „Błękitna Armia w walce o niepodległość Polski". Należy zaznaczyć, iż forma spektaklu scenicznego wpisana w scenariusz posiadów pojawiła się już wcześniej, podczas

XXIII Posiadów (Poronin 2015), podczas których wystawione zostało widowisko autorstwa Marii Stoch pt. „Obrazki z życia Świętego Jana Pawła II", w hołdzie naszego Wielkiego „Góralskiego Papieża", który w roku 2004 udzielił całym sercem „Apostolskiego Błogosławieństwa na dalszy rozwój Góralskich Posiadów doktora Orawca" (por. sprawozdanie z tychże Posiadów w archiwum autorki).

Góralskie posiady dra Orawca w jego reżyserii i scenariuszu, analogicznie jak wymienione wcześniej zinstytucjonalizowane formy pamięć kultury regionalnej, de facto stają się atrakcyjną wizualnie manifestacją wartości, wartości na poziomie ogólnoludzkim, ogólnonarodowym i regionalnym, wartości które mają znaczenie społeczne, wartości uznawanych i szanowanych w polskim, góralskim, polonijnym kręgu wspólnotowym. One wpisują się w poszczególne elementy scenariusza posiadowego – także w ramy zabawy, która jest sposobem spontanicznego przekazywania dziedzictwa wraz z tańcem, stanowiącym według klasyka teorii zabawy Johana Huizingi „najczystszą i najdoskonalszą formę ludyczną" (Huizinga 2007:257). Według teoretyków kultury „zabawa ma wiele form, wiele imion, wiele wcieleń. Zabawą nie są wyłącznie jakieś specyficzne, oddzielne zachowania (choć oczywiście są nią i takie); zabawa to pewien aspekt, cecha, składnik różnych zachowań (choć oczywiście nie wszystkich); to także aspekt znaczącej części życia społeczno-kulturowego" (Golka 2007:76). Wśród cech specyficznych dla kategorii zabawy, badacz wyróżnił istotne również z perspektywy posiadowych spotkań dra Orawca następujące aspekty: aspekt wspólnotowy, aksjologiczny, dramatyczny, twórczy, komiczny, rekreacyjny, temporalny i przestrzenny (Golka 2007:18).

Zatem góralskie posiady dra Orawca to forma zabawowa o funkcji: kulturo-odtwórczej (pokazy góralskiego tańca, muzyki i śpiewu, określane przez organizatora jako „część artystyczna" – w XXV posiadach wystąpili, jak czytamy w sprawozdaniu: „znakomici artyści podhalańscy: Jan Karpiel Bułecka, Krzysztof Trebunia-Tutka, słynna muzyka góralska, zespół regionalny „Regle", przedstawiciele zespołu „Harnasie" […] i inni)", ale i kulturo-twórczej (np. twórczość literacka inspirowana posiadami), to ludyczna forma poznawania tradycji, „uczenia się jej", zgodnie z oświeceniową zasadą „bawiąc uczyć", a więc zabawa i przyjemność wywołane poprzez doznania estetyczne/artystyczne, z celem dydaktycznym zabawy dla posiadników spoza Podhala, zaś dla swoich zabawa ta stanowi formę utrwalania wzorów kulturowych, tychże właśnie *differentia specifica* góralskiej wspólnoty, zarówno w Polsce, jak i w USA. Podobnie odbierane są Posiady dra Orawca przez samych posiadników, np. według Janiny Gromady-Kedroń, „posiady – to wspólna zabawa, to góralski posiłek składający się z tradycyjnych regionalnych potraw, ale nie tylko. Jest też część artystyczna – góralska muzyka, śpiewy i tańce, recytacje wierszy, gadki góralskie oraz wystąpienia honorowych gości posiadów"

(Orawiec 2010:100). Zdaniem Andrzeja Baraniaka, to „forma sympatycznej towarzyskiej zabawy zabarwionej historią, kulturą i tradycją regionu" (Orawiec 2010:103). Natomiast dla głównego ich organizatora

„posiady zaspokajają intelektualne potrzeby emigracji góralskiej w Stanach Zjednoczonych i rodaków zamieszkałych na Skalnym Podhalu. Podtrzymują kulturę, sztukę, tradycję oraz podhalański obyczaj i góralski „zwyk nasyk ojców". Jest to zjawisko fenomenalne i niepowtarzalne w kulturze świata. Celem posiadów jest, aby to piękno kultury krzewić, rozwijać i podnosić" (z referatu dra Bronisława Orawca-Wyśniego jako honorowego mówcy XXVII Sejmu ZPPA, Dom Podhalan, Chicago, 31 sierpnia 2008 – z archiwum autorki).

Najtrwalszym medium pamięci, a zarazem świadectwem tytanicznej pracy twórczo-redakcyjnej doktora Orawca są publikacje: *Góralskie Posiady Doktora Orawca* (t. 1. Chicago 2000; t. 2 Chicago 2004; t. 3 Chicago 2010, t. 4 Chicago 2019). Bogactwo materiałów źródłowych i analitycznych, obszerny zestaw form literackich, wspomnień itp. stanowi jednocześnie doskonałą ilustrację idei-drogowskazu autorstwa wielkiego polskiego romantyka Cypriana Kamila Norwida: „aby drogę mierzyć przyszłą,//Trzeba-ć koniecznie pomnieć skąd się wyszło…" (C. K. Norwid, Niewola). To też dewiza B. Orawca i wielu Podhalan z Podhala amerykańskiego, aktywnych w ZPPA.

Szczególny typ praktyki pamięci jako przekaz wiedzy „milczącej" – w wariantach implicytnym i eksplicytnym, odnosi się do emigracyjnej, góralskiej twórczości literackiej, wprawdzie autorsko zindywidualizowanej (o różnym stopniu kreatywności i podmiotowości), lecz bazującej na schematach mieszczących się w ramach tzw. konwenansu góralszczyzny – pamięci kulturowej, której reprodukcja w realiach „przeszczepienia" uaktywnia wybrane obrazy i motywy regionalnie utożsamiające, np. z zakresu geografii kulturowej, obrzędowości dorocznej, rodzinnej czy też formy literatury oralnej – tu najbliższy autentykowi folklorystyczny typ tworzenia uświadamiany przez poetów jako „pisanie pod nute" (por. np. chicagowską twórczość o charakterze przyfolklorystycznym Michała Cieśli). Zresztą etnopoetyka góralskiej śpiewki bądź gadki (w przypadku utworów epickich/narracyjnych) dla wielu literatów etnicznych o góralskim rodowodzie stanowi podstawową poetykę, nie zawsze uświadamianą, pozostając wraz z językiem gwarowym najważniejszym znakiem identyfikacji z tradycją w procesie nieustannej autokomunikacji.

Zasygnalizowane figury pamięci regionalnej w zurbanizowanej przestrzeni emigracyjnej, jako sposoby transmisji społecznej, pochodzących z przeszłości elementów kultury pierwszej ojczyzny, konstytuujących „etniczną twarz" góralskiej subgrupy etnicznej wpisują się w zjawisko fenomenu góralszczyzny w diasporze amerykańskiej, którego źródło tkwi w dumie etnicznej (*ethnic*

pride) – przekonaniu o nieustannej potrzebie etnizacji emigracyjnego bytu, a tym samym tylko powierzchownej adaptacji do ogólnoamerykańskiego stylu życia.

„Things and ideas": the regional tradition saved – only for festive days? (the case of Tatra highlanders in America)

Anna Brzozowska-Krajka

This proposal concerns figures of regional memory in the space of immigration, i.e. social transmission of elements of the past culture of the first homeland which constitute the „ethnic face" of the ethnic subgroup within the American Polonia. This practice includes transmission of both „silent" knowledge (both implicit and explicit) and live knowledge. They contribute to rooting this ethnic culture in the urban space of this diaspora in its second homeland.

My analysis focusses on institutionalized practices of memory in both festive and daily traditions. In the consciousness of representatives of such ethnic culture they serve to strengthen the postulated and accomplished cultural patterns (in their intergenerational transmission) which build the phenomenon of the Polish highlander culture in America. They include all the levels of transplanted culture. Special attention is paid here to forms of theatrical folklorism adapted from both Polish and Polonian cultural reality (for example folk/amateur theatre, the festival „Na góralską nutę") and American figures of memory of tradition (for example the museum of live history, very popular in America, reproduced in the festival „Tradycja na codzień" organized by the community of the Polish Tatra highlanders in Chicago).

Key words: Polish Tatra Highlanders, America, folklorismus, tradition

Bibliografia:

ASSMANN Aleida (1999), *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*, Beck, München.

ASSMANN Jan (2008), *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, (tł.) Anna Kryczyńska-Pham, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.

BARKER Chris (2005), *Diaspora i tożsamości hybrydowe*, [w:] *Tegoż, Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, (tł.) Agata Sadza, Wyd. UJ, Kraków, s. 291-301.

BRAH Avtar (1996), *Cartographies of Diaspora. Contesting Identities*, Routledge, London and New York.

BROWN Bill (2003), *A Sense of Things. The Object Matter of American*

Literature, The University of Chicago Press, Chicago-London.
BRZOZOWSKA-KRAJKA Anna (2005), Teatr góralski w Ameryce: autokomunikacja czy ekspresja etniczności? [w:] *Góry i góralszczyzna w dziejach i kulturze pogranicza polsko-słowackiego. Literatura i język*, (red.) Maria Madejowa, Anna Mlekodaj, Krzysztof Sikora, Wyd. Podhalańska Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa, Towarzystwo Przyjaciół Polonistyki Krakowskiej, Nowy Targ, s. 31-39.
BRZOZOWSKA-KRAJKA ANNA (2015a) *Modele religijności polonijnej w USA (rekonesans)* [w:] *Potrzeba religii. Dynamika praktyk religijnych i rytualnych*, red. Zdzisław Kupisiński SVD, Wyd. KUL, Lublin, s. 349-365.
BRZOZOWSKA-KRAJKA ANNA (2015b) *Pamięć komunikacyjna wobec pamięci kulturowej w polskiej diasporze w Stanach Zjednoczonych*, [w:] *Słowianie na emigracji. Literatura – kultura – język*, (red.) Bronisław Kodzis, Maria Giej, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Raciborzu, Opole-Racibórz, s. 501-512.
BURSZTA Wojciech Józef (2008), *Świat jako więzienie kultury: pomyślenia*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
BUTZER Günter (2009), *Metaforyka pamięci*, (tł.) Magdalena Saryusz-Wolska, [w:] *Pamięć zbiorowa i kulturowa. Współczesna perspektywa niemiecka*, (red.) Magdalena Saryusz-Wolska, Universitas, Kraków, s. 185-209.
GOLKA Marian (2007), *Socjologia kultury*, Wydawnictwo Naukowe „Scholar", Warszawa.
ORAWIEC Bronisław (2010) (oprac.), *Góralskie Posiady Doktora Orawca*, t. 2, Wyd. Bronislaw Orawiec, Chicago.
GROMADA Kedron Janina, GROMADA Tadeusz V (1990)., [*Nowy program działania po XXI Sejmie ZPPA*], „Tatrzański Orzeł/The Tatra Eagle", no. 3, s. 3
GUT-MOSTOWY Jan, (2003), *Utwory sceniczne po góralsku*, wstęp, (red.) Jan Kąś, Księgarnia Akademicka, Kraków.
HOERDER Dirk (1998), *Cultural retention or acculturation: the current debate on multiculturalism in historical perspective – Ethnicity. Culture. City. Polish-Americans in the USA. Cultural Aspects of Urban Life, 1870-1950 in Comparative Perspective*, eds. Thomas Gladsky i in., Oficyna Naukowa, Warszawa, s. 29-49.
HUIZINGA Johan (2007), *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, (tł.) Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa.
JAWORSKI Eugeniusz, KOSOWSKA Ewa (1992), *Kultura Europy. Współczesność wobec tradycji*, [w:] *Kultura polska. Tradycja jako uniwersum kodów aksjologicznych*, (red.) Ewa Kosowska, Instytut Nauk o Kulturze US, Katowice, s. 13-27.
Konstytucja Związku Podhalan w Północnej Ameryce/ Constitution of Polish

Highlanders Alliance in North America (2002), komitet: Andrzej Gędłek i in., Wydawnictwo ZPPPA, Chicago.
KUPER Adam (2005), *Kultura. Model antropologiczny*, (tł.) Izabela Kiełbon, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
LACHMANN Renate (2009), *Mnemotechnika i symulakrum*, (tł.) Artur Pełka, [w:] *Pamięć zbiorowa i kulturowa. Współczesna perspektywa niemiecka*, (red.) Magdalena Saryusz-Wolska, Universitas, Kraków, s. 285-321.
MacALOON John J. (2009), *Wstęp* [w:] *Rytuał, dramat, święto, spektakl. Wstęp do teorii widowiska kulturowego*, (red.) John J. MacAloon, (tł.) Katarzyna Przyłuska-Urbanowicz, posłowie do wyd. polskiego Wojciech Dudzik, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, s. 11-35.
MUCHA Janusz (1996), *Everyday Life and Festivity in a Local Ethnic Community: Polish-Americans in South Bend, Indiana, Boulder* 1996; wyd. polskie: *Codzienność i odświętność. Polonia w South Bend*, Oficyna Naukowa, Warszawa.
PITOŃ Jan (2010), *Drzewiej i dziś*, (il.) Władysław Trebunia-Tutka, Wydawnictwo „Zachylina", Rabka Zdrój.
POMIAN Krzysztof (2006), *Historia kultury, historia semioforów*, [w:] *Tegoż, Historia. Nauka wobec pamięci*, Wydawnictwo UMCS, Lublin, s. 115-139.
SKUPIEŃ Jan (2019), *Tam, gdzie zakwitają krokusy*, Wyd. Jan Skupień, Nowy Targ.
SPOTSWOOD Richard K (1977), *Karol Stoch and Recorded Polish Folk Music from the Podhale Region*, "*The Journal of European Musical Folklore*" 1977, vol. 13, no. 48.
STUDENCKA Helena (2019), *Tradycja na co dzień*, http://zppa.org/index.php/wydarzenia/283-iii-festiwal-tradycja-na-codzien [dostęp: 16.05.2019].
75 lat Związku Podhalan w Północnej Ameryce. Historia Kół (2004), Komitet Pamiętnika St. Landowska i in., Wydawnictwo ZPPA, Chicago.
XX jubileuszowe góralskie posiady dra Orawca w Northbrook (2010) Il. [w:] *Góralskie Posiady Doktora Orawca*, t. 2, (oprac.) Bronisław Orawiec, Wydawnictwo Bronisław Orawiec, Chicago.

SEMANTYKA PODRÓŻY SAMOLOTEM

Bartłomiej Kotowski[1]

O podróżowaniu

Podróż wydaje się być nierozerwalnie związana z funkcjonowaniem człowieka w świecie. Pojęcie podróży może być ujmowane w co najmniej dwóch sensach. Po pierwsze, podróż może mieć wymiar alegoryczny czy metaforyczny i służyć do opisywania i nazywania innych zjawisk, niecodziennych doświadczeń jednostek. I właśnie w tym sensie odnosi się do funkcjonowania w świecie, ludzkiego życia, zrządzenia losu (*alea*). Bywa również używana jako metafora doświadczenia wizualnego. „Taka przenośnia szczególnie wydaje się pasować do «surfingu» po Internecie, ale bywa i stosowana do całej wizualnej popkultury w ogóle, a do telewizji w szczególności. Wreszcie, szczególnym przypadkiem metaforycznego rozumienia podróży jest podróż imaginacyjna, mentalna czy wyobrażona" (Podemski 2005:11).

Krzysztof Podemski w *Socjologii podróży* (2005) wyróżnia trzy fazy zjawisk odnoszące się do podróży mentalnej, rozumianej jako doświadczenie wizualne. Są to: „marzenia na jawie" – czyli wizja podróży o charakterze onirycznym, przynależna do sfery wyobrażeń. „Prepodróż" – faza będąca kolejnym etapem spełniania „marzeń na jawie" i opierająca się na intelektualnym oraz emocjonalnym procesie przygotowań do podróży oraz „zdobywanie wiedzy", czyli etap obejmujący empiryczne przygotowania do podróży i zdobywanie wiedzy dotyczącej celu podróży, np.: w zakresie historii, studiowania map,

1 **Bartłomiej Kotowski**, ORCID ID: 0000-0002-2952-0216, e-mail: b.kotowski@op.pl, doktor nauk humanistycznych, autor monografii pt. *Język. Bunt. Tożsamość. Socjologiczno-antropologiczne studium empiryczne subkultury młodzieżowej rap* (2016) i *Popkulturowy all inclusive. Socjologiczno-antropologiczny szkic o szczęściu* (2017). Wykłada socjologię i antropologię kulturową na Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach. Zainteresowania naukowe obejmują: językoznawstwo, antropologię lingwistyczną, semiotykę kultury, etnografię Federacji Rosyjskiej i Ukrainy, socjologię mediów i kultury współczesnej.

poznaniu języka, kultury, obyczajów (vide: Podemski 2005:11). Po drugie zaś, dosłownie, podróż może być rozumiana jako fizyczne przemieszczanie się w określonym okresie czasu i przestrzeni terytorialnej, poprzez czasową dłuższą bądź krótszą zmianę miejsca pobytu, np. z miejsca A do miejsca B, tam i z powrotem, inaczej rzecz ujmując – realne bycie gdzieś indziej.

Rozumiejąc podróż jako drogę (vide: Adamowski, Smyk 2012) do jakiegoś odległego (lub bliskiego) miejsca, jako efekt bycia „gdzie indziej", „w innym miejscu", to do jej kategorii możemy zaliczyć rozmaite i odmienne praktyki kulturowe, a pośród nich: migracje, pielgrzymki, wyprawy handlowe czy wreszcie turystykę – rozumianą jako chęć przemieszczania się, czy fizycznego poznawania świata. Mając na uwadze fakt, że od zawsze istniały ludy, które się przemieszczały, to zapewne na przestrzeni dziejów większość ludzkości nie opuszczała miejsc swojego zamieszkania, plemienia, wspólnoty, domu, kraju czy kontynentu. Zdecydowany wzrost podróży i podróżowania nierozerwalnie wiąże się z rozwojem technologicznym, owocującym w coraz to szybsze i nowocześniejsze środki komunikacji, a co z tym związane – rosnącą łatwość, wygodę i powszechność transportu, w tym lotniczego. We współczesnych czasach, mówiąc kolokwialnie świat jest „na wyciągnięcie ręki". Podróżować można wszędzie. Czas podróży, dzięki coraz to tańszej awiacji, jest minimalizowany, a przewoźnicy konkurują o klienta, proponując coraz to ciekawsze, dostępniejsze czy wygodniejsze warunki podroży.

Na potrzeby niniejszego artykułu, którego celem jest prezentacja współczesnego socjolektu lotniczego, decyduję się na używanie terminu podróż (ang. *travel*) w rozumieniu Jamesa Clifforda, zakładającym rozumienie tego terminu jako określenia „różnych mniej lub bardziej dobrowolnych praktyk opuszczania «domu», aby udać się do jakiegoś «odmiennego» miejsca" (Clifford 1997:66). Przemieszczenie się jednostki z miejsca A do miejsca B może mieć zatem trzy główne cele: materialny, duchowy lub naukowy (Clifford 1997:66). Przyjęte rozumienie terminu, ze względu na podejmowaną tematykę koncentruje się głównie na podróżnikach systematycznie i dobrowolnie opuszczających swój dom (vide: Pearce 1982; Przecławski 1997), bywających „gdzieś indziej" w celach zarobkowych, które fraternizują się ze zwiedzaniem i poznawaniem nowych miejsc i kultur. Swoją uwagę koncentruję więc na osobach, które opuszczają regularnie, lecz krótkotrwale swoje stałe miejsce zamieszkania (dom/bazę[2]), a wykonują pracę stewardessy, stewarda. Dlatego

2 Baza w żargonie lotniczym oznacza port, w którym osoby zatrudnione na pokładach samolotów stacjonują (mieszkają), czyli stale przebywają, inaczej mówiąc jest to miejsce, z którego zwykle rozpoczynają i kończą swoje podróże, swoją pracę. Praca stewardessy, stewarda może być wykonywana w trzech możliwych wariantach zatrudnienia u przewoźników, którzy stacjonują/bazują w Polsce; zatrudnienie przewoźnika narodowego, zatrudnienie w liniach czarterowych, zatrudnienia w tzw. „tanich liniach" lotniczych – (ang.) *low cost airlines*.

też, dalsze rozważania, pomijają wszelkie warianty trwałej ruchliwości przestrzennej (vide: Tarkowska 1995, Wieczorkiewicz 1996) jak np. emigracja.

Podkreślmy w tym miejscu, że podróż, która zakłada czasowe opuszczenie domu sama w sobie nie inklinuje zwiedzania. Zwiedzanie (turystyka w ogólnym ujęciu) jest zjawiskiem odrębnym. Często jednak towarzyszy podróży, lecz nie jest jej warunkiem koniecznym.

W kontekście tematyki dotyczącej zagadnienia podróży, warto przywołać w tym miejscu wzory osobowe związane z podróżą. Otóż Zygmunt Bauman w swoich rozważaniach wyróżnia cztery takie wzory osobowe, charakterystyczne dla ery ponowoczesnej. Są nimi: spacerowicz, włóczęga, turysta i gracz (vide: Bauman 1993). Pierwsze trzy to właśnie typy podróżników. Spacerowicz, jako wzór kulturowy opiera się na byciu anonimowym w wielkim mieście i występował już w społeczeństwach nowoczesnych, rozpowszechnił się w ponowoczesności. Jak pisze Zygmunt Bauman „wzór kulturowy spacerowicza ukształtował się w społeczeństwie nowoczesnym – był wytworem tej opisanej precyzyjnie przez Georga Simmla anonimowości, jaką stworzyło gęsto zaludnione miasto, w którym współżyją na co dzień ludzie sobie obcy, nieznający się nawzajem i niemający ani nadziei, ani chęci na przezwyciężenie wzajemnej obcości. Ale też pod dachami paryskich Arkad, na Kurfürstendam czy przedwojennej Marszałkowskiej przechadzki były zajęciem dla wybranych – ludzi o dużej ilości wolnego czasu i dochodach, jakie życie w zwolnionym tempie, «życie od niechcenia», życie jako kolekcjonowanie wrażeń, czyniły możliwym. Nie był, i nie mógł być wówczas spacerowicz wzorem powszechnym (choć waga jego była niewspółmierna do częstotliwości: był wzorem kulturowym elity, a więc doświadczenie ukształtowane w toku jego praktykowania było tyglem, w jakim kształtowało się to, co określamy mianem kultury nowoczesnej, w znaczeniu kultury duchowej i artystycznej). Warunki ponowoczesne wyróżniają się natomiast upowszechnieniem wzoru spacerowicza. Z tym, że jak to z reguły bywa w podobnych przypadkach, wzór poddany upowszechnieniu przeobraża się w toku umasowienia i zmienia nie do poznania" (Bauman 1993:447). Drugim wzorem osobowym opisanym przez Baumana jest włóczęga. Jest to typ, który w swoich dążeniach wie od czego lub kogo ucieka, natomiast cel jego podróży jest płynny i nieostry. Jest to podróż-ucieczka, która sama w sobie jest celem, lecz bez określonego finału, końca, celu.

> „Co utrzymuje włóczęgę w ruchu? Pociąga go nadzieja niespełniona, popycha nadzieja rozwiana. Monotonia wędrówki jest nieplanowanym efektem namiętnej, nieprzerwanej pogoni za odmianą. Żaden z postojów nie spełnia oczekiwań, żaden równać się nie może żywym jeszcze obietnicom innych popasów, dotąd nie wypróbowanych. Trasa włóczęgi jest

cmentarzyskiem nadziei, pokrytym nagrobkami rozczarowań. Włóczęga wie zawsze dobrze, od czego ucieka. Wie nie całkiem i mgliście tylko, ku czemu zdąża. Jak piechur brnący przez pustynię, ma za jedyną drogę ślady stóp, jakie odcisnął w piasku. Do czasu, aż ich podmuch wiatru nie zatrze" (Bauman 1993: 451).

Turysta – trzeci typ, zawsze za sprawą „głodu emocji" opuszcza dom czasowo i zawsze do niego wraca. Podróż turysty nie jest wolna od konkretnego planu, celu i oczekiwań.

„Turysta opuszcza dom w poszukiwaniu wrażeń. Wrażenia, i opowieści o wrażeniach – oto jedyny łup, z jakim wraca, i jedyny, na jakim mu zależy. Od włóczęgi, którego pod wieloma względami przypomina, tym się różni, że podróżować nie musi. Nic go z domu nie wypędza, poza nieukojonym pragnieniem przygody. Co turysta czyni, czyni z własnej woli. Nie ma więc w turyście tej uległości wobec tubylczego świata, tej pokory wobec kapryśnych i niezgłębionych jego reguł, tej rezygnacji wobec pełnego zaskoczeń losu, jakie cechują, z konieczności a nie z wyboru, włóczęgę. Wybrawszy wędrówkę, może się turysta zdobyć na wyniosłość wobec świata, jaki zwiedza: jego to wola uczyniła ten świat światem, jaki się zwiedza, światem wartym zwiedzania – i świat ten musi spełnić oczekiwania turysty, musi się wysilić, aby godnym odwiedzin pozostać. Turysta płaci, turysta wymaga. Stawia warunki. Może w każdej chwili odwrócić się plecami, jeśli uzna, że warunki nie zostały spełnione, lub że spełnia się je opieszale czy niedbale. Włóczęga kłania się tuziemcom; turysta oczekuje tubylczych pokłonów" (Bauman 1993:452).

Omówione powyżej wzory są oczywiście kwestią wyboru, mogą istnieć rozłącznie, jak i – co charakterystyczne dla ponowoczesności – koegzystować, funkcjonować fragmentarycznie lub płynnie przechodzić w zależności od sytuacji i życiowych popędów.

„Iście ponowoczesne jest to właśnie, że między wzorami się nie wybiera, ani nie trzeba wybierać. Ci sami ludzie, w tym samym czasie, wiodą życie, które zawiera elementy każdego ze wzorów. Omówione wzory są o tyle ponowoczesne, o ile charakteryzują one nie odrębne typy ludzkie, lecz aspekty sposobu życia jednych i tych samych ludzi. Nie tylko współwystępują, lecz i przenikają się wzajemnie, stapiają" (Bauman 1993:457).

Przyjmijmy zatem, że ponowoczesny turysta stanowi kompilację elementów motywowanych własnymi popędami i świadomym wyborem,

stanowiącym swoiste tło samorealizacji podróżniczej jednostki. Co ciekawe poznawczo, między innymi na łamach *Official Newsletter of the RC50 of the International Sociological Association* (2002) możemy zaobserwować, że ponowoczesny „turysta" stał się symbolem życia i statusu społecznego, swoistą metaforą ery ponowoczesnej.

Turystyka ponowoczesna jest opracowana i ma swoje miejsce w badaniach naukowych. W mojej ocenie na uwagę zasługują tu prace: Chris Rojek, Johna Urry'ego *Transformations of Travel and Theory* (1997), Deana MacCannella *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej* (2002), Johna Urry'ego, *The Tourist Gaze* (2002) oraz Krzysztofa Podemskiego *Socjologia podróży* (2005).

Niestety zaś tematyka koncentrująca się na języku, wykorzystywanym w pracy stewardess i stewardów, czyli pracowników linii lotniczych, w których profesję nierozerwalnie wpisany jest aspekt podróży (*alea, mimircy*), nie jest wystarczająco dobrze opracowana. Oprócz kilku popularno-naukowych pozycji na polskim rynku tj. Tadeusz Zakrzewski *Stewardesa Justyna. Wspominki* (2009), Teresa Grzywocz *Etat w chmurach. Dziennik pokładowy stewardessy* (2014) i *Z chmur do Azji. Stewardessa w krajach Dalekiego Wschodu* (2016), Anna Sulińska *Wniebowzięte. O stewardessach w PRL-u* (2016), Patrick Smith *Pilot ci tego nie powie* (2019), zagadnienie to nie jest dokładnie opracowane i usystematyzowane. Dlatego też zdecydowałem się na podjęcie tego tematu, opierając się w swoich rozważaniach przede wszystkim na egzemplifikacjach językowych i semantyce. Koncentrując tym samym swoje rozważania na języku używanym przez personel na pokładach polskich, rosyjskich i ukraińskich samolotów – inaczej rzecz ujmując – na charakterystycznym żargonie środowiskowym, stosowanym w codziennej pracy personelu pokładowego.

Przesądy lotnicze

Podróż i podróżowanie, jak już wskazano, towarzyszą funkcjonowaniu jednostek od początku istnienia. Samo jednak podróżowanie, jak i przygotowanie do podróży – bogate jest w przesądy i zwyczaje mające za zadanie zaklinać rzeczywistość celem zwiększenia szans na udaną i szczęśliwą podróż. Z przesądów dowiadujemy się, że np. nie należy zaczynać podróży w piątek. Piątek, powszechnie konotuje pecha, szczególnie piątek 13-go uważany jest za feralny.

> „Wybierasz się w podróż? Ostrożnie wybieraj daty. Za pechowy uważa się przede wszystkim piątek. A od niego gorszy jest już tylko piątek 13-go. Według wierzeń możesz spodziewać się wtedy pecha i kłopotliwej podróży. Wszystko, co złe może się zdarzyć. Możesz za to śmiało wyruszyć w niedzielę, która uważana jest za szczęśliwy dzień rozpoczęcia wyprawy. W Kambodży natomiast za najgorszy dzień na rozpoczęcie podróży uważa

się wtorek, a za najlepszy, a może raczej za właściwy i szczęśliwy, czwartek" (Olejarz 2018).[3]

Trzynastka uznawana jest w niektórych krajach i kulturach za liczbę, która przynosi pecha, w innych – jest cyfrą szczęśliwą. Na łamach strony, poświęconej zagadnieniom dotyczącym awiacji czytamy, że:

„Niesamowite jest to, jaką siłę ma wiara w pechową trzynastkę! Wyobraź sobie (ciekawe czy miałeś okazję to zauważyć), że niektóre linie lotnicze zrezygnowały z trzynastego rzędu na pokładach swoich samolotów. A to wszystko dla spokojnego rejsu. Amerykanie dodatkowo, wchodząc do samolotu poklepują go na szczęście. A może trafiłeś kiedyś do hotelu, w którym nie było trzynastego piętra ani pokoju? Tak też bywa. Hotele przez wzgląd właśnie na wrażliwych ludzi, ich zdrowie i spokojny pobyt postanowiły taki zabieg zastosować. Chociaż niemal na całym świecie ludzie barykadują się w domach w piątek 13-ego, to we Włoszech (gdzie 13tka jest szczęśliwą liczbą) lepiej nie wystawiać nogi za próg w piątek 13-ego. Nawet wynajmując samochód trzeba brać pod uwagę tę trzynastkę, ponieważ jeśli cyfry na tablicy rejestracyjnej po dodaniu będą wskazywały tę właśnie liczbę, to nie pozostaje Ci nic innego, jak zmienić auto. W Azji natomiast pechowy numer to czwarty. Kojarzy się ze śmiercią. Jeśli wejdziesz na pokład Air China, nie zdziw się, jeśli nie będzie czwartego rzędu. Wiele linii lotniczych nie używa np. 666 lub 911 do numerów lotów z powodu negatywnych konotacji związanych z tymi liczbami. Wiele linii lotniczych wycofuje również numery lotów, które skończyły się katastrofą, aby złagodzić obawy przed przesądnymi pasażerami, a także jako znak szacunku dla tych, którzy stracili życie. Po katastrofie lotniczej 261 w 2000 r. Alaska Airlines wycofała ten konkretny numer lotu. Również wszystkie numery lotów utracone 11 września zostały wycofane przez większość głównych linii lotniczych" (Olejarz 2018)[4].

Do przesądów związanych z podróżowaniem możemy jeszcze dołączyć wykonywanie konkretnych procedur przed rozpoczęciem podróży. I tak na przykład, katolicy wykonują znak krzyża, powierzając tym samym Bogu prośbę o udaną i spokojną podróż. Niektórzy „odprowadzają" swój bagaż wzrokiem, dopóki nie zniknie na taśmie lotniskowej. Uważają, że nie należy zrywać naklejek z oznaczeniami bagażu samodzielnie, trzeba poprosić o to

3 https://www.tanie-loty.com.pl/blogi/16912-usiadz -przed-podroza-czyli-najciekawsze przesady-podroznicze.html, [dostęp: 17.08.2019].

4 https://www.tanie-loty.com.pl/blogi/16912-usiadz -przed-podroza-czyli-najciekawsze przesady-podroznicze.html, [dostęp: 17.08.2019].

kogoś innego. W Serbii dobrym omenem, zapewniającym szczęśliwą podróż jest rozlanie wody. W Rosji i na Ukrainie przed rozpoczęciem podróży należy usiąść i wypić herbatę. Rosjanie wierzą również, że należy usiąść na walizce przed podróżą tak, aby nogi nie dotykały podłogi. Serbowie do bagażu pakują czosnek, który ma zapewnić brak kłopotów w podróży. Niektórzy z kolei wierzą, że swędzące stopy są oznaką zbliżającej się podróży. Innym przesądem jest to, że po rozpoczęciu podróży nie należy oglądać się za siebie lub też w kierunku domu.

> „Kiedy wyruszysz w podróż patrz przed siebie. Pecha przyniesie Ci, gdy obejrzysz się w stronę domu. Oczywiście na pewno wiesz też, że najlepiej o niczym nie zapomnieć, bo wrócić do domu po coś, to największy pech. Niektórzy wierzą, że trzeba wtedy usiąść i policzyć do 10, co stanowi odczarowanie pecha. Pamiętaj więc, żeby najlepiej zrobić sobie szczegółową listę potrzebnych rzeczy przed podróżą. Inny przesąd mówi, że jeśli ruszając w podróż spotkasz kogoś z pełnymi torbami lub koszami, ten dzień będzie dla Ciebie szczęśliwy. A gdy ktoś z domu wybiera się w długą podróż, tego dnia nikt nie powinien niczego oddawać z domu, ponieważ podróżnik będzie nieszczęśliwy. Szczęście, bezpieczną podróż i powrót podobno przynosi również trzykrotne zapukanie do drzwi, gdy ktoś rozpoczyna właśnie podróż" (Olejarz 2018).[5]

Podróż samolotem nie jest również wolna od przesądów i wierzeń. Dla przykładu – według przesądów na pokładzie samolotu nie wolno niczego szyć, zszywać, np. przyszywać guzików, gdyż to przynosi pecha. Poklepanie statku powietrznego przez kapitana ma przynieść szczęście i zapewnić szczęśliwy i udany lot, podobnie podrapanie kadłuba ma zapewnić bezpieczny lot. Z kolei wykonanie przed lotem *selfie* przez pilota na tle samolotu zwiastuje pecha. Pilot samolotu nie powinien także wskazywać palcem nieba, bowiem zwiastuje to złą pogodę. Znaczenie magiczne ma też pierwszy pasażer wchodzący na pokład samolotu. Mężczyzna zwiastuje szczęśliwy lot; kobieta – lot niespokojny. Spotkanie na trasie przelotu innego statku powietrznego, lecącego z naprzeciwka przynosi pecha. Natomiast jeżeli spotkamy samolot lecący w tym samym kierunku, będziemy mieć szczęście (vide: zabobony.blogspot.com/2013/09/przesady-pilotow.html, dostęp: 16.08.2019).

5 https://www.tanie-loty.com.pl/blogi/16912-usiadz -przed-podroza-czyli-najciekawsze przesady-podroznicze.html, [dostęp: 17.08.2019].

Personel pokładowy

Stewardessa, steward (ros., ukr. стюардесса, стюард, стюры) to określenie konwojenta pokładu (ros. бортпроводник, ukr. бортпровідник, бортпровідниця), czyli osób które pracują na pokładzie samolotu i statku. Określenie to funkcjonuje również na Ukrainie i w Federacji Rosyjskiej (ros. бортпроводник, стюардесса) dla określenia osób pracujących w pociągach. Słowo stewardessa to zbitka wyrazowa. Słowo to powstało z połączenia dwóch słów, a mianowicie steward + hostessa = stewardessa. Zawód ten, a wraz z nim określenie osoby go wykonującej powstało w połowie ubiegłego stulecia. Warto w tym miejscu podkreślić, że w 1998 roku za sprawą Organizacji Międzynarodowego Lotnictwa Cywilnego (ang.) *International Civil Aviation Organization* ICAO, (ros.) *Международная организация гражданской авиации ИКАО*, która zrzesza 193 państwa i zajmuje się regulacją przepisów bezpieczeństwa transportu lotniczego wydała rekomendację dotyczącą określania nazwy zawodu określanego dotąd jako steward(essa). Otóż określenia stosowane dotąd stewared(essa), a także (ang.) air hosts/hostesses, (ang.) cabin attendants, (ang.) flight attendant (tj. asystent lotu, (ros.) летный помощник) zamieniono na (ang.) cabin crew (tj. załoga salonu samolotu, (ros.) экипаж салона лайнера). Zabieg ten miał na celu zwiększenie roli i statusu społecznego osób pracujących na tym stanowisku i jest określeniem oficjalnym (vide: https://ria.ru/20081207/156681051.html,dostęp: 04.06.2019).

Nowe nazewnictwo zawodu zaczęło oficjalnie obowiązywać na całym świecie. Poprzez osoby wykonujące zawód *flight attendant* w niniejszym tekście, rozumiem zawodowe mikrogrupy, „które są z jednej strony zdecydowanie różne od siebie nawzajem, z drugiej zaś – tworzą niezróżnicowaną i nieco splątaną całość" (Maffesoli 2018:154). Należy podkreślić, że pomimo nowej terminologii dla określenia tego zawodu, słowo steward(essa) na stałe zakorzeniło się w języku polskim, rosyjskim i ukraińskim, i jest powszechnie stosowane wśród pasażerów. Możemy zatem stwierdzić, że wyrażenia *flight attendant* używa się w żargonie lotniczym i oficjalnym języku obowiązującym w awiacji, natomiast steward(essa) używane jest przez osoby nie związane z branżą lotniczą. W niniejszym tekście decyduję się na używanie właśnie tego powszechnego określenia, zakotwiczonego i funkcjonującego w świadomości jednostek w Europie Środkowo-Wschodniej, czyli: steward(essa).

Prekursorką personelu pokładowego, pierwszą polską stewardessą była Zofia Glińska (1905-2005) z domu Ćwikiel (vide: Sulińska 2016:26). Od 1945 była związana w pracy zawodowej z polskim przewoźnikiem lotniczym[6].

6 Odpowiadała ona również za rekrutację personelu pokładowego. Pierwsze polskie etatowe stewardessy wybrane na podstawie procedur stworzonych przez Glińską to: Ludmiła

Dodajmy, że pierwszą osobą na świecie, zatrudnioną w charakterze stewarda w rejsach komercyjnych był Jack Sanderson, który odbył pierwszy lot 2 kwietnia 1922 roku z Wielkiej Brytanii do Francji. Pierwszą na świecie kobietą zatrudnioną na tym stanowisku była Ellen Church, która zaczęła pracę od trasy Oakland – Cheyenne (pierwszy lot 15.05.1930). Za początek polskiej awiacji komercyjnej możemy przyjąć rok 1928 (vide: Sulińska 2016:15).

W roku 1964 magazyn *Skrzydlata Polska* opublikował opracowany na bazie pracy stewardess uniwersalną bazę garderoby, *outfit*, który należy zabrać ze sobą w podróż, uwzględniając przy tym cel podróży i warunki pogodowe. Zestaw, mieszczący się w jednej walizce miał ważyć 15 kg wraz z nią i zawierać:

Tabela 1. Garderoba stewardessy

ILOŚĆ	GARDEROBA	WAGA
1	płaszcz nieprzemakalny z impregnowanego jedwabiu, ortalionu albo masy plastycznej z kapturem lub czapeczką tego samego materiału	0,50 kg
1	kostium angielski z dżerseju lub elany, ciemny	0,90 kg
1	suknię wełnianą	0,30 kg
2	spódniczki (jedną zwykłą, jedną plisowaną)	1,80 kg
2	swetry (jeden z rękawami, drugi bez)	0,90 kg
2	bluzki nylonowe	0,45 kg
1	czarną sukienkę wieczorową	0,45 kg
2	nylonowe koszule nocne	0,45 kg
2	biustonosze	0,40 kg
3	pary majteczek	0,45 kg
2	kombinacje	0,40 kg
2	pasy do podwiązek	0,45 kg
6	par pończoch	0,45 kg
1	kostium kąpielowy z nylonu	0,90 kg
1	para pantofli nocnych	0,20 kg
4	jedwabne chusteczki	0,20 kg
2	pary pantofli, na płaskim i niskim obcasie	1,80 kg
1	para pantofli wieczorowych	0,45 kg
1	para pantofli balowych	0,40 kg

Źródło: Skrzydlata Polska, 8 marca 1964 rok, nr 10. Opracowanie własne.

Wygląd personelu pokładowego ma kluczowe znaczenie i nie pozostaje obojętny wobec całego wizerunku linii lotniczej. Choć nie jest on standaryzowany globalnie, to każda linia lotnicza posiada indywidualnie wypracowane

Gajewska, Maria Lubkiewicz, Irena Petrykowska, Krystyna Sipowska, Monika Sokolińska, Aldona Skirgiełło. Pierwszy rejs samolotu kursowego obsługiwany przez stewardessy odbył się 27 sierpnia 1945 roku z Warszawy do Paryża.

wzory wizerunkowe, w tym dotyczące strojów stewardess i stewardów oraz zasady dyscypliny mundurowej.

> „Tutaj wszystkie elementy są ważne, jak nosić kapelusz, kiedy można go zdjąć, jak czesać włosy, jak dobierać makijaż i kolor paznokci…. Wszystko z góry narzucone. Nie ma miejsca na improwizację, za błąd w sztuce grozi raport (…). Mężczyźni mają lepiej, muszą jedynie zadbać o schludność, mieć krótko ścięte włosy, opiłowane paznokcie i … są gotowi do lotu. No może powinni jeszcze nosić jednakowe skarpetki" (Grzywocz 2014:15).

Dyscyplina mundurowa, moda obowiązująca w liniach lotniczych nie ogranicza się jedynie do pracy na pokładzie samolotu. Wygląd zewnętrzny i styl zachowania człowieka wykonującego zawód stewarda(essy) pretenduje do miana zasady uniwersalnej, w tym w drodze do i z pracy oraz na terytorium lotniska. Praca stewardów(ess) jest pracą typu *emotional work* zakotwiczoną w relacjach, interakcjach społecznych, w których istotne jest powstrzymywanie negatywnych emocji, a celem nadrzędnym jest uśmiechanie się (*boarding smile*). Arlie Hochschild Russell podkreśla, że personel pokładowy niemal nieustannie się uśmiecha, ma wręcz *uśmiech przyklejony do twarzy* (Hochschild 2009:5). Renè König z kolei zauważa, że moda może nie tylko obejmować wszelakie aspekty życia, ale również konkretne style postępowania „mniej lub bardziej sformalizowanego, zewnętrznie jednolitego sposobu postępowania" (König 1979:66). Tak więc praca na tym stanowisku wymaga promowania własnej osoby, swojego zawodu, swojej linii lotniczej w odpowiedni sposób, ściśle monitorowany, narzucany i kontrolowany przez pracodawcę. Tego typu aktywności pracowników możemy zaobserwować między innymi w dedykowanych programach telewizyjnych *No to lecę!* (Travel Channel), *Jak zostać pilotem* (Travel Channel), *Megalotnisko w Dubaju* (National Geographic Channel), *Top Wings* (TVN Turbo), *Operacja LOT* (Discovery Channel Polska), *Katastrofa w przestworzach* (National Geographic Channel), *Lotnisko* (Discovery Channel Polska) *Pan Am – serial o stewardessach* (Canal+).

Zawód stewareda(essy) może wydawać się fascynujący i oferujący *możliwości zwiedzania świata, kontaktów z ciekawymi ludźmi, sporych zarobków* (…) (Zakrzewski 2009: 11). Stąd też stał się również obiektem zainteresowań twórców kina. Tematyce związanej z pracą personelu pokładowego (*cabin crew*) zostały poświęcone między innymi filmy: *Boeing, Boeing* (1965) reż. John Rich (ros. *Боинг-Боинг*, (oryg.) *Boeing* (707) *Boeing* (707), *Абитуриентка* (1970) reż. Алексеем Мишуриным, *Экипаж* (1979) reż. Николай Игоревич Лебедев, *Jackie Brown* (1997) reż. Quentin Tarantino (ros. *Джеки Браун*, ukr. *Джекі Браун*), *Небо. Самолет. Девушка* (2002) reż. Веры Сторожевой, *Przypadek Stewardesy* (2002) reż. Tak-Sam Leong (oryg. *Fai seung hung*

che), *Wszystkie stewardessy idą do nieba* (2002), reż. Daniel Burman (ukr. *Усі стюардеси потрапляють на небеса*, oryg. *Todas las azafatas van al cielo*), *Szkoła stewardess* (2003) reż. Bruno Barreto (ros. *Вид сверху лучше*, oryg. *View from the Top*), *Podrywacze* (2005) reż. Priyadarshan (oryg. *Garam Masala*), *Przelotni kochankowie* (2013), reż. Pedro Almodovar (ukr. *Я дуже збуджений*, ros. *Я очень возбужден*, oryg. *Los amantes pasaj eros*).

Stanowisko pracy stewarda(essy) nazywane również jako *Cabin Crew* (skr. CC), ma określony podział i układ hierarchiczny, w którym to zawarta jest możliwa do osiągnięcia ścieżka kariery dla osób pracujących na pokładzie samolotu. Nie pozostaje obojętna na nazwy oficjalne i żargonowe zajmowanych stanowisk. Ścieżka ta zależy od polityki i procedur konkretnego przewoźnika, a także od regulaminu linii lotniczej, obowiązujących w nim procedur i floty. Przykładowa droga awansu, przedstawiona została w poniższej tabeli 2.

Tabela 2. Hierarchia CC

SZEF PERSONELU POKŁADOWEGO/INSTRUKTOR		
STEWARDESSA/STEWARD – CABIN CREW		
(pot.) JEDYNKA//CC#1 – szefowa/szef całego pokładu (kabiny pasażerskiej). (pot.) DWÓJKA//CC#2, TRÓJKA//CC#3 (w zależności od wielkości samolotu) – tzw. szef/szefowa odpowiadająca za obsługę pasażerów dalszej/dalszych części samolotu (np. w samolotach typu w Boeing 737).	SZEF, СБ – starsza stewardesa, szefowa pokładu lub też instruktorka, (ros.) старший бортпроводник (skr. СБ).	(ang.) GALLEY MANAGER, (ros.) ГЕЛИК – stewardessa/steward odpowiedzialny za „kuchnię" na pokładzie samolotu, *Galley Manager* od angielskiego słowa galley oznaczającego kuchnię na pokładzie, (ros.) гелик – бортпроводник, работающий и отвечающий за кухню.

Źródło: opracowanie własne.

Steward(essa) (CC) zajmuje się zadaniami związanymi z obsługą kabiny pasażerskiej. Przyjmijmy zatem, że na rękawach munduru takiej osoby nie występują paski ani dodatkowe oznaczenia statusu. Dla przykładu w arabskich (bliskowschodnich) liniach lotniczych droga awansu zawodowego odbywa się trzyetapowo: junior – steward(essa), czyli osoba początkująca w zawodzie; steward(essa) mająca już doświadczenie zawodowe – obsługująca klasę biznes; steward(essa) pracująca w klasie pierwszej – najwyższy stopień w hierarchii. Podstawowy stopień w układzie hierarchicznym jest oznaczany w różny sposób, a więc charakterystyczny dla konkretnych linii lotniczych, a więc różniący się w zależności od przyjętych przez przewoźnika lotniczego założeń. Kolejny stopnień możliwy do osiągnięcia np. poprzez awans, dodatkowe szkolenie, wysługę lat pracy to starszy/a steward(essa), szef pokładu, instruktor (bywa oznaczany poprzez np. jeden, dwa lub trzy paski na rękawach munduru[7]). Szef/szefowa pokładu odpowiada za całą kabinę

7 Dla porównania możemy tu wskazać, że w tym układzie hierarchicznym oznaczanym za pomocą pasków na rękawach munduru, szef pokładu samolotu wąskokadłubowego posiada

pasażerską i pracę innych członków załogi kabinowej. Jest to tzw. potocznie „jedynka". „Dwójką" lub „trójką" w zależności od rodzaju i wielkości samolotu określa się osoby, które odpowiadają za obsługę dalszych/innych części kabiny samolotu (wydzielonych klas podróży na pokładzie). „Jedynka" jest odpowiedzialna za pracę „dwójki" i „trójki". W samolotach wielkogabarytowych spotkać możemy również także stanowisko pracy, określane w żargonie „pozycją" takie jak (ang.) *Galley manager*, oznaczające osobę odpowiedzialną za pracę w pokładowej kuchni.

Ciekawym poznawczo elementem jest fakt, na bazie języka obowiązującego w awiacji na całym świecie, czyli języka angielskiego, określanego mianem języka „komunikacji szerokiego zasięgu" (Ahearn 2013:125), że powstała grupa słów i wyrażeń środowiskowych, które funkcjonują w globalnym żargonie lotniczym. Tworzą one niejednokrotnie szeregi leksykalne wykorzystywane dla określenia osób pracujących na pokładzie samolotu, w tym stewardów(ess).

> „Formuły słowne (…) stanowią wąskie, ale bardzo istotne pasmo komunikacji wewnątrzgrupowej, stanowią – charakteryzujący sytuację – werbalny plan tej komunikacji. Stanowią one słowne impulsy stertujące zachowaniem grupy, strukturalizujące i dyscyplinujące reakcje jej członków" (Sulima 2000:97).

Częścią procedury obowiązującej załogę samolotu przed wylotem jest tzw. *Briefing* (ang.). Jest to część procedury przedstartowej, w której szef pokładu lub instruktor sprawdza przygotowanie załogi do rejsu (np. ilość pasażerów, rodzaj posiłków, które będą serwowane na danej destynacji, znajomość procedur bezpieczeństwa i przeciwpożarowych, pierwszą pomoc, rozłożenie i rodzaj sprzętu awaryjnego, procedur lądowania awaryjnego itd.).

Wspomniane wyżej określenie wywodzące się z języka angielskiego *cabin crew* oznacza załogę samolotu. Zatem członek załogi pokładowej pracujący z „pierwszej" (kabina pilotów) lub „drugiej" strony drzwi (salon samolotu) kokpitu określany jest jako CC. Z „pierwszej" strony drzwi samolotu pracuje kapitan, (ang.) PIC/OPT, (ros.) КВС – pilot będący dowódcą statku powietrznego. Jest to osoba odpowiedzialna za działania wykonywane przez członków załogi na pokładzie samolotu oraz za bezpieczeństwo pasażerów, (ang.) *pilot in command* (PIC) lub *captain*, (ros.) *капитан воздушного судна* (КВС). Kapitan statku powietrznego posiada cztery paski na pagonach oraz rękawach munduru. Razem z kapitanem w tej stronie kokpitu samolotu pracuje również pierwszy oficer, czyli drugi, w domyśle po kapitanie pilot samolotu.

---

jeden pasek na rękawie, szef całego samolotu szerokokadłubowego posiada dwa paski, instruktor – trzy. Kapitan samolotu – cztery paski.

Załoga lotnicza, kapitan i drugi pilot, w żargonie określani są jako „chłopy", określenie to stosowane jest nawet w stosunku do kobiet. Z kolei określenie „dziewczyny" używane jest zarówno do mężczyzn i kobiet, czyli załogi pokładowej zajmującej się obsługą pasażerów. Stewa[8] to określenie stewardessy, a *coach roach* – typowo amerykańskie określenie (AE[9]) stewardessy/stewarda pracujących w klasie ekonomicznej.

Nazwy Lotnisk

Należy zwrócić uwagę również na funkcjonujące w żargonie lotniczym pieszczotliwe, żartobliwe nazwy portów lotniczych. Nazwa międzynarodowego portu lotniczego Domodiedowo (ros.) Домодедово-Аэропорт Домодедово, (ang.) Domodedovo International Airport, kod IATA: DME, kod ICAO: UUDD położonego w mieście Domodiedowo, w obwodzie moskiewskim, w Federacji Rosyjskiej, w języku rosyjskim posiada szereg określeń żargonowych takich jak: Бабодедово (pol. „Babojadowo"), Дармоедово (pol. „Pasożytowo"), Гомодедово (pol. „Homodziadowo"), Домик („Domek"), Дедушка („Dziadek"). Podobnie inne lotniska np.: Port lotniczy Moskwa-Wnukowo (ros.) Аэропорт Внуково, (ang.) Vnukovo Airport, Внуково – Внучка (pol. „Wnuczka"); Port lotniczy Moskwa-Bykowo, (ros.) Быково – (zd. ros. „Bykowo") Коровкино (pol. „Krówkino"); Port lotniczy Moskwa-Szeremietiewo (ros.) Аэропорт Шереметьево, (ang.) Sheremetyevo International Airport, (ros.) Шереметьево – (zd. ros.) Шарик (pol. „Kuleczka"), Шаромойкино (pol. „Szarmojkino"), Шаромыга (pol. „Szarochwast"), „Шаромыжкино (pol. „Szaromyszkino"), „Шире,МатьЕго" (pol. „Szerzej jego mać"), Шерёма (pol. „Szerma"); Port lotniczy Mineralne Wody, Kraj Stawropolski, w Rosji, (ros.) Минеральные Воды – (zd. ros.) Менструальные Воды (Pol. „Menstruacyjne wody"); Port lotniczy międzynarodowy Tbilisi w Gruzji, (ros.) Тбилиси – (zd. ros.) Сифилиси (pol. „Syfilisi"); Port lotniczy Londyn-Heathrow (ang.) London Heathrow Airport, w Londynie, (ros.) Хитроу – (zd. ros.) Хитровка (pol. „Sprytniówka"). Samo zaś latanie po swoim kraju określane jest jako „latanie po meblach", czyli zgodnie z ułożeniem terytorialnym miast, rzek czy gór występujących w ojczystym kraju pilotów.

Określenia związane z wykonywaniem pracy personelu pokładowego

Spośród określeń anglojęzycznych funkcjonujących w żargonie personelu

8 Lub też *landing lips* – (pol.) „lądujące usta" typowo żeńskie określenie żargonowe, które oznacza, że stewardessa przed lądowaniem powinna poprawić swój makijaż.

9 *American English*.

pokładowego możemy wyliczyć kilka, w moim przekonaniu najbardziej popularnych, związanych z wykonywaniem pracy na pokładzie samolotu. Otóż, dla określenia przesiadki z noclegiem, która służy obowiązkowej przerwie w czasie bardzo długiej podróży, określanej jako pobyt (być „na pobycie") służy określenie *stopover* – (z ang. przerwa w podróży). Layover[10] (ang.) oznacza postój, czyli nocleg przed lotem powrotnym. Wyrażenie „slam-clicker" pochodzi od frazy w języku angielskim *slam the door*, *click the lock*, (ros.) *хлопнуть дверь*, *закрыть замок* – (pol.) dosłownie „trzaśnij drzwiami", używane jest dla określenia osoby, która pobyt pomiędzy rejsami spędza wyłącznie w hotelu, w którym ma zapewniony nocleg, nie opuszcza go w wolnym czasie np. w celu zwiedzania. „cmc/cabin crew attestation" jest to skrót z j. ang. od *Crew Member Certificate*, oznacza certyfikat członka załogi, czyli dokument upoważniający do pracy na pokładzie samolotu. Wyrażenie skrótowe *demo* oznacza zestaw informacyjno-instruktażowy podawany pasażerom zazwyczaj w dwóch językach przed startem samolotu. Obejmuje on komunikat dźwiękowy i ekspozycję, prezentację personelu pokładowego pokazującą sposób zapinania pasów, zakładania masek tlenowych, kamizelek ratunkowych i usytuowanie wyjść awaryjnych w samolocie. Zwyczajowo *demo* prezentowane jest przed startem, zwyczajowo czytane przez „jedynkę" (CC#1) lub odtwarzane automatycznie. „Concourse shoes"/ (pol.) „pokładówki" – *concourse* (ang.) – hala dworcowa, *shoes* (ang.) – obuwie, wyrażenie to oznacza rodzaj obuwia noszony przez stewardessy. Otóż żeński personel pokładowy na lotnisku nosi zazwyczaj buty na wysokim obcasie, natomiast podczas lotu zamienia je na wygodniejsze obuwie na płaskiej podeszwie „nazywane pokładówkami". Wyrażenie *jump seat* – (ang.) oznacza rozkładany fotel dla stewardess(dów) wykorzystywane podczas startu i lądowania samolotu oraz podczas turbulencji. Ze względów bezpieczeństwa fotele te znajdują się one zazwyczaj przy drzwiach samolotu. Najczęściej są to miejsca zwrócone tyłem do kierunku lotu. Jednym z rodzajów tego typu foteli jest *sharon stone jump seat*, czyli fotel zwrócony przodem do pasażerów. Określenie powszechnie stosowane jest wśród rosyjskich i ukraińskich stewardess. *Deadhead* – (ang.) (pol.) bezpłatny widz, wyrażenie oznacza personel pokładowy znajdujący się na pokładzie samolotu, jednak niewykonujący pracy, a więc personel w charakterze pasażera. Sytuacja ta ma zwyczajowo miejsce, kiedy linie lotnicze muszą przetransportować personel do innej bazy. Syndrom zmęczenia spowodowany nagłą zmianą strefy czasowej, szczególnie w lotach wzdłuż równoleżników określany jest jako *jet lag* – (ang.). Może objawiać się zaburzeniami snu, brakiem koncentracji, zmęczeniem, zaburzeniami apetytu, dolegliwościami żołądkowo-jelitowymi czy bolami głowy. *Crotch watch* lub

10 *Sit time* – (ang.) dosłownie czas oczekiwania pomiędzy rejsami, oczekiwanie na kolejny lot.

groin scan – (ang.) skanowanie, jest to element procedury w zakresie kontroli bezpieczeństwa, której celem jest sprawdzenie czy pasażerowie mają zapięte pasy. Wyrażenie żargonowe pięciopak oznacza wykonanie pięciu rejsów dziennie (pięciu odcinków lotu). Fraza powszechnie używana w awiacji Rosji i Ukrainy *zrobić siemiona* (ros.) *сделать семена* – oznacza wylatanie siedem godzin dziennie (siedem w j. ros. to *семь* „[7]siem+on"=Siemion/Симеон). Jest to fraza typowo rosyjska, podobnie jak *zrobić wasyla* (ros.) *сделать василия*, czyli wylatać osiem godzin dziennie (osiem w j. ros. *восемь*, „[8] wos+o+ilij/Василий, gdzie występuje alternacja fonetyczna o/a).

Dla określenia pasażerów stosuje się następujące określenia. UMka – (ang.) *unattended minor*, (ros.) *умка* (*несопровождаемый ребенок*) – określenie dziecka podróżującego samodzielnie (samotnie), które znajduje się pod opieką personelu pokładowego, zwykle w wieku 5-12 lat. *Maas* – (ang.) *meet and assist* – określenie osoby wymagającej szczególnej uwagi podczas lotu, która nie wymaga stałej opieki załogi (np. młodzież, osoby starsze). Nie należy mylić z Umką. *Pax* (ang.), *paxy*, *papsy*, *пакс* (ros.) lub też *турики, турья* – określenie pochodzi od międzynarowoego skrótu oznaczającego pasażera. Słowo z języka angielskiego *passenger* (pasażer) zostało początkowo w żargonie lotniczym skrócone do *pass*, a następnie przybrało współcześnie stosowaną formę skrótową *pax*. *Турики*, *турья* to zdrobnienie od rosyjskiego słowa turyści туристы. Tak więc pasażerowie samolotu w żargonie określani są jako paxy/papsy. Wyrażenie to nie jest nacechowane negatywnie. *Pax* (łac. *pāx* – pokój, spokój) – w mitologii rzymskiej jest to żeńskie bóstwo pokoju, córka Jowisza i Iustitii, w mitologii greckiej zaś jej odpowiednikiem jest Ejrene (gr. Εἰρήνη Eirēnē) Zeusa i Temidy. *Platformersi* – określenie pasażerów których celem destylacji jest dotarcie na platformę wiertniczną, na której pracują dot. np. lotów do Norwegii. *Trufle, трюфеля* (ros.) – określenie pasażerów z klasy biznes, spowinowacone z truflami dlatego, że zdarzają się rzadziej niż pasażerowie ekonomiczni. *Ekonomiści*, экономисты (ros.) – pasażerowie klasy ekonomicznej. Steerage[11] – (ang.) sterowanie, określenie stosowane do części samolotu, w której ceny miejsc (biletów) są najtańsze, promocyjne. Jest to inaczej mówiąc część strefy klasy ekonomicznej (ros.) *эконом класс*. Praca personelu pokładowego w tej strefie określana jest w żargonie jako „praca na wsi" (ros.) „*работа в деревне*" (ang.) *village* lub jako klasa autobusowa. PM – skrót (ros.) *ребёнок маленький* – małe dziecko, (ang.) *babe*, pasażer do 2 r. ż. РБ – skrót (ros.) *ребёнок большой* – duże dziecko, (ang.) *child Screamer* – (ang.) krzykacz, (ros.) *недовольный пассажир*, niezadowolony pasażer. *Business class* – (ros.) бизнес-класс, klasa biznes, klasa podróży o najwyższym standardzie powiązanym z rozmaitymi przywilejami

11 Wyrażenie stosowane głównie w Rosji i na Ukrainie.

dla pasażerów, np. szybka odprawa, zwiększony limit bagażowy, korzystanie z salonów VIP. FFP – (ang.) *frequent-flyer program* (FFP), (ros.) *программа для часто летающих пассажиров*, określenie osoby często podróżującej samolotem, uczestnika programów lojalnościowych proponowanych przez linię lotniczą, korzystającej z przywilejów, bonusów programu lojalnościowego. *No-show* – (ang.) zwrot stosowany do pasażera, który nie pojawił się na czas odlotu przy bramce odprawy/wejścia na pokład, nie pojawił się na rejsie. Wyrażenie *connecting flight* (ang.) oznacza podróż z przesiadką (ros.) *стыковочный рейс*.

Określenia stosowane podczas wykonywania serwisu pokładowego to m. in.: *hot towels* (ang.) – żargonowe określenie lnianego („gorącego") ręcznika oraz *laleczka*, *dolly* (ang.), *куколка* (ros.) – chusteczka podawana pasażerom klasy biznesowej w celu wytarcia dłoni, lub w którą zawinięte są sztućce. Stąd też fraza „czy myjemy już pasażerów" oznacza właśnie zapytanie czy będą rozdawane ręczniki „*hot towels*". Zestaw jednorazowych sztućców dołączanych do serwowanych posiłków na pokładzie zawierający również sól (solniczkę), pieprz (pieprzniczkę) oraz chusteczkę to *trójka*, *sztućce*, *тройка* (ros.). Określenie pochodzi od ilości sztućców wchodzących w skład zestawu (widelec, nóż, łyżka). Tak więc w żargonie „*podaj mi trójkę*" (ros.) «*дай тройку*» oznacza prośbę o podanie zestawu sztućców wraz z przyprawami. *Kaserola* (fran.), *касалетка* (ros.) *cassolette* (ang.) *cassone*, opakowanie (naczynia), które można podgrzewać na gorące potrawy. *Trolly, тролли* – wózek z jedzeniem i napojami wykorzystywany do serwisu pokładowego lub stewardessa z wózkiem (*trolly dolly/тролли долли*). Zestaw napojów, przekąsek, które szefowa/szef pokładu zanosi pilotom po starcie określany jest jako *szuflada dla pilotów* – „*Porcja kapitańska*" (posiłek). Zgodnie z instrukcją operacyjną, kapitanowi przysługuje posiłek inny od reszty załogi, co podyktowane jest bezpieczeństwem. Chodzi o to, żeby kapitan nie jadł tego samego co pierwszy oficer. W przypadku zatrucia jednego z pilotów – drugi z nich będzie mógł przejąć prowadzenie samolotu. Fotel kapitana samolotu określa się jako *lewa filiżanka*, (ros.) *левая чашка* (ukr.) *ліва чашка*, natomiast fotel pierwszego oficera *prawa filiżanka*, (ros.) правая чашка (ukr.) *права чашка*. Kuweta to torba na niepotrzebne rzeczy, np. pozostałości po serwisie pokładowym, posiłkach itp. *łelkamy*, *welcome drinks* (ang.) – napoje powitalne serwowane np. pasażerom business class. Pojemnik, w którym w zależności od potrzeb trzymane są rzeczy nie mieszczące się w wózkach (*trolly*), napoje, dzbanki, wina, dodatkowe porcje itp. to *Lermer* – (od nazwy producenta). Wykonany z aluminium, mieszczący zazwyczaj dwie szuflady. Nazwa pochodzi od producenta, który zamieszczał swoje logo na tych wyrobach. Lotem „na pusto" określa się podróż bez pasażerów. Tego typu lot wykonywany jest zazwyczaj np. przy przelokowywaniu samolotu na inne lotnisko, inna bazę (przebazowanie).

Wyrażenie *przylecieć na rękach, прилететь на на руках* (ros.) oznacza pilotowanie samolotu bez autopilota (ręcznie).

Na uwagę zasługuje również nazewnictwo wykorzystywane przez system komunikacji pokładowej.

Tabela 3. System komunikacji pokładowej

SYSTEM KOMUNIKACJI			
INTERFON, PA, POKŁADOWY SYSTEM KOMUNIKACJI, ИНТЕРФОН – system komunikacji wewnętrznej, umożliwiający łączność różnymi kanałami, pomiędzy pilotami, pozostałym personelem pokładowym, pasażerami. PA – (ang.) passanger addres, inaczej mówiąc jest to pokładowy radiowęzeł wykorzystywany do komunikacji (zapowiedzi, stan lotu, informacja pasażerów, (ros.) интерфон.	RAINBOW/ACP – (ang.) tęcza, (ros.) светофор, system świetlnej sygnalizacji w kabinie samolotu. ACP (ang.) Area Control Panel – panel kontrolny, lampki np. znaki „zapiąć pasy" i „nie palić".	PSU – (ang.) Passenger Service Unit - panel nad fotelami pasażerskimi.	CONTROL PANEL – zamocowany w suficie, obok znaku EXIT) zapala się jedna z kolorowych lampek (tzw. rainbow lights – stąd tęcza).

Źródło: opracowanie własne.

Do wyrażeń specjalistycznych występujących w żargonie lotniczym możemy wyróżnić określenia związane z samym dobyciem podróży statkiem powietrznym. Skrót ETA (ang.) *estimated time of arrival*, oznacza godzinę, na którą planowany jest przylot samolotu do miejsca docelowego. *Trakty/nat* – (ang.) *North Atlantic Tracks*, skrót stosowany przez pilotów dla określenia korytarzy lotniczych wyznaczonych dla lotów nad Oceanem Atlantyckim. Nazywa się je również „*trakami*". Dla przykładu przytoczmy frazę w żargonie „do Stanów Zjednoczonych jeździ (nie lata w żargonie) się NATami" – oznaczającą lot przez ocean wyznaczonym korytarzem powietrznym. NATy stosowane są z powodu utrudnionej łączności radiowej, stąd też ustala się szlaki przelotu, służące kontroli lotów. slot – (ang.) to „*korytarz*", przedział czasowy, w którym samolot może odbyć podróż, czyli wystartować, wylądować, lub przelecieć nad daną przestrzenią powietrzną. Opóźnienie lotu w żargonie pilotów określane jest jako „strata slota". „Przyśpieszenie slota" oznacza prośbę o ponowne wyznaczenie. Slot jest nadawany przez „ATC" (kontrola lotów). Skrótowiec CAVOK wywodzi się frazy (ang.) clouds and visibility ok. – (chmury i widoczność ok.), C (clouds) A (and) V (visibility) OK [C+A+V+OK]. Oznacza idealną do operacji lotniczych pogodę. *Czarter* oznacza wynajęcie samolotu wraz załogą poza rozkładem lotów. *Ptak*, *bird* (ang.), *птица* (ros.) „*co mi panie dasz*" – ogólnie (ang.) (ros.) ptak – określenie samolotu [(ros.) ВС – skrótowiec od *воздушное судно* – statku powietrznego], podobnie jak (ros.) „*Ласточка*", „*Ераплан*", „*Аэроплан*",

„*Машина*", „*Аппарат*". *Bobik*, *бобик* (ros.) – określenie samolotów grupy *Boeing*. *Benek* (lub też *duży benek*) – zdrobnienie, spolszczenie, które oznacza samolot typu *Boeing*. *Mały benek* – *Boeing 737*, typ najpopularniejszego samolotu pasażerskiego wykorzystywanego przez linie lotnicze na świecie, (ros. *маленький Боинг*). *Arbuz* – (ros.) *арбуз* – zdrobnienie, spolszczenie, które oznacza samolot typu Airbus. *Atlantyki* – określenie stosowane jako egzemplifikacja rejsów dalekodystansowych wykonywanych przez „*Duże Benki*", czyli szerokokadłubowe samoloty typu *Boeing 767*. Z dawniejszych określeń samolotów, głównie produkcji rosyjskiej, które powszechnie wykorzystywane były przed laty możemy wskazać: AN-12 (ros.) Ан-12 – (pol.) „*bydłolot*", (ros.) *скотовоз*; AN-2 (ros.) Ан-2 – (pol.) *Anton*, *Antek*, *karaluch*, (ros.) *Антон, таракан*. IŁ-86 (ros.) *Ил-86* – (pol.) *bakłażan*, (ros.) *баклажан*. *Tutka* (ros.) Tu – (pol.) określenie stosowane do każdego typu samolotu marki *Tupolew*.

Zakończenie

Choć język używany w branży lotniczej przez stewardessy i stewardów może wydawać się egzotyczny czy żartobliwy, to nie zapominajmy o tym, że osoby pracujące na tym stanowisku są przede wszystkim odpowiedzialne za kwestie bezpieczeństwa pasażerów podczas podróży. Zajmują się również serwisem pokładowym, obsługą kabiny samolotu, udzielaniem informacji, pomocy przedmedycznej oraz – w razie konieczności – przeprowadzeniem procesu ewakuacji. Zawód ten podlega międzynarodowym rygorom, prawu oraz procedurom systematycznego szkolenia. Szkolenie personelu lotniczego jest:

> „najważniejszym elementem decydującym o powodzeniu procesu podnoszenia poziomu bezpieczeństwa lotniczego jest personel branży lotniczej. Jego kwalifikacje rozstrzygają bowiem o efekcie końcowym stosowanych rozwiązań technologicznych i organizacyjnych. Kwestie przygotowania specjalistów lotniczych do wykonywania obowiązków niezmiennie znajdują się w centrum uwagi całego sektora i skutkują nawiązaniem szerokiej współpracy organizacji międzynarodowych i krajowych ośrodków szkoleniowych" (Bujanowski 2016:241).

Portal Praca.pl podaje następującą charakterystykę zawodu stewarda(essy). Steward, stewardessa to osoba pracująca na pokładzie samolotu:

> „członek załogi statku wodnego albo powietrznego, obsługujący załogę i pasażerów podczas rejsu lub lotu, dbający o ich komfort i bezpieczeństwo. (…) Zawód ten powstał w połowie ubiegłego stulecia. Przez wiele lat od stewardess wymagano przede wszystkim doskonałej prezencji i otwartości

> na pasażerów, stąd zatrudniano wyłącznie kobiety bardzo młode i bardzo urodziwe. Stewardesy miały zapewniać odpowiednią atmosferę i poczucie, że pasażer jest gościem szanowanym i mile widzianym. (…) Do jej zadań należy udzielanie pasażerom informacji o zachowaniu na pokładzie, a także dbałość o to, by lot/rejs przebiegał w jak najmilszej atmosferze. W przypadku konieczności przeprowadzenia akcji ewakuacyjnej stewardessa jest odpowiedzialna za jej sprawne przeprowadzenie. W Polsce zawód stewardessy od lat cieszy się sporym zainteresowaniem i szacunkiem społeczeństwa. Kiedyś ogromnym magnesem przyciągającym do pracy w tym zawodzie były liczne podróże i możliwość zwiedzania świata" (https://www.praca.pl/poradniki/lista-stanowisk/transport-spedycja/stewardessa-steward_pr-817.html, dostęp: 16.08.2019).

Zawód stewarda(essy) jest pewnego rodzaju zawodem zaufania społecznego. Mimo tego, że osoby go wykonujące są baumanowskimi typami „turystów", przez co rozumiem tu systematyczne i czasowe opuszczanie domu, bazy linii lotniczej, w której jest się zatrudnionym, które to motywowane jest określonym planem wykonywanej pracy, rozkładem rejsów, grafikiem, czyli konkretnym planem podróży. Osoby te, muszą przede wszystkim spełniać restrykcyjne wymogi i wykazywać się określonymi i pożądanymi w tej pracy umiejętnościami, które określane są przez przewoźników.

> „Wymagania psychologiczne koncentrują się przede wszystkim na tej roli stewardessy, która bezpośrednio związana jest z rolą opiekunki pasażerów w czasie lotu. Zawód ten wymaga dużo samodyscypliny, a czasem samozaparcia, cierpliwości i szczególnie w sytuacjach niebezpiecznych nieujawniania emocji. Konieczna jest także umiejętność dostosowania się do warunków i elastyczność oraz umiejętność obchodzenia się z ludźmi. Niebagatelną cechą jest też dyspozycyjność. Ponadto powinna być doskonale zorientowana, jak postępować w sytuacjach awaryjnych, w udzielaniu pierwszej pomocy, w przepisach bezpieczeństwa i procedurach serwisowych. Stewardessa powinna spełniać niezwykle wysokie wymagania zdrowotne. Musi mieć ona wysoką sprawność fizyczną, a w szczególności układu krążenia i układu oddechowego.(…) Stewardessa musi co roku przejść badania przed Komisją Lotniczo-Lekarską" (https://www.praca.pl/poradniki/lista-stanowisk/transport-spedycja/stewardessa-steward_pr-817.html, dostęp: 16.08.2019).

Popularność zawodu stewarda(essy) wynika niewątpliwie z popytu na tego rodzaju usługi i niewątpliwie związana jest z ciągle rosnącą popularnością samolotu jako środka transportu, rozwojem i ekspansją przewoźników na całym świecie, w tym w Polsce. Polacy coraz chętniej podróżują samolotem, czytamy

na łamach serwisu internetowego www.tvn24bis.pl (dostęp: 17.08.2019). Nie bez znaczenia pozostaje tu fakt rosnącej dostępności tanich przewoźników lotniczych, którzy obsługują destylacje do wielu europejskich miast. 40% Polaków podróżuje samolotem jeden raz w roku, 35% podróżuje dwa razy w roku, a co dziesiąty Polak lata co najmniej trzy razy w roku.

> „Prawie połowa podróżujących Polaków na bilet samolotowy, wraz z kosztami dojazdu na lotnisko, nie wydaje więcej niż 1 tysiąc złotych na osobę. Podróżowanie wciąga Polaków – wynika z badania ARC Rynek i Opinia na zlecenie Portu Lotniczego Lublin. Aż 93 proc. osób korzystających z samolotów, planuje kolejną wyprawę w ciągu najbliższych 12 miesięcy. Jak przekonują autorzy raportu, polski rynek lotniczy może pochwalić się dużą dynamiką wzrostu. Według prognoz Urzędu Lotnictwa Cywilnego liczba podróżujących na polskich lotniskach w 2030 roku niemal podwoi się i będzie wynosić aż 60 milionów. Duży potencjał tego rynku powoduje, że Polska jest atrakcyjna dla przewoźników. To wpływa na rozszerzenie i różnorodność oferty, która zachęca podróżujących" (https://tvn24bis.pl/z-kraju,74/jak-czesto-gdzie-i-za-ile-latajacy-polacy-w-pigulce,781518.html, dostęp: 18.08.2019).

Serwis www.tvn24bis.pl podaje również, że 78% Polaków wyjeżdża w celach wypoczynkowych. Z kolei inny serwis Tanie-Loty.pl za okres 01.01.2017 do 31.12.2017 opracował dane dotyczące sposobu podróżowania Polaków, z których wynika, że coraz częściej decydują się na loty tanimi liniami lotniczymi.

> „Najchętniej wybieranymi kierunkami zagranicznymi są Londyn, Rzym i Paryż. Wiele połączeń to loty z Europy do Polski, dlatego najwięcej rezerwacji to loty do Warszawy. Polubiliśmy również loty krajowe, coraz częściej przedkładając taką formę podróżowania nad autobus lub pociąg. (…) Na pierwszym miejscu listy najczęściej rezerwowanych kierunków ubiegłego roku plasuje się Warszawa (ponad 9% wszystkich rezerwacji). W pierwszej dziesiątce znalazły się również Gdańsk i Kraków. Pełna lista 10 najpopularniejszych kierunków lotniczych 2017 roku według liczby rezerwacji, przedstawia się następująco: 1. Warszawa – 9,29%, 2. Londyn – 8,47%, 3. Rzym – 3,51%, 4. Paryż – 3,23%, 5. Gdańsk – 3,02%, 5. Kraków – 2,71%, 6. Barcelona – 2,31%, 7. Mediolan – 2,27%, 9. Ateny – 1,90%, 10. Eindhoven – 1,69%" (https://www.tanie-loty.com.pl/blogi/raporty/14396-podroze-lotnicze-polakow-w-2017-roku-raport, dostep: 17.08.2019).

Z danych prezentowanych przez serwis wynika, że podróżujący samolotami wolą podróżować tanimi liniami lotniczymi (69% osób), a w statystykach

odlotów przodują:

> „mieszkańcy Warszawy – tradycyjnie najwięcej wylotów – ponad 50% – odbyło się ze stołecznych lotnisk (33% z Lotniska Chopina i ponad 17% z Lotniska Warszawa Modlin). Kolejnym najczęściej wybieranym miejscem wylotu jest lotnisko w Krakowie, z którego skorzystało prawie 13% klientów serwisu Tanie-Loty.pl. Dalej w rankingu znalazły się kolejno: Gdańsk (11,87%), Wrocław (8,90%) i Katowice (6,36%). Coraz atrakcyjniejsze promocje lotnicze oferowane przez przewoźników na wyloty z Berlina powodują większe zainteresowanie biletami właśnie z tego portu lotniczego. W tym roku to już ponad 4% wszystkich rezerwacji. Zdecydowana większość, prawie 62%, klientów serwisu wybiera podróż w pojedynkę. Ponad 26% leci z jedną osobą towarzyszącą, a 12% klientów podróżuje w grupach 3-osobowych i większych"(https://www.tanie-loty.com.pl/blogi/raporty/14396-podroze-lotnicze-polakow-w-2017-roku-raport dostęp: 17.08.2019).

Rosnąca popularność podróży samolotem to nieodzowny element funk-

cjonowania człowieka we współczesnym świecie. Podróż pojmowana dosłownie czy metaforycznie może stać się realną egzemplifikacją doświadczenia jednostki, czy to wizualnego, wyimaginowanego, czy cielesnego lub dowolnej ich kombinacji. Konsekwencją zarówno prepodróży (intelektualna, emocjonalna), jak i podróży (fizyczna zmiana miejsca pobytu) jest nabywanie pewniej wiedzy, doświadczeń i poznawania świata przez jednostki, bez znaczenia czy to spacerowicz, włóczęga, turysta lub gracz. Praca personelu pokładowego, stewardess i stewardów przynależnych w ujęciu Baumana do kategorii „turysta", choć opiera się głównie na przestrzeganiu określonych zasad, praw, wymogów i reguł obowiązujących podczas podróży to nieodzownie powiązana jest ze zmianą miejsca pobytu, która nierzadko fraternizuje się z poznawaniem świata i zwiedzaniem. Sam zaś język, którym posługuje się ta grupa zawodowa jest językiem globalnego zasięgu. Mimo, że opiera się na bazie specjalistycznego, bo *stricte* lotniczego języka angielskiego, to zawiera szereg środowiskowych określeń, które mimo, że funkcjonują w globalnym żargonie lotniczym, to nierzadko posiadają również swoje narodowe warianty (np. Moskwa-Wnukowo – „*Wnuczka*"). Słowa, wyrażenia i frazy tworzą specyficzną, środowiskową siatkę pojęciową, która może nie być poprawnie rozumiana poza kontekstem lotniczym. Prawdą zatem jest, że semantyka językowego obrazu świata stewardess i stewardów, w której kobiety to „chłopy", mężczyźni to „baby", a pierwszy to „drugi" może wydawać się dość egzotyczna. Nie zapominajmy jednak, że ów językowy obraz świata pracowników pokładu samolotu, jakkolwiek fantazyjnie by nie brzmiał,

wykorzystywany jest w procedurach mających zapewnić jednostkom komfort i bezpieczeństwo podróży.

Airplane travel semantics

Bartłomiej Kotowski

The growing popularity of travel by plane is an indispensable element of human functioning in the modern world. A journey understood literally or metaphorically can become a real human experience. Travel can be intellectual, emotional or simply mean a physical change of location. The work of cabin crew, flight attendants and stewards is mainly based on compliance with specific rules, laws, requirements and rules applicable during the journey. It is inseparably connected with changing the place of stay, getting to know the world and sightseeing. The language used by flight attendants is global. It contains a lot of environmental terms, which, despite operating in global aviation jargon, often have their own national variants. Words, expressions and phrases form a specific environmental conceptual grid that may not be properly understood outside the aviation context.

Keywords: plane, aviation, slang, culture, cabin crew, travels, flight attendant

Bibliografia:

ADAMOWSKI Jan, SMYK Katarzyna (2012) (red.), *Obrazy drogi w literaturze i sztuce*, Wydawnictwo UMCS, Lublin.

AHEARN Laura M. (2013), *Antropologia lingwistyczna. Wprowadzenia*, (tł.) Wojciech Usakiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.

BAUMAN Zygmunt (1993), *Ponowoczesne wzory osobowe*, „Studia Socjologiczne", nr: 2, s. 7-31.

BUJANOWSKI Marian (2016), *Bezpieczeństwo lotnictwa cywilnego. Aspekty współpracy międzynarodowej*, Wydawnictwo SCHOLAR, Warszawa.

CLIFFORD James (1997), *Routes. Travel and Translation in the Late Twentieth Century*, Harvard Univ. Press, Cambridge, London.

GRZYWOCZ Teresa (2014), *Etat w chmurach. Dziennik pokładowy stewardessy*, Wydawnictwo Dolnośląskie, Poznań.

GRZYWOCZ Teresa (2016), *Z chmur do Azji. Stewardessa w krajach Dalekiego Wschodu*, Wydawnictwo Dolnośląskie, Poznań.

HOCHSCHILD Arlie Russell (2009), *Zarządzanie emocjami: komercjalizacja ludzkich uczuć*, (tł.) Jacek Konieczny, PWN, Warszawa.

KÖNIG René (1979), *Potęga i urok mody*, (tł.) Janina Szymńska, Wydawnictwa

Artystyczne i Filmowe, Warszawa.
MACCANNELL Dean (2002), *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej*, Warszawskie Wyd. Literackie Muza S.A., Warszawa.
MAFFESOLI Michel (2018), *Czas plemion*, (tł.) Marta Bucholc, Wydawnictwo PWN, Warszawa.
Official Newsletter of the RC50 of the International Sociological Association, April 2002, https://www.isa-sociology.org/en/research-networks/research-committees/rc50-international-tourism/, [dostęp: 17.08.2019].
OLEJARZ Kama (2018), *Usiądź przed podróżą, czyli najciekawsze przesądy podróżnicze!*, https://www.tanie-loty.com.pl/blogi/16912-usiadz-przed-podroza-czyli-najciekawsze przesady-podroznicze.html, [dostęp: 17.08.2019].
PEARCE Philip L. (1982), *The Social Psychology of Tourist Behaviour*, A. Wheaton & Co., Oxford.
PODEMSKI Krzysztof (2005), *Socjologia podróży*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
PRZECŁAWSKI Krzysztof (1997), *Etyczne podstawy turystyki*, Albis, Kraków.
ROJEK Chris, URRY John (1997), *Transformations of Travel and Theory*, [w:] Ch. Rojek, J. Urry (red.), *Touring Cultures. Transformations of Travel and Theory*, Routledge, London.
Skrzydlata Polska (1964), 8 marca 1964 rok, nr 10.
SMITH Patrick (2019), *Pilot ci tego nie powie*, (tł.) Sawicka Jolanta, Wydawnictwo Muza S.A., Warszawa.
SULIMA Roch (2000), *Antropologia codzienności*, Wydawnictwo UJ & Roch Sulima, Kraków.
SULIŃSKA Anna (2016), *Wniebowzięte. O stewardessach w PRL-u*, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec.
TARKOWSKA Elżbieta (1995), *Czas podróży, włóczęgi, wędrówki*, „Res Publica Nowa", nr: 7-8, s. 12-14.
URRY John (2002), *The Tourist Gaze*, Sage, Routledge, London.
WIECZORKIEWICZ Anna (1996), *Wędrowcy fikcyjnych światów. Pielgrzym, rycerz i włóczęga*, słowo/obraz/terytoria, Gdańsk.
ZAKRZEWSKI Tadeusz (2009), *Stewardesa Justyna. Wspominki*, Książka i Wiedza, Kolbuszowa Dolna.

Netografia:

https://ria.ru/20081207/156681051.html [dostęp: 04.06.2019].
https://www.tanie-loty.com.pl/blogi/raporty/14396-podroze-lotnicze-polakow-w-2017-roku-raport [dostęp: 18.08.2019].
https://tvn24bis.pl/z-kraju,74/jak-czesto-gdzie-i-za-ile-latajacy-polacy-w-pigulce,781518.html [dostęp: 18.08.2019].

PRZYWRACANIE PAMIĘCI... RZECZ O PASJACH ZBIERACZYCH KONRADA MIENTUSA

Tomasz Michalewski[1]

„[…] Każdy człowiek powinien być dumny ze swego rodowodu
i umieć kochać swoje miejsce urodzenia,
bo wtedy tylko kocha się prawdziwie też swoją Ojczyznę".

Konrad Mientus

Idea regionalizmu jest wciąż aktualna, a jej realizacja może przybierać bardzo wiele różnych metod, uzależnionych od uwarunkowań historycznych, kulturowych, demograficznych, językowych itd. Najlepszym tego przykładem jest Opolszczyzna. Jednoznacznie obrazuje to chociażby powołane do życia w 1961 roku Muzeum Wsi Opolskiej. Jednym z wielu, którym regionalizm na Opolszczyźnie był szczególnie bliski, jest Konrad Mientus, twórca Regionalnej Izby Śląskiej.

Podstawowym zadaniem muzeum regionalnego jest gromadzenie eksponatów z dziedziny kultury regionalnej, sztuki, techniki, w celu ich przechowywania, konserwacji, opracowania i upowszechniania.

Przykładem może być Regionalna Izba Śląska im. Konrada Mientusa w Dańcu na Opolszczyźnie. Najstarsza wzmianka historyczna o tej wsi pochodzi z 1297 roku, kiedy to 16 września biskup wrocławski Jan III, ustanowił parafię raszowską i przyłączył do tego kościoła kilka wsi, między innymi „Mokrodaniecz". W 1312 roku Daniec obejmował 30 łanów flamandzkich. Książę Bolesław Opolski nadał Mokrodaniecz rycerzowi Albertowi Barch w nagrodę

1 **Tomasz Michalewski**, ORCID ID: 0000-0001-5503-2606, e-mail: tmichalewski@uni.opole.pl, doktor nauk humanistycznych, wykładowca w Instytucie Nauk Pedagogicznych Uniwersytetu Opolskiego. Jest autorem m.in. 3 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.

za jego wierną służbę. Mokrym Dańcem nazywano wieś od czasów Fryderyka Wielkiego, aby ją odróżnić od Suchego Dańca w okręgu strzeleckim[2].

Daniec jest dużą wsią rozlokowaną na 1138 hektarach. W pobliskim lesie rośnie potężna sosna o obwodzie 271 cm. Większość żyjących tu ludzi utrzymywała się z zajęć pozarolniczych, a głównie zatrudnieni byli w Hucie „Małapanew" w Ozimku (Bałłaban, Michalak, Pszczyński 1967:119).

Obecnie mieszkańcy zajmują się przeważnie uprawą roli i rzemiosłem. Warto zauważyć, że w latach 80. XX wieku powstał Zakład Przetwórni Owoców i Warzyw. Obecnie firma „Rolnik" prowadzi działalność w branży przetwórstwo warzyw i owoców. Na uwagę zasługują małe zakłady rodzinne takie jak: sklepy wielobranżowe, firmy usługowe, piekarnia.

Daniec ma charakter autochtoniczny. Mieszkańcy jego to potomkowie zweryfikowanych pod względem narodowościowym w 1945 r. ówczesnych mieszkańców. Uznani zostali za Polaków. Dziś jednak mamy do czynienia z sytuacją bardzo skomplikowaną. Wśród aktualnych mieszkańców wsi są Niemcy i Ślązacy, tak jak w wielu innych wsiach na Opolszczyźnie.

Biografia Konrada Mientusa jest niemal typowa dla każdego Ślązaka. Urodził się 23 maja 1926 r. w Dańcu, w rodzinie robotniczej. Ojciec Karol, jak większość mieszkańców wsi, oprócz prowadzenia gospodarstwa rolnego pracował w Hucie „Małapanew" w Ozimku. Matka, Krystyna *de domo* Adamietz, zajmowała się pracą na roli oraz wychowaniem dwóch synów, którym starała się wpoić umiłowanie do śląskiej ziemi. Kiedy ukończył szkołę podstawową, władze niemieckie skierowały go w 1940 r. do pracy na lotnisku polowym w Izbicku, skąd w kwietniu 1944 roku, na miesiąc przed ukończeniem 18 lat, zabrano go do Wehrmachtu i wysłano na front zachodni. Po roku trafił do niewoli amerykańskiej i przebywał w obozach jenieckich w Le Havre i Cherbourgu na północy Francji. Do rodzinnego Dańca wrócił w październiku 1946 roku. Zawodowo był związany od 1947 roku z Hutą „Małapanew" w Ozimku, ale zafascynował go inny zawód. Został strażakiem. Jako strażak przez 16 lat pełnił społeczną funkcję gminnego komendanta Ochotniczej Straży Pożarnej w gminie Chrząstowice. W straży pożarnej przepracował 35 lat. Od roku 1982 był na emeryturze. Umarł w 85 roku życia dnia 7 marca 2012 roku.

Konrad Mientus zawsze był zachwycony swoją wsią; starał się być jej etnografem, zbieraczem skarbów kultury ludowej, kronikarzem, dokumentalistą, gawędziarzem. Należał do grona tych regionalistów Śląska Opolskiego, którzy swoją pełną pasji działalnością pielęgnowali tradycję kulturową swojego regionu, popularyzują wśród młodych dawne śląskie zwyczaje i obrzędy, ubogacają artystycznie i duchowo społeczność śląskiej ziemi. Mientus czynił

2 http://lgdcdn.vertuli.pl/media/inwentaryzacja/prezentacje/chrzastowice/daniec.pdf (dostęp: 01.06.2019).

to od wielu lat w różnorodnej formie. Przede wszystkim założył w roku 1978, jedną z pierwszych w województwie opolskim prywatną izbę regionalną. Zgromadził w niej eksponaty materialne ludowej kultury rodzinnej wsi, gminy i okolicy. Po przeprowadzeniu inwentaryzacji w styczniu 2001 roku, wpisano do rejestru izby 513 eksponatów etnograficznych. Obecnie izba posiada ponad 600 pamiątek po naszych przodkach. Oprócz zbieractwa i kolekcjonowania starych przedmiotów Mientus zajmował się pisaniem artykułów o przeszłości ziem rodzinnych, panujących tu zwyczajach, interesujących kapliczkach, kościołach i innych ciekawych miejscach w gminie i okolicy. W okolicy znany był jako największy znawca lokalnej historii, przyrody, legend, kapliczek, i wszystkiego, co związane było z przeszłością.

Zamiłowanie Mientusa do zbieractwa pojawiło się już w jego dzieciństwie. Kontakt z przyrodą, liczne wojaże po okolicy, umiłowanie natury sprawiły, że już jako chłopiec zbierał co popadnie. Każdy drobiazg stawał się wielkim trofeum. Po latach powie: „moja mama, kiedy jeszcze żyła, opowiadała mi o moich powrotach z buszowania po lesie, polach i łąkach. Wieczorem przed kąpielą opróżniała moje kieszenie, w których były kolorowe kamyczki, szkiełka, gwoździe, piórka. To był łup jednego dnia – moje skarby”[3].

Innym razem o swojej pasji zbieraczej mówił tak:

„zbieractwo to pasja. Tego się nie nabywa, samo przychodzi. Ja zaprzyjaźniłem się ze starymi przedmiotami, narzędziami. Mają one dla mnie wartość duchową. Na przykład kopaczka do kopania ziemniaków to nie tylko przedmiot. Ta kopaczka mówi do mnie wiele, wiele więcej. Mówi, że jak na polach były wykopki, aż roiło się od ludzi. Z tym mi się kojarzy. Przy okazji wspominam tego starego kowala, który ją zrobił. Takie wrażenie robiły na mnie wszystkie eksponaty. To do mnie przemawiało i dlatego myślałem sobie, że tego zniszczyć nie wolno” (ibidem).

Regionalista, muzealnik. Konrad Mientus był również autorem wielu tekstów poświęconych ludowej kulturze Śląska Opolskiego. Prace publikował na łamach „Głosu Odlewnika”, w gazecie hutników z Ozimka, „Wczoraj Dzisiaj Jutro” – w kwartalniku społecznego ruchu kulturalnego Opolszczyzny i w „Kalendarzu Opolskim”. Na szczególną uwagę w jego dorobku zasługuje też pisany przez wiele lat pamiętnik, opatrzony posłowiem pióra Janiny Hajduk-Nijakowskiej. Rzecz pt. „Róże bez kolców – Mój Daniec” została wydana w roku 1990 staraniem Opolskiego Towarzystwa Kulturalno-Oświatowego oraz Wydziału Kultury i Sztuki Urzędu Wojewódzkiego w Opolu. Pamiętnik ten zawiera niezwykle cenny materiał dotyczący historii wsi, dawnych zwyczajów i obrzędów ludowych.

3 Rozmowa przeprowadzona z Konradem Mientusem przez autora opracowania w Dańcu w dniu 11.04.2002 roku.

Konrad Mientus uczestniczył aktywnie w regionalnym ruchu kulturalnym. Przez 30 lat był członkiem Zarządu Opolskiego Towarzystwa Kulturalno-Oświatowego, działał w Komisji Kultury Ludowej. Zasiadał niemal w każdym jury wojewódzkich konkursów amatorskich zespołów artystycznych, jak też w konkursach gawędziarskich – „Ze Śląskiem na ty", imprezach folklorystycznych, takich jak: „Wodzenie niedźwiedzia", Opolskie Święto Pieśni Ludowej odbywających się w Gogolinie, Wojewódzkim Przeglądzie Amatorskiej Twórczości Artystycznej „Wiatraki".

To, że na Opolszczyźnie pielęgnowane są: sztuka ludowa, amatorskie rękodzieło artystyczne, ludowa pieśń, gwara, że nie giną dawne zwyczaje, obrzędy i zebrane przez niego eksponaty, że ludowa kultura przodków jest w tym regionie żywa – to niewątpliwie zasługa Mientusa.

Daniecka izba regionalna została otwarta 18 maja 1978 r. w Klubie Wiejskim, usytuowanym w centrum wsi (ul. Dąbrowicka). W uroczystości uczestniczyło wiele ludzi reprezentujących różne urzędy i instytucje. Byli również mieszkańcy wsi oraz młodzież szkolna. Gościem honorowym była matka twórcy Izby – Krystyna Mientus, która dokonała przecięcia wstęgi (Mientus 1998:9). Muzeum zajmuje powierzchnię ok. 70 metrów. Składają się na nią: na parterze małe pomieszczenie oraz dwa większe na piętrze.

Wejście prowadzące do pomieszczeń muzealnych złożone jest z dwóch elementów: zewnętrznych drzwi wejściowych, ozdobionych kilkunastoma podkowami ułożonymi w kształcie kwiatu oraz żelaznej kraty, ozdobionej podobnie.

Pierwszymi eksponatami, które znajdują się na parterze są dawne narzędzia służące do prania. Wzdłuż wąskich schodów, prowadzących do pomieszczeń muzealnych, porozwieszane są archiwalne zdjęcia i pocztówki, przedstawiające dawne danieckie kapliczki, widok na karczmę Alberta Kalischa z 1905 i 1920 r., szkołę daniecką, piece szybowe do wypału wapna w latach 1959-1986, lokomotywę do przewozu urobionego kamienia w Tarnowie Opolskim. U szczytu schodów zawieszone są wyroby XIX-wiecznej sztuki cmentarnej, wykonanej ongiś w hucie „Małapanew" w Ozimku. Są to m.in. epitafia nagrobne, ogrodzenia grobowe, płyty pomnikowe. Nad wejściem do pomieszczeń dla zwiedzających widnieje napis: *Być może nadejdzie czas, kiedy całe złoto tego świata nie wystarczy, aby znaleźć ślady ojców naszych*. Tę sentencję wyszperał Konrad Mientus w przewodniku jednego ze szwedzkich skansenów[4]. Uznał, że ślady ojców są tak samo ważne w Skandynawii, jak i w Dańcu, i dlatego uczynił z tej złotej myśli motto swego - jak określa jego twórca – sanktuarium.

Mientus posegregował swoje zbiory na kilkanaście segmentów.

4 Informacja uzyskana na podstawie przeprowadzonego wywiadu w dniu 11.04.2002 roku.

Historia OSP Daniec – pamiątki związane z historią danieckiej Ochotniczej Straży Pożarnej.
Stary sprzęt rolniczy – dominują tu drobne narzędzia rolnicze pochodzące z XIX i początku XX wieku.
Sprzęt kuchenny i domowy, który służył kobietom do prowadzenia gospodarstwa domowego.
Narzędzia przędzalnicze – unikalne już dziś narzędzia tkackie i sprzęt przędzalniczy w postaci kołowrotków.
Wykopaliska archeologiczne w Dańcu – w latach: 1962, 1963 i 1980 w Dańcu i okolicy prowadzone były przez archeologów z Muzeum Śląska Opolskiego badania wykopaliskowe. Plon tych badań został przekazany jako depozyt do mientusowskiego muzeum. Część ekspozycji to także mała wstawka minerałów, kryształów oraz skamielin wydobytych podczas eksploatacji kamienia wapiennego w Tarnowie Opolskim. Według określeń geologów pochodzą one sprzed 200 milionów lat.
Wiejskie muzykowanie – to kącik poświęcony w dużej mierze Teofilowi Filii, założycielowi powojennej danieckiej kapeli ludowej. Tu znalazły miejsce instrumenty ze wspomnianej ludowej kapeli oraz piszczałki organowe, pochodzących z kościoła w Raszowej.
Stroje naszych babć – opolskie stroje ludowe noszone na tym terenie na przełomie XIX i XX wieku. Prawie wszystkie chusty i fartuchy haftowane są motywami kwiatowymi charakterystycznymi dla regionu opolskiego.
Zegary ścienne – to zbiór kilku zegarów wahadłowych pochodzących z przełomu XIX i XX wieku. Zdobione są różnymi motywami roślinnymi i zwierzęcymi.
Zabytki sakralne – stary drewniany ołtarzyk domowy z 2 poł. XIX wieku, ludowe krucyfiksy, kościelne lichtarze cynowe, z których dwa to zabytki późnobarokowe z końca XVIII w., a także dzwon ze starej, nieistniejącej już osiemnastowiecznej kapliczki-dzwonnicy.
Militaria – kącik poświęcono broni białej i palnej z okresu pierwszej i drugiej wojny światowej. Na tle tej broni pięknie prezentuje się stare siodło kawaleryjskie z czasów wojny polsko-francuskiej z lat 1870-1871, a także stara broń myśliwska.
Wyroby ceramiczne – współczesne wyroby ceramiczne, takie jak: talerze czy filiżanki ręcznie malowane i zdobione motywami roślinnymi przez danieckie twórczynie ludowe. Daniec słynie również z przepięknych kroszonek.
Pamiątki śląskich powstańców – to głównie stare fotografie i dokumenty powstańców.
Bartnictwo, które z uwagi na istniejące tu dawniej lasy ma w Dańcu bardzo odległe tradycje. W 1566 r. odnotowano w okolicy istnienie 20 bartników, którzy gospodarowali na 514 barciach.

Stare narzędzia różnych zawodów: cieśli, stolarza, bednarza, szewca.
Pielgrzymka Ojca Świętego na Górę Świętej Anny – miejsce dla upamiętnienia pielgrzymki Jana Pawła II na Górę św. Anny, która miała miejsce 20 czerwca 1983 roku.
Z pracy misyjnej – kącik egzotyczny, gdzie przechowuje się pamiątki ks. Gintra Rychlikowskiego, urodzonego w Dańcu, a od roku 1987 przebywającego i pełniącego funkcję misjonarza w Ameryce Południowej. Znajdujemy tu również pamiątki z Ziemi Świętej od drugiego misjonarza – brata Norberta Kleinerta z Antoniowa.

Poza wymienionymi eksponatami, należącymi do poszczególnych segmentów, znajdują się też informacje o zamierzchłej przeszłości miejscowości, bogaty księgozbiór, na który składają się dawne i współczesne wydawnictwa o kulturze Śląska oraz sporządzona przez Konrada Mientusa – kronika Dańca (vide: Mientus 1990).

Oprócz samych zbiorów atrakcją danieckiej izby jest sposób ich prezentacji. Zwiedzających oprowadzał jej założyciel, który pamiętał jak i gdzie „zdobywał" poszczególne eksponaty i z każdym z nich był związany emocjonalnie. Daniecka izba jest przykładem udanego zespolenia indywidualnej pasji ze społecznym interesem. Pełni ona wśród miejscowej społeczności określone funkcje, głównie natury oświatowej i wychowawczej (vide: Płoszaj 2000:176-177).

Eksponaty prezentowane w Izbie Regionalnej w Dańcu ukazują fragment Opolszczyzny jako „małej ojczyzny" Polaków i Niemców z całą złożonością losów jej społeczności lokalnej na przestrzeni dziejów oraz odrębność i specyfikę kultury śląskiej, zwłaszcza tradycji, obrzędów, gwary oraz zwyczajów ludowych (ibidem:177).

Od początku otwarcia, placówka cieszyła się i cieszy dużą popularnością. Wśród odwiedzających najczęściej zagląda tu młodzież szkolna, z której twórca Izby bywa szczególnie zadowolony. Widział w niej bowiem łączników między dawnymi i przyszłymi pokoleniami. Uważał, że wzbogaceni wiedzą o swych korzeniach, o praojcach zamieszkujących tę ziemię, będą mogli w przyszłości przekazać swoim potomkom historię regionu. Placówka taka jak Regionalna Izba Śląska pozwoli jego zdaniem uświadomić uczniom ciągłość dziejów małej społeczności na tle historii narodu, poznania ważnych faktów z historii Śląska i – być może – wzbudzi zainteresowanie badawcze mieszkańców tego regionu (ibidem).

Mientus w swojej izbie przez wiele lat prowadził społeczne lekcje muzealne. Prezentacja eksponatów okraszona była uroczymi gawędami, wygłaszanymi gwarą. Był rdzennym Ślązakiem. Dla kogoś, kto chciał skorzystać z wiedzy, którą posiadał, drzwi jego domu i placówki były zawsze otwarte, a prezentacji swych zbiorów nikomu nie odmawiał. Ponieważ izba nie miała wyznaczonych

godzin otwarcia, wystarczyło skontaktować się z jej opiekunem i umówić na zwiedzanie.

Do osób często odwiedzających izbę należeli też m.in. dziennikarze. Zwabiała ich niecodzienność izby oraz niepospolity charakter jej założyciela. Kustosz muzeum był również bohaterem kilku reportaży telewizyjnych i radiowych. Z zapisów w „Księdze Pamiątkowej" wynika, że zaglądali tu dziennikarze z: „Trybuny Opolskiej", z „Głosu Odlewnika", z „Dziennika Zachodniego", z Radia Opole, z Polskiej Agencji Prasowej.

Wielu z tych, którzy uczestniczyli w otwarciu tej kulturalnej placówki, już dziś nie żyje. Pozostała po nich pamięć i miłe słowa wpisane do pamiątkowej „Złotej Księgi", wyłożonej w muzeum. Na podstawie wpisów w niej zamieszczonych można zauważyć, że muzeum odwiedziło wiele osób, wśród nich dorośli, młodzież szkolna, nauczyciele i naukowcy.

Wertując Księgę Pamiątkową możemy napotkać wpisy dokonane rękoma pracowników m.in.: Muzeum Wsi Opolskiej, Muzeum Śląska Opolskiego, Centralnego Muzeum Jeńców Wojennych w Opolu – Łambinowicach. Na szczególną uwagę zasługuje wpis: *Zaimponowały nam bardzo bogate zbiory etnograficzne. Dziękujemy za informacje na temat odkryć archeologicznych na obszarze wsi Daniec* – Elwira Holc, Krzysztof Spychała, Ewa Matuszczyk – zespół prowadzący badania archeologiczne na terenie wsi Daniec 14.10.1985. Anonimowy autor stwierdził, że: „pobyt w tym muzeum wiejskim był jakby wędrówką do moich już dawno minionych lat młodzieńczych".

Imponujący dorobek zbieracki i dokumentacyjny Mientusa był wielokrotnie dostrzegany i oceniany. Warto tu przywołać niektóre opinie w tej sprawie. Franciszek Hawranek, znany badacz Opolszczyzny, zauważa: „praca Konrada Mientusa wymagała specjalnego potraktowania […]. Autor jest bardzo dociekliwy, posiada niewątpliwy talent gawędziarki, dysponuje rozwiniętym zmysłem obserwacyjnym, wykazuje serce dla folkloru, zakochany jest w swojszczyźnie, w swej najbliższej okolicy" (Hajduk-Nijakowska 1990:183).

Wspomniana już Janina Hajduk-Nijakowska, wybitna folklorystka, mając na uwadze pasje dokumentacyjne Mientusa pisze: „«Mój Daniec» nie jest kroniką wsi. W sposób niezaplanowany autor wprowadził do niego konwencję sarmackich «ksiąg różności», gdzie w efekcie przypadkowego z pozoru wyboru, znaleźć można było daty ważniejszych wydarzeń, informacje dotyczące codziennych faktów, ale także różne plotki sąsiedzkie, praktyczne porady gospodarskie, okolicznościowe oracje, obiegowe sentencje i anegdoty, a nawet drobne utwory literackie" (ibidem:184).

Za zasługi w dziedzinie badania i popularyzowania kultury ludowej Śląska otrzymał od władz państwowych, zarówno centralnych jak i lokalnych, wiele wyróżnień i odznaczeń.

W dniu 24 października 1995 r. Zarząd Gminy i Miasta Ozimek uhonorował

go tytułem „Honorowy Obywatel Miasta Ozimka". Na uroczystej sesji w dniu 28 grudnia 1995. laureatowi wręczono symboliczny klucz do miasta Ozimka i medalion. W roku 2006 Rada Gminy Chrząstowice nadała Mientusowi tytuł „Honorowy Obywatel Gminy Chrząstowice".

Konrad Mientus całe życie poświęcił zbieractwu i dokumentowaniu tego, co tworzyło ten region. Jak sam podkreślał w każdej rozmowie, od dziecka, do wszystkiego, co go otaczało, z czym się stykał, przy pomocy czego wykonywał codzienne czynności, podchodził z wielką miłością i zauroczeniem. Mimo sędziwego wieku ciągle był czymś zajęty, nie zaprzestawał swej działalności. Chętnie spotykał się z młodzieżą szkolną, dziennikarzami, służył pomocą studentom, uczestniczył w pracach OTKO, dużo czytał i pisał.

Izby regionalne, izby pamiątek regionalnych czy izby pamięci narodowej są przykładem typu kolekcjonerstwa, które nie ma sprecyzowanego statusu organizacyjno-prawnego (Płoszaj 2000:179). Los ich bywa różny, z czego zdawał sobie sprawę Mientus; ich dorobek zostaje zniszczony. Mając to na uwadze, a także w trosce o zabezpieczenie swoich bezcennych zbiorów, w roku 2000 decyduje się na przekazanie ich gminie Chrząstowice. Od maja 2012 roku opiekunem Regionalnej Izby Śląskiej im. K. Mientusa jest Monika Kołodziej – nauczycielka historii, pasjonatka regionalizmu.

Przed śmiercią, patrząc z perspektywy wielu lat na swoje pasje zbieracze i dokumentacyjne stwierdził: „i tak to moje życie przeleciało na zbieractwie… Ale, gdybych mioł się jesce raz urodzić, to szedł bych tą samą drogą" (Koszałkowska, Kroczyńska 2003:16).

Powyższe uwagi o Konradzie Mientusie dowodzą, że zachowanie tożsamości tradycji związanej z rodzimym regionem jest zabiegiem dość prostym, można by rzec – na wyciągnięcie ręki. Potrzebna jest jedynie głęboka identyfikacja z własnym regionem, pasja zbieractwa, a także umiejętność dostrzegania i czerpania wartości z dóbr nas otaczających. Wydaje się, że przedstawiony tu szkic jednoznacznie pokazuje, że głębokie poczucie tożsamości lokalnej u jednostki wzmacnia i upowszechnia postawy patriotyczne w otaczającym środowisku.

Restoring memory… about Konrad Mientus collecting passions

Tomasz Michalewski

The attention of the writer was attracted by the person of Konrad Mientus, who impressed with his passion of collecting all souvenirs, „props", which passion became concrete in the form of an extremely valued and constantly visited regional chamber. A passion that was vivid from childhood was em-

phasized, and many examples of the Silesian regional chamber were referred to. Museum exhibits show the Opole region as a „small homeland" of Poles and Germans – with all the complexity of the fate of its community, as well as the specificity of the Silesian culture, visible especially in tradition, dialect, customs and folk customs.

Keywords: Silesian Regional Chamber, passion of the collector, Konrad Mientus.

Bibliografia:

BAŁŁABAN Jerzy, MICHALAK Stanisław, PSZCZYŃSKI Korneliusz (1967), *Województwo opolskie. Przewodnik*, Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa.

HAJDUK-NIJAKOWSKA Janina (1990), *Posłowie*, [w:] Mientus Konrad, *Róże bez kolców – mój Daniec. Wydawnictwo Opolskie Towarzystwo Kulturalno Oświatowe, Opole.*

RONCZAK Jacek (2002) (red.), *Ilustrowany Atlas Polski. Nasza ojczyzna, mapy, informacje, krajobrazy*, Wydawnictwo Readers Digest, Warszawa.

KOSZAŁKOWSKA Anita, KROCZYŃSKA Małgorzata (2003), *Daniec, moja miłość*, „Nowa Trybuna Opolska" z dn. 16 lutego 2003 r.

MIENTUS Konrad (1990), *Róże bez kolców – mój Daniec*, Wydawnictwo Opolskie Towarzystwo Kulturalno Oświatowe, Opole.

MIENTUS Konrad (1998), *Gdzie czas został zatrzymany*, „Wiadomości Ozimskie" 1998 nr 5.

PŁOSZAJ Leonarda (2000), *Zachować w pamięci. Działalność Izby Regionalnej w Dańcu koło Ozimka*. Prace Uczestników Studium Doktoranckiego, (red.) Anna Filipczak-Kocur, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole.

ŚWIAT DRZEMIĄCEJ WYOBRAŹNI – O PRZESZŁOŚCI I PRZYSZŁOŚCI ZABAWKARSTWA LUDOWEGO NA KIELECCZYŹNIE

Krzysztof Karbownik[1]

Zabawkarstwo w ogóle, a już szczególnie jego odmiana ludowa, w wielu środowiskach uważane jest za „niepoważną" dziedzinę nauki i kultury, która miała lub może nadal ma niewielki wpływ na kształtowanie codziennego życia rożnych społeczności, a jej jedyną zaletą jest „czasowe bawienie" odbiorcy. Bo przecież jak to możliwe, żeby archaiczna w formie, wykonana przez niewykwalifikowanego rzemieślnika, nieposiadającego szeroko rozumianych przez nas w kontekście „poważnej" lub „wyższej" sztuki, zdolności plastycznych, wykonana bez współczesnego zamysłu pedagogicznego zabawka mogła służyć do czegoś innego niż „prymitywnej", dziecięcej zabawy i jeszcze, aby owa zabawa miała poważniejszy wydźwięk społeczno-kulturowo-gospodarczy w świecie ludzi „dorosłych"? Pogląd ten podważają jednak nieliczne polskie prace naukowe[2] i doświadczenia życiowe, które pokazują, że zabawkarstwo

1 **Krzysztof Karbownik**, e-mail: kkarbownik@mwk.com.pl – doktor nauk humanistycznych w dziedzinie historii, kustosz muzealny, kierownik Działu Badań Etnograficznych Muzeum Wsi Kieleckiej. W kręgu zainteresowań badawczych znajdują się: historia gospodarcza ze szczególnym uwzględnieniem dziejów XIX-wiecznego górnictwa i hutnictwa, historia społeczna mieszkańców osad, wsi, miasteczek rejonu Staropolskiego Okręgu Przemysłowego i Zagłębia Dąbrowskiego. Zajmuje się również zabawkarstwem ludowym na terenie Kielecczyzny oraz kontekstami dawnej i współczesnej sztuki ludowej. Autor kilkunastu wystaw muzealnych i kilkudziesięciu opracowań o charakterze naukowym i popularnonaukowym.

2 Pomimo większego zainteresowania badaczy nadal nie ma zbyt wielu zwartych publikacji naukowych dotyczących polskiego zabawkarstwa ludowego. Autorami najlepszych dotychczasowych prac o zabawce ludowej byli i są: Tadeusz Seweryn (1960); Jan Bujak (1988); tenże, Bogdana Pilichowska (1982); Teresa Lewińska (1995); B. Olszewska (2000); Ryszard Zięzio

na równi z innymi przejawami działalności ludzkiej, tworzy trwałe dziedzictwo kulturowe, niezarezerwowane tylko dla dzieci, ale dotyczące również dorosłych. Któż z nas nie chciał wrócić do czasów beztroskiej zabawy w dorosłym życiu? Większość z nas do dzisiaj posiada jakąś zabawkę z dzieciństwa, o którą najbardziej się dbało, którą najchętniej się przytulało, a w dorosłym życiu najchętniej przekazałoby się ją swojemu dziecku z nadzieją lub nauką, aby i ono tak o nią dbało jak my. Już na tym etapie dostrzec można wychowawczy wpływ zabawek i zabawy na życie ludzkie, co dobrze zostało ujęte w pracy Ryszarda Zięzia: „zabawka jest jedną z podstawowych form nabywania kompetencji kulturowej, stanowi odbicie «dorosłej» rzeczywistości w świecie drzemiącej wyobraźni" (Zięzio 1989:9).

O wychowawczym aspekcie zabawy pisał znany polski pedagog, zajmujący się także zagadnieniami ludycznymi, Wincenty Okoń. Określił on zabawę jako działanie wykonywane dla przyjemności, z udziałem wyobraźni, która za pośrednictwem zabawek tworzy nową rzeczywistość. Ma więc ona charakter twórczy i prowadzi do samodzielnego poznawania i przekształcania rzeczywistości (vide: Okoń 1995:44). Sama zaś zabawka to: „[…] przedmiot materialny specjalnie wykonany dla celów zabawowych, który zawiera w sobie treści kulturowe właściwej dla siebie epoki lub epok z zakresu kultury materialnej, duchowej lub społecznej i przekazuje je w sposób budzący określone postawy ludyczne, a za ich pośrednictwem kształtuje rozwój fizyczny, psychiczny i emocjonalny" (Bujak 1988:25). Powyższe przykłady wywodzą się wprost z twierdzeń Johana Huizingi, który już przed II wojną światową twierdził, że dzięki przykładom zabawek i zabaw można opisać i scharakteryzować każdą kulturę. W uważanej do dziś za podstawową w tej dziedzinie, pracy pt. *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury* (Huizinga 1985), pokazał praktyczną metodologię służącą do analizy społeczności przez pryzmat jej „niepoważnej" i rozrywkowej wytwórczości.

Celem niniejszego tekstu jest przybliżenie odbiorcy historii zabawkarstwa ludowego, a konkretniej zabawkarstwa drewnianego Kielecczyzny; gdzie było ono dominującym; jak również ukazanie znaczenia tej dziedziny wytwórczości dla omawianego terenu zarówno pod względem gospodarczym, społecznym i kulturowym w kontekście przeszłości i przyszłości.

(1996: 109-124). Bardzo interesujący pod kątem powyższych rozważań jest zbiór artykułów naukowych pod red. Doroty Żołądź-Strzelczyk i Katarzyny Kabacińskiej, 2010. Szczególnie przydatne dla badaczy tematyki zabaw i zabawek może okazać się zestawienie pozycji bibliograficznych z okresu 1841-2007, znajdujących się w Bibliotece Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach; Anna Myśliwiec (2007). Ciekawym uzupełnieniem prac zwartych jest dokumentacja w formie sprawozdań i fotografii z badań terenowych przeprowadzonych w 1953 r. przez Zakład Badania Plastyki i Zdobnictwa Ludowego Państwowego Instytutu Sztuki w Krakowie.

Wyrób drobnych przedmiotów drewnianych wykorzystywanych do zaspokajania własnych potrzeb, zarówno w domu jak i w gospodarstwie, należał dawniej do powszechnych umiejętności, jakie posiadała ludność wiejska. W regionach, gdzie ziemia nie dawała wystarczających dla zaspokojenia potrzeb życiowych plonów czy to z powodu jej słabej jakości, czy małego areału, ta umiejętność była stale praktykowana i stawała się dodatkowym źródłem zarobkowania, zwłaszcza w okresie zimowym, kiedy nie prowadzono prac polowych. O takiej działalności w rejonie świętokrzyskim można znaleźć wyczerpujące informacje dopiero w źródłach dziewiętnastowiecznych, choć z pewnością była ona uskuteczniana już dużo wcześniej. W „Pamiętniku Kieleckim" odnotowano, że na wtorkowe targi w Kielcach przywożono grabie, widły i drewniane łopaty z miejscowości Huta, Bieliny i innych położonych w okolicy klasztoru Świętego Krzyża; łyżki, solniczki i tarlice z Łącznej; przetaki z Rakowa i Łagowa; półkoszki „krakowskie" z Radkowic i Skalbmierza; wozy „bose" i kute z Radoszyc; oraz brzozowe miotły i laski z Brzezinek, gdzie również wykonywano kobiałki z dębiny (vide: Siarkowski 1874:164-165). Z ówczesnych źródeł można również uzyskać informacje o tym, że w rejonie Łysej Góry chłopi trudnili się wyrobem skrzyń, opałek, przetaków i miar z giętego drewna, które również wytwarzano w Wawrzeńczycach. Z wyrobów snycerskich znane były Dyminy, a jeden z dwóch zakładów koszykarskich Królestwa znajdował się w Staszowie. Aleksander Makowiecki w swojej publikacji na temat drobnego przemysłu w Królestwie Polskim, wspomina ponownie o wyrobie lasek i mioteł w Brzezinkach oraz sit w Rakowie koło Jędrzejowa i Łagowie (vide: Makowiecki 1879:12-12; Wojciechowski 1952:257-261). Jak zatem widać, duże ośrodki wyrobu sprzętów drewnianych lokowane były w większości na terenach dobrze zalesionych, choć często drewno do pracy pozyskiwano z drzew rosnących na terenach zagród, nad rzekami i na miedzach.

Wśród powyżej wymienionych miejscowości pojawiła się Łączna, która wraz z Suchedniowem, Ostojowem, Błotem, Czerwoną Górką, Krzyżką, Kamionką, Jaślem, Zaszosiem, Osełkowem, Podłaziem, Zagórzem, Zalezianką i Klonowem tworzyły suchedniowskie zagłębie wyrobu drobnych sprzętów drewnianych. Najbardziej istotnymi dla rozważań pracy nad zabawkarstwem ludowym są tylko kilka z nich: Podłazie, Krzyżka, Łączna i Ostojów (vide: Zięzio 1997:99)[3]. To te miejscowości stworzyły lokalny ośrodek zabawkarski[4]

3 W latach 80. do miejscowości wytwarzających zabawki zaliczane były jeszcze: Kamionki, Osełków, Jagodne, Gózd oraz położony na wchodzie regionu – Łagów.

4 Za tradycyjne ośrodki zabawkarskie uważa się te, których historia sięga ponad pół wieku wstecz. Wedle tej cezury wprowadzonej przez R. Zięzia, w Polsce istnieją cztery tradycyjne ośrodki zabawkarskie: żywiecko-suski, myślenicki, rzeszowski z Brzózą Stadnicką i kielecki. Tradycyjnym ośrodkiem zabawkarskim są również tzw. „warsztaty krakowskie", które są dość specyficzne pod względem charakteru działalności, gdyż produkowały zabawki jedynie dla

będący najmłodszym, ale i najbardziej innowacyjnym z istniejących, choć jego historia sięga dopiero 2 poł. XIX wieku.

W tym miejscu należy poświęcić chwilę uwagi etymologii nazwy tego ośrodka zabawkarskiego. W literaturze przedmiotu stale funkcjonuje określenie „ośrodek kielecki" (T. Lewińska, A. Bąk, B. Olszewska. R. Zięzio). Taka nazwa jest dużym uogólnieniem i obejmuje wszystkie typy wytwórczości zabawek (drewniane, słomiane, gliniane i papierowe), których warsztaty rozlokowane były po całym terenie szeroko pojętego regionu kieleckiego. W kontekście zabawkarstwa drewnianego, które było dominującym w regionie, jest to dość duże uproszczenie, zwłaszcza gdy przyjmiemy założenie, że nazwy wspominanych w literaturze ośrodków zabawkarskich zazwyczaj pochodzą od głównych miejscowości, wokół których lub w których, znajdowały się mniejsze wsie, gdzie były wytwarzane zabawki. W takim wypadku, co najmniej do okresu dwudziestolecia międzywojennego należałoby mówić o „ośrodku zabawkarskim Ostojów-Łączna", gdyż cała tego rodzaju wytwórczość w regionie skupiała się w kilku miejscowościach wokół Ostojowa i Łącznej. Dopiero w latach późniejszych, bliżej nam współczesnych, do grona regionalnych „drewnianych" zabawkarzy dołączyły pojedyncze osoby ze Skarżyska-Kamiennej, Ostrowca Świętokrzyskiego, Sandomierza, Staszowa i Łagowa. Do tej listy należy dodać trzy miejscowości o długich tradycjach garncarskich wytwarzających: gwizdki, okaryny i figurki dla dzieci (Chałupki, Rędocin, Obice). W tak rozszerzonym gronie wytwórców zabawek faktycznie właściwszym byłoby używanie szerszego, regionalnego określenia – „ośrodek kielecki", jednakże nadal wydaje się ono bardzo ogólne.

O Łącznej jako znaczącym ośrodku drewnianego rzemiosła mówiło się już pod koniec XVIII wieku. Wedle Inwentarza Klucza Suchedniowskiego z 1789 roku, należącego do dóbr biskupów krakowskich; w miejscowości pracowało 10 gonciarzy, 3 kołodziejów, 1 bednarz i 3 cieśli (Prewencka-Gucwa 1984:2)[5]. Po raz kolejny Łączną wymieniono w ankiecie z 1885 roku, kiedy to odnotowano informację, że była ona już liczącym się ośrodkiem produkcji zabawek[6]. Wiadomość ta pokrywałaby się w pewnym stopniu z teoretyczną

miasta Krakowa, odzwierciedlające lokalne obrzędy, zwyczaje, legendy i zjawiska społeczne właściwe dla tego miasta. J. Bujak wyróżniał tylko trzy tradycyjne ośrodki zabawkarskie: krakowski, żywiecki i jaworowski (teren dzisiejszej Ukrainy), a inne istniejące uznawał za pochodne tych głównych. Czasem w literaturze wymienia się również ośrodek częstochowski (vide: Olszewska 2000, Pilichowska 1989:129-133; Zięzio 1996:113).

5 Opracowanie jest dokumentacją naukowo-historyczną wykonaną na zlecenie Muzeum Wsi Kieleckiej przez Przedsiębiorstwo Państwowe Pracownie Konserwacji Zabytków Oddział w Kielcach. Obecnie materiał przechowywany jest w Archiwum Zakładowym Muzeum Wsi Kieleckiej (dalej AZ MWK) pod sygn. 1/1025.

6 Informację taką podaje A. Wojciechowski, który swój artykuł oparł na ankiecie przeprowadzonej w 1885 r. i dotyczącej przemysłu ludowego Królestwa Polskiego (Wojciechowski

genezą powstania tutejszego ośrodka zabawkarskiego, który jak się przyjmuje, powstał dzięki kilku rodzinom, „uciekinierów"; przybyłych na te tereny z powiatów żywieckiego i wadowickiego w latach 80. i 90. XIX wieku. Były to rodziny Jana Sitarskiego „Janicka", Jana Krawczyka i niejakiego Paździora. Wraz z całym dobytkiem przywieźli również i swoje lokalne zabawki, które następnie odtwarzali. Miejscowi rzemieślnicy pozyskane egzemplarze rozbierali na części i używali jako szablony do własnej produkcji. Formy bardzo często upraszczano, co powodowało łatwiejszą i szybszą produkcję, a przy okazji wytwarzanie się charakterystycznej formy zabawki. Od osadników zaczerpnięto też technikę zdobienia zabawek za pomocą ryzowania, czyli rycia ostrym narzędziem w wygładzonej powierzchni, przejęto wzory malowania i techniki utrwalania farby oraz sposób transportowania zabawek na jarmarki w formie drucianych okręgów, na które „nabijano" towar, a następnie narzucano sobie takie „obwarzanki" z zabawkami na ramiona. Na początku XX wieku we wsi nieopodal Łącznej – Czerwonej Górce osiedlił się inny mieszkaniec Galicji, Karol Sowula. Pochodził z Pieskowej Skały koło Ojcowa, a w rejon Suchedniowa przeniósł się ze względu na pochodzącą z tamtych stron żonę. Na miejscu nauczył się wytwarzać zabawki, a wykonane przez niego bryczki i kołyski, bardzo szybko przyjęły się jako wzory w lokalnych warsztatach[7].

Pomimo zorganizowania nowej gałęzi działalności, suchedniowskie warsztaty nie były liczne. Zmiana w tym względzie nastąpiła po 1914 roku. Niektórzy badacze przypisują ten stan rzeczy mechanizacji warsztatów poprzez wprowadzenie do użytku pił mechanicznych (vide: Maśliński 1959; Maśliński 1963)[8]. Jednakże są i tacy, którzy po przeprowadzeniu badań terenowych doszli do wniosku, że wzrost ilościowy spowodowany był sprowadzeniem się do Łącznej po 1914 roku, kilku rodzin żydowskich, które na bazie lokalnej wytwórczości zorganizowały produkcję nakładczą, przede wszystkim poszukiwanych w tamtym czasie mebli składanych. To Żydzi dostarczali rzemieślnikom zamówienia i materiały, a po wykonaniu przedmiotów zajmowali się również ich dystrybucją (Prewencka-Gucwa 1984:3; *Rzemiosło*

1952:260).

7 Kopie materiałów z badań terenowych dotyczących zabawkarstwa ludowego przeprowadzonych przez Instytut Sztuki Ludowej Państwowej Akademii Nauk w Krakowie (vide: AZ MWK, sygn. 2/74, k. 54-84; Prewencka-Gucwa 1984:3; Bąk, *Ośrodki zabawkarskie*, http://wiano.eu/article/2790 [dostęp: 10.08.2019]). Inny pogląd na kwestię zaczerpnięcia wzorów zabawek z Żywiecczyzny przez kieleckich zabawkarzy ma Bożena Olszewska. Badaczka posiłkująca się pracami T. Lewińskiej i T. Seweryna wspomina o przybyciu do Łącznej w latach 30. XX w., dwóch rodzin z Lachowic - Sitarzy i Krawczyków; którzy przez miejscowych byli nazywani „galicjokami". Pierwsza rodzina zajęła się wyrobem składanych krzesełek, a druga zabawkami (vide: Olszewska 2000:22; Kozłowska-Piasta 2010:9-10).

8 Praca dyplomowa w zbiorach archiwum Instytutu Etnologii i Antropologii Kulturowej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie, sygn. 37.

ludowe na Kielecczyźnie: 135-139). Jak się wydaje, taka organizacja pracy nie dotyczyła jednak zabawkarstwa, które wówczas zostało zmarginalizowane na rzecz lepiej płatnych mebli. Zabawki sprzedawane były „przy okazji" wizyt na targu w Kielcach i handlu narzędziami bardziej potrzebnymi, czyli łopatami, miarami itp. przedmiotów lub ewentualnie na odpustach.

W roku 1934 w Łącznej powstała Spółdzielnia Drzewna, która miała za zadanie skupiać wytwórców oraz oferować im stałe zatrudnienie, zamówienia i odbiór towaru po ustalonej cenie, który następnie byłby sprzedawany w sklepach Spółdzielni „Bazar". Do 1939 roku w ramach Spółdzielni zrzeszonych było około 60 osób. Inicjatywa Kieleckiej Izby Rolniczej, choć atrakcyjna, nie została zaakceptowana przez wszystkich lokalnych rzemieślników. Część z nich pozostała przy dawnym, nakładczym systemie produkcji, kontrolowanym przez żydowskich przedsiębiorców, pomimo tego, że w Spółdzielni mogliby zarobić nawet dwukrotnie więcej. Taki stan rzeczy, jak wynika z wywiadów badawczych był spowodowany brakiem zaufania do instytucji i plotkami rozpuszczanymi przez konkurencyjnych handlarzy o tym, że prezes Spółdzielni bogaci się kosztem osób zrzeszonych (ibidem:4). Nie zmienia to jednak faktu, że Spółdzielnia przetrwała aż do 1961 roku, kiedy to rozwiązano ją ze względu na spadek liczby wytwórców. Po chwilowym zastoju lat 20., nastąpił gwałtowny wzrost liczby zabawkarzy i do II wojny światowej zawód zabawkarza w okolicach Suchedniowa stał się tak powszechny, że niemal w każdym domu można było znaleźć kogoś, kto trudnił się na stałe tym zajęciem.

W późniejszym czasie powstała swoista sieć dystrybucyjna zabawek pochodzących z okolic Suchedniowa. I tak z samego miasteczka wytworzone przedmioty były wywożone na targi do Skarżyska, Starachowic i Szydłowca. Z Ostojowa do Bodzentyna i Ostrowca Świętokrzyskiego. Największą i najbardziej rozwiniętą siatkę kolportażową miała Łączna. Z niej zabawki i drobne produkty drewniane transportowano na targi i jarmarki w Kielcach, Opatowie, Łagowie, Nowej Słupi, Rakowie, Chmielniku i Małogoszcza. Z Chmielnika, za pośrednictwem zamiejscowych handlarzy, przedmioty trafiały do Wiślicy, Buska-Zdroju, Pińczowa i Piotrkowic, a z Małogoszcza zaś do Łopuszna, Jędrzejowa, Stopnicy i Włoszczowy.

Po II wojnie światowej większość „młodych" nie chciała pozostawać na wsi i zajmować się tradycyjną wytwórczością. Znajdowali lepiej płatne zatrudnienie w przemyśle w Kielcach, Suchedniowie czy Skarżysku-Kamiennej. Nie bez znaczenia dla liczby zabawkarzy była też kwestia płacenia podatków od własnej wytwórczości. Dlatego też jeszcze w latach 50. cześć z nich zaprzestała tej działalności lub robiła ją po kryjomu (AZ MWK, sygn. 2/74, k. 62.). Ośrodek Łączna-Ostojów podobnie jak i pozostałe ośrodki zabawkarskie w Polsce, czas powojenny przetrwał w dużej mierze dzięki mecenatowi

Centrali Przemysłu Ludowego i Artystycznego, potocznie zwanej „Cepelią”[9]. To ona zamawiała i pośredniczyła w sprzedaży wykonanych zabawek, zarówno na rynek krajowy, jak i za granicę, promując je jako wytwory polskiej sztuki ludowej. W wyniku przeprowadzonych w latach 80. badań etnograficznych ustalono, że jedynie kilkanaście warsztatów miało ciągłą, długoletnią produkcję. Większość wytwórców pracowała dorywczo, uzupełniając w ten sposób renty lub emerytury. W wykonywaniu zabawek brała udział często cała rodzina. Mąż obrabiał drewno siekierą, żona ośnikiem, a dzieci zajmowały się ich malowaniem.

Technika wykonywania zabawek zmieniała się wraz z postępem technologicznym. Wedle relacji Adeli Skóry z Krzyżki na temat wyrobu karuzelek, przed wojną wszystko robiło się ręcznie: „łubkę drewna strugało się na wiórki, najpierw siekierą, potem nożem na cieńsze. Ośnikiem [prostym] strugali na równo, a na końcu heblowało się puchublem”. Następnie tak przygotowane deseczki składano razem po 3 lub 4 sztuki i odrysowywano szablony laleczek i kółek, po czym je wycinano. Do wycinania kółek służyła bormaszynka, a postaci piła kabłąkowa zwana „laubzegą”, z bardzo cienkim brzeszczotem. Zdobienie zaczynało się od maczania części składowych zabawki w farbie zielonej lub buraczkowej, a następnie na lalkach malowano patykiem białe wzory. W kolejnym etapie robiono oskę i mechanizm obracający laleczki razem z obrotem kół. Do wycinania trzonków do „klepoków” i karuzelek używano ośników prostego i „sztilmesela”. Do rzezania i wykrawania specjalnych noży – „kozika” i „fuka”.

Tradycyjnie do wyrobu zabawek wykorzystywano różne gatunki drewna. Najlepsze były te miękkie: sosna, jodła, osika, brzoza, olcha i okazjonalnie lipa. Czasami stosowano tylko jeden gatunek w zabawce, a czasami łączono kilka, wszystko zależało od stopnia skomplikowania przedmiotu i jego form zastosowania. Na podstawie danych z połowy minionego wieku wiemy, że bryczki robiło się z drewna bukowego, ale koniki do nich już z jodły lub sosny. Karuzele w całości wykonywano z buku, a motyle i „klepoki” z sosny. Obecnie większość takich przedmiotów wykonuje się z sosny, najczęściej niepełnowartościowej, kupowanej w lasach lub jako odpady z tartaków. Zdarzało się również wykorzystywanie drewna pozyskiwanego z drzew owocowych rosnących w najbliższym otoczeniu zagrody. Co ważne, do wyrobu zabawek nie używano drewna suszonego. Co najwyżej po wykonaniu zabawki, przed malowaniem, pozostawiano ją na kilka godzin do podeschnięcia.

9 Centrala Przemysłu Ludowego i Artystycznego powstała w 1949 r. i funkcjonowała w takiej formie do 1990 roku. Następnie utworzono kilka pomniejszych i wyspecjalizowanych instytucji tworzących współczesną Cepelię. Należą do nich: Izba Gospodarcza Rękodzieła Ludowego i Artystycznego „Cepelia”, Fundacja „Cepelia” Polska Sztuka i Rękodzieło, Spółka „Cepelia” Polska Sztuka i Rękodzieło oraz „Cepelia” Tourist. www.cepelia.pl [dostęp: 10.08.2019].

Na podstawie materiałów badawczych można wyróżnić 6 faz wyrobu zabawek przed 1939 rokiem:

- pocięcie pnia na mniejsze okrąglaki (ok. 1 m. lub mniejsze) i okorowanie ich siekierą lub ośnikiem;
- łupanie szczapki/pieńka drewna na mniejsze deseczki i darcie ich nożem na mniejsze elementy;
- gładzenie deseczek za pomocą ośnika (z użyciem kobylicy) lub hebla (na ławie);
- odrysowywanie od szablonu elementów składowych zabawki i wycinanie ich „laubzegą" w pakietach, po 3-4 naraz;
- montowanie zabawki za pomocą gwoździków, drutu i kleju kostnego;
- malowanie poszczególnych elementów lub już złożonej zabawki farbami anilinowymi i klejowymi.

Wedle badań pani Prewenckiej-Gucwy, w latach 80. XX wieku, żaden z lokalnych wytwórców nie stosował dawnej techniki podziału pnia na deski poprzez łupanie. Tradycyjną technikę zastąpiły piły mechaniczne, używane do robienia desek i do wycinania mniejszych elementów. Jednym z nielicznych rzemieślników posługujących się dawnymi technikami, był wówczas Stanisław Ciszek z Ostojowa, który jednak dokonywał tego wyłącznie wobec zabawek przeznaczonych na konkursy i wystawy, gdyż, jak sam twierdził, używanie starych technik do wykonywania zabawek na sprzedaż jarmarczną było zbyt drogie i pracochłonne. Swoje najbardziej znane i rozpoznawalne zabawki w postaci koni na biegunach, w wersjach „konkursowych" i „wystawowych" tworzył więc w sposób tradycyjny. Do wykonania tułowia zwierzęcia używał kawałka okrąglaka brzozowego lub osikowego, który obrabiał do pożądanego kształtu za pomocą siekiery i ośnika. Nogi i głowa robione były z łupanych desek, obrabianych za pomocą ośnika na kobylicy. Końcową fazę stanowiło gładzenie poszczególnych elementów ostrym nożem. Po tej czynności następowało ich łączenie za pomocą kołków maczanych w kleju kostnym (Prewencka-Gucwa 1984:14).

Ciekawe zagadnienie stanowią sposoby zdobienia przez zabawkarzy swoich produktów. Jak już wspomniano zabawki mogły być ryzowane, a wiec posiadać ozdobne rzeźbienia. Ta metoda jednak funkcjonowała raczej w początkowej fazie działalności ośrodka. W okresie międzywojennym najczęściej zabawki tylko malowano, farbami wytworzonymi we własnych warsztatach. Były to farby klejowe, do produkcji których używano szkodliwych dla zdrowia barwników anilinowych – żółtego, zielonego, buraczkowego, niebieskiego, fiołkowego albo kredy do uzyskania koloru białego. Dla odmiany biały pigment – tzw. „biel cynkową" lub „cynkwais"; otrzymywano również z bakteriobójczego tlenku cynku. Barwnik rozpuszczano w gorącej wodzie i przez dłuższy czas gotowano, wcześniej z klejem kostnym, a w późniejszym

Montowanie drewnianego konika przez Michała Cieślika
AZ MWK, sygn. 1/1025, kopia foto. Mariusz Łężniak

Struganie nogi konia na biegunach przez Stanisława Ciszka
AZ MWK, sygn. 1/1025, kopia foto. Mariusz Łężnia

okresie czasu z klejem stolarskim. Do malowania przez dłuższy czas zamiast pędzelków służyły patyki, najprawdopodobniej odpowiednio zaostrzone w celu uzyskania w miarę jednolitych linii, patyki brzozowe z „rozklepanymi" końcówkami lub pędzle zrobione ze szmat/gałganów (Prewencka-Gucwa 1984:12-14; Zięzio 1997:100). Względem zdobienia to zabawkarze kieleccy najpowszechniej używali motywów roślinnych. Dziś za „barwy regionalne" uważa się jasnofioletowy, niebieski, zielony i czerwony. Używa się droższych, ale i zdrowszych farb akrylowych, emulsyjnych i ekologicznych, a w niektórych przypadkach nawet mazaków. Wraz z czasem, jak widać prawie całkowicie zanikła technika żłobienia ornamentów, ale u niektórych twórców, choćby Stanisława Ciszka; wykształciła się w międzyczasie nowa – wypalanie wzorów na drewnie za pomocą rozgrzanego drutu lub pręta.

Za najstarsze typy drewnianych zabawek wyrabianych w ośrodku kieleckim uważa się bryczki dwu- i trzykonne oraz kołyski. Z okresu dwudziestolecia międzywojennego pochodzą ptaszki, konie na biegunach i karuzelki. Wraz z czasem do tradycyjnych form dołączyły też wzory własnego pomysłu jak np. konie na kołach lub kopytach, kółka na patyku czy popularne ptaki machające skrzydłami zwane „klepokami" (vide: AZ MWK, sygn. 2/61, k. 68-74). Te ostatnie jak podają relacje z lat pięćdziesiątych zostały „wymyślone" w czasie lub niedługo po I wojnie światowej przez niejakiego Łacha i jego

zięcia Krzemiecha[1]. Na tej samej zasadzie działania stworzono motyle i karuzele. Najczęściej występującymi typami zabawek kieleckich były i są koniki – na kółkach lub biegunach[2], koniki z bryczką, ptaki i motyle trzaskające skrzydłami, wózki z dyszlami, taczki, kołyski i karuzelki z obracającymi się wyobrażeniami tańczących i pracujących ludzi lub zwierząt, które były najbardziej rozchwytywaną zabawką na dawnych jarmarkach. Wśród realizowanych wzorów, w okresie II wojny światowej pojawiły się również ciężarówki i samoloty, które jednak już po jej zakończeniu zniknęły z repertuaru zabawkarzy.

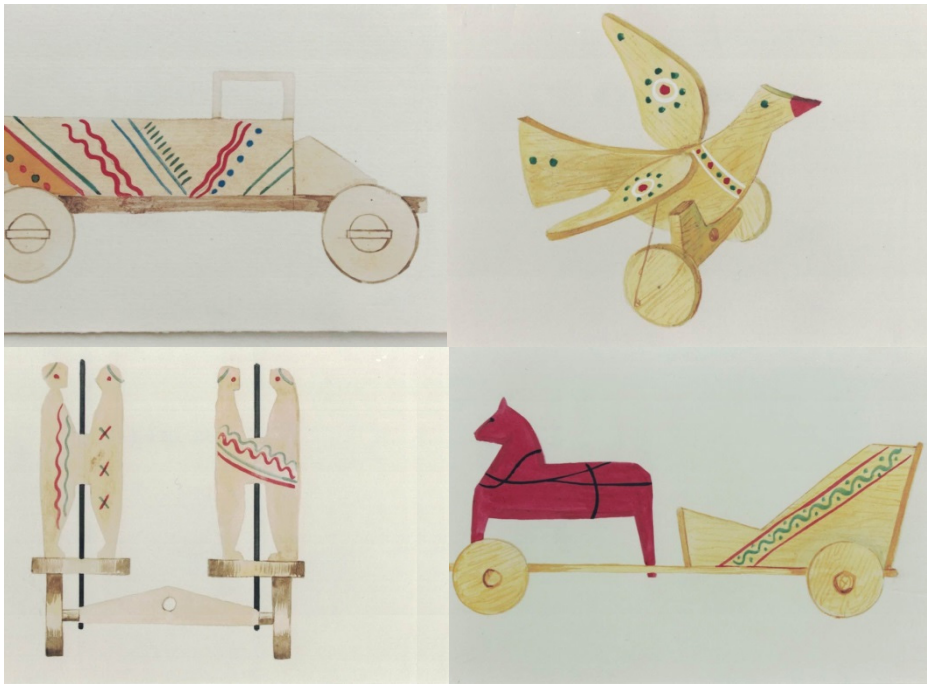
Twórcy z regionu świętokrzyskiego zawsze dążyli do zachowania pewnej indywidualności, jednocześnie dbając o tradycję. W związku z tym wprowadzali wiele nowych form i rozwiązań. W znaną we wszystkich ośrodkach karuzelkę wkomponowali zwierzęta (tańczące kaczki w kapeluszach, bociany, kolorowe ptaszki, wiewiórki) oraz ludzi wykonujących dawne wiejskie zajęcia takie jak: kiszenie kapusty, międlenie lnu czy piłowanie drewna. Jedną z najoryginalniejszych zabawek wytwarzanych przez lokalne warsztaty były bociany na biegunach, którymi były obdarowywane dzieci z okazji Mikołaja. Nie można również pominąć inspiracji zaczerpniętych z lokalnych legend i podań ludowych, z których najczęściej wykorzystywanym był motyw świętokrzyskiej czarownicy Baby Jagi. Autorskimi zabawkami wyróżniał się również Marian Brzeziński, który wprowadził do kanonu regionalnych zabawek cygański wóz i Pana Twardowskiego na kogucie. Duży indywidualizm cechuje wytwory panów Jakuba i Józefa Materków, którzy zaczęli ukazywać postacie w ruchu. Stanisław Ciszek wprowadził z kolei różnego rodzaju wiatraki (np. z piórkami) napędzane jezdnymi kółkami.

Do połowy lat 90., w omawianym ośrodku działo jeszcze kilku zabawkarzy w Ostojowie, Krzyżce, Jaworzu i Podłaziu. W roku 2000 pozostali oni tylko w pierwszych trzech miejscowościach. Dziś jedynym aktywnie działającym zabawkarzem w tym ośrodku, jest mieszkający w Ostojowie – Włodzimierz Ciszek. Najprawdopodobniej jest on ostatnim prawdziwym wytwórcą drewnianych zabawek w tym rejonie.

---

1 Jak wynika z wywiadów przeprowadzonych w latach 50., Łach był kramarzem z okolic Kielc, który po przybyciu do Ostojowa najprawdopodobniej zorganizował pewnego rodzaju sieć produkcyjno-dystrybucyjną. To on dawał wzory do realizacji konkretnych zamówień i zapewniał odbiór i sprzedaż wytworzonych towarów (AZ MWK, sygn., 2/74, k. 60).

2 W ośrodku kieleckim wyróżnia się dwa rodzaje wyrabianych koników. Obecny również w innych ośrodkach typ koników płaskich, wykonywanych z desek i malowanych najczęściej na amarantowy lub czerwony kolor oraz charakterystyczny dla regionu świętokrzyskiego koń o tułowiu okrągłym, wykonanym z pieńka, w którym osadzone są wycięte z desek nogi i głowa. Grzywy i ogony wykonywano z pakuł, końskiego włosia lub króliczej skórki. Kieleckie koniki malowano najczęściej farbą białą, rzadziej brązową lub beżową i ozdabiano wzorami geometrycznymi (kwadraty, trójkąty i koła) w intensywnych kolorach niebieskim i czerwonym (vide: Olszewska 2000:22; Kozłowska-Piasta 2010:18).



Wzory zabawek wytwarzanych w ośrodku zabawkarskim przez Stefana Kozłowskiego (Ostojów) i Walerego Matusińskiego (Łączna), AZ MWK, sygn. 2/74, kopie foto. Mariusz Łężniak

Włodzimierz Ciszek wykonuje zabawki podobne do zabawek ojca – Stanisława. Są one jednak inne i zawierają nutę jego indywidualizmu, jego nowego spojrzenia, rozwinięcia dawnego szablonu. Szczególnie znany jest z różnego rodzaju koników, choć w swoim repertuarze twórczym ma również sześcienne grzechotki (zwane „scyrkowkami") bryczki z konikami, poruszające się na kijku karuzelki i „klepoki", dziobiące kurki i kogutki oraz wozy wasągowe z woźnicą i koniem na kołach. Jest człowiekiem chętnie biorącym udział w różnego rodzaju pokazach i konkursach czego przykładem jest udział w projekcie Letniej Szkoły Zabawkarstwa oraz w konkursach i wystawach realizowanych przez muzea etnograficzne, a także Regionalny Ośrodek Kultury w Bielsku-Białej, gdzie w X Jubileuszowym Międzynarodowym Konkursie na Zabawkę Tradycyjną otrzymał wyróżnienie I stopnia. Nadal aktywnie tworzy, choć już przy współudziale współczesnych narzędzi, sam maluje wzory na zabawkach i sprzedaje swoje wyroby zarówno w kraju jak i za granicą. Tradycyjnie też zabawkarstwo nie jest jego głównym zajęciem. Prócz zabawek Włodzimierz Ciszek, jak spora grupa dawnych „drewnianych" rzemieślników, zaczął tworzyć rzeźby, które przez rynek są chętniej kupowane niż zabawki oraz są bardziej popłatne.

Współczesne podejście do ludyzmu się zmienia, a wraz z nim zmienia-

„Stare i nowe". Prace Stanisława Ciszka (ojca) i Włodzimierza Ciszka (syna), fot. Krzysztof Karbownik

ją się i twórcy ludowi, którzy w wielu przypadkach, dzięki dostępowi do „szerokiego świata" inspiracji i odbiorców, zmieniają swoją sztukę poprzez wprowadzanie nowoczesnych wzorów do własnej twórczości, odpowiadając na zapotrzebowanie rynku na produkty ludowe lub „współczesne produkty ludowe". W ten sposób powstają drewniane samoloty, pociągi, helikoptery itp. zabawki. Na kanwie tzw. „slow life-u" do łask wracają drewniane naczynia, łyżki, widelce i podobne przedmioty, które coraz obficiej pojawiają się w ofercie twórców. Zacierają się granice regionów etnograficznych i zabawkarze z jednego regionu, ośrodka wykonują zabawki charakterystyczne dla innego, bo w końcu odbiorcy chodzi o ich ludowość a nie poprawność naukową. Niepokojący jest fakt tylko czasowego, okazjonalnego zainteresowania okazywanego zabawkarzom przez instytucje nauki, kultury, a przede wszystkim potencjalnych kontynuatorów ich rzemiosła. W przypadku Włodzimierza Ciszka, pomimo jego udziału w dość sporej liczbie wydarzeń (pokazy w szkołach, uczestnictwo w spotkaniach promujących lokalne dziedzictwo i historię, udział w konkursach, wystawianie własnego stoiska podczas imprez folklorystycznych) nadal nie objawił się nikt, kto mógłby zostać uznany za zabawkarza ludowego.

Należy mieć jednak nadzieję, że nieliczne już grono kieleckich zabawkarzy lub osób okazjonalnie, pobocznie tworzących zabawki, zostanie odpowiednio docenione przez społeczeństwo, a ich twórczość kontynuowana przez następne pokolenia, aby zabawkarstwo nie stało ginącym lub umarłym zawodem.

Dowodem na to, że można jest Żywiecczyzna, a konkretniej żywiecko-susko-stryszawski ośrodek zabawkarski, który dzięki wysiłkowi wielu ludzi, instytucji oraz samych twórców, potrafił przetrwać i podjąć nawet skuteczną próbę odbudowy zasobów związanych z osobami trudniącymi się zabawkarstwem. Obecnie całe rodziny zaczęły zajmować się wyrobem zabawek na poszczególnych etapach ich tworzenia – struganie, malowanie, ryzowanie,

Wnętrze współczesnej pracowni zabawkarza ludowego, fot. Krzysztof Karbownik

etc. i są z tego faktu dumni! Daje to dużą nadzieję na przetrwanie tego rzemiosła w ramach tradycji przekazywanej z pokolenia na pokolenie. Nie bez znaczenia w tym względzie było również wpisanie w 2016 roku, tego ośrodka na Krajową Listę Niematerialnego Dziedzictwa Kulturowego.

Kieleckie zabawkarstwo raczej nie ma co liczyć na taki wpis, jednak dzięki atencji oraz inwencji lokalnych działaczy i instytucji kultury, może zostać uratowane dzięki kompleksowym działaniom zmierzającym najpierw do trwałego udokumentowania jego dziedzictwa, a następnie do zainteresowania nim innych. Wszak to właśnie ciekawość, najlepiej w formie dziecięcej jest najlepszym motorem napędowym do dalszych działań.

World of dormant imagination – about the past and future of folk toys

Krzysztof Karbownik

Serious or not serious? A toy or the toy itself as an object of ethnographic, historical or sociological research, despite some interest from researchers, are still marginalized and undervalued. It is precisely through this attitude that nowadays it can be safely stated that something that was once a quite dynamic field of human production, allowing „extra" for the farm some additional funds or was an expression of the intangible cultural heritage of a given community (ritual dolls, rush dolls, etc.); is currently in the extinction phase. Few people and institutions with these interests make attempts to find new ones or restore the memory of old toy centers and examine their impact on the surrounding reality.

Keywords: past, future, toy, play, folk toy, Kielce

Bibliografia:

Archiwalia:

Archiwum Muzeum Wsi Kieleckiej
PREWENCKA-GUCWA Jolanta (1984), *Rzemiosło Ludowe na Kielecczyźnie w XIX i XX wieku. Drobne wyroby z drewna*, (opr.) t. 6, Kielce, sygn. 1/1025.
Kopie materiałów z badań terenowych dotyczących zabawkarstwa ludowego przeprowadzonych przez Instytut Sztuki Ludowej Państwowej Akademii Nauk w Krakowie, Kraków 1953, sygn. 2/74.
Rzemiosło ludowe na Kielecczyźnie. Wywiady, Kielce 1980, sygn. 2/61.

Źródła drukowane:

SIARKOWSKI Władysław (1874) (red.) „Pamiętnik Kielecki na rok zwyczajny 1874", r. 3, (nakł.) Księgarni M. Goldhaara, Warszawa.

Prace zwarte i artykuły:

BĄK Aneta, *Ośrodki zabawkarskie*, http://wiano.eu/article/2790 [dostęp: 10.08.2016].
www.cepelia.pl [dostęp: 10.08.2016].
BUJAK Jan (1988), *Zabawki w Europie. Zarys dziejów – rozwój zainteresowań*, Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
BUJAK Jan, PILICHOWSKA Bogdana (1982), *Zabawki ludowe: potrzeby badawcze, problemy teoretyczne, propozycje muzeologiczne (Z zagadnień kultury ludycznej)*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace Etnograficzne", z. 16.
HUIZINGA Johan (1985), *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa.
JACUŃSKA Małgorzata (1977), *Zabawa i zabawka w życiu dziecka wiejskiego*, Zakład Wydawnictw Centralnego Związku Spółdzielni Rolniczych, Warszawa.
KOZŁOWSKA-PIASTA Agnieszka (2010), *Cudoki, cacka, trzeszczydła*, (nakł.) Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach, Kielce.
LEWIŃSKA Teresa (1995), *Kolorowy Świat Zabawek. Zabawki ludowe w Polsce*, nakł. Muzeum Zabawkarstwa w Kielcach, Kielce.
MAKOWIECKI Aleksander (1879), *Przemysł drobny w Królestwie Polskim*, (nakł.) Autora w drukarni Felicji Krokoszyńskiej, Warszawa.

MAŚLIŃSKI Michał (1959), *Tradycyjny przemysł drzewny na północnym pograniczu Łysogór*, Kraków [praca dyplomowa w Archiwum Instytutu Etnologii i Antropologii Kulturowej Uniwersytetu Jagiellońskiego].
MAŚLIŃSKI Michał (1963), *Tradycyjne techniki obróbki drewna na północnym pograniczu Łysogór*, [w:] „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace Etnograficzne", z. 1, (nakł.) Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
MYŚLIWIEC Anna (2007), Problematyka zabaw i zabawek w księgozbiorze biblioteki Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach, Kielce.
OKOŃ Wincenty (1995), *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwo Żak, Warszawa.
OLSZEWSKA Bożena (2000), *Polska zabawka ludowa. Katalog wystawy*, (nakł.) Muzeum Etnograficznego w Toruniu, Toruń.
PILICHOWSKA Bogdana (1989), *Krakowskie zabawki odpustowe przedstawiające Żydów*, [w:] „Polska Sztuka Ludowa-Konteksty", Wydawnictwo Ossolineum, t. 43, z. 1-2, Wrocław-Warszawa.
PREWENCKA-GUCWA Jolanta, (1984) Rzemiosło Ludowe na Kielecczyźnie w XIX i XX wieku. Drobne wyroby z drewna, t. 6, Kielce.
SEWERYN Tadeusz (1960), *Polskie zabawki ludowe*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa.
WIĄCEK Elżbieta (2013), *Zabawki jako środek przekazu tradycji, legend i historii. Tradycyjne zabawki krakowskie – z kolekcji Muzeum Etnograficznego w Krakowie*, [w:] „Zabawy i Zabawki. Kwartalnik poświęcony zagadnieniom ludyzmu i ludyczności", r. XI, nr 1-4, (nakł.) Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach, Kielce.
WOJCIECHOWSKI Aleksander (1952), *Przemysł włościański w Królestwie Polskim*, [w:] „Polska Sztuka Ludowa-Konteksty", t. 6, z. 4-5, (nakł.) Państwowego Instytutu Sztuki, Warszawa.
ZIĘZIO Ryszard (1989), *Zabawki na kielecczyźnie – wprowadzenie do badań nad kieleckim ośrodkiem zabawkarskim*, [w:] „Studia i Materiały", z. 1, (nakł.) Muzeum Zabawkarstwa w Kielcach, Kielce.
ZIĘZIO Ryszard (1996), *Ośrodki zabawkarskie w Polsce na tle porównawczym*, [w:] *Bogaci tradycją. Kontynuacja i zmiana współczesnej wsi polskiej*, (nakł.) Muzeum Zabawkarstwa w Kielcach i Wojewódzkiego Ośrodka Kultury w Bielsku-Białej, Kielce.
ZIĘZIO Ryszard (1997), *Kielecki Ośrodek Zabawkarski – tradycja i współczesność*, [w:] *Sami sobie. Kontynuacja i zmiana w kulturze współczesnej wsi polskiej*, (nakł.) Muzeum Zabawkarstwa w Kielcach, Kielce 1997.
ŻOŁADŹ-STRZELCZYK Dorota, Kabacińska Katarzyna, red. (2010), *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, Wydawnictwo Rys, Poznań.

MIEJSCE ZABAWY W EDUKACJI MUZEALNEJ NA PRZYKŁADZIE MUZEUM NARODOWEGO W KIELCACH

Justyna Dobrołowicz[1]

Stateczne i poważne muzeum w świecie wszechobecnych cyfrowych mediów i zinfantylizowanej kultury musi pozostać instytucją niszową, której prawie nikt bez przymusu nie odwiedza. Sytuacja ta stanowi wyzwanie dla współczesnych muzealników, którzy muszą odpowiedzieć na pytanie: jak sprawić, by wizyta w muzeum stała się zajęciem atrakcyjnym, by dawała radość, by sprawiała przyjemność?

Muzeum w cyfrowym świecie

Dominującym w Polsce modelem muzeum jest tradycyjna instytucja, która gromadzi, chroni, przechowuje i udostępnia świadectwa kultury człowieka. Eilean Hooper-Greenhill określa takie muzeum mianem „modernistycznego" i wskazuje, że jest ono „źródłem encyklopedycznej wiedzy, gromadzącym kompletną kolekcję i tworzącym w pewnym sensie uniwersalne archiwum" (Szymańska 2013:123). Jednocześnie od wielu lat istnieje świadomość koniecznych

1 **Justyna Dobrołowicz**, ORCID ID: 0000-0001-5261-5224, e-mail: justdo@ujk.edu.pl, pedagog, prof. UJK dr hab. w Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Jej zainteresowania badawcze koncentrują się wokół: przemian współczesnego świata, zjawiska mediatyzacji rzeczywistości społecznej, neoliberalnego przełomu kulturowego, medialnego dyskursu i metod jego analizy. Autorka książek: *Jaki jest chłopak? Dyskurs męskości w piśmie dla trzynastolatek*, Kielce, Wyd. Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego 2010; *Obraz edukacji w polskim dyskursie prasowym*. Kraków, Wyd. Impuls 2013; *Konstruowanie obrazu edukacji w polskiej prasie codziennej na przykładzie „Gazety Wyborczej"*, Kielce, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach 2016; *Macierzyństwo i ojcostwo w warunkach zmiany społeczno-kulturowej*, Kielce, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach 2018.

zmian w funkcjonowaniu muzeum. W toku historycznych przemian jego rola znacznie się poszerzyła i dziś nie można jej ograniczać do udostępniania zbiorów, znacznie ważniejsze wydaje się ich skuteczne uprzystępnianie.

Wydana prawie pięćdziesiąt lat temu rezolucja *International Council of Museum* zwraca uwagę, że „jesteśmy coraz bardziej przekonani o zadaniu edukacyjnym i kulturalnym muzeów. Jesteśmy świadomi, że nie wystarczy tylko eksponować zebrane przedmioty, ale należy tak skonstruować naszą pracę, aby ułatwić możliwie głębokie docieranie do ich przekazu. Aby nasza publiczność czy to masowa, czy indywidualna, młodsi czy starsi, mogła prawdziwie zrozumieć i odczuć to, co ogląda" (Szymańska 2013:124).

Przemiany kulturowe, społeczne i gospodarcze determinują przemiany w zakresie działalności muzealnej. Zgodnie z tendencjami nowego muzealnictwa następuje zmiana orientacji muzeum z obiektów na społeczeństwo. Oznacza to otwarcie oferty muzeum na potrzeby społeczne, potrzeby odwiedzających. Gdy osobami tymi są dzieci, naturalną konsekwencją jest organizowanie zajęć wykorzystujących elementy zabawy, gdyż tylko w ten sposób można je zachęcić do kontaktu z instytucją.

Jako przykład można wskazać organizowane w Państwowym Muzeum Archeologicznym w Warszawie zajęcia edukacyjne *Paciorki szklane* (vide: Kowalczyk-Mizerakowska 2013:191-196). Przeznaczone są dla uczniów szkoły podstawowej i trwają około 60 minut. Zajęcia rozpoczyna krótka część teoretyczna będąca wprowadzeniem w tajniki badań archeologicznych, technikę starożytnego szklarstwa oraz w terminologię archeologiczną. Następnie uczestnicy zajęć oglądają eksponaty muzealne pochodzące z badań archeologicznych oraz fotografie grobów z widocznym pierwotnym układem kolii. Istotnym elementem zajęć jest zwiedzanie stałej wystawy *Skarby wieków średnich*, na której zaprezentowana jest średniowieczna biżuteria. Po części teoretycznej dzieci przechodzą do sali edukacyjnej, gdzie mogą obejrzeć i dotknąć kopie paciorków z modeliny, przygotowane na wzór średniowiecznej biżuterii. Następnie każde dziecko otrzymuje porcję modeliny, elementy dekoracyjne i zadanie wykonania za pomocą różnych technik sześciu paciorków. Podczas zajęć uczniowie poznają różne techniki formowania takich ozdób przez szklarza żyjącego około 2 tysięcy lat temu i samodzielnie wykonują paciorek mozaikowy, paciorek ślimakowy (wykorzystując techniki nawijania), paciorek wielobarwny (z kilku pasm kolorowej modeliny), paciorek ozdobiony nitką, paciorek oczkowaty i paciorek melonowaty.

Następnie dzieci nawlekają koraliki na sznureczek i tworzą z nich naszyjniki. Po zastosowaniu metody utwardzenia biżuterii, uczestnicy zajęć mogą zabrać swoją pracę do domu. Zajęcia *Paciorki szklane* prowadzone są od 1991 roku, czyli od prawie trzydziestu lat, a ich popularność stale rośnie. „Nasza frekwencja w 2011 r. wynosiła około 50 tysięcy osób, z czego ¾

odwiedzających muzeum brało udział w zajęciach muzealnych. Dzięki ciągłej zmianie i wzbogacaniu naszej edukacyjnej działalności zanotowaliśmy znaczny wzrost frekwencji, o 20% w stosunku do roku wcześniejszego" (Kowalczyk-Mizerakowska 2013:194). Pracownicy muzeum mówią o szczególnie pozytywnych emocjach, jakie wywołują opisane zajęcia u ich uczestników.

Edukacja i zabawa jako nowe formy działalności muzeum

Jak sprawić, by oferta muzealna zainteresowała współczesnych odbiorców jakimi są dzieci i młodzież wychowywane w cyfrowym świecie? Wyniki ankiety przeprowadzonej wśród młodzieży gimnazjalnej (vide: Brzezińska 2013:51-52) pokazały z czym kojarzy się słowo „muzeum" i jakimi formami uczestnictwa w edukacji muzealnej zainteresowani są badani. Sześć najczęściej wymienianych przez respondentów skojarzeń ze słowem „muzeum" to: zabytek, historia, wystawy, obraz, eksponat, starość. Uzyskane odpowiedzi świadczą o pojmowaniu placówki muzealnej jako „strażnika przeszłości", której najważniejszą formą działalności są wystawy, na których prezentowane są zgromadzone eksponaty. Tymczasem za najbardziej interesującą formę kontaktu z muzeum badani wskazali warsztaty, gdyż pozwalają one aktywnie zdobywać nowe doświadczenia.

Coraz więcej placówek muzealnych poza działalnością wystawienniczą i edukacyjną ma w swojej ofercie działalność rozrywkową w postaci imprez plenerowych. Badani uczestnicy organizowanych przez muzea imprez plenerowych (vide: Brzezińska 2013) deklarowali zainteresowanie taką formą uczestnictwa w kulturze. 65% badanych za najbardziej interesującą formę imprez muzealnych uznało imprezy plenerowe i festyny.

Omówię dwie współczesne funkcje muzeum: funkcję edukacyjną i funkcję rozrywkową, dzięki którym muzeum ma szanse stać się „instytucją żywą".

Dużą wartością edukacji muzealnej jest jej interdyscyplinarność. O ile w szkole wiedza podawana uczniom jest zatomizowana, sztucznie podzielona na przedmioty, o tyle podstawą edukacji muzealnej jest jej interdyscyplinarność. Podczas zajęć muzealnych scalana jest wiedza o świecie, rozproszona w różnych naukach. Przykładem może być często organizowana w muzeum lekcja o chlebie, podczas której uczniowie poznają budowę chlebowego pieca, podstawowe narzędzia i sprzęty używane w czasie wyrobu ciasta, podstawowe gatunki zbóż, rodzaje prac polowych towarzyszące ich uprawie oraz związane z nimi zwyczaje agrarne i obrzędy.

Taki sposób organizowania edukacji wydaje się odpowiadać potrzebom współczesnej młodzieży. Uczniowie zapełniający dziś szkoły są przecież zupełnie inni niż ich poprzednicy, i w związku z tym oczekują innej edukacji. Dorastające pokolenie nie zna świata bez komputera i Internetu, tymczasem

ani szkoła jako instytucja, ani pracujący w szkole nauczyciele nie zostali przygotowani do uczenia takich osób. Pogłębia się przepaść między szkołą a codziennym życiem uczniów, a dalsze ignorowanie przez system edukacji głębokich zmian otaczającego świata, jedynie utrwala „skansenowy" charakter szkoły. Jednym ze sposobów przezwyciężenia tych trudności jest „wyjście" edukacji ze szkoły i organizowanie jej w atrakcyjny dla młodych ludzi sposób.

Współcześnie młode pokolenie domaga się wolności wyboru. To główna cecha ich nawyków medialnych, cecha która powinna zmienić znany nam system edukacyjny. „Pokolenie sieci ma na wyciągnięcie ręki dostęp do niemal całej wiedzy zgromadzonej w świecie. W ich wypadku nauczanie powinno odbywać się wtedy, kiedy chcą, i tam, gdzie chcą. Konieczność uczęszczania na wykłady w określonym czasie i miejscu, prowadzone przez przeciętnego profesora w sali, gdzie są skazani na bycie biernymi odbiorcami, wydaje się anachronizmem, o ile nie czymś zupełnie chybionym" (Tapscott 2010:145-146). Również inna cecha pokolenia sieci, jaką jest kastomizacja, czyli dopasowywanie wszystkiego do własnych potrzeb, wynika ze stałej obecności w ich życiu technologii cyfrowych. Dziś, gdy internet stał się technologią definiującą, właśnie on wpływa na konstruowanie schematów myślowych i modeluje obraz świata. Jak słusznie zauważa Magdalena Szpunar (2018) Internet jest dziś skrajnie spersonalizowany a kultura cyfrowa, którą tworzy, ma charakter jednostkocentryczny. Od chwili, gdy poszukując określonych treści w Internecie, nie my sami lecz algorytm, dopasowuje wyniki wyszukiwania do naszych potrzeb i preferencji, przyzwyczailiśmy się do świata, który utwierdza nas w przekonaniu, że to właśnie my jesteśmy najważniejsi, że nasze potrzeby i poglądy są obowiązujące.

Z jednej strony takie działanie internetowej wyszukiwarki wydaje się być ogromnym ułatwieniem dla jednostki dryfującej w morzu internetowych informacji. Z drugiej jednak strony, ukształtowani w takich warunkach ludzie (współcześni uczniowie) domagają się możliwości dopasowania elementów szkolnej edukacji do własnych potrzeb.

Edukacja muzealna wykorzystuje różnorodne metody i formy oddziaływania na ucznia. Jedną z takich form aktywności jest zabawa, będąca podstawą wielu organizowanych w muzeum zajęć. Najnowsza definicja muzeum sformułowana w roku 2005 przez Międzynarodową Radę Muzeów określa, że „muzeum jest instytucją stałą o charakterze niedochodowym służącą społeczeństwu i jego rozwojowi, otwartą dla publiczności; gromadzi, konserwuje, bada, omawia i pokazuje (eksponuje) w celu prowadzenia badań, edukowania i rozrywki, materialne świadectwa ludzi i ich środowiska" (vide: Szymańska 2013). *Belmont Raport*, wskazując na zupełnie różną od tradycyjnej rolę muzeum, twierdzi, że rolą muzeum jest zapewnić zwiedzającym przyjemność i radość (Szymańska 2013:124).

W celu zrealizowania tych wytycznych warto sięgnąć do doświadczeń pedagogiki zabawy. Pedagogika zabawy nie jest samodzielną dyscypliną naukową, raczej należy ją traktować jako metodykę pracy z grupą. Dzięki wykorzystaniu metod zabawowych można przyjemnie spędzić czas, nabywać określone umiejętności fizyczne, umysłowe i emocjonalne, rozwijać myślenie i kreatywność, uczyć pełnienia rozmaitych ról społecznych. Zabawa pomaga integrować grupę, uczy współpracy i odpowiedzialności, wyzwala aktywność uczestników, rozwija tak bardzo dziś potrzebne, kompetencje interpersonalne.

Wielu ekspertów zajmujących się pedagogiką, i tak, między innymi (Harari 2018:335) określa umiejętności kluczowe dla dobrego funkcjonowania współczesnego człowieka mianem „czterech K" i zalicza do nich: krytyczne myślenie, komunikację, kooperację, kreatywność. Trzeba dziś ukształtować w ludziach zdolności do radzenia sobie ze zmianą, zdolność uczenia się przez całe życie oraz zdolność funkcjonowania w nieznanym, zmiennym świecie. Bardzo ważna jest równowaga emocjonalna człowieka, która wzmocni jego odporność na wszechobecny stres. Już ponad dziesięć lat temu w 2008 roku amerykańska organizacja Partnerstwo na rzecz Umiejętności XXI wieku i Narodowa Rada ds. Studiów Społecznych, opracowały mapę umiejętności społecznych XXI wieku (vide: Polak 2018, dostęp: 03.02.2018), na której znalazły się: alfabetyzm informacyjny, kreatywność, innowacyjność, krytyczne myślenie, umiejętność rozwiązywania problemów, komunikowanie, współpraca z innymi ludźmi, sprawność posługiwania się narzędziami technologii informacyjno-komunikacyjnej, elastyczność, adaptacyjność, inicjatywa, samodecydowanie o swoim życiu, produktywność, umiejętności funkcjonowania w wielokulturowej rzeczywistości, odpowiedzialność, umiejętności liderskie. Te potrzebne współczesnemu pracownikowi kompetencje, których nie rozwija współczesna szkoła, określić można jako kompetencje komunikacyjne i interpersonalne.

Pedagogika zabawy oferuje wiele metod i form pracy z dziećmi i młodzieżą, dzięki którym zrealizować można zarówno cele kształcące jak i wychowawcze, pomagać w rozwoju społecznym i samorozwoju jednostki. Doskonałych przykładów konstruktywnego wykorzystania zabawy w działalności muzeum dostarczają wywiady, przeprowadzone z grupą dzieci w wieku 7-11 lat (vide: Nowacka 2013). Jedno z dzieci opowiedziało o wielkiej pasji do starożytnego Egiptu, która zrodziła się po obejrzeniu wystawy w muzeum. Nie była to jednak zwykła wystawa, a widowisko pełne efektów świetlnych i dźwiękowych. Towarzyszyło mu wiele zabaw, podczas których dzieci mogły przenieść się w czasie, nauczyć pisać hieroglify i poczuć jak prawdziwi poszukiwacze skarbów.

To bardzo pozytywne doświadczenie w kontaktach z muzeum było udziałem małej Polki, mieszkającej w Brukseli. Podczas wywiadu nie wyjaśniła,

które muzeum zorganizowało tak nietypową i interesująca wystawę. Można jedynie przypuszczać, że instytucja ta działa poza granicami naszego kraju. Mimo wszystko uważam opisaną historię za cenne doświadczenie, które pozwala mieć nadzieję, że kojarząca się z nudą wizyta w muzeum może być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu i przynoszącą realne korzyści.

Questing jako edukacyjna gra terenowa

W ofercie Muzeum Narodowego w Kielcach istotne miejsce zajmuje edukacja, w ramach której organizowane są questy, będące nowym pomysłem na zwiedzanie. *Questing* (nazywany także wyprawami odkrywców czy wyprawami po skarb) to edukacyjna gra terenowa, która wykorzystuje metodę odkrywania i popularyzacji lokalnego dziedzictwa kulturowego, historycznego i przyrodniczego, to zabawa dla wszystkich bez względu na wiek. Polega na tworzeniu nieoznakowanych w terenie tras edukacyjno-turystycznych, które przemierza się na podstawie wskazówek zawartych w wierszowanym i rymowanym tekście. Dzięki wyjątkowym cechom i wielorakim możliwościom wykorzystania *questingu* w działaniach na poziomie lokalnym, metoda ta zdobywa coraz więcej entuzjastów i zwolenników. *Questing* jako koncepcja odkrywania i prezentacji lokalnego dziedzictwa narodził się w Stanach Zjednoczonych. Tam też został spopularyzowany przez dwoje pasjonatów: Stevena Glazera i Delię Clark.

W Polsce *questing* pojawił się w 2008 roku dzięki Fundacji Partnerstwo dla Środowiska. Obecnie prężnie rozwija się w naszym kraju przede wszystkim na terenach wiejskich, choć coraz więcej ośrodków miejskich jest także zainteresowanych tą formą promocji własnego dziedzictwa.

W wielu elementach gra ta przypomina podchody i harcerskie gry patrolowe oraz gry miejskie. Od gier miejskich questy odróżnia bezobsługowość, a od podchodów dodatkowo też to, iż są one ściśle związane z konkretnymi miejscami, i mają funkcje edukacyjne.

Każdy *questing* to nauka przez zabawę. Ta forma gry terenowej posiada duży walor edukacyjny, gdyż w przystępny sposób przekazuje wiedzę, kierując się konfucjańską zasadą „powiedz mi a zapomnę, pokaż mi a zapamiętam, pozwól mi zrobić a zrozumiem". Dzięki ciekawym i interaktywnym zajęciom w terenie, uczestnik *questingu* zdobywa i utrwala wiedzę o danym regionie i jego historii, kulturze, przyrodzie oraz nabywa nowe umiejętności. Każdy region i miasto może poszczycić się czymś, co go wyróżnia. Dla jednych będzie to zapomniana legenda, dla innych niespotykane elementy krajobrazu lub ciekawe okazy fauny i flory. Wszystkie te elementy tworzą tożsamość miejsc, do których przynależą. Ponieważ zwieńczeniem każdej zabawy jest odnalezienie skarbu, uczeń – z biernego słuchacza jakim jest w tradycyjnej

szkole – musi przeistoczyć się w poszukiwacza skarbów, którego celem jest odkrycie tajemnic, zapomnianych historii, bogactwa kulturowego czy pradawnego miejsca.

Questing to emocje. Metoda ta oparta jest na słowach A. Einsteina, który twierdził, że „wyobraźnia jest ważniejsza niż wiedza, bo choć wiedza wskazuje na to, co jest, wyobraźnia wskazuje na to, co będzie". Dlatego *questing* zabiera człowieka (małego i dużego) w fantastyczną podróż, pozwala odkryć niezgłębione tajemnice regionów i zauważyć, oczyma wyobraźni, to czego spojrzenie nie wychwytuje. To alternatywa dla, tak dziś popularnych, gier komputerowych. Uczestnicy questów podobnie jak uczestnicy gier komputerowych przeżywają niezwykłe przygody, jednocześnie jednak są aktywni i uczą się współpracy z grupą.

Questing umożliwia odnalezienie wyjątkowości w każdym miejscu: tym atrakcyjnym turystycznie, jak i z pozoru zwyczajnym. Pozwala dotrzeć do zapomnianych historii, legend, podań ludowych, zapomnianych zabytków. Definiując dane miejsce przyczynia się do odkrycia dziedzictwa kulturowego, historycznego oraz przyrodniczego.

Celem *questingu* jest rozwijanie poczucia tożsamości z danym regionem, szukanie wyjątkowości w ciekawych i zupełnie zwyczajnych miejscach, upowszechnianie wyjątkowych miejsc wyróżniających się krajobrazem, przyrodą czy dziedzictwem kulturowym. Poza elementami edukacyjnymi, *questing* może pełnić również funkcje czysto rozrywkowe. To jednocześnie ciekawa metoda promocji regionów lub obiektów w myśl zasady „nauka przez zabawę".

Questing znany w obecnej formie upowszechniła amerykańska organizacja non-profit, Vital Communities z White River Junction w stanie Vermont, która 15 lat temu przygotowała program Valley Quest. Stworzony przez uczniów, skautów, stowarzyszenia historyczne i innych wolontariuszy, obecnie składa się z ponad 200 zadań w obszarze Vermont i New Hampshire. W Wielkiej Brytanii *questing* jest komercyjną grą, rozgrywaną przy użyciu telefonów komórkowych. W Polsce Fundacja *Questingu* powstała w roku 2013, a jej głównym celem jest propagowanie i rozwój metodologii *questingu* w Polsce, jako narzędzia integrującego i angażującego społeczności lokalne. *Questing* do czasu powstania Fundacji *Questingu* rozwijany był przez niezależne podmioty, które posiadały licencję amerykańskiego Valley Quest, co powodowało brak jednolitego projektu rozwoju *questingu* w Polsce. Turyści i beneficjenci projektów domagali się powstania jednego centrum certyfikacyjnego oraz jednego punktu informacji o *questingu*. Cele te realizuje Fundacja, do zadań której należą m.in.: działania edukacyjne i propagatorskie dla metodologii questingu, tworzenie i realizacja projektów wdrażania *questingu* w Polsce, promocja turystyki dziedzictwa, organizacja konferencji i forów poświęconych turystyce dziedzictwa i *questingu*. Fundacja ma siedzibę w Bałtowie

w województwie świętokrzyskim, lecz działa na terenie całego kraju.

Questy w ofercie Muzeum Narodowego w Kielcach

Muzeum Narodowe w Kielcach oferuje zwiedzającym *questy* dzięki którym można aktywnie i w atrakcyjny sposób poznać: historię Kielc, dawną posiadłość Henryka Sienkiewicza w Oblęgorku, życie młodego Stefana Żeromskiego.

Quest *Portret Miasta*

Celem cyklu zajęć edukacyjnych *Portret Miasta* jest wzbogacenie wiedzy na temat historii Kielc. Uczestnicy questu słuchają opowieści historyka, fotografują, poznają budynki i ulice. Wędrując uliczkami przenoszą się w czasie i poszukują artefaktów, porozrzucanych przez czas w przestrzeni miasta. Tylko wnikliwy obserwator potrafi uwiecznić na zdjęciu swoje spostrzeżenia i przemyślenia.

Opracowano przez Muzeum Kielc trzy trasy zwiedzania Miasta Kielce

1. *Od osady do miasta biskupiego*
   - Początek zwiedzania w Muzeum Dialogu Kultur.
   - Przejście przez Rynek i ulicę Bodzentyńską do kościoła św. Wojciecha – omówienie legendy o powstaniu Kielc oraz historii kościoła św. Wojciecha, jego architektury.
   - Omówienie historii Rynku i jego zabudowy.
   - Przejście na Wzgórze Zamkowe i zwiedzanie zabytkowych wnętrz Pałacu Biskupów Krakowskich.
2. *Mecenasi kultury*
   - Przejście z uczestnikami do XVII i XVIII-wiecznych wnętrz – zwiedzanie ekspozycji z uwzględnieniem losów fundatorów zabytków kościelnych miasta.
   - Ulica Jana Pawła II – zwiedzanie najcenniejszych zabytków: Dworku Laszczyków, kościoła św. Trójcy, Seminarium Duchownego.
   - Przejście z grupą przez Park Miejski na ulicę Zamkową – zwiedzanie dawnego spichlerza, Pałacyku Tomasza Zielińskiego, Domu Praczki. Omówienie biografii Tomasza Zielińskiego – naczelnika powiatu kieleckiego.
   - Pałac Biskupów Krakowskich – zwiedzanie *Galerii malarstwa polskiego* i *europejskiej sztuki zdobniczej*.
3. *Legionowym szlakiem*
   - Zwiedzanie Sanktuarium Marszałka Józefa Piłsudskiego w Pałacu Biskupów Krakowskich – omówienie historii Sanktuarium, historii

wkroczenia do Kielc I Kompanii Kadrowej w sierpniu 1914 roku oraz historii formowania I Pułku Piechoty Legionów w Kielcach, a także scharakteryzowanie środowiska legionowego w II RP.
- Przejście ulicami Jana Pawła II i Krakowską pod pomnik Czwórki Legionowej – omówienie historii pomnika.
- Wojewódzki Dom Kultury – omówienie historii i architektury budynku.
- Kadzielnia – omówienie historii miejsca oraz pomnika ze szczególnym uwzględnieniem historii 4 Pułku Piechoty Legionów i dzielnicy Stadion.
- Powrót do Pałacu Biskupów Krakowskich przez Park Miejski i Skwer Szarych Szeregów.

Omówiona gra ma niewątpliwie liczne walory edukacyjne. Po pierwsze umożliwia zdobycie rozległej wiedzy historycznej o mieście Kielce, jego zabytkach i związanych z nimi wydarzeniach. Poza tym wpisuje się w działania określane jako edukacja regionalna, którą Tadeusz Aleksander rozumie jako „intencjonalne oddziaływanie na dzieci, młodzież i dorosłych za pomocą treści regionalnych czy wartości, które są składnikami kultury materialnej i duchowej regionu" (2007, s. 477). Można uznać quest *Portret Miasta* za istotny element współczesnego ruchu regionalnego, dzięki któremu kształtowane jest przywiązanie do prywatnej ojczyzny, będące płaszczyzną formowania postaw patriotycznych człowieka. „Kto nie jest patriotą swojej wsi, swojego miasta, swojego regionu, nie jest patriotą w ogóle. […] Kształtując patriotyzm lokalny, przygotowujemy grunt dla patriotyzmu w ogóle" (Aleksander 2007, s. 476). Działania takie uważam za szczególnie ważne w zglobalizowanym świecie, w którym dziś żyjemy. Lokalność nie powinna stanowić konkurencji dla globalności. Przez poznanie swojego miasta, swojego regionu, swojej „małej ojczyzny" budujemy więzi emocjonalne, budujemy swoją tożsamość. Patriotyzm lokalny, poczucie przynależności do regionu, duma z „własnych korzeni" są przecież bardzo ważne w byciu obywatelem świata.

Quest *Wokół tusculum Sienkiewicza*

Zabawa pozwala zwiedzającym odkryć uroki i sekrety oblęgorskiego parku i stanowi dodatkową atrakcję dla wciąż wzrastającej liczby zwiedzających. Quest *Wokół tusculum Sienkiewicza* zawiera logiczne i pełne humoru zagadki, prowadzące uczestników krok po kroku do skrzyni ze skarbem. Po drodze mają oni szansę zapoznać się z najciekawszymi okazami fauny i flory w dawnej posiadłości pisarza oraz zachowanymi śladami jego obecności w tym miejscu. Zabawa dostosowana jest dla turystów w każdym wieku. Jest dostępna przez

cały rok niezależnie od godzin otwarcia Muzeum (vide: http://questing.pl/quest-wokol-tusculum-sienkiewicza/, dostęp: 10.09.2019).

Quest *Z pamiętnika młodego Żeromskiego*

Bohater *questu* – Stefan Żeromski – prowadzi turystów w atrakcyjne miejsca miasta, pokazuje ciekawe, a nie zawsze znane obiekty. Uczestnicy zabawy zamieniają się w detektywów, poszukiwaczy, których celem jest odnalezienie „skarbu". Aby dotrzeć do celu wyprawy, trzeba jednak zmierzyć się z przeszkodami – rymowanymi zagadkami, rebusami. Wędrując zgodnie z zawartymi w tekście wskazówkami, uczestnicy zabawy odnajdą ścieżki, którymi chadzał pisarz, poznają wiele tajemnic i zapomnianych historii. Nagrodą dla wytrwałych, którzy ukończą quest, będzie nie tylko znakomita zabawa, ale i zdobycie „niespodzianki". Quest *Z pamiętnika młodego Żeromskiego* to także doskonała forma pracy z uczniami zdolnymi, których potrzeby, nie zawsze są uwzględniane w toku kształcenia. Dlatego, respektując ich zainteresowania, stworzono nieoznakowany szlak edukacyjny, który pozwoli uczniom poszerzyć swoją wiedzę z zakresu dziedzictwa kulturowego poprzez samodzielną pracę, rozwiązywanie problemów. Projekt kształtuje u dzieci umiejętności zauważania zależności między obserwowanymi faktami, dostrzegania problemów, stawiania i weryfikowania hipotez. Uczniowie dokonują analizy i syntezy badanych treści, odkrywają powiązania logiczne, sprawnie wyciągają wnioski, kształtują umiejętność i elastyczność myślenia abstrakcyjnego oraz zdolność odszukiwania najprostszych rozwiązań. Omawiany quest daje młodym ludziom możliwość rozwoju zainteresowań w sposób niekonwencjonalny i atrakcyjny. Jest to szczególnie ważne dla uczniów zdolnych, którzy mają bardzo silnie rozwinięte potrzeby poznawcze (vide: http://questing.pl/quest-z-pamietnika-mlodego-zeromskiego/, dostęp: 10.09.2019).

Dwa kolejne questy organizowane w kieleckim muzeum powinny zainteresować nauczycieli języka polskiego, którzy od wielu lat obserwują rosnącą niechęć (a nawet wrogość) młodego pokolenia do czytania klasycznej literatury. [Uczniowie średnich szkół] „nie chcą już czytać książek, konsekwentnie uprawiają bojkot literatury i bez jakichkolwiek wahań zastępują lekturę streszczeniami z bryków lub filmowymi adaptacjami" (Bortnowski 2007:266).

W tej sytuacji wielu polonistów szuka skutecznych sposobów „zaprzyjaźnienia" młodego pokolenia, żyjącego w multimedialnej przestrzeni z tekstem literackim, z dziełami takich pisarzy jak Stefan Żeromski i Henryk Sienkiewicz. Questy *Wokół tusculum Sienkiewicza* i *Z pamiętnika młodego Żeromskiego* mogą być takim sposobem i stać się skutecznym remedium na klęskę literatury we współczesnej szkole. Dobrowolny udział w obu zabawach jest szansą na zainteresowanie i poznanie utworów obu pisarzy.

Zakończenie

Na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat nastąpiły radykalne zmiany w sferze moralności współczesnego człowieka. Upowszechniane jest przekonanie, że podstawową powinnością człowieka jest dostarczanie sobie przyjemności i radości, a każde działanie, które te uczucia wywołuje – uznane jest za pożyteczne i pożądane. Stąd obecność zabawy w działalności muzeum oceniam pozytywnie. Dzięki niej wizyty w muzeum mogą stać się atrakcyjną alternatywą dla gier internetowych i popularną formą spędzania wolnego czasu.

A place of fun in museum education on the example of the National Museum in Kielce

Justyna Dobrołowicz

The aim of this article is to discuss a new dimension of fun which could be used in education. I think not only about education of kids, but also about education of youth and adults. The author of this article uses the example of the National Museum in Kielce and discusses a new type of field games - quests. They are effectively used during presentations of museum collections in Kielce.

Keywords: fun, education, questing, museum

Bibliografia:

ALEKSANDER TADEUSZ (2007), *Wychowawcze i edukacyjne funkcje regionalizmu*, [w:] *Pedagogika społeczna*, (red.) Ewa Marynowicz-Hetka, PWN, Warszawa, s. 466-484.

BORTNOWSKI STANISŁAW (2007), *Czy literatura piękna przyda(je) się jeszcze wychowaniu? Z perspektywy dydaktyka literatury*, [w:] *Wychowanie. Pojęcia. Procesy. Konteksty*, (red.) Maria Dudzikowa, Maria Czerepaniak -Walczak, GWP, Gdańsk, 263-284.

BRZEZIŃSKA Anna Weronika (2013), *Muzeum jako przedmiot i podmiot działań edukacyjnych*, [w:] *Edukacja muzealna. Konteksty teoretyczne i praktyczne*, (red.) Urszula Wróblewska, Karolina Radłowska, Muzeum Podlaskie w Białymstoku, Białystok, s. 41-60.

HARARI Yuval Noah (2018), *21 lekcji na XXI wiek*, (tł.) Michał Romanek, Wydawnictwo Literackie, Warszawa.

KOWALCZYK-MIZERAKOWSKA Iwona (2013), *Paciorki szklane – nauka i zabawa na zajęciach muzealnych,* [w:] *Edukacja muzealna. Konteksty*

teoretyczne i praktyczne, (red.) Urszula Wróblewska, Karolina Radłowska, Muzeum Podlaskie w Białymstoku, Białystok, s. 191-196.
NOWACKA Iwona Paulina (2013), *Zamiast zakończenia zapowiedź dalszych rozważań,* [w:] *Edukacja muzealna. Konteksty teoretyczne i praktyczne*, (red.) Urszula Wróblewska, Karolina Radłowska, Muzeum Podlaskie w Białymstoku, Białystok, s. 249-25.
POLAK Marcin (2018), *Mapa społecznych umiejętności XXI wieku*, https://edunews.pl/system-edukacji/522-mapa-spolecznych-umiejetnosci-xxi-wieku, dostęp: 03.02.2018.
RADŁOWSKA Karolina Wróblewska Urszula (2013), *Wprowadzenie do rozważań nad teorią i praktyką w edukacji muzealnej*, [w:] *Edukacja muzealna. Konteksty teoretyczne i praktyczne*, (red.) Urszula Wróblewska, Karolina Radłowska, Muzeum Podlaskie w Białymstoku, Białystok, s. 5-14.
SZPUNAR Magdalena (2018), *Koncepcja bańki filtrującej a hipernarcyzm nowych mediów*, „Zeszyty Prasoznawcze", t. 61, nr 2, s. 191-200.
SZYMAŃSKA Ewa (2013), *Rola pedagogiki zabawy w edukacji muzealnej na przykładzie Muzeum Miasta Gdyni*, [w:] *Edukacja muzealna. Konteksty teoretyczne i praktyczne*, (red.) Utrszula Wróblewska, Karolina Radłowska, Muzeum Podlaskie w Białymstoku, Białystok, s. 123-141.
TAPSCOTT Don (2010), *Cyfrow, a dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, (tł.) Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.

Netografia:

https://witrynawiejska.org.pl/dziedzictwo-kulturowe/zrob-to-sam/item/42594-questing-atrakcyjna-metoda-poznawania-dziedzictwa-kulturowego-wsi [dostęp: 20.06.2019].
http://questing.pl, [dostęp: 20.06.2019].
https://mnki.pl/, [dostęp: 20.06.2019].
http://questing.pl/quest-wokol-tusculum-sienkiewicza/, [dostęp: 10.09.2019].
http://questing.pl/quest-z-pamietnika-mlodego-zeromskiego/, [dostęp 10.09.2019].

LUDYCZNY WYMIAR KONFERENCJI NAUKOWYCH

Magdalena Szalbot[1]

Perspektywa teoretyczna

Osoby, które nie mają bliższej styczności ze środowiskiem akademickim zazwyczaj postrzegają udział w konferencji naukowej jako formę pracy i nobliwego obowiązku. Takie pojmowanie nosi znamiona potocznego postrzegania pracy i zabawy jako kategorii przeciwstawnych i jest zakorzenione w nadal jeszcze popularnych ujęciach teoretycznych (vide.: Sułkowski 1984:81-95; Okoń 1995:12-14; Węglarz 1999:199-202). Dotychczasowe badania poświęcone turystyce konferencyjnej, literatura przedmiotu na ten temat (vide: Kalinowska-Żeliźnik, Sidorkiewicz 2010:9-19; Sidorkiewicz 2009:313-323; Cieślikowski 2014), dostępne źródła zastane oraz osobiste obserwacje skłoniły mnie do przeprowadzenia antropologicznej analizy tej kategorii spotkań służbowych, ukierunkowanej na rozpoznanie ich ludycznego wymiaru.

Konferencję naukową można uznać za specyficzny rodzaj zdarzenia, w którym odzwierciedlenie znajdują tendencje charakterystyczne dla kultury współczesnej. Polskie środowisko naukowe również jest częścią społeczeństwa konsumpcyjnego, które cechuje ukierunkowanie na poszukiwanie atrakcji, przyjemności i rozrywki (vide: Combs 2011; Mielicka-Pawłowska 2016). Karnawalizacja lub jak ujmują to niektórzy teoretycy – „uludycznianie"/

1 **Magdalena Szalbot**, ID ORCID: 0000-0002-3915-2541, e-mail: magdalena.szalbot@us.edu.pl – doktor nauk humanistycznych w zakresie etnologii, pracownik naukowo-dydaktyczny na Wydziale Sztuki i Nauk o Edukacji Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Działalność naukowo-badawcza dotyczy problematyki: ludyzmu, antropologii miasta, etniczności, migracji, popkultury, konsumpcjonizmu, pogranicza kultur i wielokulturowości.

„ludyzacja" (vide: Grad 2004:18; Kantor 2006:80) kultury konsumpcyjnej uwidacznia się na różnych poziomach funkcjonowania świata naukowego. Jednym ze składników powyższych procesów jest turystyka konferencyjna, której komponentem jest ludyczna oprawa tych wydarzeń.

Utożsamienie zabawy i konferencji naukowej, nawet jeśli tę ostatnią potraktujemy jako specyficzną formę gry społecznej, byłoby oczywistym nadużyciem. Jednak ludyczny wymiar konferencji naukowej można rozpatrzyć i wydobyć poprzez zastosowanie do analizy kilku znanych koncepcji i ujęć teoretycznych. Konferencja naukowa, już choćby z tej przyczyny, że jest spotkaniem, którego istotą są interakcje między uczestnikami, ma ogromny potencjał towarzyski i co za tym idzie – ludyczny (vide: Grad 1998:15-38). Jest zdarzeniem społeczno-kulturowym przynależącym do sfery pracy i powagi, ale zawiera w sobie również wiele składników noszących znamiona zabawy.

Analizę ludycznego wymiaru konferencji naukowej można przeprowadzić, stosując klasyczne ujęcie zaproponowane przez Johana Huizingę. Polega ono na identyfikacji „pierwiastków" ludycznych, nawet w zjawiskach przynależących do sfery powagi. Innym ujęciem, które może posłużyć do ujawnienia zabawowego wymiaru konferencji naukowej jest równie kanoniczna, jak huizingowska, typologia zabaw opracowana przez Rogera Caillois (vide: Caillois 1997). Wykorzystując cztery, zaproponowane przez wspomnianego autora kategorie (*agon*, *mimicry*, *ilinx* i *alea*) do analizy konferencji naukowej, wydobywamy przede wszystkim aspekt rywalizacji i spektaklu, który tkwi w tego rodzaju spotkaniach. Duch agonistyczny widoczny jest szczególnie w zmaganiach między prelegentami (kto wygłosi najlepszy referat) oraz instytucjami (jak ośrodek firmujący daną konferencję wypadnie w porównaniu z innymi organizatorami tego typu wydarzeń). Konferencja, która odbywa się w określonym miejscu i czasie oraz przebiega według określonych reguł i opracowanego scenariusza jest formą gry/przedstawienia, w którym zarówno aktorzy (prelegenci, moderatorzy, organizatorzy), jak również widzowie-odbiorcy (wolni słuchacze, studenci, zaproszeni goście itd.) wiedzą, czego oczekuje się od odgrywających poszczególne role i co trzeba robić, żeby spotkanie było jak najbliższą realizacją ideacyjnie pojmowanego wzorca konferencji, który jest w tym środowisku znany i którego odtworzenia w takich sytuacjach wszyscy oczekują. Niepewność wydarzeń (*alea*) oraz oszołomienie (*ilinx*) w mniejszym stopniu określają ludyczny wymiar konferencji naukowej. Mogą jednak znajdować wyraz w odczuciach organizatorów, którzy nadzorując czasem kilka równolegle obradujących sekcji – np. w sytuacji, gdy ktoś z gości nie dotrze (na czas) – muszą improwizować. Dzieje się tak, jeśli w programie – z różnych względów – pojawią się też opóźnienia lub inne nieoczekiwane zmiany. Z kolei *alea*, którym może być naznaczone zachowanie poszczególnych osób wygłaszających referaty, uwidacznia się np.

w niepewności, jakiego rodzaju pytania lub kontrargumenty, do których będą musieli się odnieść, sformułują odbiorcy. *Ilinx* – żeby również zilustrować zaledwie jednym przykładem ostatnią kategorię w odniesieniu do sytuacji konferencyjnej - dla gospodarzy wydarzenia oraz przybyłych gości może wiązać się z emocjami towarzyszącymi gorącym debatom czy też z wynikającymi ze wspólnego udziału obecnych w wieczornych biesiadach.

Kolejna możliwość przeanalizowania konferencji naukowej jako zjawiska nacechowanego ludycznie to przyjrzenie się jej z uwzględnieniem sześciu porządków: struktury, procesu, doświadczenia, funkcji, ideologii i oprawy, czyli zgodnie ze schematem teoretycznym zaproponowanym przez Richarda Schechnera (2000:32). Takie ujęcie może okazać się nie tylko intelektualnym wyzwaniem, ale jeszcze jednym przykładem możliwości zastosowania określonej perspektywy teoretycznej do wykazania ludycznego charakteru całościowo ujmowanej konferencji naukowej.

Kończąc ten z konieczności pobieżny przegląd koncepcji, które można wykorzystać do analizy okołokonferencyjnych zjawisk ludycznych, warto wspomnieć jeszcze o przydatności spojrzenia na rozpatrywane tu zjawisko przez pryzmat „syndromu cech ludycznych", o których pisze Marian Golka. Opierając się na ustaleniach czołowych badaczy zachowań ludycznych Golka sporządził katalog cech charakteryzujących zjawiska określane mianem zabawy. Odniesienie go do konferencji naukowej pokazuje, że odznacza się ona co najmniej 9 spośród 17 cech przypisywanych zabawie. Konferencja naukowa wykazuje punkty styczne z zabawą, gdyż jest działaniem: 1) posiadającym własne reguły, 2) zamykającym się w określonym momencie i w danej sytuacji przestrzennej, 3) wyodrębnionym ze sfery codzienności, 4) sprzyjającym (…) socjalizacji, (…), podtrzymywaniu i ożywianiu integracji społecznej, 5) działaniem w dużym stopniu wyznaczonym szerszym systemem kulturowym danej zbiorowości, nawiązującym do pewnych wartości i wzorów kulturowych tej zbiorowości, a ponadto bywa 6) działaniem opartym na współzawodnictwie, 7) często towarzyszy jej śmiech i komizm, 8) nierzadko zawiera w sobie rozrywkę i 9) ze względu na swój odświętny charakter „łączy się nieraz z rytuałami" (Golka 2004:33-35).

Metodologia badań

Zagadnienie ludycznego wymiaru konferencji naukowej, uwidaczniającego się w jej oprawie, mieści się w nurcie badań dotyczących przenikania się sfery pracy/powagi oraz zabawy w działalności zawodowej przedstawicieli różnych profesji. Sytuuje się ponadto w obszarze studiów poświęconych przemianom obyczajowości pracowniczej przedstawicieli wielu zawodów, które są konsekwencją przemian kulturowych zachodzących w Polsce po 1989 roku (vide:

Arcimowicz i in. 2015).

Zachętą do podjęcia badań na powyższy temat okazały się wyniki jednego ze zrealizowanych w ostatnich latach projektów badawczych. Założenie polegało na odszukaniu „pierwiastków" ludycznych w pracy zarobkowej przedstawicieli różnych zawodów (vide: Szalbot 2012). Pytając badanych m.in. o zabawowo-rozrywkowe elementy: przerw w pracy, rytuałów pracowniczych, form firmowego świętowania oraz służbowych spotkań i wyjazdów zgromadzono wypowiedzi świadczące o tym, że w odczuciu części informatorów (przede wszystkim pracowników umysłowych/biurowych) udział w różnych wyjazdowych formach zawodowego dokształcania, w tym udział w konferencjach, miał wyraźny rys towarzysko-rozrywkowy i był wspominany jako forma dobrej zabawy.

Niemały wybór konferencji przygotowywanych w ostatnich latach z myślą o naukowcach reprezentujących różne dyscypliny powoduje, że pozyskanie źródeł ilustrujących zagadnienie ludycznej oprawy tego typu spotkań, nie jest trudne. Polscy naukowcy korzystają z portali umożliwiających wyszukiwanie konferencji w określonej dziedzinie z uwzględnieniem przewodniej problematyki, terminu oraz miejsca obrad[2]. Zaproszenia na konferencje organizowane przez różne instytucje są rozsyłane ze znacznym wyprzedzeniem i trafiają do skrzynek poczty elektronicznej pracowników naukowych. Wymienione źródła z powodzeniem stanowią wyjściowe materiały badawcze, gdyż często zawierają wstępne informacje o atrakcjach i udogodnieniach, z jakich będą mogli korzystać pracownicy naukowi, którzy zdecydują się wziąć udział w danym wydarzeniu. W niniejszych badaniach odwołano się również do osobistych doświadczeń i obserwacji oraz relacji koleżanek i kolegów „po fachu", którzy po powrocie z konferencji często spontanicznie dzielą się wrażeniami, komentując - niekoniecznie tylko naukowe, ale i organizacyjne walory odbytej delegacji. Kilkunastoletni okres zatrudnienia w uniwersytecie daje praktycznie każdemu pracownikowi naukowemu, zobowiązanemu zarówno do regularnego udziału w wyjazdowych konferencjach, jak również do występowania w roli pomysłodawcy i współorganizatora tego typu spotkań w macierzystej placówce, możliwość podzielenia się licznymi spostrzeżeniami dotyczącymi oprawy ludycznej tego typu wydarzeń. Dodatkowo mediatyzacja i wirtualizacja wielu dziedzin życia powoduje, że źródłem wiedzy o formach aktywności ludycznych uczestników konferencji naukowych stają się komunikatory, mikroblogi oraz strony internetowe, na których organizatorzy na bieżąco lub tuż po ich zakończeniu, zamieszczają zdjęcia i sprawozdania z konferencji.

2 Vide: np.: http://unikonferencje.pl; www.konferencje24h.pl czy też zakładki na stronach internetowych poszczególnych uczelni oraz instytucji naukowo-badawczych organizujących konferencje naukowe.

Choć dostęp do takich treści mają zazwyczaj wyłącznie uczestniczący w konferencji goście, to niektóre upublicznione, choć znacznie okrojone materiały, też pozwalają wnioskować o formie towarzysko-rozrywkowej wydarzenia.

Przedmiotem rozważań, podjętych w oparciu o zgromadzony materiał empiryczny, są tu relacje z krajowych konferencji naukowych z obszaru humanistyki i nauk społecznych zorganizowanych po roku 2000. Przeanalizowanie zagadnienia z dwóch perspektyw – organizatorów oraz uczestników konferencji pozwoli na: 1) wyodrębnienie czynników sprzyjających zaistnieniu przede wszystkim formalnych i nieformalnych (omówionych tu w ograniczonym zakresie) okołokonferencyjnych zachowań ludycznych, 2) wypracowanie propozycji ujęcia ich w ramy typologii oraz 3) rozpatrzenie dalszych możliwości badania tego społeczno-kulturowego fenomenu.

Oprawa ludyczna konferencji naukowej z perspektywy organizatorów i uczestników

Oprawa ludyczna i przebieg całej konferencji zależy przede wszystkim od ilości dni zarezerwowanych na dany zjazd. Ramy czasowe z góry określają iloma przerwami (kawowymi i obiadowymi) – sprzyjającymi kontaktom towarzyskim, dysponują organizatorzy. Niebagatelne znacznie ma również wybór miejsca, w którym odbędą się obrady – czy będą to reprezentacyjne sale konferencyjne w uniwersytecie, usytuowanym np. w zabytkowej części miasta, czy też w sprzyjającym rekreacji na wolnym powietrzu ośrodku wypoczynkowym oferującym piękne widoki i kontakt z przyrodą. Znaczenie ma również wybór daty wydarzenia. O zainteresowaniu konferencją może przesądzić jej umiejscowienie w roku kalendarzowym i akademickim. Z tego pierwszego wynika układ świąt i tzw. długich weekendów pozwalających naukowcom zaplanować przerwę w pracy lub też przeciwnie – okres wytężonej, indywidualnej aktywności zawodowej. Powodzenie realizacji rozrywkowych punktów programu konferencji zależy również od tego czy jest to duża, międzynarodowa konferencja, na której wiele osób dopiero będzie się poznawać, czy też będzie to kameralne spotkanie, organizowane z myślą o stałym gronie rokrocznie spotykających się osób z danego środowiska. Zaplanowanie określonych uprzyjemniających konferencję punktów programu zależy wreszcie od z pozoru takich nieistotnych kwestii jak: pora roku, pogoda czy też mobilność konferencji, czyli zorganizowania obrad w jednym lub kilku różnych miejscach (uniwersytet, dom kultury, ośrodek szkoleniowo-wypoczynkowy itp.).

Jeśli konferencja trwa co najmniej dwa dni, organizatorzy dysponują sporym zapasem czasu na zaplanowanie „większych" atrakcji ludycznych tuż po zakończeniu pierwszego dnia obrad. Uwzględnione w programie

konferencji wieczorne wydarzenia mają najczęściej postać biesiad, które odznaczają się naturalnym potencjałem ludycznym (vide: Kantor 2008:35-48). Organizatorzy – w zależności od możliwości, chęci i inwencji okraszają je różnymi działaniami służącymi rekreacji i rozrywce uczestników. Wieczorne spotkania towarzyskie, o których wspominali uczestnicy przeprowadzonych badań, miały różne formy: uroczystych kolacji, wystawnych bankietów, rautów zorganizowanych w salach wynajętego na potrzeby konferencji ośrodka szkoleniowego, w sprawdzonych lokalach gastronomicznych dogodnie skomunikowanych z miejscem obrad i noclegu uczestników. Wspólny posiłek stanowiący ostatni punkt programu pierwszego dnia obrad, może mieć różną postać – od skromnego poczęstunku w naprędce przystosowanej do tego celu przez firmę cateringową salce lub stołówce uniwersyteckiej, po wystawne przyjęcie przygotowane ze szczególną starannością w związku np. z towarzyszącym konferencji jubileuszem naukowym zasłużonego pracownika ośrodka organizującego dane spotkanie. Badani wspominali, że brali udział w towarzyszących konferencjom wieczornych biesiadach, które rozpoczynały się od kolejno wznoszonych przez gospodarzy i gości toastów. Tłem uroczystości bywały kameralne koncerty lub też degustacje lokalnych produktów, połączone z możliwością ich zakupu na miejscu. Dopełnieniem ludycznej oprawy takich służbowych kolacji bywają również – zgodnie z relacjami badanych – wernisaże wystaw miejscowych artystów, projekcje filmów (czasem tematycznie powiązanych w problematyką konferencji) oraz inicjowane przez organizatorów po zakończeniu konsumpcji wspólne zajęcia integrujące grupę.

Jako ilustrację ostatniej wymienionej formy aktywności mogę przywołać osobiste wspomnienie z odbytych konferencji. Były to zajęcia z ceramiki, kurs tańca (kontredansa) oraz warsztaty bębniarskie zaplanowane na zakończenie pierwszego dnia konferencji. Wieczorna część oficjalnego programu służy rekreacji fizycznej i psychicznej uczestników, ale i odnowieniu więzi społecznych łączących członków środowiska naukowego. Ma ogromy potencjał towarzyski i ludyczny, dlatego generuje formalne zachowania zabawowe towarzyszące konferencji naukowej, ale i nieformalne zjawiska ludyczne, którym – ze względu na ograniczone ramy objętościowe tekstu – poświęcam tu uwagę w ograniczonym zakresie.

Informatorzy, którym nieraz przyszło występować w podwójnej roli – uczestnika i organizatora konferencji naukowej podkreślali, że w ich ocenie atutem takich wydarzeń są nie tylko atrakcje ludyczne zaplanowane na wieczór, ale również takie, które stanowią przyjemne „przerywniki" między sesjami referatowymi. Krótkie przerwy kawowe służą kontaktom służbowym i mają również wymiar towarzysko-rozrywkowy. Podobne funkcje ludyczne pełni konferencyjna przerwa obiadowa. Choć jest to przede wszystkim czas przeznaczony na zaspokojenie fizycznych potrzeb uczestników konferencji

i może mieć bardziej zindywidualizowany charakter (np. czas jest przeznaczany na odpoczynek w pokoju hotelowym ośrodka konferencyjnego), to badani wspominali, że nierzadko po sprawnie zaserwowanym i skonsumowanym posiłku, goście mieli możliwość skorzystania z różnych zaproponowanych przez organizatorów form aktywności, w których udział często należało zadeklarować jeszcze na etapie wysyłania zgłoszenia udziału w konferencji. Mówili tu o m.in.: wyjściach do lokalnych muzeów, galerii, zamków, pałaców, browarów itd., wycieczkach i spacerach pozwalających zapoznać się z lokalnymi zabytkami i atrakcjami turystycznymi. Udział w różnych fakultatywnych punktach programu konferencji służy promocji, edukacji, ale w związku z tym, że działania te są realizowane grupowo i w wielu punktach są połączone z konsumpcją (np. zakupy pamiątek), również mogą zostać uznane za element ludycznej oprawy konferencji naukowej.

Stworzenie niebanalnej prawy ludycznej konferencji wymaga od organizatorów rozpoczęcia przygotowań na długo przed datą planowanego wydarzenia. Komunikat, że konferencja będzie nie tylko ważnym wydarzeniem dla danego środowiska naukowego, ale i spotkaniem osób o określonych zainteresowaniach, a nawet – choć nie bywa to zazwyczaj komunikowane wprost - podobnych gustach, można zawrzeć już w jej tytule[3]. Jeśli jest on nieco prowokacyjny, przewrotny, a może nawet wywołujący rozbawienie, to już na tym poziomie mamy szansę wyróżnić zaplanowane wydarzenie w gąszczu innych, podobnych ofert. Ludyczna oprawa konferencji to również – mogłoby się wydawać – dobór mało znaczących detali i uprzyjemniających ją akcentów. O dobry nastrój zaproszonych gości organizatorzy mogą zadbać, zapewniając np. bufet kawowy dostępny już podczas rejestracji przybyłych. Przygotowując materiały konferencyjne wręczane w firmowych torbach na powitanie czynnym uczestnikom wydarzenia, organizatorzy mogą zaplanować obdarowanie gości czymś, co wywoła u nich pozytywne emocje. Polskie uczelnie, które od jakiegoś już czasu ze znacznie większą starannością podchodzą do kwestii wizerunkowo-promocyjnych, zapewniają organizatorom konferencji dostęp do nieraz zabawnych gadżetów, dzięki którym zwiększają się szanse, że dany ośrodek nie tylko zostanie zapamiętany, ale będzie długo i dobrze się kojarzył zaproszonym gościom. Za ilustrację tego prostego działania niech posłuży przykład Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. „Kopalnioki" (czarne, śląskie cukierki) czy też brelok w formie oficjalnej uniwersyteckiej maskotki – Usiołka – znalezione pośród innych praktycznych i naukowo przydatnych materiałów, wzbudzają sympatię i odpowiednio nastrajają uczestników konferencji. Uczelnia organizująca dużą

3 Przykładem może być np. zorganizowana w Uniwersytecie Śląskim 15 marca 2019 roku konferencja naukowa pt.: „O konferencji naukowej… i jej fenomenie społeczno-kulturowym".

konferencję krajową lub międzynarodową, może często liczyć na wsparcie urzędów wojewódzkich, miejskich i starostw powiatowych, które dokładają własne materiały promujące atrakcje turystyczne miasta lub regionu. Rekomendują w ten sposób przybyłym, nieraz z daleka gościom, skorzystanie z różnych form rozrywki i wypoczynku po zakończeniu obrad konferencyjnych. Składnikiem oficjalnej oprawy ludycznej konferencji organizatorzy mogą uczynić też udział w wywołanym i rozpoznawanym w skali kraju wydarzeniu kulturalnym odbywającym się w miejscowości, w której ma miejsce dane spotkanie naukowe. Już samo wskazanie możliwości udziału osobom goszczącym na konferencji w jakimś międzynarodowym festiwalu, z którego słynie dane miasto, w interesujący sposób dopełnia atrakcyjności ludycznej oprawy danego wydarzenia naukowego.

Wyjazd na daną konferencję w przypadku każdego naukowca zależy od wielu różnych czynników. Niemniej walory turystyczne miejscowości lub regionu, w którym będzie miała miejsce, ujęte w programie konferencji atrakcje i dodatkowe aktywności, a nawet prawdopodobieństwo poznania na stopie towarzyskiej znanych w danej dyscyplinie osób (tzw. celebrytów konferencyjnych), których udział w konferencji również może zadziałać w danym środowisku jak magnes, to kolejne elementy składające się na oprawę ludyczną zdarzenia i podnoszące jego atrakcyjność.

Z atrakcji współtworzących ludyczną oprawę konferencji naukowej mogą korzystać zarówno zaproszeni goście, jak i organizatorzy, ale w praktyce dla każdej z tych grup oznacza to coś innego. Gospodarze, obudowując planowane wydarzenie naukowe różnymi „niespodziankami", kierują się przede wszystkim względami praktycznymi. Poświęcenie uwagi tym drugorzędnym aspektom konferencji wynika z odczuwanej presji, że od organizatorów takich zjazdów oczekuje się dziś zadbania o oprawę ludyczną wydarzenia na odpowiednim poziomie. W czasie konferencji organizatorzy muszą sprawdzić się w podwójnej roli – z jednej strony ich obowiązkiem jest dbanie o odpowiedni poziom naukowy spotkania, o jego terminową realizację, a z drugiej strony – ciąży na nich powinność inicjowania różnych oficjalnych aktywności ludycznych, które sami zamieścili w programie konferencji. W przypadku tej grupy przymus udziału w zabawie, w połączeniu z koniecznością dbania o różne potrzeby gości może powodować, że ludyczne elementy konferencji mogą być przez nich, odczuwane czasem w dosyć ambiwalentny sposób.

W przypadku gości, na których – w związku z udziałem w konferencji – również spoczywają konkretne obowiązki służbowe, dobrowolność udziału w różnych dodatkowych aktywnościach rozrywkowych jest większa niż w przypadku organizatorów. Przeprowadzone wywiady wykazały, że u prelegentów, którzy od wielu lat uczestniczą w tego typu wydarzeniach, ukształtowały się swoiste przyzwyczajenia, a nawet postawa oczekiwania,

że organizatorzy zapewnią ludyczną oprawę konferencji naukowej. Wynika to z szerokiego wachlarza krajowych i zagranicznych konferencji, z którego korzystają polscy naukowcy. Choć nie odnotowano wprost stwierdzenia, że to motywacja „przyjemnościowa" przesądziła o decyzji, aby wziąć czynny udział w danej konferencji, to perspektywa skorzystania z zapowiedzianych w programie dodatkowych atrakcji czy też dostęp do różnych udogodnień dostępnych dla uczestników w „pakiecie konferencyjnym" (hotelowy basen, siłownia, sauna, SPA itp.), może stanowić zachętę do podjęcia decyzji, aby odbyć nieraz daleką i uciążliwą podróż na konferencję. Osoby przybyłe na konferencję mają świadomość, że organizatorzy i pozostali goście oczekują od nich zaangażowania również (a nieraz może i przede wszystkim) w okołokonferencyjne wydarzenia o charakterze towarzysko-rozrywkowym. Choć napięcie między koniecznością a dobrowolnością w ich przypadku jest mniejsze, to przymus udziału we wspólnych aktywnościach ludycznych też może czasem być intensywniej odczuwany, niż chwile autentycznie doświadczanej zabawy.

Typologia okołokonferencyjnych zjawisk ludycznych

Analiza zgromadzonych źródeł oraz rozpatrzenie zagadnienia, zarówno z perspektywy organizatorów, jak i uczestników konferencji naukowych, pozwala opracować propozycję typologii ludycznej oprawy konferencji naukowych. Podstawowym, najważniejszym i właściwie zawsze spotykanym typem konferencyjnej ludyczności jest towarzyski rys wydarzenia. Konferencyjnym spotkaniom i rozmowom towarzyszą „salonowe" uprzejmości, żarty, anegdoty, podszyte dowcipem cięte riposty i plotki (folklor konferencyjny), które integrują środowisko w kuluarach, ale stanowią przerywniki w obradach, wywołując sytuacyjne rozbawienie wśród obecnych. Na drugim miejscu plasuje się biesiadny typ ludycznej oprawy konferencji naukowych, którego obecność, poczynając od skromnego dystrybutora z kawą, a na wystawnych bankietach kończąc – zawsze generuje wiele zarówno formalnych, jak i nieformalnych towarzyskich sytuacji ludycznych. Inne oferowane atrakcje, o których mówili badani uczestnicy konferencji naukowych, można roboczo określić mianem: rozrywkowych, kulturalnych/artystycznych, aktywizujących, turystycznych oraz rekreacyjnych. Choć w oprawie ludycznej konkretnej konferencji może wyraźnie zaznaczać się tylko jeden wymieniony typ, to znacznie częściej można spotkać się z ofertami łączącymi w sobie kilka ich rodzajów.

Trudności i dalsze możliwości badania ludycznej oprawy konferencji naukowych

Podjętym rozważaniom nadano tytuł, który sugeruje dogłębne rozpoznanie tematu. Dlatego jeszcze raz należy podkreślić, że analiza bazuje na przykładach konferencji głównie z obszaru humanistyki i nauk społecznych, które zostały zorganizowane w Polsce w ostatnich dwóch dekadach i ma na celu uporządkowanie wiedzy na temat zjawisk stanowiących oficjalną (formalną) oprawę ludyczną tego rodzaju spotkań. Dalsze badania, które pozwoliłyby pogłębić wiedzę na ten temat wymagają m.in.: 1) spojrzenia na zagadnienie z perspektywy diachronicznej, 2) przeprowadzenia badań zakładających porównanie oprawy ludycznej krajowych oraz 3) zagranicznych konferencji zorganizowanych z myślą o przedstawicielach wszystkich dyscyplin naukowych. Dopełnieniem całościowego ujęcia problemu będzie też analiza nieoficjalnych (nieformalnych) zachowań zabawowych, towarzyszących tego typu zjazdom, których badanie wymaga innej metodologii i zastosowania odmiennych narzędzi i technik badawczych.

Podsumowanie

Konferencja naukowa nie jest zjawiskiem zawieszonym w próżni społeczno-kulturowej. Obejmuje szereg różnych praktyk kulturowych, z których część ma wyraźny rys ludyczny. Pełnią one funkcję zabawową i przez to urozmaicają życie środowiska naukowego. Przegląd zjawisk składających się na oprawę ludyczną konferencji naukowych, w oparciu o wyżej wyszczególnione źródła i materiały pokazuje, że są one liczne, różnorodne i występują dosyć powszechnie. Ludyczna oprawa konferencji naukowych jest wypadkową wielu czynników. Bywa kształtowana przez różne mody i tendencje wynikające z oczekiwań społeczeństwa konsumpcyjnego. Jest nieraz wynikiem zapożyczania rozwiązań, które organizatorzy podpatrzyli podczas „gościnnych występów" na innych konferencjach, a następnie odwzorowali, organizując spotkanie w macierzystym ośrodku. Dla organizatorów, zapewnienie ludycznej oprawy konferencji jest przede wszystkim pracą: wiąże się z koniecznością sprostania wyzwaniu i podjęcia się wielu dodatkowych obowiązków służbowych. Z kolei dla uczestników oznacza możliwość (dobrowolność) skorzystania z atrakcji zgodnych z własnymi oczekiwaniami, ale również świadomość powinności udziału nie tylko w szeregu zrytualizowanych i naznaczonych powagą praktykach kulturowych, ale i w zaaranżowanych sytuacjach ludycznych. Takie połączenie nie wyklucza jednak zaistnienia autentycznej, choć nieraz „szatniowej wspólnoty" zabawy (Bauman 2009:120). Oficjalna/formalna oprawa ludyczna konferencji naukowych wyzwala i generuje ponadto

nieoficjalne zachowania zabawowe towarzyszące wydarzeniu, których badanie wymaga zastosowania innych procedur, narzędzi i technik badawczych. Organizowanie konferencji naukowych służy wielu, przede wszystkim nie-zabawowym celom. Z przeprowadzonych badań wynika jednak, że obecność i realizacja okołokonferencyjnych praktyk ludycznych, nie tylko nie zakłóca, ale sprzyja i stanowi ważny aspekt takich spotkań.

Ludic dimension of scientific conferences

Magdalena Szalbot

Anyone who has not gotten into a closer contact with the academic environment usually perceives participation in scientific conferences as a form of work and a noble duty. Such perception bears traces of common perception of work and playtime as contradicting one another categories. Research devoted to conference tourism, subject literature in this regard, available sources in place as well as personally carried out observations support the conducted anthropological analysis of ludic framework of this sort of business meetings. The subject of reflection is devoted to the reports from scientific conferences organized in Poland in the past two decades. The issue has been analysed from two angles - the organizers and the participants of conferences, allowing for: 1) selecting the factors which facilitate the occurrence of formal and informal „peri-conference" ludic behaviors, 2) elaboration of proposals for encompassing them within the frames of one typology and 3) considering research difficulties and theoretical perspectives which find their use in the analysis of this type of social-cultural phenomenon.

Keywords: scientific conference, ludic behavior, conference tourism

Bibliografia:

ARCIMOWICZ Jolanta, BIEŃKO Mariola, ŁACIAK Beata (2015), *Obyczajowość polska początku XXI wieku: przemiany, nowe trendy, zróżnicowania*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa.

BAUMAN Zygmunt (2009), *Konsumowanie życia*. Przekł. M. Wyrwas-Wiśniewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.

CAILLOIS Roger (1997), *Gry i ludzie*. Przekł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa.

CIEŚLIKOWSKI Krzysztof (2014), *Rynek turystyki konferencyjnej*. T. 1, *Podstawy teoretyczne, funkcjonowanie i rozwój na świecie*, Akademia

Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach, Wydawnictwo Akademii Wychowania Fizycznego, Katowice.
COMBS James E. (2011), *Świat zabaw. Narodziny nowego wieku ludycznego*. Przekł. A. Chałupnik. Wydanie pierwsze. Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
GOLKA Marian (2004), *Społeczno-kulturowe oddziaływanie zabawy*, [w:] *Ludyczny wymiar kultury*, (red.) J. Grad, H. Mamzer, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, s. 33-44.
GRAD Jan (1998), *Życie towarzyskie a zabawa*. „Zabawy i Zabawki", R. 2/1998, nr 1-2, s. 15-38.
GRAD Jan (2004), *Problem karnawalizacji kultury współczesnej*, [w:] Ludyczny wymiar kultury, (red.) J. Grad, H. Mamzer, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, s. 9-20.
KALINOWSKA-ŻELIŹNIK Anna, SIDORKIEWICZ Marta (2010), *Meeting planning jako narzędzie wspomagające realizację produktów turystyki konferencyjnej*. „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego Ekonomiczne Problemy Turystyki", nr 13, s. 9-19.
KANTOR Ryszard (2006), *Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, „Zabawy i Zabawki", R. 4/2006, nr 4, s. 75-82.
KANTOR Ryszard (2008), *Biesiada i biesiadowanie we współczesnej kulturze polskiej*, „Zabawy i Zabawki", R.6/2008, nr 1-4, s. 35-48.
MIELICKA-PAWŁOWSKA Halina (2016), *Ludic Behavior as a Form of Postmodern Mentality.* W: *Contemporary homo ludens*, (red.) H. Mielicka-Pawłowska, Cambridge Scholar Publishing, Newcastle upon Tyne, s. 315-327.
OKOŃ Wincenty (1995), *Zabawa a rzeczywistość.* Wydawnictwo „Żak", Warszawa.
SCHECHNER Richard (2000), *Przyszłość rytuału*, przekł. T. Kubikowski, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa.
SIDORKIEWICZ Marta (2009), *Oferta turystyczno-rekreacyjna jako element produktu turystyki konferencyjnej. Analiza przypadku.* „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego Ekonomiczne Problemy Usług", nr 12, s. 313-323.
SUŁKOWSKI Bogusław (1984), *Zabawa. Studium socjologiczne.* Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
SZALBOT Magdalena (2012), *Homo faber – homo ludens. O zabawie przy pracy*, [w:] *Kultura zabawy w zmieniającym się świecie*, (red.) R. Kantor, T. Paleczny, M. Banaszkiewicz, Uniwersytet Jagielloński, Kraków, s. 121-137.
WĘGLARZ Stanisław (1999), *Powaga zabawy*, „Zabawy i Zabawki", R. 3/1999, r 1-4, s. 199-202.

MATERIAŁY ETNOGRAFICZNE I HISTORYCZNE

TRANSFORMATION OF THE GAME WEDDING RITUALS IN CENTRAL RUSSIA: FROM THE PAST TO THE PRESENT

Elena Reprintceva[1]

Globalisation, as a process rapidly encompassing all countries and continents, is currently within the research spectrum of many philosophers, cultural scientists, sociologists, psychologists, and educators. This global phenomenon is characterised by the geographic factor loss in the importance of establishing and observing a strict fixation of borders when it comes to supporting economic, political, social and cultural relations (vide: Patrick J. Buchanan, 2000). Globalisation is characterised as a set of changes occurring in traditionally established social and cultural environments. At the same time, the system of new values in different parts of the world and on different continents is perceived ambiguously – from complete rejection, examples of which are demonstrated by the history of Japan in the 16th-19th centuries, to absolute imitation, demonstrated by Turkey since the beginning of the 20th century.

In this regard the statement given by Ulrich Beck seems interesting, who characterises globalisation as a fully unified culture where, on the one hand, local cultures die off and, on the other, they consume everything (vide: Beck Ulrich, 2001). The other side of globalisation is glocalisation, which is a transformation of the social, cultural and economic component at the local level. Against the backdrop of globalisation, instead of the expected disappearance of regional differences, their preservation and strengthening are taking place. Instead of merging and unification, a phenomenon of a different nature arises and is gaining momentum: an increased interest in local differences as well as an increase in interest in traditions of deep antiquity.

1 **Elena Reprintceva**, ORCID ID: 0000-0003-3258-2212, e-mail: lab.game@mail.ru – professor, doctor of pedagogy, Kursk State University. Author of more than 260 scientific works on the problem of children's games and game culture.

Game wedding ritual as a cultural phenomenon

A game and a ritual throughout the history of human development were closely linked. Playing rituals are some special ways of modelling and imitating the surrounding reality and various cultural phenomena. Ritual is a symbolic, codified behaviour and a system of actions of its participants, characterised by the presence of elements of material culture in the form of the ritual clothing, food, paraphernalia and speech behaviour of its participants in verbal and musical expression. Ritual plays an important role in the history of societies as a traditionally chosen method of social education of individuals, introducing them to the collective norms of life. In any ritual there is an invariant block of rites, which constitute the so-called ritual minimum, without which the ritual cannot exist as a symbolic, ritual text. The game as one of the most important social phenomena is closely connected with such elements of culture as ritual, rite and tradition. As a social phenomenon, the game over time has undergone a metamorphosis, transformation, and acquired various qualities as well as a special social and cultural meaning (vide: Yemelyanov 2015).

The ritual is genetically close to the game; it has a spectacular and playful character, is intertwined with the game, and enters the area of official behaviour, family and household relationships. We can say that rituals are the markers of the main stages of human life. A. Klopyzhnikova, O. Romah, E. Lisina, N. Pozdnyakov use these terms as synonyms (vide: Klopyzhnikova, Romah, 2008; Lisina, 2011, Pozdnyakov, 2007), E. Bern distinguished them by considering the game as more complex, and ritual - the simplest stereotypical form of social activity (vide: Bern 2008:19-20), F. Yemelyanov indicates the interconnections and interpenetration of these phenomena (vide: Yemelyanov 2015:51). At the same time, he notes the unified nature of the game and the rite based on their common attributive features: "doubling" of reality, heat and tension, rhythm and repetition, the presence and obligatory observance of rules, and limited space and time.

In this context, the game of wedding ritual is characterised by some mystery, accompanied by masking, living in a different reality (Ibidem). In the game wedding ritual, its participants develop a mood of detachment, full concentration, overwhelmingness, awe and delight which can be sublime, solemn, festive and entertaining. The game ritual has a rational basis for the game, which is the rules, but for the ritual itself this is even more relevant. The participants of the game wedding ritual are "programmed by tradition" to follow the rules of behaviour in given situations and circumstances in any state of mind. However, such properties as free exit and entrance, alternativeness, unpredictability, wedding game rituals, unlike the game, do not exist.

An Abstract: the history and formation of wedding ritual playing in Central Russia

The population of the central part of modern Russia is the bearer of a complex of sociocultural traditions and rituals whose origins date back to remote antiquity. Wedding rituals, ceremonies, traditions also come from time immemorial. For centuries they have been transformed and some have disappeared or been forgotten. The change of economic circumstances involved changes to the wedding ritual.

The time of formation of the wedding ritual in Russia is considered to be the 13th to 14th centuries. At the same time, in some regions of the central territory of Russia, in the structure and some details of the wedding ritual, pre-Christian sources appeared – as elements of magic.

Traditionally, the Russian wedding ritual game has many local options, which are grouped into two main ones – the northern and southern – with its fundamental differences in drama. The North Russian wedding ritual represents drama for the bride and her relatives, and the South Russian wedding is directed as a fun and active game. In these options, there existed distinct and stable sets of actions defined by the participants in the wedding ritual. This variety of options was determined by the peculiarities of the formation of the population of a particular territory, its history, interethnic contacts, religion, and for many other reasons. To date there are no exact grounds for determining the time of formation of the aforementioned types of weddings. It can only be stated that the South Russian wedding (16th -18th centuries) was formed and spread earlier, and the spread of the North Russian wedding took place relatively late (19th-20th centuries). The traditional wedding ritual consisted of three main cycles: pre -wedding, wedding and post-wedding, which was the same for all classes. The structure of the wedding ritual in the early stages of its formation included the following: matchmaking, bride's dress, engagement, bachelor party, wedding train, wedding ceremony, wedding feast.

Phased following of the ritual meant the symbolic transition of the girl from the father's clan to the husband's clan. This meant the transition under the protection of the husband. Such a transition was akin to death in his and birth in another race. The bride was led to the church by her arms, thus symbolizing her lack of strength and lifelessness. The young woman left the church herself. The bridegroom carried the bride in his arms into the house in order to make him accept the girl as a newborn family member who does not enter the house, but it fact lives in the house.

Further, in the article, the author presents each of the ritual stages of wedding playing.

The matchmaking stage

In the memoirs of representatives of the older generation it was noted that, when in the evening, from one end of the village to the other, a chaise was harnessed by a pair of dashing horses and three young cheerful men in it loudly sang ditties, everyone knew that the matchmakers were riding. Matchmaking began with jokes:

"Do not judge, good people, that at a late hour, the uninvited turned to the light. The firewood went, but the axe was lost in the dark. Do you have any stray ...."

In the Oryol region, the bridegroom's mother came with the bridegroom and negotiated whether or not the girl agreed to marry her son. The girl tried to hide, as she was afraid if they refused. First the mother came alone and, when they agreed, they organised a feast. Sometimes it happened that she came with a hat came, without the groom, and the bride "was given the hat". Matchmaking began with the words: "Here we come. We have a little ram running around, we need a yarachka (a young sheep, ярачка) for it. They say you have one. They could also ask: "They say you have a young chick for sale, do you?". In the Voronezh region, during the matchmaking, the relatives of the bridegroom – the father, brother and others (*swat*), less often the mother – going into the house of the bride performed some ritual actions determining their role. The *swat* did not speak directly about the purpose of his visit, but pronounced some ritual text, which was accompanied by playing songs or reciting poems. "We have a cock, and you have a chicken. Our cock wants to live with your chicken. " Sometimes they said: "You have a product. We have a merchant." In the same manner, the bride's parents responded in order to protect the rite from the actions of evil forces. The girl's parents had to refuse the matchmaker for the first time, even if they were glad of the wedding, which was an indispensable condition of the pre-wedding ritual. Swat had to continue to persuade the bride's parents.

For the successful completion of matchmaking in the Oryol region there was a game ritual "to steal the spool" (красть катышку/krast katyshku). The spool was a wooden round roller which was placed under the grip in order to make it easier to pull the iron from the furnace. They stole it because it symbolised the feminine principle, since it was used only by a woman in the household. This game ritual is associated with the ancient ideas of the hearth as a place uniting all members of the genus. By stealing a spool (katyshku), the matchmakers intended to separate the girl who was the intended from the family. In the south of the Voronezh region, if the matchmakers were

refused, the elder brother of the bride silently produced a pumpkin (in the South Russian dialect - гарбуз/тыква) and handed it to the matchmakers, after which they were to leave. In the Oryol region, in such a situation they used the expression: "There is a flower, but not in your garden", "There is yes not about your honour", "Chop a tree, but do not do it yourself".

The engagement stage

The bride performed a series of ritual and ritual games; for example, she hid or ran away from home. When they tried to take her to her father, she struggled. The bride's friends were supposed to catch her and lead her to her father. After that, the father covered the bride's face with a handkerchief and she stopped struggling. The bride, the engagement and the weeping did not have a playful character. The Smotriny ritual was purely a utilitarian one since the bride's parents, having come to the groom's house, inspected his household in order to finally confirm its viability. After the bride, if the parents of the bride were satisfied with the prosperity of the groom, the day of the public announcement of the decision on the wedding was appointed. On this day, relatives and guests gathered in the house of the bride. The announcement of the engagement usually occurred at the table, and the engagement was announced by the father of the girl.

The hen party as a wedding ritual that was a cheerful meeting of girlfriends with the bride, and the bridegroom and his comrades also came to it. In the Kursk region, for example, a symbolic choice was played by the bride's fiancé: the girls lined up in a row, with the bride third in the row. The groom passed them three times to cheerful music. At the third time, the groom took the bride by the hand and stood beside her, and the girls at this time sang funny songs.

In all places of central Russia, there was a game wedding ritual, "the redemption of the bed and the chest of the bride", which was performed during a hen party. The bridegroom came with his closest friends and a harmonica player. The girlfriends arranged the bidding and to the question: "Does this price suit you?" answered: "No, let's do more!" And so it went until the groom ran out of money. Then they sat at the table. After the meal in the bride's house, the bed and the chest with the dowry were transported to the groom's house, and the procession was necessarily accompanied by the accordionist.

A stag party was not common in the wedding traditions of central Russia. But sometimes it was held as a ritual of farewell of the groom to a bachelor's life and was held in the groom's house on the last pre-wedding day, or early in the morning on the wedding day. In certain regions of central Russia, relatives of the bride and groom organised fistfights to measure themselves by force.

This game ritual had a symbolic character, since the bride's relatives provided only symbolic resistance to the groom's relatives, and then surrendered.

First wedding day

On the first day of the wedding, the following events usually took place: the arrival of the groom, the wedding train, the departure to the church, the arrival of the young at the groom's house, the meeting with bread and salt and the wedding feast.

Wedding train

This wedding ritual is the departure of the bride and groom to the church for the wedding. Early in the morning, on the wedding day, the groom`s parents, a matchmaker (a close relative of the groom, her duties included sprinkling the train with grain), uncles who accompanied the groom to the church, and friends and relatives of the groom gathered in the groom's house. In different regions of Russia, the composition of the wedding train could vary. Parents of the groom, by tradition, were not present at the wedding. They were engaged in preparing for the meeting of the young and the wedding feast. The bride went in the winter on a sleigh, in the autumn on a cart. The horses were very carefully prepared for this event: they were fed oats, cleaned, and their tails and manes combed. On the wedding day, they were decorated with ribbons, harness bells and the sleigh was covered with carpets and pillows.

The train was headed by a friend of the bridegroom (дружко/), who chose the way to the bride's house so that "the life of the young couple was even, without quarrels". On the way to the bride, the train was met by the villagers, who in every possible way blocked the way: they locked the entrance gates and stretched ropes. As a ransom, a friend (дружко/) offered wine, candy, fruit, nuts, and gingerbread. At the bride's house, the train was met by her friends, who closed the gate and sang songs about the bridegroom and his retinue, as if they were peers who had come to pick up their friend. The friend/дружко led the procession, swinging the whip as if clearing the road from evil forces. Then he entered into a conversation with the bride's friends who, after a good ransom, allowed the guests into the house.

The game wedding ritual at the entrance of the groom's retinue to the bride's house, in the Kursk region, for example, was accompanied by the fact that the matchmakers from the groom and the bride raised their loaves wrapped in embroidered towels to the ceiling – the game "whose loaf is higher" – whichever matchmaker raises the loaf the highest, he will dominate the family. After that, the loaves were exchanged: the loaf of the bride was taken to the

groom's house, and the loaf of the groom remained in the bride's house.

In some villages of the Voronezh region, the bridegroom and the friend began to search for the hidden bride, and in the villages of the Kursk region – to "buy out" the older brother's place at the table next to the bride and her braid. The bride's brother hit the table with a rolling pin and shouted: "Sister's scythe is not a ruble, sister's stubble's sibling" until he received a "ransom" from the groom or his friend.

Throughout central Russia, there was such a playful wedding ritual – cheating the groom. When the bridegroom entered the house of the bride, the bride was taken out to him covered with a handkerchief. It was not the real bride; old woman, sometimes a man, changed into her. In this case the groom had to look for the bride and, having found her, to redeem her again; all this was accompanied by mocking songs that were performed by girls addressed to the groom and his retinue. The playful ritual action of girlfriends and relatives of the bride was expressed in their desire to save the bride from inevitable symbolic death, which she promised to marry, according to mythological ideas.

After the wedding, the bride and groom went to the groom's house to receive the blessings of his parents. On the way to the groom's house, the friend maintained all precautions: he read prayers and conspiracies, removed stones from the road on which witchcraft could be cast. It was believed that a bad person could spoil the wedding.

At the family home, the groom's mother and her retinue met the bride, dressed in an inverted toe coat; she sprinkled her son and daughter-in-law with oats or millet – all this was supposed to protect the young couple and promised wealth. The groom's father also went out, together with the mother; they blessed the young and accompanied them to the wedding tables.

Wedding feast

Until the end of the 19th century a wedding feast in all regions of central Russia could last two or three days. The first day in the groom's house, the second in the bride's house, the third back in the groom's house.

At the festival, the image of a bear was central. His role was disguised in the skin of a bear. Wearing clothes was an integral part of the wedding ritual and had a true playful character. In this regard the game as a wedding ritual is both a reincarnation and a way of depicting a character. Ryazhenie is one of the ritual actions of the game; it is a game version of mythological ideas (unfolds like a game of form and myth of content). The burden is also the result of a transformation, which necessarily acquired additional meaning in the ritual (vide: Ivleva 1994:40).

A special feature of the gaming wedding ritual of the Belgorod, Voronezh, Kursk and Oryol regions was the invitation of the harmonist, who was one of the main actors, both during the matchmaking and at the wedding. Each wedding stage ended with a dance in the street.

Second wedding day

On the morning of the second day, they woke up the young. So, for example, in the region of Kursk, people made a "calf" – a log, stump or keg. The young were woken with a thud and shouting: "Arise, the calf has frozen! Your cow gave birth to a calf at night, and the young overslept!". The "calf " was wrapped in clothes, warmed and, after receiving a ransom from the young, was carried out of the house. At a modern wedding, the "calf" is a stump that women dress up in front of the groom's house in women's clothes. They were dressed in furred coats, soiled their faces, dressed in the clothes of the opposite sex, dressed up as "shoemakers", "gypsies" and "doctors". The mummers "horse" rolled the children through the village.

In the Lipetsk region, after waking up, young people were beaten with pots or dishes; this ritual symbolised the transition of the status of the bride, i.e. her transition to the status of a married woman. In the Oryol region, the bride's parents came to wake the young with the words: "The plates are beating – they are checking honesty. And if dishonest, the plates are not beaten, and the gate is smeared with tar."

An important event of the second day in the Oryol region was the arrival of the young son-in-law to the mother-in-law. It concluded with the mother -in-law giving her son-in-law cooked food (pancakes, pies, etc.). The plate was covered with a handkerchief. The son-in-law had to buy it, the mother -in-law was bargaining, raising the price, and the son-in-law did not yield. The game ritual of bargaining continued until the son-in-law yielded to his mother-in-law, giving her a handkerchief or wrapping money in it.

After this ritual, the bride and groom participated in the trials. They began with the tests of the bride, in which she had to show such features as humility, dexterity and resourcefulness.

According to E.A. Madlevskaya, one of the most common gaming tests on the territory of central Russia was sweeping the floor by the bride. Guests deliberately threw grass, straw, paper, and sometimes money, the bride had to patiently sweep the floor, and relatives asked: "Isn't our bride blind?" Very often, for this test, the bride was especially given an old broom, which made it very difficult to sweep the floor (vide: Madlevskaya 2011). Then began the tests of the groom. The guests checked if he could chop wood. They brought firewood, and the bridegroom had to prick them with the blunt side of the

ax. All the guests laughed at him and began to teach him. Firewood hopped up by the bridegroom, the bride should then have carried them to the house, but she did not put them in the stove but carried them to the Red Corner. The guests, in this case, pretended that they were unhappy with the matchmaker because they had arranged the marriage of a bad bride; they began to catch her in order to punish her. The matchmaker tried to run away, but they caught her, put her on a bench and started hitting her with a straw whip. At this time, the bride had to redeem the matchmaker. Then the bride and groom were to cut a log, in which coins were thrust.

This test was followed by the wearing of water by a bride from several wells or from a river. She was prevented from drawing water or pouring water from buckets. The groom tried to help her, protecting the filled buckets (vide: Madlevskaya 2011). In the Kursk region, the groom participated in the wearing of water. Before the young people going to the house with water, the road was swept. At the house, a matchmaker with a rake waited for the procession; he guarded a large basket into which the young people poured water. The young people went for water to three wells, "so that the young knew where to take the water." The guests at the gate danced Karagod (карагод) and sang merry songs.

In the Oryol region, there was such a test-game. When a young wife was sent for water, two or three people went with her and sang songs. She collected water in a bucket, and these people took it away and poured it out. And so on several times. Then the groom came to her aid and bought the bride and water, redeemed with vodka, cakes and sweets. It happened similarly that the young wife was "bought" by the father-in-law.

Next came the game wedding ritual – the search for the "little lamb", typical of many places in central Russia. The ritual was that the "sheep" (bride) was hiding somewhere in the house, and the "shepherd" (one of her relatives or all the guests) had to find her. After this, a feast began in the bride's house, which ended with a ryazheny in ridiculous clothes and a walk through the village. The mummers sang funny songs, joked with passersby, arranged skating in small carts to which someone from the mumblers themselves was "harnessed", and invited everyone who they met on the way to be merry.

In the Lipetsk region, among the wedding rituals of the second day, the bride and the groom were carried by the matchmakers in a trough: they were seated side by side and carried together, signifying peace and harmony between them.

On the second day of the wedding in the south of the Voronezh region, only close relatives from both sides usually gathered. They walked with the village mummers from the house of the bride to the house of the groom; along the way they caught chickens, the accordion player played chastooshkas and

everyone sang merry songs.

They usually joined as Gypsies, women dressed as grandfathers, soldiers, doctors, men as fiancées or any female attire to raise a laugh. Such a procession through the village was called "chasing the zozulu (зозулю/cuckoo)." Together with the procession of the mummers "rolled a mother-in-law" in a light truck. While riding, she was covered with a blanket and watered on top. At the most unexpected moment the cart was turned over next to a puddle, and the mother-in-law fell into it. Such game rituals were characteristic of most of the southern territories of Central Russia.

Third wedding day

On the third wedding day, guests gathered at the groom's house. The arrival of the guests was accompanied by a variety of game scenes related to competitions and martial arts, fights and were attended by relatives of both the groom and the bride. A special place in the series of these competitions was occupied by playing rituals, which included parents of the groom and the bride. They were always accompanied by funny jokes and scenes, songs and funny ditties. The task of the young was to understand at the right time that the parents should be rescued. The bride went to the aid of the parents of the bridegroom, and the bridegroom – those of the bride.

A Russian wedding was not just taking place, it was played out. Therefore, the expression "to play the wedding" has survived to the present days in the lexicon.

The description of the game wedding rituals presented above by the author persisted in Russia until the end of the 19th century and was characteristic of both rural and urban areas. In the study, O.V. Kuzmina notes that a comparison of urban and rural wedding rituals shows the preservation of such elements as matchmaking and engagement, regardless of the social status of the bride and groom. Devishnik (the bride's hen party) took place only in rural tradition, but the bachelor party was popular among all classes and performed the same functions as in the rural game wedding ritual.

Citizens' rituals aimed at material well-being and childbearing were widely spread and existed in socially transformed varieties. Thus, the traditional shedding of young grain is gradually being replaced in the urban environment with the shedding of money. In the conditions of the city, the demonstrative side of wedding rituals comes to the fore (vide: Kuzmina 2007:112-115).

The transformation of the wedding ritual in Russia in the 20th to early 21st century

In the early 1920s, in contrast to the church wedding and the traditional wedding ritual, the first "red weddings" appeared. The term "red wedding" refers to the wedding ritual of the Soviet historical period of Russia. New wedding rituals could live for some time because they were single, unusual and exceptional against the background of religious rituals. But as soon as these rituals became widespread and lost their exclusivity, their further fate was determined by their content.

Within the first decades of Soviet power in Russia, a significant part of the population – both urban and rural – observed the old traditions of wedding rituals and the wedding ceremony. In subsequent years the proportion of church marriages gradually decreased, while the proportion of those registered at registry offices increased. Reducing the proportion of church marriages, and then their almost complete disappearance, along with other reasons had a significant impact on wedding rituals, simplifying their playful nature and content.

During the years of Soviet power, the calendar distribution of weddings changed significantly. One of the characteristic features of such changes, common to both urban and rural areas, was the time of their implementation. The tradition of "playing weddings" – since ancient times only according to the Christian calendar – underwent changes at the beginning of the 20th century. Orthodox bans on not playing the wedding during fasting and on the days of major church holidays were largely ignored by a large part of the Russian population. The revival of Orthodox traditions, which are reflected in the game of wedding ritual, begins at the turn of the 20th and 21st centuries.

The structure of the entire wedding ritual also changed. While maintaining its individual elements, they were not related to each other and did not represent a single complex. For example, matchmaking was a mandatory element of the pre-wedding cycle in pre-revolutionary Russia. In Soviet times there was a tendency to reduce the number of weddings with matchmaking. At the same time, the very nature of matchmaking, its place, and role in the wedding ritual changed. Matchmaking ceased to set as its goal the selection of the bride and obtaining consent to the marriage. It only became a confirmation of the serious intention of the groom and joined the parents on both sides of the marriage. From the pre-wedding period was dropped the engagement and hen party/bachelor party. However, on the day of the marriage registration, a part of the traditional moments was preserved, which had lost their former meaning, and their playful character intensified. These included the "bride price", "wedding train", and the "meeting of young people with bread and salt".

It should be noted that the ritual "meeting of young people with bread and salt" has changed. At the beginning of the 20th century, young people after the wedding or registration came to the groom's house and their parents met them there with bread and salt, and the wedding feast commenced. If the size of the house did not allow all the relatives to sit at the table, the young people went to the neighboring house, where they celebrated the wedding with their peers. From the second half of the 20th century, city dwellers began to organise wedding parties in a restaurant, where the young people came after the marriage registration, and where the parents met them with bread and salt. The tradition of wedding feasts in the house of the bride and groom has been preserved in the countryside.

After registration, the modern "skating" ritual for young people can be compared to the traditional "wedding train" ritual, when the newlyweds drove three times through the village in a cart or sleigh. This ritual seems familiar to modern man, but it appeared in the last quarter of the 20th century.

Skating, as a wedding ritual, is widespread throughout central Russia but may be accompanied by different elements. The most common is the ritual of "fastening the lock of love". The story of its appearance is associated with two legends. The first one dates back to the time of Kievan Rus when, after the wedding, the newlyweds took a large barn lock, locked it with a key and placed it under the threshold of the house, throwing the keys away out of sight or into the river. In this way they fastened the family forever, since the lock cannot be opened without the keys. The second legend relates to the modern era and is associated with the release of Federico Moccia's novel 'Three Meters Above the Sky', whose characters symbolised their love in this way.

In large cities of central Russia in 2005-2009, special places with "wedding trees" were set aside for this gaming wedding ritual. For example, in Moscow it was the Luzhkov Bridge, the Izmailovsky Kremlin, the Tsaritsyno Park, the embankments of the Moskva River, etc. (vide: Gromov 2013), in St. Petersburg – the Maly Konyushenny Bridge, in Kaliningrad – the Medovy Bridge, in Kostroma – a special structure in the shape of a heart (Central Park on the Volga Embankment), in Voronezh – the embankment of the Voronezh River, in Kursk – the bridge over the river Tuskar and others. The ritual is that the newlyweds – even before the wedding – buy or order a lock on which an inscription with their names (oaths, promises) is made specifically for them, then it is thrown into the water. In Voronezh, for example, this ritual is also accompanied by such an element – the young husband must carry the young wife along seven bridges, thereby proving to her his strength and endurance.

Participating in the wedding cortege, guests tie ribbons (from the bridal outfit, from the hood of a wedding car, etc.) to tree branches. In ancient times, a ribbon was tied to a tree in front of a long road so that the way

would be easy to return to the home. A wedding is the beginning of a lifelong journey, which is why young people honour tradition and tie a ribbon on a tree to make this journey smoothly, in harmony and without sorrows. In a cortege, the newlyweds are typically accompanied by photo and video shooting, for which special places are chosen, and a special style of the photo session. Here it is not the tradition that is realised but the request of the newlyweds, their desire to capture the unusual and unique nature of this day. One of the factors allowing the new elements of the wedding ritual to take root is their simplicity and convenience. Many of the modern wedding rituals have analogs in archaic rituals, but there is no direct connection between them since modern rituals have been formed in recent decades.

The changed nature of wedding feasts. Not only relatives but also friends and fellow newlyweds were invited to the wedding party. During the wedding feast, the newlyweds are not only central figures but also active participants in the celebration. The culmination of the wedding evening was either the abduction of the bride or the abduction of the bride's shoe, in search of which the groom went with his friends, and the "kidnappers" demanded a "ransom" when they were caught. Game rituals of the second day also lost their meaning and turned into simple fun. At the wedding evening, they began to invite a toastmaster, who was the organiser of competitions for the newlyweds, their parents, and guests. By the end of the 20th century, the wedding toastmaster became so popular that in the large cities of Russia private agencies opened providing such services.

It should be noted that in modern game wedding ritual there is a direct connection with the traditional past. For example, the wedding loaf, which was baked on the eve of the wedding by the family, today is also considered a symbol of family happiness. If earlier the wedding loaf was divided between all relatives, and each of them tried to break off the biggest piece, like predicting the future leadership in the family of one of the spouses, then so today the young people, with the same purpose break the loaf for the guests. And the ritual of giving gifts to the bride by the bridegroom resembles a casket, which the bridegroom once sent in the morning to the bride, on day of the wedding. Smashing dishes at the wedding of the bride and groom is comparable to the traditional gaming wedding ritual of "smashing pots": the more fragments, the more children, and guests will be in the house of the young. The ritual of whipping dishes has been preserved in our time precisely as a game element of the wedding.

Phenomena of glocalisation of gaming wedding ritual of central Russia

Currently, the wedding ritual in the Kursk region has been transformed, but continues to reproduce its individual components: bidding for a bride, the bride price, the exchange of loaves, "pouring out water" and actions with a "calf". The game's wedding ceremony united a large group of dramatic folk games and many ritual phenomena. Thanks to the game forms of the wedding ritual, traditional culture established the norms of ritualised behaviour (vide: Ivleva 1994:40). Similar game rituals underlie the wedding traditions of a large part of central Russia, but there are some differences. Even in our time, despite the processes of globalisation, unique features as confirmation of the phenomenon of glocalisation persist in modern weddings held in rural areas. So in the Kursk region in present times is preserved the game ritual dance *Karagod*, which accompanies the entire ritual wedding cycle.

In the south of the Voronezh region, the wedding feast ends with all the guests being treated with wedding "cones" – buns resembling pine cones. Wedding cones have been given since ancient times when the bridegroom with the boyar or the bride and a girlfriend invited people to the wedding not with cards but by handing out special sweet pastries to the future guests. Each person who received such an invitation could not refuse the newlyweds and had to attend the wedding. There is also another story: every guest who, in the old days, proclaimed a wedding toast in honour of the young, received a gift of sweet wedding pastries as a kind of attribute. Today, rich cones are directly related to the wedding loaf. These small buns and a piece of loaf as usual are distributed by the newlyweds to the guests at the time of the presentation of gifts. It is believed that during this ritual, the bride and groom are giving the guest a piece of their happiness and love, so the invitees take such gifts very seriously. And to succeed – according to legend – you need to eat a tasty cone before the end of the wedding.

In the same region, the game wedding ritual *Kalinka break* has been preserved. During the devil's party, the bride's friends decorated the wedding tree (a small twig), then put this twig on the wedding table near the bread and decorated it with candies, flowers and ribbons. This tree served as a guardian (watchman) of the bride. A similar tree (watchman) was also decorated in the groom's house, but it was much larger than the bride's tree. During the wedding feast, these two trees were placed on the table in front of the young ones. This tree was a ritual game symbol. The groom's friends tried to steal it, and the bride's brother defended him, fighting them off with a stick, at the end of which he attached to the burdock. If the groom or his friends did not have time to buy the bride, but managed to grab the "watchman", then she was not redeemed.

A special ceremony existed in the case of the wedding being suddenly delayed, and the guests took note of it. Residents of the Belgorod Region, for example, scattered tobacco on the floor and set it on fire; the guests, understanding the hint, soon dispersed.

Modern gaming wedding ritual as cultural practice in Central Russia – the phenomenon of globalisation

At present, a pattern is found between the traditions and innovations in wedding traditions and rituals which ensures their change and preservation. It can be said that in the wedding ritual there is a correlation of traditionalism that supports stability and innovation, thanks to which the social and cultural traditions develop and move forward. A wedding for any Russian person is one of the most iconic events. The ritual of weddings is based on the centuries-old experience of previous generations, but at the same time it is subject to changes and improvements.

Traditional wedding ritual "modernised", changing its game elements in accordance with the consciousness of people and their spiritual needs. Furthermore, the author of the article proposes to focus on the characteristics of the changes that have occurred in the game wedding ritual, characteristic of the central region of Russia.

Modern wedding ritual acquires its own specifics: in spite of luxury and pomp, traditionality in the conduct of a wedding ritual is somewhat lost. Nevertheless, today among the Russian youth there is a return of interest in the traditional wedding ritual. Holding a wedding in the traditional Russian style, in traditional Russian clothes, significantly diversifies and fills the wedding ritual with a different meaning. And this trend is becoming increasingly visible today. At the same time, young people, dressing in traditional Russian clothes, using fragments of traditional wedding actions, do not think about their sacred meaning, so this can only be considered as a tribute to fashion. Such modern wedding rituals are abstracted from their traditional content.

The festive ritual of the traditional Russian wedding has always included ceremonial games and comic performances in which the manager of the ritual, the "boyfriend," played a special role. Nowadays, in the cities and villages, professional animators/presenters have come to replace them, who hold contests and quizzes, inventing entertainment on their own or using special publications for celebrations. The wedding organisers, trying to diversify the course of the wedding, include modern gaming technologies in it – for example, the wedding quest for the bride and groom. But often these ritual "notions" are organised in the field of photography by "folk" representatives

of the wedding business. For example, on the Spit of Vasilyevsky Island in St. Petersburg, the groom is offered the telling of fortunes of who will be born – a son or daughter – by firing a cannon. The corresponding requisite is issued: a helmet and "shells" in the form of parachutes of blue (boy) or pink (girl) colour. In the meantime, the photographer arranges the mise-en-scène and he also organises guests and relatives for team competitions: he who is stronger or jumps higher will dominate the family. These and similar game actions combine the signs of a wedding game and fortune-telling. During the wedding feast, the relatives of the young people and the guests shout: "Gor'ko!" (It's bitter!). But in earlier times it was not a call for a kiss but had a different meaning. From the tray that the bride carried, the guests took a glass of vodka, instead of leaving money and gifts, and then shouted: "Gor'ko!" (It's bitter!). By this, they confirmed that they had drunk a hot, bitter drink.

The old rite of handing a wreath from the head of the bride to a close friend serves as a prototype for throwing the bouquet into the crowd of girls at the ceremony; this ritual determines the future bride. At the modern wedding of Russia, a piquant nuance was added to the tradition. The bride removes the garter from her stocking and throws it to the single men to find out who the next potential groom is.

The veil personifies the purity and innocence of the bride. In the old days, its role was performed by a wreath of flowers, which the girls wove themselves. And the wreath was worn before the wedding as it informed others about the unmarried status of the owner. And at the end of the wedding, it was taken off and a scarf tied on the head of the bride as the symbol of a married lady.

It is from here that the tradition of removing the veil takes its roots. Nowadays, the ceremony is carried out as follows: the bride sits in a chair in the centre of a circle of guests holding lighted candles in their hands, while the mother-in-law takes off the veil from her head and ties on a scarf instead. In this way, the mother-in-law takes a daughter-in-law into the new family. In modern interpretations the girl's mother can also take off the veil, sending her in this way into independent adult life. More rarely, this role is assigned to the spouse who, with the help of this ceremony, gives the bride the status of a wife. In any case, the spectacle turns out to be very touching. The ritual did not end there, as the bride still had to dance with each girlfriend. At the same time, she would keep her veil over their heads, wishing them a happy marriage.

The custom to spend the first wedding night outside the native walls encouraged young people to hide from evil spells by hiding in another place. Frequently, relatives offered the newlyweds to spend the night with them or, as a more exotic option, the young people were sent to a shed with a hayloft. Modern newlyweds also crave adventure and for this reason book hotel rooms

or rent apartments. In contrast to the Slavic traditions, the second day of the banquet has now become optional. Instead, young lovers often prefer to honeymoon in a resort location.

The desire of young people entering into marriage to make the wedding day unique is realised in the invention of completely new, previously non-existent forms: for example, a wedding in the sky – marriage in a balloon or onboard an aircraft; a wedding on the water – held on a boat or yacht; a wedding under the water can be organised in a local lake or in the pool; a military wedding, a hippie wedding, a wedding in the spirit of the "Game of Thrones", etc. Each type of modern wedding has a specific game content.

In modern Russian culture, the following game wedding forms take shape: a classic wedding, historical wedding, a wedding on the water (or underwater), a wedding in the air, a gypsy wedding, a wedding on the roof (roof-wedding), folk wedding, high-tech wedding, trash wedding etc.

- Classic wedding is a set of views established in our day on what should happen on the first and most important day for a future family.
- Historical wedding – often reminds of Natasha Rostova's Ball, described by Leo Tolstoy in his famous novel *War and Peace*, but with an amendment to the wedding theme.
- Folk wedding – festive festivities in the folk style, with Russian swindling, chorus chants, sit-down dances and with the rites adopted by the Slavs from time immemorial.
- Gypsy wedding – a beautiful festive action on some picturesque shore of the reservoir, where kibitz, bonfires, guitars, colourful scarves and intimate romances carries the guests to the romantic world of the legendary gypsy camps.
- High-tech wedding – an ultra-modern show in some restaurant with panoramic windows and views of the teaming modern city. At such a wedding there is no place for traditions as everything is the most up-to-date and technological here. Starting from the arch for the exit registration, performed by laser beams to the molecular kitchen in the wedding menu and luminous glasses on the tables suspended in the air.
- Trash wedding – literally a funny irony or even a parody of all wedding traditions, and even with heavily mixed sweepstakes and amusing settings, such as arresting a bride and groom by a detachment of riot police at leaving the registrar, or shooting Cupid with paintball guns so he will not let his arrows into the hearts of the already married young people.
- Biker wedding – an unusual celebration with the participation of young people who are fond of riding fast motorcycles. The general interest and love for two-wheeled transport brings together a lot of

people. And, of course, among them there are singles, so couples are formed and children are born. Often such couples formed due to a common interest organise a themed biker wedding. Undoubtedly, the main difference and condition of a biker wedding is the motorcade. As a rule, it consists of numerous bikes of various models and their modifications, on which not only newlyweds ride, but also all the guests of the celebration. At the head of the motorcycle column always go the newlyweds, behind them are the witnesses, and then all the other wedding guests.

Today, the exiting of the marriage registrar with western attributes has become very popular: a wedding arch, dressing bridesmaids in the same one-coloured dresses, dressing the groom's friends in clothes characteristic of a certain youth subculture or historical period, wedding shows, etc. Paying tribute to fashion, trying not to "fall out of the canons of the crowd", the young people abandon the traditional wedding ritual and even go on a honeymoon directed by modern wedding scriptwriters. The modern wedding industry is ready to satisfy any and all requests. Its representatives have turned the whole world into theatrical scenes with spectacular natural and architectural landscapes – extending from southern exotic countries to the Arctic – into places for organising and presenting a happy day for the newlyweds.

Empirical data analysis

The author of the article conducted a survey of unmarried girls and unmarried boys aged 20-25 years and married young people aged 25-30. A total of 1,237 people were interviewed living in the Belgorod, Voronezh, Kursk, Lipetsk and Oryol regions. The total number of respondents consisted of an equal number of people living in urban (618 people) and rural (617 people) areas.

The author asked married young men and women such questions as: What wedding rituals do the modern young people know? How was their wedding? What pleased and saddened them during the wedding? What traditions of gaming wedding rituals would they like to preserve and pass on to their children?

- to the question: "What wedding rituals do you know?" 30%/12%, respectively, of the respondents found it difficult to answer, 35%/27% said skating and a wedding feast, 24%/26% said matchmaking and bachelor party, and only 11%/35% of the respondents named the entire chain of gaming wedding rituals.
- to the question: "How did your wedding go?" 21%/14% of the respondents did not respond, 32%/37% named the venue of the wedding feast, 30%/25% indicated a large number of relatives and guests, and

only 17%/24% respondents described all the wedding rituals that took place at their wedding.

- to the question: "What made you happy and what upset at your wedding?" 21%/24% of respondents did not respond; 48%/56% were pleased about a large number of guests, a bright show/happy celebrations, a professional animator/cheerful toastmaster, wedding games-competitions for guests, etc.; 31%/20% were disappointed that the wedding took place according to the traditions of the last century i.e. it was not a stylish (modern) wedding with new entertainment formats.
- to the question: "What traditions of gaming wedding ritual would you like to preserve and pass on to your children?" 25%/25% of respondents left the question unanswered, motivating their silence by the fact that "such traditions are outdated, and their future children will decide which wedding and what they will play"; 25%/24% named the pre-wedding ritual of matchmaking, the game wedding ritual of the bride price; 33%/37% said wedding skating and sprinkling young flower petals and money; and only 17%/14% of respondents described all the wedding rituals, in the hope that their children would be supportive of such traditions.

For unmarried young men and women, the author asked questions about how they imagine their wedding will look: traditional or modern? What traditions of modern gaming wedding rituals would they like to preserve and pass on to their children?

to the question: "How do you imagine your wedding: traditional or modern?" 3%/5% of respondents did not answer, 87% 80% want to have a modern wedding, and only 10%/15% expressed a desire to "get married" in accordance with the traditions of their people.

to the question: "What traditions of modern gaming wedding rituals would you like to preserve and pass on to your children?" 11%/15% of the respondents didn't answer, 77%/44% wanted a new wedding format instead of a ritual one (a water (or underwater) wedding, a wedding in the air, a gypsy wedding, a wedding on the roof, a folk wedding, a high-tech wedding, a trash wedding, etc.); however, for rural areas – as noted by young people living in the village – this is not possible; 12% of city dwellers stated the wedding format involving travel abroad; 41% of villagers said a traditional wedding with a full cycle of gaming rituals. Thus, the young people demonstrated their lack of awareness about traditional wedding rituals, explaining that they always invite a professional toastmaster or animator to hold a wedding.

Analysis of the results by the author showed that young married or married people living in rural areas are more informed about traditional wedding ceremonial and ritual activities; they are also more inclined to preserve and

promote traditional wedding rituals to their children. The urban married and unmarried young people found it difficult to answer the questions related to the listing and characterisation of traditional wedding rituals and games. In their answers wedding rituals were more often called games, the participants of which they were themselves at the weddings of their friends or relatives. The data obtained by the author confirms the growing tendency to abandon the traditional wedding ritual and enhance the features characteristic of other countries and cultures.

Trends in the transformation of the game wedding ritual

Game wedding rituals of the central region of Russia, as an integral part of the Russian cultural heritage, are subject to globalisation trends. This is confirmed by the manifestation of barbarisation, hadronisation, loss of sacrality, showisation and commercialisation. The barbarisation of culture has clearly revealed itself, especially in the last decade of the twentieth century and the first decades of the twenty-first century. This is characterised by the simplification of traditions, and especially of moral norms, by the introduction into the culture of a different logic of life, one most often characteristic of other cultures and countries. The study of the gaming wedding ritual shows that these changes take place, both in real life and in wedding rituals.

In the game of wedding, ritual can be traced the rejection of its traditional forms, rules and taboos, the rapid turnover of its content, the erosion of its borders, the break of established ties and relations, and the dominance of spontaneity in its implementation. There is a substitution of well-established traditional gaming wedding rituals which, on the one hand, do not reflect the content of the traditional Russian wedding, and on the other – illustrate the poverty of the gaming wedding ritual. Its content is emasculated and on the surface filled with foreign analogs, undue focus on entertainment, and a loss of connection with traditional roots. Moreover, the author gives examples of assimilation into the Russian tradition of the phenomena of other countries and cultures:

- removing the garter from the bride's leg and throwing it to the groom's friends. Traditions associated with the garter came to Russia from the West. It was believed that one of the guests who brought at least a small piece of clothing of the bride or groom to the house would be happy and safe. In North America, the bride puts on two garters; one she throws to the bachelor guests, the second, "honey", is stolen by the legitimate husband on the wedding night from the bride. This tradition goes against the moral and ethical norms of the Russian wedding ritual. However, today in Russia, a wedding bandage is a constant attribute

of any wedding. For the originality of the bride, more and more often they have it made to order or even sew it with their own hands using lace, beads, satin ribbons, small artificial flowers and rhinestones;

- the ignition and launch of sky lanterns came to Russia from Asia (Japan, northern Thailand, Taiwan, China), where the locals run with them during festivals, national holidays and religious events. There is an ancient legend which tells that "by launching a fiery Heavenly Flashlight into the sky, a person cleans his soul, comes in contact with his ancestors and the people who have gone to another world". This tradition in Asian countries is not associated with the wedding ritual, but in Russia it is believed that when the fiery Heavenly Lantern is launched, the love of the bride and groom becomes stronger;
- placing of the wedding rings on a special pad. Originally in Europe, during the coronation of emperors, crowns were placed on such pads, and gradually this tradition became a part of the wedding. At many European weddings, wedding rings on special pads are presented to the newlyweds by small children. In Russia, this tradition has also been assimilated;
- the exit from the registrar is a traditional Western wedding reception in the park, in the garden, on the lakeshore etc. The exit registration is often accompanied by a church rite. However, in accordance with the Orthodox canons it cannot be truly called a church since the arch with flowers is not a prototype of the church altar, but only conditionally symbolises it. The Russian Orthodox Church does not welcome such a tradition;
- wedding tents came to Russia from the countries of the East, where it is the usual form of housing. At the present time such wedding tents are very popular among young people in Russia, who believe that the wedding tent symbolises the future home of the bride and groom, full of comfort and prosperity. Tents have become indispensable when conducting a wedding celebration or civil registration abroad;
- presentation of symbolic memorable decrees, diplomas, credentials to parents of the bride and groom, and the handing of symbolic commemorative medals to the bride and groom.

Modern mass culture offers man all kinds of phantasies designed to fully satisfy his desires and subordinate his existence to the principle of pleasure. In this context, the wedding industry itself determines the "price" of human freedom in choosing "hedonistic" ways and means for organising and implementing a wedding ritual. As such, the purpose of wedding animators is to immerse the participants in the wedding ceremony in a "hedonistic" environment, the organisation of which is often aimed at manipulating the

human consciousness even at the stage of developing the scenario, and then in the very process of playing the wedding ritual. In the course are modern technologies, the use of which is "promoted" on the Internet and supported by reviews on various forums. Young people, wanting to spend the most solemn day in their lives so that it is extraordinary and attracts the attention of others, look for responses in social networks and undertake unjustified risks associated with financial and psychological costs.

Many experts consider mass culture to be the main source of hedonistic ideology, which is a channel for the creation and dissemination of values. Being basically a hedonistic culture, it is one consisting, according to A.V. Kostina, of the aesthetics of leisure, focusing on physicality, sensuality, temptation, erotica, and excluding from the confines of attention a moral evaluation of these aspects of human existence, reducing the spiritual component of the individual to the level of application to his outer physical shell (vide: Kostina 2013). Such manifestations have an impact on the game wedding ritual, especially at the stage of the wedding feast. The intoxicating euphoria – which is especially warmed up by a professional master of ceremonies – causes the loss of the internal regulators of the behaviour of a significant part of the guests involved in playing games. The nature of this fun often goes on the verge of what is permitted and illicit, moral and immoral, but it raises the spirits, becomes fun and is attractive to all. This is accompanied not only by profanity but also inappropriate quizzes, contests, charades, puzzles, etc., which are inappropriate for a wedding feast.

One of the obvious tendencies of the modern world is the emergence of a multitude of "local" ideologies uniting certain communities under the auspices of sacralising certain ideas and values. This is also related to the culture of the wedding ritual and its intrinsic value. In the context of the growing popularity of the wedding industry and the services that its agents provide, the promoting of a new ideology of wedding rituals and games, certain images and notions, presented as reality itself, has become sacred. Agents of the wedding industry are trying to resurrect the idea of the wedding ritual as sacred, as a way of structuring and streamlining social life, but this has the opposite effect: they reveal the emptiness and falsehood of such ideas.

The sacral loss in the wedding ritual itself is provoked by the desire of the young to put on display a series of events of the pre-wedding, wedding and post-wedding cycles on the Internet and social networks. Such a desire of young people is to show that their wedding is not worse inferior to that of others, and in many ways even better, contradicts the very concept of sacredness – the sanctity of the wedding ritual. Photo and video filming of the wedding is also a sign of the loss of sacredness, especially if it is deliberately planned to be posted on social networks, or on the websites of agencies

engaged in organising weddings as advertising.

The dissemination in the contemporary culture of a show as a specific social and cultural phenomenon can be viewed as an appropriate process that cannot be given a name other than a show (vide: Akopyan 2008). But if we talk about the penetration of the show into the wedding ritual, then it must be emphasised that the show-making turns into a show that cannot become a priori. Here the author has in mind both the religious wedding ceremony, recorded on video and posted on social networks, and live performances by variety performers organised during the wedding feast, a fire show, and performances of belly dancers, magicians and so on. In a show wedding ritual, the maximum effect is achieved by extensive advancement to the goal: the sound should be at the limit of painlessly tolerable loudness, the movement should be as dynamic and as fast as possible, the light should be as bright as possible, the colours should be extremely variegated, the "nakedness" of the participants should break the everyday level of norms, etc. Nowadays, a show spectacle covers almost the entire sphere of the wedding industry, generating an infinite number of surrogate products, producing an ersatz-culture on a fast and huge scale.

Back in the middle of the last century, information about the most reliable matchmaker and the most cheerful (friend), who were key figures in the pre-wedding, wedding and post-wedding period, was transmitted by word of mouth in the city and village. There was a social status of professional matchmaker. Nowadays, these functions are performed either by wedding agencies or commercial organisations.

With regard to modern weddings, marketing has become the main driving force, since the strength of marketing is that the quality of a product is less important than the quality of its advertising – after all, the result, measured by the profit, is important. Under the influence of marketing strategies, the wedding ritual itself is depreciated, since it can be created on the order of a solvent corporation or an individual. From now on the values of the wedding and its rituals are not developed in society but rather are introduced into it from the outside. The landmark of the modern wedding industry is a request from the customer. Today, the trend is for a wedding in the air, tomorrow – on the water, a week later – on a roof, etc. Today, the price of a wedding show, tomorrow an exit eco-wedding, in a month – a wedding quest. Accordingly, images and figures embodying these wedding forms as values are heavily advertised. And since it is now at the level of an industry, then the main thing is commercial interest.

As such, the above indicated trends affect the changes in the forms of modern wedding gaming rituals, their structure, sequence and content. The territorial originality and uniqueness of the game action of the wedding are

becoming lost, whereas the traditions of other countries and cultures are cultivated and assimilated. For the most part, these phenomena are primarily characteristic of urban areas.

Conclusion

Ritual and play as a way to harmonise social relations make themselves sustainable. The game destroys the regulated and variable; however the "stereotyped" ritual is the basis of its stability and vitality, although the established stereotypes do not exclude some improvisation within the tradition.

Ritual and play – not just behavioural acts with their own symbolism, hidden by meaning and background – remain significant social multifunctional, ambivalent and total phenomena. The playing of the action in the framework of the wedding ritual has always been a universal way of human interaction with reality. In traditional rituals and games, celebrations reflected the components of a particular cultural system, reproducing its characteristic picture of the world. Playing in a wedding ritual contributed to the consolidation of cultural and moral priorities, gender, and age stereotypes and helped to navigate one's way in society.

Today, the game is becoming eclectic, artificial, losing its ethnocultural features. Game elements are used to create anti-orders, pseudo-myths, and quasi-rituals. Games have become hedonistic, aggressive, often barbaric in nature. Game-based wedding rituals are now commercialised; during weddings, "closed" topics are often the subject of a rally and entertainment – illness, death, intimate life and tragedy. All this allows us to talk about the transformation of the gaming wedding ceremony.

The data obtained by the author of the article confirm that in the provincial regions of central Russia, the phenomena of glocalisation and the preservation of game wedding rituals that have taken shape in Russia in the 13th to 14th centuries are still detected. With some variability, their overall structure has remained unchanged and includes the main elements: matchmaking, the bridal dress, engagement party, stag party/hen party, wedding train, wedding ransom, wedding ceremony and wedding feast. However, provincial play wedding rituals are now modernised and transformed. In a modern wedding ritual game, some duality is revealed, expressed on the one hand in its assimilation and continuous change, and on the other – in its processing and modern creation of new forms.

A modern Russian wedding is an unusual mixture of ancient and new traditions. Many of them are borrowed from other nations, and they have taken root to such an extent that few people remember their foreign origin. The current state of the traditional culture of central Russia confirms the

general trend of the gradual extinction of the playful nature of the wedding ritual, with only descriptions of the rites and rituals being preserved in the memory of local residents. These rituals have long been absent in the villages and are little known to the younger generations of local residents.

Transformacja zabaw weselnych w Rosji centralnej. Od przeszłości do współczesności

Elena Reprintceva

Weselne rytuały ślubne występujące w części centralnej Federacji Rosyjskiej, rozumiane jako integralna część rosyjskiego dziedzictwa kulturowego, podlegają trendom globalizacji. Ulegają ciągłej transformacji. Niekiedy też tracą swoje pierwotne znaczenia. Nie obojętny pozostaje tutaj również proces komercjalizacji. Zmiany dotyczą form współczesnych rytuałów weselnych, ich formy i treści. Tożsamość terytorialna i wyjątkowość zabaw weselnych zostały utracone, a tradycje Europy Zachodniej i Ameryki są kultywowane i przyswajane.

Słowa kluczowe: rytuały ślubne w grach, transformacja rytuałów ślubnych w grach

Bibliography:

AKOPYAN Karen (2008) *Shlagerizatsiya showiziruysheysiya kultury* // Gorizonty kultury: ot massovoy do elitarnoy. Saint Petersburg: Saint Petersburg philosophical society, Rose of the world: http://karen-akopyan.com/shlyager.html# Accessed: 1.04.2019.

BECK Ulrich (2001) *What is globalisation*. Moscow: Progress Tradition.

BERN Eric (1998) *Games People Play*. Moscow: University Book.

GROMOV Dmitry (2013) Spontaneous rites in the cityscape: objects and practices // Traditional culture. № 4. pp. 71-82.

YEMELYANOV Fedor (2015) *Game and ritual as a way of human interaction with reality: common and special* // Bulletin of Moscow State Regional University. № 3. pp. 48-54.

IVLEVA Larisa (1994) *Holiday Outfit in Russian traditional culture*. Saint Petersburg: Russian Institute of Art History.

KLOPYZHNIKOVA Anastasia, Romah Olga (2008) Ritual as a codification of rite // Analytics of Cultural Studies. № 2. pp. 105-110.

KOSTINA Anna (2013) Mass culture as a phenomenon of post-industrial society. Moscow: Librocom.

KUZMINA Olga (2007) Socio-cultural dynamics of the wedding ceremony in the formation of the urban subculture // Bulletin of the Kemerovo State University of Culture and Arts. № 2. pp. 112-115.

LISINA Elena (2011) The role of ritual in culture and society // Historical, Philosophical, Political and Legal Sciences, Cultural Studies and Art History. Theory and practice. Tambov: Gramota. № 8. Part 1. pp. 142-146.

MADLEVSKAYA Elena (2011) Russian wedding ceremony: http://etmus.ru/folyklor-i-folykloristika-sovremennaya-nautchnaya-paradigma-i-obrazovatelyne-tehnologii/ Accessed: 26.03.2019.

BUCHANAN Patrick J. (2000) The Death of the West // United States. Publisher: St. Martin's Press-3PL.

POZDNYAKOV Nikolay (2007) Game as a function of politics // Bulletin of Omsk State University. № 1. pp. 56-61.

CZY WESELE TO NADAL *RITE DE PASSAGE*? UTRACONE/POZYSKANE ZACHOWANIA KULTUROWE. UWAGI NA PODSTAWIE TEKSTÓW FOLKLORU ZIEM POLSKICH I WYSP BRYTYJSKICH

Agnieszka Monies-Mizera[1]

Czym jest współczesne wesele? Czy wciąż jeszcze obrzęd zaślubin zachował charakter *rite de passage*? Na te pytania postaram się odpowiedzieć w moim artykule. Próbując to zrobić, na początku należy przypomnieć definicję obrzędu przejścia i wskazać jego cechy.

Według Arnolda van Gennepa życie ludzkie składa się z szeregu etapów, których granice wyznaczają tak zwane obrzędy przejścia. Podczas ich trwania następuje zmiana sytuacji społecznej konkretnej osoby lub osób. Główne *rites de passage* skoncentrowane są wokół narodzin, zaślubin i śmierci (Gennep 1960:3). Każdy z tych kompleksów rytów przejścia dzieli się na trzy etapy: separacji, izolacji i integracji.

Tradycyjne wesele przebiegało według tych stadiów. W moim artykule chciałabym wskazać zarówno te, które uległy „zagubieniu" lub utraciły swój sens z upływem lat, a także te, które przetrwały do dziś. Moim celem jest też odpowiedź na pytanie: w jakiej formie elementy obrzędu przejścia funkcjonują w czasach współczesnych oraz jak traktowane są przez osoby zawierające

1 **Agnieszka Monies-Mizera**, e-mail: at.mizera.lublin@pro.onet.pl, anglistka i polonistka, wykładowca języka angielskiego Centrum Nauczania i Certyfikacji Języków Obcych UMCS, doktor nauk humanistycznych, Sekretarz PS IOV, członkini Lubelskiego Oddziału PTL, tłumaczka przysięgła języka angielskiego (członkini PT TEPIS).

związek małżeński oraz tych, którzy im w tych ważnych chwilach towarzyszą.

Kompleks rytów zaślubinowych rozpoczynały wstępne rozmowy, zwane na ziemiach polskich zwiadami lub swatami. Rodzina potencjalnego narzeczonego wysyłała dwie szanowane osoby do domu wybranki. W metaforycznym dialogu (chęć kupna jałówki, odnalezienia zaginionej gęsi czy – na Wyspach Brytyjskich – owieczki) (vide: Baranowski 1969:99; Bennett 1992:99) uzyskiwano informacje o tym czy dziewczyna ma wolę zamążpójścia i czy przyjmuje kandydata. Zazwyczaj udzielała zgody lub jej odmawiała (według woli swoich rodziców, choć najczęściej także zgodnie z własnym upodobaniem). Rozmowy kwitowano wypiciem wódki (dziewczyna „odpijała", gdy przyjmowała młodzieńca, odmawiając poczęstunku wyrażała niezgodę na zamążpójście) (vide: Baranowski 1969:128-129; Bennett 1992:99).

Współcześnie zwyczaj swatów już nie funkcjonuje. Młodzi dobierają się w pary zgodnie z łączącym ich uczuciem, kwestie majątkowe, tak istotne w ubiegłych wiekach straciły obecnie na znaczeniu przy zawieraniu małżeństw.

Kolejny etap „drogi do małżeństwa" to zaręczyny. Wśród ludności wiejskiej na ziemiach polskich oraz na Wyspach Brytyjskich (np. w Szkocji) obrzęd ten miał bardzo uroczysty i rozbudowany charakter. Polegał na uroczystym, wzajemnym przyrzeczeniu sobie przez młodych zawarcia małżeństwa oraz wymianie darów – zazwyczaj pierścionków, ale też innych: narzeczony mógł podarować wybrance stroik na głowę lub korale, zaś ona jemu – ozdobną spinkę do koszuli. Obrzęd zaręczyn miał dawniej charakter wspólnotowy: uczestniczyły w nim rodziny obojga narzeczonych, ich sąsiedzi i znajomi. Chodziło o publiczne wyrażenie woli zawarcia małżeństwa. Symbolizowało je, znane w kulturach obu badanych etnosów, wiązanie rąk. Wiązanie rąk odbywało się przez późniejszego starostę weselnego – mistrza ceremonii obrzędowej - (np. na Podlasiu – ozdobnym ręcznikiem) na bochenku chleba, co miało zapewniać bogobojne i dostatnie życie (Baranowski 1969:99). Ważnym elementem uroczystości zaręczyn była prośba o błogosławieństwo rodziców i jego uzyskanie. Wiążący charakter zaręczyn pozwalał bowiem młodym wspólnie pokazywać się publicznie, bywać u swoich krewnych, okazywać sobie uczucie, będąc wśród ludzi. W Szkocji, po obrzędzie *handfasting*, młodzi mogli mieszkać wspólnie i żyć jak małżeństwo przez rok i jeden dzień, po czym pobrać się lub rozstać bez konsekwencji. W sytuacji gdyby urodziło im się dziecko, byłoby traktowane tak, jakby pochodziło z „prawego łoża". Na ziemiach polskich jednakże współżycie płciowe przed ślubem było niedopuszczalne.

Obecnie obrzęd zaręczyn uległ redukcji. Jedynym darem pozostaje pierścionek zaręczynowy dla narzeczonej, inne znaki narzeczeństwa już nie funkcjonują (w opoczyńskiem na przykład oboje narzeczeni nosili gałązki ruty i rozmarynu przypięte do ubrania) (Kupisiński, Łuczkowski 2016:66).

Obyczaj jednak wciąż wymaga, by kawaler prosił o rękę panny jej rodziców, po czym, po uzyskaniu zgody – publicznie ofiarował jej pierścionek. Po zaręczynach współcześnie tolerowana jest też większa zażyłość młodych – wspólne mieszkanie.

Kolejnym etapem obrzędowego kompleksu około-zaślubinowego był akt dania na zapowiedzi. W XIX i XX był on, wraz ze zdanym egzaminem z katechizmu, pretekstem do poczęstunku w karczmie. Dziś już nie wiąże się z tym żadna uroczystość (Kupisiński, Łuczkowski 2016:68). Ceremonialne zapraszanie na wesele również uległo znacznej redukcji, choć nadal jest to czynność ważna i należy dokonać jej zgodnie z częściowo niezmienionymi zasadami dobrego obyczaju. Współcześnie na wesele zapraszają sami narzeczeni, niekiedy towarzyszą im rodzice (pisemne zaproszenia zawierają formułę: „mają zaszczyt zaprosić Państwa X Narzeczeni i Rodzice" lub: Rodzice i Narzeczeni"). W dawnych wiekach w społecznościach wiejskich na ziemiach polskich i na Wyspach Brytyjskich na wesele zapraszali narzeczeni wraz z drużbami i druhnami, niekiedy też z późniejszym starostą weselnym (vide: Kupisiński, Łuczkowski 2016:102; Bennett 1992:110). Ten ostatni najczęściej wygłaszał oracje, w której nawiązywał do wątków biblijnych i obiecywał niezwykle wykwintne pokarmy, które miały być spożywane podczas uczty weselnej (Łeńska-Bąk 1999:101-103).

Oracja zaprosinowa miała stały układ tekstu, stałą treść i metaforykę. Podobną stałość formy obserwuje się w przypadku współczesnych, drukowanych zaproszeń na ślub i wesele (Łeńska-Bąk 1999:101). Teksty ich są jednak znacznie zredukowane, mają inną budowę, a główną ich treść stanowi zapowiedź zawarcia związku małżeńskiego przez wskazane osoby. Nie ma w nich natomiast odwołań do wspaniałości oczekiwanej uczty weselnej, jak miało to miejsce w dawnych oracjach zaprosinowych. Ponadto, pomimo zachowania pewnej konwencji, w wyborze tekstów i form zaproszeń panuje jednak znacznie większa dowolność. Inny jest również sposób przekazywania komunikatu o zamiarze zawarcia małżeństwa i życzenia, by krewni i znajomi towarzyszyli narzeczonym w tym akcie. Przede wszystkim słowo pisane, czyli zaproszenie papierowe, zastępuje obowiązujące dawniej ustne formy zaproszenia albo mu towarzyszy, gdyż zawsze należy przynieść je (w przypadku osób, z którymi narzeczeni są blisko związani i które mieszkają niezbyt daleko od nich) lub przysłać (gdy potencjalni goście zamieszkują w miejscach bardziej odległych).

Przed dniem zaślubin w obu badanych obszarach kulturowych odbywały się spotkania młodych w gronie przyjaciółek-druhen (panna młoda) i przyjaciół-drużbów (pan młody). Ich obrzędową funkcją było symboliczne zakończenie ich przynależności do grona panien i kawalerów (separacja). Na ziemiach polskich towarzyszył temu obrzęd rozplecin (rozplatanie panieńskiego warkocza i obcinanie włosów) (Kupisiński 2016:83-87). W Szkocji

natomiast jeszcze do połowy XX w. funkcjonował obrzęd czernienia i mycia nóg narzeczonym przez druhny i drużbów (Bennett 1992:108-109). Miał on znaczenie oczyszczające przed ceremonią zaślubin, które z czasem zanikło. Pozostał natomiast element ludyczny.

Obchodzone współcześnie w obydwu badanych kulturach wieczory panieńskie i kawalerskie, nie do końca postrzegane są jako relikty aktów pożegnania się ze stanem wolnym, choć zdecydowanie posiadają elementy nawiązujące do dawnych obrzędów separacyjnych (imprezy w gronie żeńskim lub odpowiednio – wyłącznie męskim, przyszła panna młoda/ pan młody jako postać centralna, w specyficznym stroju – w Polsce: różki diabełka, elementy bielizny erotycznej, w Szkocji – strój niby-ślubny przy zabawie *jumping the chanty*/przeskakiwanie przez nocnik wypełniony solą, która wszak jest apotropeionem, obdarowywanie bohaterów wieczoru) (vide: Kupisiński, Łuczkowski 2016:86-87; Bennett 1992:119-122).

Kulminacyjny punkt rytów zaślubinowych – dzień wesela – obfitował w zabiegi magiczno-apotropeiczne, które obecnie zostały zredukowane do aktów symbolicznych, których znaczenie nie zawsze jest znane.

Błogosławieństwo państwa młodych przed wyjazdem do ślubu to praktykowany na ziemiach polskich obrzęd, któremu dawniej poddawano ich, aby zapewnić im pomyślność we wspólnym życiu. Błogosławili rodzice obojga, niekiedy też dziadkowie, rodzice chrzestni, wspólnota sąsiadów. Klęczących młodych żegnano świętym obrazem i znakiem krzyża. Ojciec i matka, wzruszeni, wypowiadali tradycyjne formuły życzeniowe, mające zapewnić młodym szczęśliwą, dostatnią przyszłość oraz opiekę Bożą (Kupisiński 2016:98). Obrzęd błogosławieństwa był okazją, aby podziękować rodzicom za wychowanie. Dawniej wdzięczność wyrażano w pieśniach śpiewanych przez druhny, młodzi zaś trwali, milcząc, w pełnej uszanowania postawie klęczącej. Współcześnie na ogół sami wypowiadają krótkie podziękowanie po błogosławieństwie lub nawet w trakcie przyjęcia weselnego (film nagrany dla rodziców lub dedykowany im utwór muzyczny).

Uroczysta oprawa przejazdu do kościoła została obecnie zredukowana do minimum. Zazwyczaj nie towarzyszą jej już pieśni. Wciąż jednak funkcjonuje obrzęd wykupu (pieniędzmi lub alkoholem) przy specjalnie przygotowanych tzw. „bramach weselnych". Jest to relikt zachowań apotropeicznych, towarzyszących *rites de passage*. Bramy weselne funkcjonują przede wszystkim na Podhalu, ale też w innych regionach Polski. Zwyczaj ten praktykowany jest również w górach szkockich (*highlands*) (Brzozowska-Krajka 1996:5-7; Bennett 1992:162). Tam nazywany jest *roping* – zawiązywanie drogi sznurkiem.

Chlebem, a bardziej współcześnie, słodyczami, obdarowywani byli również: przechodnie na drodze do ślubu, dzieci przy bramach weselnych, „nieproszeni goście" na weselu, czyli sądeckie „krakowiaki" i szkoccy *strawboys*

(vide: Ogrodowska 2001:91-92; Benett 1992:170-172).

Istotnym elementem rozpoczynającym polskie wesele również dzisiaj, jest witanie państwa młodych chlebem i solą oraz alkoholem (zwykle wódką, a niekiedy też szampanem) na progu domu weselnego (współcześnie: sali, gdzie odbywa się przyjęcie). Aktu powitania dokonuje zwykle matka panny młodej, co stanowi nawiązanie do faktu, że gospodarzami uczty weselnej, zgodnie z tradycją, są właśnie jej rodzice. Zanim młodzi z czcią ucałują bochenek chleba, matka zwraca się do córki z pytaniem: „córeczko moja, co wybierasz: chleb, sól czy męża swojego?" Należy odpowiedzieć: wybieram chleb, sól i męża mojego, żeby zarobił na niego. Na zakończenie powitania młodzi wypijają alkohol z kieliszków, które odrzucają za siebie, czyniąc rytualny hałas. Istnieje przesąd, że osoba, której kieliszek rozbije się jako pierwszy, ma głos decydujący w małżeństwie.

Obrzędom związanym z zaślubinami do dziś towarzyszą dary, które niegdyś były znakiem wspólnotowego charakteru obrzędu przejścia. Głównymi obdarowanymi byli i są, oczywiście, państwo młodzi. Współcześnie otrzymują prezenty ślubne, często w formie pieniężnej, dawniej przede wszystkim panna młoda w czasie oczepin otrzymywała datki „na czepek (Kupisiński, Łuczkowski 2016:129-134). Dawniej składanie się „na czepek" stanowiło symboliczne pokrycie części kosztów wesela (podobne znaczenie miały datki dla kucharki). Zwyczaj ten, choć nie tak rozbudowany wciąż funkcjonuje na polskich weselach. Zazwyczaj (współcześnie) zbiera się nie na czepek, a „na wózek". Państwo młodzi przy wyjściu z kościoła byli i są obsypywani drobnymi monetami, ryżem lub kwiatami (nawiązanie do gestu dzielenia chleba we wspólnocie lub obdarowywania chlebem dla zapewnienia nowemu stadu obfitości dóbr materialnych) (Bennett 1992:170-171). Za współczesne nawiązanie do gestu dzielenia chleba uznać można symboliczne, wspólne odkrojenie pierwszych dwóch kawałków tortu weselnego przez państwa młodych (Youtube, pieśń: „Tort weselny kroić czas").

Współcześnie również goście weselni obdarowywani są zwykle słodyczami lub drobnymi upominkami, np. magnesami z imionami państwa młodych. W ten sposób państwo młodzi wyrażają wdzięczność za przybycie na wesele.

Nieco więcej uwagi należy poświęcić kultywowanemu do dziś obrzędowi oczepin. Dawniej założenie czepka na głowę, usadowionej na chlebowej dzieży młodej mężatki symbolizowało włączenie jej do grona kobiet zamężnych. Oznaczało to ostateczne pożegnanie beztroskiego stanu panieńskiego i symboliczną zmianę statusu (vide: Kupisiński, Łuczkowski 2016:124-127). Wiązało się to z automatycznym przyjęciem na siebie odpowiedzialnej roli wiejskiej gospodyni. Dzieża chlebowa nawiązywała do najważniejszych obowiązków wiejskiej kobiety: pieczenia chleba, żywienia rodziny, rodzenia i wychowywania dzieci (vide: Monies-Mizera 2018:138-139).

Współczesne „oczepiny" na polskich weselach stanowią li tylko nawiązanie do dawnego obrzędu, głównie zaś pretekst do wesołej, mniej lub bardziej frywolnej, zabawy. Można pokusić się o stwierdzenie, iż mające podtekst erotyczny zabawy oczepinowe, typu: rozpoznawanie panny młodej przez męża po kolanach, nawiązują raczej do dawnego obrzędu „pokładzin". Polegał on na gromadnym odprowadzeniu świeżo zaślubionych małżonków do ich wspólnej sypialni, czemu towarzyszyły sprośne żarty i niewybredne figle (vide: Ogrodowska 2001:167-169).

Współcześnie, gdy zawierane są małżeństwa pomiędzy osobami pochodzącymi z różnych krajów, a zatem również z różnych kręgów kulturowych, do obrzędów towarzyszących zaślubinom wprowadzane są elementy obce. Z moich własnych obserwacji, poczynionych podczas ślubów cywilnych Polek i Brytyjczyków (tak jest najczęściej, choć bywa również odwrotnie), w których uczestniczyłam jako tłumacz przysięgły języka angielskiego, wynika, że ceremonie cywilne, odbywające się współcześnie częściej niż w urzędach w plenerze lub w dowolnie wybranych przez narzeczonych atrakcyjnych miejscach (eleganckie restauracje lub hotele), wzbogacane są o elementy para-rytualne. Mianowicie, panna młoda prowadzona jest do ślubu przez ojca (zwyczaj brytyjski) – zdarza się, że także przez matkę, gdy ojciec nie żyje lub jest nieobecny w życiu córki, dojrzałe kobiety występują na uroczystości w kapeluszach lub „stroikach" na głowach (również zwyczaj brytyjski), a zwykle krótka, urzędowa ceremonia, rozbudowywana jest o oracje wygłaszane przez: świadka, ojca panny młodej i ojca pana młodego. Zwyczaj ten pochodzi z tradycji brytyjskiej, ale można również uznać go za swoistą kontynuację polskich oracji weselnych. Z tymi elementami para-obrzędowymi koegzystuje również nawiązanie do znanych w obydwu kręgach kulturowych „bram weselnych". We współczesnej ceremonii cywilnej zwyczaj ten został zredukowany do symbolicznego „przecięcia wstęgi" przez młodych, zanim podejdą do urzędnika poświadczającego zawarcie małżeństwa. Zachowany został też omówiony powyżej zwyczaj witania młodych chlebem i solą przez rodziców z tym, że w przypadku współczesnej uroczystości cywilnej ma on miejsce przed rozpoczęciem ceremonii zaślubin.

Przedstawione analizy i obserwacje własne prowadzą do wniosku, że współczesne wesele nie jest już obrzędem przejścia (vide: Łeńska-Bąk 1999: 7-19). Nie prowadzi, bowiem do zmiany statusu społecznego państwa młodych, którzy zazwyczaj już od dawna mieszkają ze sobą pod jednym dachem, elementy obrzędowe nabierają charakteru ludycznego, zabiegi apotropeiczne nie istnieją lub są traktowane „z przymrużeniem oka", a polskie i obce tradycje mieszają się, co nie zawsze wynika z faktu zawierania małżeństwa „mieszanego", niekiedy raczej ze znajomości obcych zwyczajów i chęci „przeszczepienia" ich na grunt polski. Zależy to od indywidualnych motywacji narzeczonych.

Nierzadko taka „mieszanka kulturowa" nadaje ceremonii zaślubin charakter kosmopolityczny.

Chociaż obrzęd zaślubin był i jest analizowany od bardzo dawna, ulega on ustawicznym przemianom, które mogą stanowić niezwykle interesujący materiał badawczy.

Is wedding still a *rite de passage*? Lost/gained cultural behavior

Agnieszka Monies-Mizera

The article is aimed at indicating constant (traditional) elements of wedding, preserved until nowadays, as well as the new components of wedding ceremony, including play, which accompanies (or even replaces) the rite. The issue under discussion is the ritual and ludic nature of cultural behavior accompanying contracting marriage, as well as the thesis about the prevalence of ludic elements over ritual acts. The title intentionally fails to specify the cultural area to be analyzed, because the aim of the article is also to emphasize the cosmopolitan character of the contemporary wedding, as well as an attempt at discovering the reasons for changes in its nature and functions. The analysis of the phenomena accompanying atrophy of certain behaviors of the nature of rite de passage, with simultaneous introduction of other, new elements, constituting allusions to foreign traditions will be conducted on the basis of examples of texts from the traditional Polish and British folklore, as well as the author's own observations concerning the contemporary Polish-British marriages.

Keywords: wedding, rite of passage, ludic and ritual character of wedding -related behaviors

Bibliografia:

BARANOWSKI Bohdan (1969), *Życie codzienne wsi między Wartą a Pilicą w XIX w.*, Warszawa.

BENNETT Margaret (1992), *Scottish Customs. From the Cradle to the Grave*, Edinburgh.

BRZOZOWSKA-KRAJKA Anna (1996), *Symbolika podhalańskich weselnych bram (tradycja i współczesność)*, „Tatrzański Orzeł"/"The Tatra Eagle", vol. 49 (nr 1), s. 5-7.

GENNEP VAN Arnold (1960), *The Rites of Passage*, (tł.) M. B. Vizedom I G. L. Caffee, Chicago.

KUPISIŃSKI Zdzisław, Łuczkowski Jan (2016), *Zwyczaje, obrzędy i wierzenia weselne w Opoczyńskiem. Tradycja a współczesność*, Opoczno.

ŁEŃSKA-BĄK Katarzyna (1999), Zapraszamy na wesele. Weselne oracje i ceremonialne formuły, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
MONIES-MIZERA Agnieszka (2018), *Semantyka pożywienia w folklorze ziem polskich i Wysp Brytyjskich*, [w:] Jan Adamowski, Mariola Tymochowicz, (red.), *Dziedzictwo kulinarne w kontekstach tradycyjnych i współczesnych*, Lublin, s. 138-139.
OGRODOWSKA Barbara (2001), *Zwyczaje, obrzędy i tradycje w Polsce*, Wydawnictwo VERBINUM,Warszawa.

BIESIADOWANIE, ZABAWA I PICIE ALKOHOLU – PRZYKŁADY TRADYCYJNYCH I WSPÓŁCZESNYCH ZACHOWAŃ LUDYCZNYCH

Marta Wilk[1]

Biesiada w języku polskim oznacza wystawne przyjęcie. Synonimy tego słowa to: uczta, ucztowanie, bankiet, feta, zabawa. Uczta charakteryzuje się przede wszystkim gościnnością, suto zastawionym stołem, a także prowadzoną przy nim konwersacją. Biesiadowanie związane jest z określoną kulturą i jednocześnie jest przestrzenią, w której występuje kontakt z materialnymi i duchowymi wartościami. Elementy kultury zawarte w biesiadach to: muzyka, taniec, śpiew, literatura, poezja, ubiór, rzemiosło, obrzędy, sztuka oracyjna, kulinarna oraz alkohol. Zofia Szromba-Rysowa (1984:1) pisze, że: „biesiady są formą świętowania, nawiązywania i umacniania więzi, wyrażając stan pogody i zbratania".

1 **Marta Wilk**, ORCID ID: 0000-0002-1117-97-69, e-mail: marta.wilk@ujk.edu.pl, pedagog, doktor w Instytucie Pedagogiki 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*, [w:] „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne", Rok 14/2016, s. 135-152; *Mimicry – naśladowanie gwiazd w kulturze popularnej*, [w:] „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne", Rok15/2017, 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.

Bohaterami bankietów zawsze byli i są ludzie, którzy sprawiają, że scenariusz ucztowania jest jedyny i niepowtarzalny, charakterystyczny, związany z określonym miejscem i czasem. Biesiadowanie nieodłącznie połączone jest z zabawą. Aktywność ta od najdawniejszych czasów była sposobem na pozostawanie w kontakcie z innymi ludźmi oraz we wspólnocie. Johan Huizinga w książce *Homo Ludens* definiuje zabawę jako jeden z podstawowych składników kultury i określa czym ona jest. Huizinga pisze, że „zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej uczucie napięcia i radości, i świadomość „odmienności" od „zwyczajnego życia" (vide: Huizinga 1985:48-49). Gra dzieje się w określonym czasie. Udział w niej jest dobrowolny i chociaż dla zabawy charakterystyczne jest istnienie określonych zasad, to jest ona związana z wolnością i radością. Uczty niewątpliwie posiadają wyżej wymienione cechy dotyczące zabawy. Autor dzieła *Homo Ludens* pisze, że „posiłki, uczty i wszelkiego rodzaju rozpasanie towarzyszą uroczystości przez cały czas jej trwania. Czy pomyślimy o przykładach greckich czy afrykańskich, nie sposób będzie przeprowadzić ostrą granicę pomiędzy odświętnym nastrojem w ogólności, a świętym uniesieniem z racji centralnego misterium" (ibidem:39). Celem niniejszego artykułu jest opisanie biesiad i picia alkoholu jako aktywności zabawowej na wybranych przykładach z czasów historycznych i współczesnych. Podczas uczt, niezależnie od miejsca i czasu zabawy, uczestnicy podtrzymują i nawiązują więzi międzyludzkie, przebywają we wspólnocie, uczestniczą w kulturze obyczajowo-obrzędowej. Mariola Tymochowicz pisze, że „esencją wszelkich obrzędów było i nadal jest ucztowanie, które związane jest z przebiegiem obrzędu, zyskując znaczenie rytualne i magiczne" (Tymochowicz 2019:243). „Nieodłącznym składnikiem obyczajowości biesiadnej jest picie napojów alkoholowych. Ucztowanie i picie alkoholu jest głęboko zakorzenione w świadomości społecznej i odgrywa znaczącą rolę w kontaktach międzyludzkich, sprzyja budowaniu więzi społecznej, która jest niezbędnym środkiem, służącym do utrzymywania kontaktów towarzyskich, koleżeńskich. Ułatwia ludziom wzajemne porozumiewanie się.

Pojęcie prawdziwej zabawy w rozumieniu Johana Huizingi związane jest wyłącznie z cechami pozytywnymi takimi jak: odpoczynek, zadowolenie, bezinteresowność, swoboda, psychiczne ożywienie, odciążenie systemu nerwowego-odprężenia, zatem bez stosowania sztucznych podniet. „Zabawa łączy i dzieli. Przykuwa. Urzeka, czyli: oczarowuje. Pełna jest obu najszlachetniejszych właściwości, jakie człowiek potrafi w przedmiotach dostrzec i wyrazić: pełna jest rytmu i harmonii" (Huizinga 1985:24). Pijaństwo związane z zabawą, na balach, dancingach, prywatkach dla wprawienia się w dobry nastrój, oszołomienia oraz pijaństwo ceremonialne z okazji imienin, wesel,

chrzcin, awansów, podtrzymywanie stosunków towarzyskich nie jest prawdziwą zabawą.

Ponadto „każda gra i zabawa ma swoje własne reguły. Określają one to, co powinno obowiązywać, w obrębie wyznaczonego, wydzielonego przez nią świata. Zasady gry są bezwarunkowo obowiązujące i nie znoszą żadnych wątpliwości" (Huizinga 1985:24). Główne cechy zabawy to: swoboda, bezinteresowność, odrębność i ograniczoność oraz powtarzalność. Bezinteresowność i swoboda kojarzą się z poczuciem wolności i oderwaniem się od obowiązków związanych z codziennością zwyczajnej egzystencji. Przyjemność, rozkosz, szczęście to pierwiastki związane z hedonizmem. Zabawa ma charakter ograniczony – oznacza to, iż odbywa się w określonym miejscu i czasie. Sala mężczyzn, dwór szlachecki, „spelunka", karczma, sala weselna, ogródek działkowy, schronisko górskie czy muzeum – to miejsca zabaw, które odbywają się w określonym czasie. Powtarzalność to pewien kształt zabawy, który zostaje zapamiętany przez jej uczestników, a następnie przekazany kolejnym pokoleniom w procesie enkulturacji.

Napoje alkoholowe zawsze były stałym elementem kultury i obyczaju w świecie ludzi. Sławomir Koper pisze, że „alkohol zawsze towarzyszył ludzkości i nic w tej kwestii nie zmieniło się przez tysiąclecia. Zdarzały się kultury, które nie wynalazły koła, lecz bez problemu opanowały proces fermentacji alkoholowej. Badacze odnajdywali w głębi Amazonii plemiona, które nigdy wcześniej nie widziały białego człowieka, ale wytwarzały na własne potrzeby wysokoprocentowe trunki" (Koper 2013:14). Alkohol podaje się podczas trudnych spotkań i rozmów, jak również radosnych przyjęć. Gdy ludzie odmawiają picia alkoholu, w wielu sytuacjach powoduje to wyobcowanie i izolację z grupy społecznej. Wysokoprocentowe trunki, zarówno w przeszłości jak i czasach współczesnych spożywało się i spożywa z okazji ważnych uroczystości obyczajowych, religijnych i świeckich, rodzinnych i zawodowych. Jednak nie tylko specjalne okazje są powodem sięgania po kieliszek. W społeczeństwie polskim popularny jest zwyczaj picia z powodu każdej nadarzającej się okazji, np. takiej jak: przybycie gościa, przyjazd w nowe miejsce, opuszczenie tego miejsca, koniec tygodnia, wakacje, zła pogoda, nuda. Zatem pije się po to, aby się rozweselić podczas zabaw oraz po to, aby zapomnieć, gdy jest smutno i źle.

Alkohol, towarzysząc człowiekowi od pradawnych czasów pełnił zawsze ważne funkcje: fizjologiczne, psychologiczne, społeczne, ekonomiczne i polityczne. Antoni Bielewicz i Jacek Moskalewicz piszą, że „wzmianki o alkoholu pojawiły się w najstarszych dziełach literackich, kodeksach prawnych i innych dokumentach. Pierwsze źródła pisane zawierały zarówno pochwały alkoholu i wskazanie na jego liczne, istotne dla życia społecznego, funkcje jak i opis negatywnych konsekwencji, jakie rodzi nadużywanie alkoholu. Względna trwałość alkoholu jako elementu kultury każe przypuszczać, że wśród

pozytywnych i negatywnych następstw jego spożycia istotną rolę odgrywają te pierwsze" (Bielewicz, Moskalewicz 1986:11). Wyżej cytowani autorzy podzielili funkcje alkoholu na instrumentalne i symboliczne. Funkcje instrumentalne związane są z właściwościami alkoholu będącego substancją chemiczną oraz np. towaru. Przykładem instrumentalnego zastosowania alkoholu jest wypicie go dla zaspokojenia pragnienia. Funkcje symboliczne ze znaczeniem picia alkoholu jako określonego komunikatu, np. lampka szampana wypita przed rozpoczęciem wesela przez młodą parę i wyrzucenie kieliszków za siebie, aby potłukły się jak najdrobniej ma symbolizować szczęście i dobrobyt w małżeństwie. Ze względu na zaspokojenie potrzeb ludzi, związanych z alkoholem można wyróżnić następujące zadania i związane z nimi działania alkoholu: funkcje fizjologiczne – odżywcze, trawienne, energetyczne, uśmierzanie bólu. Funkcje psychologiczne – wywoływanie nastrojów i wzruszeń emocjonalnych, powodowanie poczucia lekkości, rozładowanie napięcia wewnętrznego, lęków, poczucie lekkości i rozluźnienia, dodawanie odwagi i wiary w siebie, rozweselanie się; funkcje ekonomiczne – podmioty komercyjne zarabiają na produkcji i sprzedaży alkoholu; funkcje polityczne – alkohol może być instrumentem sprawowania władzy i walki politycznej (Falewicz 1993:13); funkcje społeczne – alkohol ułatwia nawiązywanie kontaktów międzyludzkich, sprzyja integracji ludzi, picie tej substancji związane jest z celebrowaniem ważnych uroczystości i świąt rodzinnych, religijnych i narodowych (Bielewicz, Moskalewicz 1986:12). Niniejszy artykuł porusza głównie kwestie funkcji społecznych, symbolicznych i psychologicznych używania alkoholu.

Picie napojów wysokoprocentowych, jak każda czynność społeczna dokonuje się w ramach określonych wzorów, wyznaczonych przez tradycję historyczną, związane jest z określoną kulturą i środowiskiem. „Towarzyski wzór spożywania alkoholu" wiąże się z tym, że picie trunków w grupie, daje poczucie wspólnoty, oparcia, pozwala na łatwiejszą komunikację oraz przełamywanie barier w kontaktach z ludźmi. Picie niewielkich ilości tego napoju pozwala uzyskać lepszy kontakt z innymi, przezwyciężyć nieśmiałość oraz wzmocnić więź grupową. Taki sposób spożywania alkoholu Antoni Kępiński nazywa *stylem kontaktywnym*. Tenże autor pisze, że „już przy niewielkiej ilości alkoholu, człowiek nieśmiały czuje się pewniejszy siebie, zmniejsza się dystans w stosunku do „ważnej" osoby, łatwiej się z kimś dogadać, milczące towarzystwo ożywia się, ludzie stają się sympatyczniejsi i bardziej interesujący, wzrasta poczucie więzi społecznej „*we filing*". Jest to styl powszechny we wszystkich kręgach kulturowych; na ogół wystarczą tu niezbyt wielkie dawki alkoholu" (Kępiński 2008:240).

Rytualistyczne picie alkoholu związane było kiedyś z ceremoniami religijnymi. W czasach współczesnych związane jest z różnymi okazjami życia towarzyskiego. Taki styl picia alkoholu, związany z rytuałem i biesiadowaniem

może wpływać na zacieśnienie przyjaźni, pogłębianie więzi rodzinnych i społecznych, łagodzenie nieporozumień międzyludzkich, stanowić okazję do załatwiania różnych spraw lub po prostu być przyjemnością (Tymochowicz 2019:243). Utylitarny wzór picia alkoholu to spożywanie tej substancji dla konkretnych celów, np. po to, aby rozładować stres, uśmierzyć ból, uspokoić się, zasnąć. *Styl neurasteniczny* według Kępińskiego to picie niewielkich ilości alkoholu wtedy, gdy człowiek jest zmęczony i rozdrażniony. Autor zbioru esejów *Rytm życia* pisze, że „wystarczy jeden lub dwa kieliszki, by poprawić samopoczucie i w lepszym już nastroju ciągnąć dalej codzienne życie (Kępiński 2008:239). *Styl dionizyjski* to picie dużych ilości alkoholu, aby uzyskać stan zamroczenia i oderwać się od codziennego życia (vide: ibidem:240). Ten styl picia wiąże się z zabawą typu *ilinx* – dążeniem do oszołomienia. Roger Caillois pisze, że „mamy tu do czynienia z próbą chwilowego unicestwienia stabilności odbioru i narzucenia świadomości swego rozkosznej paniki. Niezależnie od typu *ilinx* idzie o to, by uczestnik osiągnął swego rodzaju spazm, trans lub upojenie, wobec których rzeczywistość nagle traci swe prawa" (Caillois 1973:323). Wypaczenie tej kategorii zabawy wiąże się z negatywnym wzorem obyczajowym spożywania alkoholu. Wyżej wspomniany Autor pisze, że „stany pijaństwa, euforie, potrafią na jakiś czas zamącić ostrość widzenia i precyzję ruchów, wyzwolić od ciężaru wspomnień, od lęków wiążących się z odpowiedzialnością i wymaganiami stawianymi nam przez świat" (ibidem:357). *Styl heroiczny* wiąże się również ze spożywaniem dużej ilości napojów alkoholowych, aby osiągnąć poczucie mocy i gotowości do „wielkich czynów", zarówno agresywnych jak i autoagresywnych. Picie „na umór" oznacza samobójczy styl picia, który jest ściśle związany z heroicznym stylem, oznaczającym degradację osobowości człowieka w sensie fizycznym i osobowościowym oraz śmierć (Kępiński 2008:241).

Grecki sympozjon i współczesne libacje

Zwyczaj biesiadowania ma swoje korzenie w czasach starożytnych. Uczta w Grecji (*sympozjon*), miała charakter spotkania towarzyskiego wyłącznie dla mężczyzn. Ważną rolę odgrywała tutaj interesująca rozmowa, posiłek, picie wina, śpiew oraz występy aktorów i tancerzy. W trakcie uczty, zaproszeni do prywatnego domu goście, przebywali głównie w pozycji leżącej, degustowali przyrządzone potrawy, pili wino, oddając cześć Dionizosowi. Zgromadzenia te miały pozytywny wpływ na uczestniczące w niej postaci, integrowały ludzi. Tego typu biesiady były elementem helleńskiej kultury. Iain Gately pisze, że „sympozjony organizowano według ścisłych reguł decydujących o porządku uroczystości, liczbie gości i ilości wina przeznaczonego do konsumpcji. Odbywały się w *andronach*, salach mężczyzn albo po prostu

– w domach prywatnych. Te ostatnie, były łożami, ustawionymi na planie kwadratu lub okręgu, na których goście półleżeli w parach" (Gately 2011:35). Ilość łóżek zależała od liczby gości.

Starożytni Grecy nie mieli zwyczaju biesiadowania z kobietami, połączonymi z biesiadnikiem więzami krwi lub małżeństwa. Warto zaznaczyć, iż na początku sympozjonu nie pito wina. Obowiązująca etykieta nakazywała podawanie go po posiłku. Spośród *gości* wybierano *sympozjarcha* – mistrza ceremonii. Był on człowiekiem wielkiej kultury, wznosił pierwszy toast przyjaźni i dopełniał libacji z wina, czyli zwyczaju wylewania alkoholu, na ofiarę dla Boga. *Sympozjarcha* decydował zarówno o rodzajach rozrywek podczas spożywania posiłku jak i o wspólnej ilości wypijanego wina oraz o sposobie zmieszania go z wodą w proporcji 1:4 lub 1:5 na korzyść wody. Mark Forsyth pisze, że „kiedy sympozjarcha mówił pij, piłeś" (Forsyth 2017:61). Wino podawano w czarkach lub pucharach. Rozrywki podczas sympozjonu to: deklamowanie poezji, tworzenie poezji z wykorzystaniem muzyki, którą zapewniały flecistki, będące również kurtyzanami. Popularnymi zabawami podczas uczty były: zagadki i wytrząsanie pozostałości wina do specjalnego naczynia z równoczesnym wymawianiem imienia ukochanej osoby. Pomyślność była wtedy, gdy wszystkie resztki trafiały do misy, jeśli tak się nie stało, oznaczało to, iż Afrodyta opuściła gracza (vide: ibidem 2011:36). Zatem *sympozjon* spełniał wszystkie kryteria zabawy wg J. Huizingi, tzn. była czynnością dobrowolną, obowiązywały w niej określone, wymienione wyżej reguły dotyczące podawania posiłków, picia wina, zajmowania się poezją czy też płci uczestników. Inną cechą ucztowania jest radosny nastrój oraz oderwanie się od codzienności.

Wino można uznać za cenny rekwizyt, służący zabawie i poprawiający humor uczestników toczących filozoficzne rozważania. Tytułowa *Uczta Platońska* (*Dialog Platona*) odbyła się w 416 roku przed Chr., została wydana przez Agatona, by uczcić swoje zwycięstwo w zawodach agon, w konkursie na najlepszego dramaturga podczas Wielkich Dionizji, które w starożytnej Grecji były świętem na cześć boga wina. W biesiadzie uczestniczyli mówcy, którzy byli przedstawicielami różnych zawodów, dyskutowali o miłości, ich rozmowa miała służyć zabawie. Istotną rolę w *sympozjonie* odgrywało wino.

Na początku dialogu *Platona* pada propozycja, aby spotkanie nie było pijackim. W *Dialogu Platońskim* czytamy, że „ potem – powiada – ułożył się Sokrates i zjadł, a inni też; każdy oddał z kielicha na cześć bogów, pochwalił boga śpiewem wedle zwyczaju i przystąpili do trunków. Zaczem Pauzaniasz tak, mniej więcej, mówić począł:

— dobrze, moi panowie, ale jakby można to sobie ułatwić to picie. Co do mnie, to powiadam wam, że doprawdy, bardzo mi jest niedobrze z tego wczorajszego pijaństwa i pragnąłbym jakiegoś odświeżenia. A myślę, że niejeden

z Was także. Byliście przecież wczoraj. Pomyślcie więc, jakim by też sposobem można pić możliwie lekko.

Więc Arystofanes na to:

— To, naprawdę, Pauzaniaszu, dobrze mówisz; to żeby sobie na każdy sposób urządzić jakąś ulgę w tym pijaństwie, bo i mnie dziś cięży łeb; wczoraj pił — dzisiem kiep!

Kiedy ich usłyszał Eryksimachos, syn Akumenosa:

— Istotnie, powiada, pięknie mówicie, ale jedno jeszcze chciałbym od was usłyszeć: jak się zapatrujecie na właściwy stopień picia Agatona – i ja tam dziś wypić potrafię.

— A to by dla nas było jak znalazł, dla mnie, dla Arystodema i Fajdrosa, i tych tutaj, gdybyście dziś dali pokój, wy, którzy najlepiej umiecie pić: bo my tam nigdy tego nie umiemy. No i Sokratesa wyjmuję z rozważań; on potrafi i jedno, i drugie, tak, że jemu to nie robi różnicy, cokolwiek byśmy robili. Więc wobec tego, że jak uważam, nikt z obecnych nie jest za tym, żebyśmy dużo pili wina, przeto będę może mniej źle widziany, jeśli o znaczeniu pijaństwa powiem słów klika. Albowiem ze studiów medycznych, odniosłem to niezachwiane przekonanie, że pijaństwo jest człowiekowi szkodliwe i ani sam nie miałbym ochoty pić po dobrej woli dalej, ani bym drugiemu nie doradzał: tym bardziej, że mnie jeszcze głowa boli z wczorajszego.

— Ależ oczywiście – pochwycił mu Fajdros Myrrinu – ja ciebie zawsze słucham, osobliwie, gdy mówisz o kwestiach lekarskich; ale dziś może niezły projekt ma i reszta towarzystwa.

Po tych słowach wszyscy się zgodzili, żeby nie robić na tym zebraniu wielkiej pijatyki, ale tak sobie pić, aby było przyjemnie" (Platon 1994:57-58). Zatem dla uczestników starożytnych sympozjonów ważne było to, aby się nie upijać, ale gdy już do tego doszło – upicie się związane było z tym, że każdy miał obowiązek wypić swoją czarę wina przed następną kolejką, gdyż inne zachowanie było uznawane za niezgodne z panującym zwyczajem. M. Forsyth pisze, że „jeśli chodzi o picie Ateńczyków, tym bardziej różnili się od nas, że pili – nazwijmy to – na trzeźwo. Teraz na imprezach można upić się przez pomyłkę, możesz przypadkiem wychylić jeden kieliszek za dużo. Na sympozjonie nikt nigdy nie upił się przypadkowo. Upijano się celowo, metodycznie i w towarzystwie" (Forsyth 2017:60). Towarzyski styl picia ma sprzyjać ożywieniu towarzystwa i interesującej rozmowie oraz pokonywaniu nieśmiałości podczas wypowiadania własnych poglądów.

W uczcie platońskiej istotną rolę odgrywała rozmowa, dyskusja filozoficzna. Podczas *sympozjonu* opisanego w dialogu *Uczta* toczono dyskurs filozoficzny o miłości. Jerzy Besala pisze, że „dzięki temu na greckich sympozjonach można było rozmawiać i tworzyć zręby filozofii, a nie bełkotać" (Besala 2015:9). Grecy wierzyli, że picie dużych ilości alkoholu może prowadzić

do szaleństwa. Zatem starożytna uczta według Platona to czas radości, spotkań towarzyskich, gdzie istotną rolę odgrywała dyskusja mądrych ludzi.

Dzisiejsze biesiady alkoholowe niewiele mają wspólnego z greckim sympozjonem, odbywają się głównie w innych miejscach niż prywatny dom. Libacje spotkaniowe charakteryzują się stabilnością miejsca, swoistą terytorialnością, np. spotkania kolegów z wojska, przy oglądaniu telewizji podczas meczów piłkarskich, podczas spotkania na ulicy, gdzie zaprasza się „na kolejkę". Charakteryzują się one spontanicznością i autonomicznością, pozostają poza pracą i obowiązkami domowymi (Sulima 2000:102). Każda okazja może być dobra, aby się napić. Przykładem libacji spotkaniowych może być biesiadowanie w „spelunkach". Aleksandra Krupa opisuje spotkania towarzyskie w barze „U Kasi", gdzie głównym celem spotykających się ludzi jest konsumpcja alkoholu. Biesiadnicy to: ludzie z okolicy, bezrobotni, renciści, emeryci, elegancki emeryt, czasami kobiety i dzieci, przyprowadzane przez ojców. Przebywając w barze „U Kasi" są we wspólnocie. Pijąc, wypowiadają toasty np.: „trzaśniem, bo zaśniem; „osoba godna pije do dna"; „bez wypicia nie ma życia" itp. Rozmowa, będąca stałym elementem każdej biesiady oscyluje w spelunce „U Kasi" wokół ludzkich tematów dotyczących np.: zdobycia majątku, miłosnych podbojów, życiowych planów, straconych złudzeń. Cytowana wyżej badaczka pisze, że „biesiadnicy ulegają ekspresji przeklinania, prześcigają się w opowiadaniu niesmacznych, czasem wulgarnych dowcipów" (Krupa 2007:56).

Libacje „w drodze" to np.: spotkania „na działce", „na szlaku turystycznym", „na wycieczce", związane są z przemieszczaniem się, z mobilnością przestrzenną uczestników (Sulima 2000:102). Katarzyna Orszulak-Dudkowska (2007:108) pisze, że „biesiadna przestrzeń działkowego ogródka łączy i rozmywa w sobie wyraźne granice pomiędzy czasem powszednim i świątecznym, czasem pracy i czasem wolnym oraz światem na serio i czasem zabawy". Spotkanie na działce odbywa się w określonym czasie i przestrzeni. Podczas wcześniej zaplanowanego co do pory dnia spotkania „przy grillu" obowiązują określone reguły. Badaczka podkreśla, że „nie ma również zwyczaju specjalnego zapraszania gości, aby umówić się na grilla wystarcza zdawkowa propozycja wspólnego spędzania czasu (Orszulak-Dudkowska 2007:95). Uczestnicy tego typu spotkań to najczęściej znajomi, sąsiedzi z działki, rodzina. Jedzeniu „przy grillu" towarzyszą: piwo, wódka, wino. Ponieważ alkohol jest ważnym elementem życia towarzyskiego, również podczas tego typu spotkań spożywanie piwa, wódki czy wina wiąże się ze stylem *kontaktywnym*, ułatwiającym wzajemne porozumiewanie się biesiadników. Jednak jak zauważa Badaczka, w końcowej części biesiady, przy grillu towarzyski styl picia przekształca się w styl dionizyjski – aż do osiągnięcia stanu zamroczenia czy też oszołomienia – *ilinx*. Ważne są toasty, nadające klimat i atmosferę spotkania, ich

spełnianie wpływa również na przebieg biesiady oraz wzajemne zrozumienie uczestników spotkania. Rozmowy ludzi podczas libacji działkowych dotyczą rzeczy lekkich, łatwych i przyjemnych, sprzyjają rozluźnieniu i relaksacji. Uczestnicy tego typu spotkań unikają skomplikowanych i budzących kontrowersje tematów (ibidem:105).

Współczesne muzea organizują ekspozycje, stanowiące inscenizacje biesiad. Ludzie, którzy np. w czasie wolnym, będąc w drodze, na wakacjach odwiedzają muzea, nie chcą być wyłącznie osobami zwiedzającymi ekspozycję. Pragną uczestniczyć wspólnie z innymi w wydarzeniu i scenerii, która jest czymś innym niż dom i miejsce pracy. Muzeum Kultury Ludowej w Osieku nad Notecią zorganizowało realistyczną biesiadę weselną, karczemną oraz stypę. Zwiedzający karczmę mogli oprócz obejrzenia jej wnętrza, zamówić kilka regionalnych potraw. Wykorzystano manekiny, które wznosiły toasty, spożywały potrawy, symbolizowały muzykantów. Ludzie mogli zasiąść do stołu (obok manekinów) i uczestniczyć w biesiadzie, degustować, jeść, pić i tańczyć (vide: Święch 2000:130-131). Jarosław Eichstaedt pisze, że „wielu antropologów uczula nas, że pogoń za odmiennością jest wpisana w zestaw reguł kulturowych Europejczyka. Być może w trakcie żywej rozmowy przy stole (co jest samą kwintesencją biesiady), która w formie nawiązuje do świętowania, i w scenerii, która gwarantuje odmienność, dokonuje się uczestnictwo we współczesnej kulturze" (Eichstaedt 2000:138).

Odwołując się do spotkań „w drodze" (Sulima 2000:102-103), nie sposób nie wspomnieć o biesiadach na górskim szlaku odbywających się w schroniskach. Schmidt pisze, że „zabawa to może zbyt wiele powiedziane. Wspólne, nocne przesiadywanie przy samodzielnie zrobionym jedzeniu, piwie, niewielkiej ilości szampana i koniecznie przy gitarze. Wnętrze starego schroniska i obecność ludzi od lat chodzących po górach, zawsze wywołuje wspomnienia. Miejsce i czas tej specyficznej biesiady zawsze prowadzi do mieszania się przeszłości z teraźniejszością, do otwarcia się przestrzeni wokół trzaskającego kominka" (Schmidt 2007:130). Tego typu spotkania nie są rytualnymi imprezami, lecz kameralnymi spotkaniami ludzi, którzy nie są zazwyczaj starymi znajomymi, lecz spotkali się po raz pierwszy na szlaku w górach. Charakterystyczne jest to, iż podczas takich spotkań alkohol spożywany jest w małych ilościach.

Ucztowanie staropolskie i libacje zwyczajowo-obrzędowe w XX i XXI wieku

Szlacheckie *Życie polskie w dawnych wiekach* charakteryzowało się bankietami i przyjęciami. Łoziński pisze, że „nadzwyczajne zdarzenia lub uroczystości, okazje w życiu rodzinnym czy to wesołe, czy żałobne, obchód świętego patrona gospodarza, chrzciny, wesela i pogrzeby, połączone bywały z bardzo

licznymi zjazdami. Jeżeli to były dni radosne, urządzano tzw. dobre myśli, festyny, triumfy i bankiety. Wesela trwały tygodniami, a były jednym szeregiem ceremonii i hucznych owacji. Od dziewosłębów i zrękowin począwszy, aż do uroczystego aktu ślubnego i następujących po nim poprawin i przenosin, wszystko odbywało się z odpowiednią stanowi i fortunie – pompą i propozycją przy zachowaniu tradycyjnego obyczaju. Przy wychylaniu „pełnych", tj. dzisiejszych toastów, które stanowiły jedną z reguł zabawy (Łoziński 2006:196-197). Teresa Jabłońska pisze, że „z ucztami, bankietami i przyjęciami wiązał się cały skomplikowany rytuał biesiadny, ściśle przestrzegany ceremoniał i etyka, niemalże jak na hiszpańskim dworze, wymagające od gospodarza nie lada eksperiencji, dyplomacji, owej polityczności, by móc sprostać tym wszystkim towarzyskim korowodom, nikomu w niczym nie uchybić, lecz godnie z okazaniem należytego szacunku, przyjąć" (Jabłońska 2008:67). Powitania biesiadników polegało na wyjściu na powitanie gościa z kieliszkiem trunku, „witając kieliszkiem z drogi" (ibidem: 67).

Książę Karol Stanisław Radziwiłł (1734-1790) – bogacz, wojewoda wileński, familiant, był lubiany przez litewską szlachtę, jako wielki, pobożny człowiek, dobry dla innych ludzi. Był barwną postacią, bohaterem wielu anegdot, człowiekiem gwałtownym i wybuchowym, znanym z błazeństwa i równocześnie obdarzonym niepospolitą fantazją, talentem gawędziarskim oraz poczuciem humoru (ibidem:70). Mocna głowa wpływała na to, iż mógł wypijać duże ilości alkoholu. *Z Chreptowiczem żyć, z Radziwiłłem pić* – mówiło przysłowie (Bystroń 1960:190). Jeden z najwybitniejszych poetów polskiego Oświecenia, Ignacy Krasicki upijał się czystą wódką. Roman Kaleta pisze, że „Biskup Krasicki miał nałóg: upijać się lubił, ale do poduszki, i upijał się – kto by zgadł? – prostą wódką z karczmy lub szynku, którą mu na co dzień po kwarcie donosił paź" (Kaleta 1974:13).

Egzystencjalne – spotkania przy alkoholu „z samym sobą" towarzyszą doświadczaniu samotności, zmartwień, kłopotów. Jest to związane ze stylem heroicznym, dodawaniem sobie odwagi, piciem na umór, aby zapomnieć o problemach (Sulima 2000:101-103). Powody picia w celu zapomnienia o kłopotach, dla poprawy nastroju i odprężenia się oraz dla zredukowania napięcia, związane są z indywidualnymi problemami człowieka. Bohdan T. Woronowicz, powołując się na *Trzeźwe myśli* Rona B. pisze, że „piłem tylko z dwóch powodów: żeby być tym kim nie byłem" albo „(…) po to, żeby czując się źle, poczuć się dobrze, i po to, żeby czując się dobrze, poczuć się lepiej" (Woronowicz 2009:62).

Podczas staropolskiej uczty, zanim przystąpiono do posiłku należało wznieść pierwsze toasty. Należy zaznaczyć, iż pito alkohol z jednego kieliszka, co stanowiło zasadę ucztowania i wznoszenia toastów. Jędrzej Kitowicz pisze, że „goście od szarego końca siedzący z jednej szklanki pili za koleją

lub z jednego puchara. Biała płeć nawet nie miała odrazy przytykać swoich ust delikatnych do puchara w kolej idącego. Jak zaś nastały kielichy szklane i kieliszki, nastała zarazem i obrzydliwość cudzej gęby. Kto spełnił kielich nim go drugiemu podał, wytarł go czystą, dalej zaś za ochędoztwem postępującym w górę, przepłukiwano go po każdym pijącym wodą w kredensie; Kieliszki zaś małe do wina stawiano z osobna przed każdego, tudzież butelkę z winem, wodą i szklankę do nie przed każdą osobą. Jeżeli kto żądał piwa, to na tacy roznoszono w szklankach dla siedzących u stołu" (Kitowicz 1855:93).

Podczas uczt wymyślano zabawy pijackie, Jan Bystroń pisze, że „było ich dość dużo; wszystkie zaś są jakby wyścigiem pijaństwa. Bywały istotnie formalne wyścigi pucharowe, kto prędzej wypije, były zakłady o wypicie duszkiem ogromnych garnców; na dworze Augusta III nagradzać miano zwycięzców starostwami, pensjami, orderami Białego Orła. Bywały kielichy bez nogi, które musiały ciągle cyrkulować i w które wciąż dolewano wina tzw. *kulawki*, bywały kielichy uprzywilejowane, najczęściej dary monarsze, które wyjmowano i spełniano z asystencją honorową przy kotłach i trąbach; bywały wreszcie kielichy, ogromnej zazwyczaj wielkości, których nie godziło się inaczej jak tylko duszkiem spełniać. Znane były melodie, które grała kapela lub też śpiewała wesoła kompania, a które wyznaczały czas wypicia garnca; kto nie wypił temu dolewano na nowo do pełna i powtarzano pijackiego kuranta (Bystroń 1960:189). Podczas pijackich zabaw używano szczególnych szklanek, z których picie było utrudnione. Opracowywano reguły zabawy pijackiej, jak pić należy; kto ich ściśle nie zachował, musiał pić dalej z większymi trudnościami. Popularnym zwyczajem było tłuczenie kielicha, co oznaczało, że jak pisze wyżej cytowany Autor „nikt nie jest godzien pić już z kielicha, w którym spełniono już czyjeś zdrowie" (ibidem:189).

Kronikarz obyczajów staropolskich, J. Kitowicz – obserwator epoki saskiej jako żołnierz, a później ksiądz dobrze poznał codzienność, obżarstwo i pijaństwo epoki, dla której charakterystyczne jest powiedzenie: *za króla Sasa jedz, pij i popuszczaj pasa*. Biesiada była cechą szlacheckiej kultury zwanej sarmacką, charakteryzowała się ona suto zastawionym stołem, rekwizytami służącymi do nakrycia stołu, zabawą, zakrapianą alkoholem oraz prowadzoną w tym czasie rozmową. J. Kitowicz pisze, że „panowie tak w domach, jak na publicznych miejscach, przebywając kochali się w wielkich stołach, dawali sobie na publice nawzajem obiady i wieczerze; do tych zapraszali przyjaciół, obywatelów, wojskowych i sędziackich; w domach zjeżdżali się do nich pobliżsi sąsiedzi; rzadki był dom bez gościa; częste biesiady z tańcami i pijatyką. W całym kraju pędzono życie na wesołości i lusztykach, wyjąwszy małą garsztkę skromnych w napoju. Stoły zastawiano wielkimi misami, które u wielkich panów były srebrne, u mniejszych prócz wazów i serwisów cynowe, talerze także podług pana srebrne albo cynowe. Od połowy panowania

Augusta III nastawały talerze porcelanowe" (Kitowicz 1855:90-91). Ponadto cytowany Autor, opisując biesiady, jakie możni wydawali dla zbiedniałej szlachty pisze, że „pojono winem z gorzałką zmieszanym – dla prędszego zawrotu głowy – i piwem dla ochłody pragnienia. Pijąc tedy na przemian wina z gorzałką, drugi raz piwo, prędko się i niewielkim kosztem popili. Popiwszy się, wywracali się, i tam zaraz, gdzie który padł, spali przy stole, pod stołem, pod płotem, na środku ulicy, w rynsztoku, w błocie, gdzie kogo nogi toczące się zaniosły" (ibidem:145). W czasach współczesnych opisywane wyżej zachowania ludzi pijących alkohol można określić jako pijackie, rozleniwiające człowieka, psujące charakter i antyspołeczne.

Natomiast w czasach saskich gospodarz był zadowolony, gdy żaden z gości nie wyszedł trzeźwy z biesiady. Picie alkoholu za czasów saskich było swoistą nobilitacją pijaństwa. Zbigniew Kuchowicz pisze, że „charakterystycznym dla polskiego życia towarzyskiego rysem była gościnność, raczenie gości obfitym jadłem i rozmaitymi trunkami. Cechę tę podkreślali cudzoziemcy, którzy przebywali w Polsce średniowiecznej, a w XVI-XVIII wieku zjawisko to jeszcze chyba się pogłębiło. Swoiście pojęta, często nużąca, rujnująca nieraz gospodarzy gościnność stanowiła wszakże moment typowy dla polskiej obyczajowości, różniła ją od bardziej umiarkowanej gościnności zachodniej" (Kuchowicz 1975:340).

Opilstwo w epoce saskiej wyszło poza granice i czas zabawy, przestało być czymś wstydliwym i stało się nieodłącznym elementem życia publicznego. Z. Kuchowicz pisze, że „historycy zajmujący się życiem codziennym obyczajowym tej doby dochodzą do jednoznacznej konkluzji, że wszędzie przywiązywano wagę do spotkań i zabaw towarzyskich, „raczono się piwem", szukano rozmaitych uciech" (Kuchowicz 1992:155). Królowały zabawy, dobre jadło. Czasami, jak pisze wyżej cytowany Badacz „trzeba było zwracać uwagę mieszczanom, że powinni zaniechać biesiad, pijaństwa, muzyki i tańców. Przed zgubnymi ich skutkami napominali szlachtę moraliści" (ibidem:155).

Obecnie spotkania zwyczajowo-obrzędowe są charakterystyczne dla grup pierwotnych, wspólnot rodzinno-sąsiedzkich, społeczności lokalnych. Związane są z zakończeniem np. żniw, wykopkami, uroczystościami rodzinnymi (jak np. wieczór kawalerski, chrzciny, urodziny, wesele), cyklem świątecznym (np. Nowy Rok, Sylwester). Spotkania tego typu dotyczą sekwencji życiowych, podkreślają potrzebę świętowania i doniosłości przeżywanych zmian.

Z. Szromba-Rysowa pisze, że „współbiesiadnictwo jest specyficznym wyrazem nie tylko konsumpcji żywnościowej, ale i społecznej więzi mieszkańców wsi. Jest formą międzyludzkiego porozumienia, podlegając zasadzie wzajemności, leżącej u podstaw życia zbiorowego, a zarazem towarzyskiego" (Szromba-Rysowa 1984:106).

Alkohol jest nieodłącznym składnikiem biesiadnych zwyczajów i obrzędów

z okazji uroczystości ślubu i weselnej uczty, jest przykładem ucztowania zwyczajowo-obrzędowego. Picie wódki podczas biesiad, np. w Beskidzie Śląskim charakteryzowało się określonym rytuałem, gdzie liczyła się osoba fundatora, kierunek picia, kolejność, sposób przepijania i wypowiadane podczas picia słowa. Ciekawym zwyczajem było „przepijanie do siebie z jednego kieliszka". Wyżej cytowana Autorka pisze, że „wzajemne przepijanie do siebie miało służyć pozyskiwaniu przychylności, symbolizowało zbratanie i akceptację" (ibidem:125). Na początku XX wieku panowała również tradycja picia alkoholu prosto z butelki – *z ruły*. Biesiadnicy wzajemnie częstowali się wódką. Częstujący wypowiadał słowa: np. *masz wypij*, częstowany odpowiadał: *na zdrowie*! W tych zwyczajach uwidacznia się rytualny styl picia alkoholu. Do zwyczaju należało wylewanie resztki alkoholu z kieliszka, zanim podano go kolejnej osobie. Autorka pracy *Biesiady wiejskie* pisze, że „w tym właśnie przejawia się – według słów Górali śląskich – umiejętność picia alkoholu. W przeciwnym bowiem razie można było nabawić się niestrawności, upić się szybko, a nawet ciężko rozchorować" (Szromba-Rysowa 1984:126). W tych zwyczajach uwidacznia się rytualny styl picia alkoholu. W czynnościach stanowiących zewnętrzną formę i kulturowe normy ceremonialne dotyczące picia alkoholu, można odnaleźć elementy staropolskich obyczajów. Obecnie zmiany w kulturze picia następują pod wpływem wzorów miejskich, gdzie każdy biesiadnik ma podany kieliszek, a alkohol kupuje się w sklepach. Liczne toasty, mnóstwo jedzenia i alkoholu należą do elementów tradycyjnej obyczajowości ucztowania z okazji wesel. Janusz Gajda pisze, że „staropolska prynuka (zmuszanie do picia i jedzenia) oraz pijani goście zdarzają się już coraz rzadziej. Zwyczajowo „gospodarzem" wesela jest ojciec pana młodego, z którym obsługa uzgadnia tempo podawania potraw i serwowania trunków" (Gajda 2008:126).

Należy zwrócić uwagę na fakt, że współcześnie modne stało się organizowanie przyjęć weselnych „rodem z przeszłości". Magdalena Sztandara pisze, że „ten specyficzny model aranżowania nie tylko przestrzeni, ale czasem także całościowej formy biesiady, nie zbliża się nawet do autentycznej sytuacji folklorystycznej, lecz stanowi pożądaną w wielu środowiskach ofert, jednocząc przy wspólnym drewnianym stole i surowych twardych ławach ludzi z różnych grup społecznych" (Sztandara 2007:27).

Wieńczące/otwierające libacje alkoholowe są aktualną formą spotkań zwyczajowo-obrzędowych, są włączone we współczesny rytuał zmiany. Chodzi tu np. o awanse w pracy, oblewanie matury, wygranej w totolotka, odejście na emeryturę, parapetówka, pobór do wojska. W Polsce w epoce PRL-u biesiadowanie miało swoją specyfikę związaną ze zwyczajem zabaw i ucztowania z powodu wyżej wymienionych okazji. Najczęściej takie imprezy skupiały grono znajomych i związane były z konsumpcją alkoholu. W czasach

PRL-u biesiady odbywały się głównie w mieszkaniach prywatnych. Grzegorz Piotrowski pisze, że „w tego typu sytuacjach następowało przeniesienie ideologicznych granic domu poza cztery ściany własnego mieszkania i wytworzenie się prawdziwej wspólnoty mieszkańców" (Piotrowski 2007:120). Zdarzało się, że podczas tego typu uczt, bawili się wszyscy mieszkańcy z klatki w bloku.

Zakończenie

Podsumowując, należy zauważyć, że biesiada zarówno w czasach historycznych jak i współczesnych jest rodzajem zabawy. Cechy biesiady odpowiadają kryteriom gier w rozumieniu. J. Huizingi takim jak: swobodne, kojarzone z wolnością i bezinteresownym działaniem oderwaniem się od codzienności i czasu pracy, jest formą wypoczynku, odbywa się w określonym miejscu i czasie, jest powtarzalna oraz posiada swoje reguły. Dawne sympozjony czy też uczty staropolskiej szlachty opisane przez J. Kitowicza były sposobami spędzania wolnego czasu i integracji ludzi. W obecnych czasach biesiadowanie pełni podobne funkcje, jest również stylem spędzania wolnego czasu, szeroko dostępnym dla wszystkich ludzi. Cechą ucztowania jest zespołowość, bycie we wspólnocie. Spożywanie napojów alkoholowych jest nieodłącznym elementem biesiadowania, które w dzisiejszych czasach charakteryzuje się szeroką i nieograniczoną dostępnością. Obecnie libacje alkoholowe mogą odbywać się w różnych miejscach takich jak: restauracje, bary, działki, „daczowiska". Uczta jako rodzaj zabawy staje się dla współczesnego człowieka odpowiedzią na wolny rynek. Obecnie odnajdujemy elementy kultury tradycyjnej picia alkoholu podczas biesiad, np.: wznoszenie toastów, prowadzenie rozmów, ale też picie alkoholu z powodu każdej, nadarzającej się okazji. Istotą współczesnych spotkań jest wzmacnianie więzi grupowej poprzez działania werbalne, np. wznoszenie toastów i niewerbalne takie jak: bruderszafty, trącanie się kieliszkami, tłuczenie szkła. Takie działania zwracają uwagę na więzi grupowe i interakcje w grupie. Ponadto libacje alkoholowe ustanawiają i odnawiają więzi oraz przekraczają konwencje kulturowe (Sulima 2000:99-100).

Picie alkoholu podczas biesiad ma pozytywne następstwa. Pogłębia przyjaźnie, pozwala poczuć się pewniej, dla wielu osób stanowi źródło przyjemności i jednocześnie – chociaż na krótko – pozwala się rozweselić. Z drugiej zaś strony u niektórych powoduje zbyt dużą pewność siebie, rozleniwienie, psuje charakter i wyzwala zachowania, które innym trudno zaakceptować. Wyjątkiem jest opilstwo epoki saskiej, które w tamtych czasach należało do zachowań akceptowanych społecznie. Osoba, reprezentująca indywidualny styl picia alkoholu jest źle postrzegana przez otoczenie.

Feasting – celebrating, alcohol drinking as a play. The analysis of traditional and contemporary behaviours in ludic culture

Marta Wilk

Feasting is an activity common to all human societies. It has all features of play outlined by Johan Huizinga – is voluntary, free, not connected with any material interest. It has certain limits of time and place and is executed according to its own rules. It is different from „ordinary" life and associated with a feeling of joy. Alcohol drinking constitutes an integral part of feasting and celebrating as well as plays the specific functions: instrumental, symbolic, physiological, psychological and social. Alcoholic beverages are consumed according to cultural patterns. Elaborate customs of feasting have their roots in antiquity. One of the most important examples of such activity was the Greek symposium (drinking accompanied by music, dancing, recitations, conversations). The traditional Old-Polish feasts were characterised by their boisterousness, excessive drinking and elaborate toasting. The contemporary drinking customs can be divided into the following groups: the customary-ritual libations; the opening/crowning libations; the „meeting" libations, the libations „on the way" (the alcoholic Odyssey); the existential libations. The goal of this article is to describe feasting and alcohol drinking customs as a play on the selected historical and contemporary examples.

Keywords: feast, play, alcohol, libation

Bibliografia:

BIELEWICZ Antoni, MOSKALEWICZ Jacek (1986), *Historia społeczno-kulturowa alkoholu*, [w:] *Alkohol oraz związane z nim problemy społeczne i zdrowotne*, red. Ignacy Wald, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa, s. 11-34.

BESALA Jerzy (2015), *Alkoholowe dzieje Polski. Czasy Piastów i Rzeczpospolitej Szlacheckiej*, Wydawnictwo Zysk i D-SK, Warszawa.

BYSTROŃ Jan Stanisław (1960), *Dzieje obyczajów w dawnej Polsce wiek XVI -XVIII*, t. II, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.

CAILLOIS Roger (1973), *Ludzie a gry i zabawy*, [w:] *Żywioł i Ład*, tł. Anna Tatarkiewicz, Wydawnictwo Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, s. 297-467.

EICHSTAEDT Jarosław (2000), Biesiadować nie jest łatwo, [w:] *Smak biesiady.*

Antropologiczne szkice o kulturze szlacheckiej i współczesnej, red. Ignacy Wald, Wydawnictwo Towarzystwo Przyjaciół Muzeum i Wnętrz Dworskich w Ożarowie, Ożarów, s. 133-143.

FALEWICZ Jan, Karol (1993), *ABC problemów alkoholowych*, Wydawnictwo Państwowa Agencja Rozwiązywania Problemów Alkoholowych, Warszawa.

FORSYTH Mark (2017), *Krótka historia pijaństwa. Na rauszu przez wieki. Jak, dlaczego, gdzie i kiedy człowiek popijał*, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław.

GAJDA Janusz (2008), *Antropologia kulturowa, Kultura Obyczajowa początku XXI wieku*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków.

IAIN Gately (2011), *Kulturowa historia alkoholu*, (tł.) Anna Kunicka, Wydawnictwo ALETHEIA, Warszawa.

HUIZINGA Johan (1965), *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, (tł.) Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa.

JABŁOŃSKA Teresa (2008), *Ocalić od zapomnienia, Dawne zastawy stołowe*, Wydawnictwo Sport i Turystyka MUZA SA, Warszawa.

KALETA Roman (1974), *Sensacje z dawnych lat, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich*, Wydawnictwo, Wrocław, Warszawa, Kraków, Gdańsk.

KĘPIŃSKI Antoni (2008), *Alkohol* [w:] *Rytm życia*, Kępiński A., Wydawnictwo Literackie, Kraków, Warszawa, s. 238-248.

KITOWICZ Jędrzej (1855), *Opis obyczajów za panowania Augusta III przez Księdza Jędrzeja Kitowicza*, t. III, Wydane Nakładem Bolesława Maurycego Wolffa, Petersburg, Mohylew.

KOPER Sławomir (2013), *Alkohol i muzy. Wódka w życiu polskich artystów*, Wydawnictwo Czerwone i Czarne, Warszawa.

KOSIŃSKI Krzysztof (2008), *Historia pijaństwa w czasach PRL*, Wydawnictwo Neriton, Instytut Historii PAN, Warszawa.

KRUPA Aleksandra (2007), *Libacja w spelunce. Opis lokali o złej sławie, Łódzkie studia etnograficzne*, Tom XLVI Miejsca biesiadne. Co o nich opowiada antropolog?, Łódź, s. 49-58.

KUCHOWICZ Zbigniew (1975), *Obyczaje staropolskie XVII -XVIII wieku*, Wydawnictwo Łódzkie, Łódź.

KUCHOWICZ Zbigniew (1992), *Człowiek polskiego baroku*, Wydawnictwo Łódzkie, Łódź.

ŁOZIŃSKI Władysław (2006), *Życie polskie w dawnych wiekach*, Wydawnictwo Iskry, Warszawa.

ORSZULAK-DUDKOWSKA Katarzyna (2007), *Spotkanie w ogrodzie, czyli o biesiadowaniu w przestrzeni miejskiej ogródków działkowych*, „Łódzkie Studia Etnograficzne", tom XLVI Miejsca biesiadne co o nich opowiada antropolog?, Łódź, s. 91-110.

PIOTROWSKI Grzegorz (2007), *Biesiadowanie w Polsce Ludowej,* „Łódzkie

Studia Etnograficzne", Tom XLVI Miejsca biesiadne co o nich opowiada antropolog?, Łódź, s. 111-126.
PLATON (1994), *Uczta*, Wydawnictwo „Alfa", (tł.) Władysław Witwicki, Warszawa.
SCHMIDT Paweł (2007), *Idziemy chyba szósty dzień a drogi nie ubywa… Etnologiczny opis miejsca biesiady turystycznej*, „Łódzkie Studia Etnograficzne", Tom XLVI, Miejsca biesiadne co o nich opowiada antropolog?, Łódź, s. 127-133.
ŚWIĘCH Jan (2000), Biesiada. Uwagi o ekspozycjach w polskich muzeach na wolnym powietrzu, [w:] *Smak biesiady. Antropologiczne szkice o kulturze szlacheckiej i współczesnej*, red. Jarosław Eichstaedit, Wydawnictwo Towarzystwo Przyjaciół Muzeum Wnętrz Dworskich w Ożarowie, Ożarów, s. 127-143.
SZROMBA-RYSOWA Zofia (1984), *Biesiady wiejskie*, „Etnografia Polska" t. XXVIII z. 1, s. 105-131.
SZTANDARA Magdalena (2007), *„Przepisy" na ludową przestrzeń. O aranżowaniu miejsc biesiadnych*, „Łódzkie Studia Etnograficzne", Tom XLVI, Miejsca biesiadne co o nich opowiada antropolog?, Łódź, s. 25-38.
SULIMA Roch (2000), *Semantyka libacji alkoholowej*, [w:] *Antropologia codzienności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, s. 94-118.
TYMOCHOWICZ Mariola (2019), *Tradycyjne pożywienie chłopskie na Lubelszczyźnie*, Wydawnictwo Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
WORONOWICZ Bogdan T. (2009), *Uzależnienia. Geneza, terapia i powrót do zdrowia*, Wydawnictwo Media Rodzina, Parpamedia, Warszawa.

RECENZJE

GRAFFITI I STREET ART – SŁOWO, OBRAZ, DZIAŁANIE[1]

Marta Wilk[2]

Nie jest łatwo pisać o street arcie, choć w swym założeniu jest to twórczość „dla każdego", operująca obrazem i słowem jako „skrótem myślowym". Jej naturalnym środowiskiem jest otwarta przestrzeń miejska, ogólnodostępna, a nie „zamknięte" muzea czy galerie. Ten gatunek sztuki reprezentuje wielu uznanych twórców, takich jak np.: Jean-Michel Basquiat, prekursor graffiti i street artu; Frank Shepard Fairey – uprawia graffiti i sztukę ulicy, stworzył plakat *Hope* – przedstawiający portret Baracka Obamy, który stał się najbardziej popularnym wizerunkiem prezydenta USA, jednocześnie przyczyniając się do wygranej B. Obamy w wyborach. Artysta ten należy do najlepiej zarabiających twórców *street artu*; Sandra Fabara, tworząca pod pseudonimem artystycznym *Lady Pink* – jedna z najbardziej znanych artystek nowojorskiego

1 Recenzja książki Agnieszki Gralińskiej-Toborek, *Graffiti i street art. Słowo, Obraz*, Działanie, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, ss. 284.

2 **Marta Wilk**, ORCID ID: 0000-0002-1117-97-69, e-mail: marta.wilk@ujk.edu.pl, pedagog, doktor w Instytucie Pedagogiki 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*, [w:] „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne", Rok 14/2016, s. 135-152; *Mimicry – naśladowanie gwiazd w kulturze popularnej*, [w:] „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne", Rok15/2017, 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.

graffiti czy Banksy – autor pracy *Grey Ghost*, Nowy Orlean 2008, która stała się swoistym przykładem interakcji i grą pomiędzy Banksym, a zamalowującym jego prace mieszkańcem Nowego Orleanu – Grey Ghostem. Graffiti i *street art* są od dłuższego czasu przedmiotami badań teoretycznych na całym świecie.

Mimo swej powszechności, „demokratyczności", a raczej właśnie dlatego, *street art* nastręcza badaczom wielu problemów. Zakres tego zjawiska z pogranicza sztuki, socjologii czy psychologii jest zbyt zróżnicowany, zmienny, efemeryczny, aby móc go zakwalifikować, zamknąć w sztywne ramy i jednoznacznie zdefiniować.

Próbę wyjaśnienia, usystematyzowania rozległego zjawiska street artu podjęła ostatnio Agnieszka Gralińska-Toborek w książce pt.: *Graffiti i street art. Słowo, obraz, działanie*, opublikowanej przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. Badaczka skupia się na relacji pomiędzy słowem a obrazem – środkami wyrazu, wykorzystywanymi przez graffiti oraz *street art*. I traktuje *street art* jako sztukę narracji. We wstępie, Autorka licznych publikacji dotyczących fenomenu sztuki ulicznej zaznacza, że nie opisuje prac *graffiti* i *street artu*, które w większości są jej znane z Internetu, lecz pisze o tej sztuce znajdującej się w przestrzeni publicznej dostępnej dla wszystkich, jako jej odbiorca. Zaprasza czytelników do refleksji nad tym, co widzimy w naszym otoczeniu, „co możemy, lecz nie musimy nazwać sztuką". Ponadto, opisuje twórczość *graffiti* i *street artu*, wskazując na to, iż sztuka ta ma charakter zabawy, zarówno dla twórców jak i dla odbiorców. Główne tezy pracy to:

1. *Street art* jest ogólnodostępną formą artystycznego wyrazu, znajdującą się w przestrzeni publicznej, która wykorzystuje nowoczesne techniki.
2. W *street arcie* istnieje nierozerwalna więź między słowem a obrazem, jest to obszar relacji pomiędzy słowem pisanym a obrazem, gdzie uwidacznia się aspekt wizualny zapisanego słowa.
3. W *street arcie* obraz może zamienić się w słowo, jest to sztuka opowiadania historii – narracja, a nie tylko dekoracja czy wizualny lub słowny komunikat.
4. *Street art* jest zabawą w sztukę, rodzajem miejskiej gry, zarówno dla twórców jak i odbiorców.
5. *Street art* jest grą, która ma charakter iluzji.
6. Komizm w *street arcie* wzbudza zainteresowanie publiczności i daje „społeczne przyzwolenie" twórcom na działalność w przestrzeni miejskiej.

Ad.1 Jaki jest koń – każdy widzi

Badaczka nie przedstawia w swojej książce nowej teorii czy definicji zjawiska. Już we wstępie uprzedza o tym czytelnika „z przymrużeniem oka", parafrazując dwa cytaty. Jeden z mistrza renesansu Albrechta Durera, o pięknie: „czym

jest street art tego nie wiem", drugi – z Benedykta Chmielowskiego (opis konia w XVIII-wiecznej encyklopedii *Nowe Ateny*): „Street art jaki jest, każdy widzi".

Nie znaczy to jednak, że Autorka pozostawia czytelnika bez teoretycznego wsparcia. W pierwszym rozdziale pt.: „*Sztuka bez teorii, czyli o czym nie jest ta książka*", badaczka przedstawia główne koncepcje artystyczne street artu. Porównuje i szuka punktów stycznych pomiędzy *street artem*, a XX-wieczną awangardą (wolność artystyczna, eksperymenty, poszukiwanie nowych technik i sposobów wyrazu, kontrkultura). Omawia teorię *street artu* jako sztuki, która świadomie zrezygnowała ze stworzenia programu, a zarazem jest manifestem wolności w sztuce.

Autorka analizuje również sztukę uliczną w kontekście kultury remiksu, terminu zaproponowanego przez Lawrenca Lessinga zakładającego, że poprzez kopiowanie, mieszanie, miksowanie istniejących już w kulturze obrazów, słów, muzyki – powstaje zupełnie nowe dzieło. Możliwość remiksu umożliwia współczesna technika: zaawansowane oprogramowanie komputerowe, Internet. Środki techniczne są coraz lepsze i tańsze, a więc powszechnie dostępne. Za pomocą nowoczesnych technologii cyfrowych można stwarzać rożnego rodzaju kombinacje wizualne graficznych gatunków, w zależności od wyobraźni artysty.

Badaczka przytacza w swej publikacji poglądy Martina Irvinea, który twierdzi, że „artysta *street artu* używa miasta jako studia mikserskiego (*dub studio*)" (Gralińska-Toborek 2019:47). Jak zauważa Irvine, street art miesza style i doniesienia: nowoczesne, historyczne, lokalne, globalne do form nigdy wcześniej nieprzewidywalnych. Rezultat tej pracy zostaje wstawiany w kontekst miasta. Sam jest reakcją na rzeczywistość, wywołuje też reakcję u innych. Jednak żadna ze współczesnych koncepcji sztuki nie pozwala w pełni „pomieścić" omawianego zjawiska. Nie jest również możliwe stworzenie jakiejś spójnej definicji i teorii opisywanego zjawiska ze względu na: złożoność, zakres, zmienność i jego efemeryczność.

Za wspólny mianownik poszczególnych form sztuki ulicznej, zdaniem Agnieszki Gralińskiej-Toborek można przyjąć jednak „przyzwyczajenie do wolności", co jest charakterystyczne dla myślenia postdemokratycznego. Streetarterzy czują się już w pełni wolni, stąd wynika ich kreatywność, „dowolność", bogactwo tworzenia. Nie muszą walczyć o wolność wyrazu, odcinać się od „starego", ale mogą swobodnie i dowolnie korzystać z całego zasobu kultury popularnej.

Ad.2 *Ut pictura poesis* – Słowo staje się obrazem

Agnieszka Gralińska-Toborek analizuje w swej publikacji street art, powołując się na dyskusję o relacji zachodzącej między słowem a obrazem, która

toczy się od starożytności. Mistrz liryki – Symonides określał malarstwo jako niemą poezję, a poezję mówiącym malarstwem – uświadamiając, że wszystkie dziedziny sztuki przenikają się, wchodzą między sobą w zadziwiające związki.

Horacy twierdził, że poezja powinna być jak malowidło (*Ut pictura poesis*). Innymi słowy: poeta powinien pisać tak, by czytelnik mógł „zobaczyć" to, o czym autor pisze. Temat ten zajmował również artystów, filozofów, estetyków renesansowych, np. Leonardo Da Vinci głosił wyższość malarstwa nad poezją.

Debata o relacji słowo-obraz wciąż się toczy, zwłaszcza w obszarze *street artu*. Agnieszka Gralińska-Toborek wykorzystała horacjańskie motto: *Ut pictura poesis* do usystematyzowania zjawiska *street artu*. W rozdziale drugim pracy pt.: „Ut pictura poesis" analizuje prace graffiti, w których dominuje słowo, które poprzez działania twórcy streetartowego upodabnia się do obrazu lub staje się obrazem. Do tej kategorii autorka zalicza: tagi – kilkuliterowe podpisy-pseudonimy grafficiarzy, litery-obrazy – napisy na ścianach, np. z zaciekami farby (tzw. *drips*), litery trójwymiarowe na murach, wstawki z symbolami, np. znak Polski Walczącej, elementami krajobrazu, kobiecych aktów i itp. emblematy, będące swoistymi rebusami poprzez zestawienie motta z obrazem, przy czym napis nie jest tylko podpisem do obrazu, a obraz ilustracją do podpisu.

Ciekawymi przykładami przenikania się słowa i obrazu są prace Escrifa. Artysta prezentuje graficznie różne pojęcia m.in.: *selfie*, nihilizm, anemia. Malunek pt.: Selfie, przedstawia średniowiecznego rycerza na koniu, w pełnej zbroi, z pióropuszem na hełmie, który zamiast włóczni trzyma uchwyt do aparatu fotograficznego.

Analizie została poddana również tzw. miejska poezja wizualna, w której słowo „nie towarzyszy obrazowi, ale staje się obrazem" (Gralińska-Toborek 2019:47). Artysta, wykorzystuje cudzy tekst oraz nadaje mu własną formę graficzną. Do najsłynniejszych artystów tego nurtu należy el Seed. W swych pracach łączy kaligrafowane napisy arabskie – cytaty z Koranu, literatury arabskiej ze współczesnym graffiti.

Autorka podkreśla, że sprzężenie słowa z obrazem ma charakter wielokodowy i intersemiotyczny polegający na tym, że jeden system znaków można przełożyć na inny, np. werbalny na obrazkowy. Artyści wykazują „stałą potrzebę łączenia obydwu środków przekazu, by wzmocnić swój komunikat" (ibidem: 102).

Ad.3 *Ut poesis pictura* – Obraz staje się słowem

W street arcie mamy również do czynienia ze zjawiskiem odwrotnym do opisanego powyżej. Dzieje się to wówczas, gdy obraz „zamienia się" w słowo.

W kolejnym III rozdziale książki pt. „Ut poesis pictura", autorka omawia przykłady obrazów sztuki ulicznej, które starają się wykorzystać cechy literatury takie jak m.in.: bohaterowie, zdarzenia, narracja, czasowość. Zdaniem autorki, *street art* jest w dużym stopniu sztuką narracji. Artyści *street artu* często wykorzystują bohaterów popkultury np. z komiksów, gier komputerowych, popularnych seriali, by nadać im jakieś nowe znaczenia, wpisać ich we własną minifabułę.

W *street arcie* mamy często do czynienia ze zjawiskiem hipertekstualności, znanym z teorii literatury, które Gerard Genette określił jako relację jednoczącą tekst B (hipertekst) z wcześniejszym tekstem A (hipotekst), przy czym tekst B nie wypowiada się na temat tekstu A, ale jako taki nie mógłby zaistnieć bez niego. Innymi słowy – streetarterzy kopiują, „cytują", trawestują lub parodiują we własnych obrazach, postacie stworzone przez innych. Nie jest więc możliwe zrozumienie muralu, który przedstawia np. Batmana siedzącego ze staruszkami na przystanku autobusowym bez wiedzy o tym, kim jest Batman (stworzony przez rysowników Boba Kane'a i Billa Fingera).

Jako przykład minifabuły, autorka omawia prace włoskiego artysty Solo, który przedstawia Batmana, Spidermana, Supermana czy Wonder Woman w niezwykłych dla nich sytuacjach. Solo maluje Wonder Woman, prasującą strój Supermana, Batmana czekającego wraz ze staruszkami na przystanku autobusowym, Spidermana żebrzącego na ulicy z psem.

Zestawienie supermocy bohaterów amerykańskiej popkultury ze zwykłą codziennością daje efekt humorystyczny, ale nie tylko. Badaczka zwraca uwagę, że prace Solo mogą też być interpretowane na zupełnie innym poziomie i to zupełnie poważnym – jako próba pokazania, że dzisiejszy superbohater to zwyczajny człowiek, który nauczył radzić sobie w „twardych" czasach globalnego kapitalizmu. Cytuje też wywiad Solo, w którym artysta wyznaje, że motorem jego twórczości jest chęć dzielenia się „wartościami", reprezentowanymi przez superbohaterów (odwaga, silna wola, szlachetność, altruizm itp.).

Jedną z prac street artu o rozbudowanej narracji, na który powołuje się publikacja jest *Atak Moloidów* Esera i Probsa, stworzony w Londynie. Ten batalistyczny mural przedstawiający dwóch superbohaterów: Czerwonego Hulka i Spidermana, walczących samotnie z armią Moloidów, zdaniem autorki spełnia wszystkie warunki malarskiej narracji: ekspresyjne wizerunki bohaterów, mnogość innych postaci, liczne pomniejsze sceny walki, silny ładunek emocjonalny – samotna walka w obliczu przeważających sił wroga.

Kolejnym przykładem narracji są prace brytyjskiego artysty D*Face'a, który porusza temat miłości i śmierci. Powtarzalnym motywem jego twórczości jest piękna kobieta, której partnerem jest mężczyzna bez nosa, o twarzy przypominającej trupią maskę. Artysta, jak pisze autorka, nie opowiada

o konkretnych bohaterach, ale tworzy „współczesną alegorię śmierci", przedstawia popkulturową marność (vanitas).

Za najbardziej narracyjną formę *street artu* uważa się murale związane z historią i dziedzictwem danego kraju (murale historyczne). Autorka wymienia tu mural w Legionowie pt. *750 metrów chwały*, przedstawiający polskich królów i dowódców, którzy brali udział w wojnach i w bitwach, począwszy od bitwy pod Cedynią w 972 roku.

Ad.4 Sztuka czy zabawa w sztukę?

Problemy z oceną *street artu* mają też sami odbiorcy. Obcując w przestrzeni publicznej z muralami, szablonami, napisami wyskrobanymi na szybach tramwaju, wcale nie są pewni, że mają do czynienia ze sztuką, a nie z kiczem, powstałym w wyniku samowoli twórcy. *Street art* nie prowokuje też u widza jakiegoś głębszego przeżycia estetycznego. Raczej bawi, rozśmiesza, komentując humorystycznie rzeczywistość. Niewątpliwie graffiti wciąga odbiorców w jakiś rodzaj miejskiej gry interaktywnej. A. Gralińska-Toborek pisze, że „bezpośrednie oglądanie tagów w miejskiej przestrzeni nie budzi zwykle bezinteresownego przeżycia estetycznego. Jednakże, gdy spróbujemy dany zapis zapamiętać jako znak, możemy przybliżyć się do świata graffiti, biorąc udział w pewnej grze. Śledzenie obecności poszczególnych napisów, poszukiwanie ich i tropienie są formami naszej „interaktywności". Próba rozpoznania i poszukiwania to odpowiedź na prowokację, podjęcie wyzwania" (Gralińska-Toborek 2019:63). Gdy tag – znak rozpoznawczy, podpis „grafficiarza" został rozpoznany jako należący do konkretnej osoby, to wiadomo, że artysta tu był. Rozpoznawanie tagów, tropienie ich powoduje, że miasto staje się miejscem swoistej gry. Johan Huizinga pisze, że „teren zabawy staje się miejscem uświęconym, obszarem wydzielonym, odgraniczonym, sakralnym, na którym obowiązują szczególnie swoiste prawa. Stanowią one tymczasowe światy w obrębie świata zwyczajnego, służąc wykonaniu zamkniętej w sobie czynności" (Huizinga 1985:24).

Większość grafficiarzy i streetarterów nie uważa się za artystów, a raczej za buntowników walczących z poglądami mainstreamu. Kopiują, miksują, powielają, zestawiają zaskakujące elementy pochodzące zarówno z kultury wysokiej jak i popkultury, tworząc zaskakujące i dowcipne komunikaty. Dla większości twórców *street artu* głównym motorem działania nie jest sztuka w sama w sobie, ale chęć zabawy, „wyjścia z kolegami na miasto" przeżycia przygody, skoku adrenaliny, związanego z ryzykiem złapania przez stróży prawa lub też zdobycie popularności. J. Huizinga pisze, że „ów element napięcia odgrywa nawet szczególnie ważną w niej [w zabawie – M.W.] rolę. Napięcie oznacza niepewność, szansę. Jest ono dążeniem do odprężenia. Gdy

istnieje napięcie coś powinno się udać" (ibidem: 25).

Ad.5 Zabawa w chowanie i odkrywanie

Artyści *street artu*, „wystawiając" swoje dzieła na ulicy, muszą nieustannie walczyć o uwagę z architekturą, rzeźbą, reklamą oraz z tysiącami innych bodźców wizualnych" (Gralińska-Taborek 2019:148). W IV rozdziale publikacji pt. *Uwidacznianie i zakrywanie*, Agnieszka Gralińska-Toborek zajmuje się kolejną wspólną cechą *street artu*, którą jest oscylacja pomiędzy tym, co widzialne a niewidzialne. Zdaniem autorki *street art* prowadzi z widzem ciekawą grę – potrafi „ukazywać lub zakrywać, pojawiać się i znikać, zwracać na siebie uwagę, albo maskować się w gąszczu innych obrazów" (Gralińska-Toborek 2019:147). Street art jest kategorią zabawy typu *mimicry*. R. Caillois pisze, że „*mimicry* prezentuje znamienne cechy gry takie jak: swoboda, umowność «zawieszenie» rzeczywistości, ściśle określone miejsce i czas. Nie występuje tu natomiast ciągłe podporządkowanie się kategorycznym i precyzyjnym regułom. Jak się przekonaliśmy, zamiast tych reguł – mamy do czynienia z oderwaniem się od rzeczywistości, z naśladowaniem jakiejś innej rzeczywistości" (vide: Caillois 1973:322-323). Sztuka *street artu* ukrywa lub uwidacznia elementy architektury, przyrody lub infrastruktury miejskiej, często maskując brzydotę architektoniczną miast. Władze samorządowe chętnie oddają w ręce streetarterów zaniedbane dzielnice przemysłowe lub blokowiska z wielkiej płyty.

Typowym przykładem takiego ukrywania czy maskowania niedostatków architektury miejskiej są murale tworzone na bocznych ścianach, odkrytych po wyburzeniach. Szczególnie atrakcyjne wizualnie są murale trójwymiarowe 3D, tworzące iluzję przestrzeni „oszukującej" oko. Często dochodzi do sytuacji, że powstały mural, stanowi konkurencję dla fasady budynku, która niejako „znika", pod naporem siły przyciągania muralu. Murale konkurują też z reklamą wielkoformatową. Jako obiekty sztuki, wyraz buntu przeciwko rzeczywistości, wygrywają konkurencję z obrazami komercyjnymi często kojarzącymi się z „wizualną przemocą".

Street art potrafi też uwidaczniać to, co niewidzialne. Są w przestrzeni miejskiej obiekty infrastrukturalne, na które zazwyczaj nie zwracają uwagi przechodniów: słupy, skrzynki elektryczne, studzienki, rynny, hydranty. Poprzez ich malowanie, ozdabianie, zostają one wyeksponowane, co przyczynia się do ich ochrony przed wandalizmem.

Tzw. *green graffiti* eksponuje w mieście przyrodę, która została niejako ograniczona, wypchnięta do parków. Jednym z najsłynniejszych przykładów takiej twórczości jest białostocki mural Natalii Rak pt. *Legenda o wielkoludach* przedstawiający zielone drzewo podlewane konewką przez dziewczynkę

w ludowym stroju.

Innym rodzajem *street artu* jest tzw. *yearn bombing* – otulanie, okrywanie drzew lub innych obiektów, znajdujących się w przestrzeni miejskiej w ręcznie wykonaną dzianinę. Słowo „yeran" – oznacza w języku angielskim wzdychać, pragnąć, tęsknić. *Yearn bombing* w swym założeniu, ma być wyrazem czułości poprzez obdarzanie obiektów przyrody oraz rzeczy martwych, tkaniną i uczuciami, dotychczas zarezerwowanymi wyłącznie dla ludzi. W ten sposób *street art* włącza się w kampanie społeczne, zwracając uwagę na problemy, których władza, a często i my sami, nie widzimy bądź nie chcemy widzieć. Analizuje liczne prace artystów podejmujących takie problemy jak np. prace Dana Witza, który umieszcza na ulicach znaki drogowe z więźniami (seria pt. Więźniowie), których twarze są zakryte białymi workami lub zwierzęta za kratkami (seria pt. *Aktualna ofiara*). Ważnym przykładem walki o prawa islamskich kobiet jest szablon *Blue bra* autorstwa Bahi Shebab. „Niebieski stanik" pojawił się na murach egipskich miast, po brutalnym stłumieniu demonstracji w czasie „arabskiej wiosny" w 2011 roku. Policja brutalnie pobiła wtedy wiele kobiet.

Jeszcze innym przykładem buntu przeciw rzeczywistości jest zwracanie przez streetarterów uwagi na ciągłą inwigilację społeczeństwa za pomocą kamer. Malują oni jaskrawo kamery przemysłowe, dorysowują im oczy, aby łatwo były zauważone przez przechodniów. Klasycznym przykładem są tu prace Banksy'ego – *Na co się tak patrzysz*. Z kolei *subvertising* (antyreklama), uważany za wandalizm, jest skierowany przeciwko reklamie globalnych firm i ich produktów. Streetarterzy zniekształcają znaki, przekaz reklamowy, aby wyrazić swój bunt przeciw konsumpcjonizmowi.

Innym aspektem problemu, poruszonym w pracy jest widzialność i niewidzialność artysty. Autorka zwraca uwagę, że zamaskowanie jest „ważnym atrybutem" grafficiarza, writtera, taggera, twórcy szablonów, wobec szerokiej publiczności. Nie pokazują oni swych twarzy, działają w tajemnicy, anonimowo. R. Caillois pisze, że „jest tu tylko jedna jedyna reguła gry: dla aktora polega ona na tym, aby urzekł widza, nie dopuszczając, by jakiś błąd wywiódł tamtego z iluzji; dla widza, by poddał się iluzji, przystając od pierwszej chwili na to, że dekoracja, maska, cały sztuczny świat, który mu się podaje do wierzenia, jest czymś bardziej rzeczywistym niż rzeczywistość (Caillois 1973:323). Poprzez filmiki zamieszczone w internecie, twórcy graffiti ukazują swe akcje, swój warsztat. Te dynamiczne, filmowe relacje z pospiesznych wypadów „na miasto", opatrzone muzycznym podkładem, powodują, że działanie grafficiarzy, staje się bardziej dramatyczne i spektakularne niż jest w rzeczywistości.

Anonimowość twórcy – przykład Banksy'ego, daje większe pole do autokreacji, tworzenie legendy wokół osoby streetartera. Przestaje on być anonimowy, kiedy zaczyna pracować legalnie, pracuje dla władz miasta, organizacji czy

zaczyna współpracę z galeriami. Dotyczy to szczególnie muralistów, którzy jawnie i długo pracują nad dekoracją ścian na zamówienie miasta.

Ad. 6 Komizm i humor – sztuka pogody ducha

W ostatnim V rozdziale pt. *Komizm*, Agnieszka Gralińska-Toborek analizuje inną charakterystyczną dla *street artu* cechę – komizm. Zdaniem autorki komizm („wyspecjalizowana śmieszność"), praktycznie nieobecny w wysokiej sztuce plastycznej, jest dla *street artu* ważny, ponieważ wzbudza zainteresowanie publiczności i daje niejako „społeczny mandat" na działanie w przestrzeni miejskiej. Komizm – obecny w sztuce ulicznej – wywołuje uśmiech, odprężenie, daje możliwość oderwania się od codziennych problemów. Dlatego street art można interpretować także jako sztukę pogody ducha. Przykładem takich działań jest kontrowersyjna interwencja artystyczna w znaki drogowe. Chodzi tu o „rozbrojenie" powagi i jednoznaczności znaku. Francuski artysta Abraham Clet, ingeruje w znaki drogowe, umieszczając na nich czarne ludziki. Na znaku „zakaz wjazdu" zmienia biały prostokąt w bar, przy którym siedzą ludziki lub w średniowieczne dyby, w które zakuty jest ludzik, itd. Na znaku „droga bez przejazdu", który przypomina formą krzyż – umieszcza ukrzyżowanego ludzika. Ten ostatni zabieg artystyczny, wiążący się z wykorzystaniem ikonografii chrześcijańskiej, budzi szczególne kontrowersje.

Streetarterzy stosują często zabieg animizacji oraz antropomorfizacji. „Ożywiają" przedmioty martwe, nadają im cechy ludzkie oraz ludzkie motywy postępowania. Przykładem tego działania są prace artysty pod pseudonimem OakOak, lubiącego bawić przechodniów na ulicy. „Zakochane" pasy dla pieszych w Brukseli – „uśmiechnięte" oraz przytulające się do siebie, skrzynki elektryczne, z domalowanymi twarzami – „patrzące" na przechodniów wściekłym wzrokiem i „szczerzące zęby". A. Gralińska-Toborek zwraca uwagę, że animizacja ma czysto estetyczny charakter, zaprasza odbiorcę do udziału w grze wyobraźni. *Street art* antropomorficzny często budzi śmiech, wywołany „pomyleniem rzeczy i istot żywych oraz ich obrazów i znaczeń" (Gralińska-Toborek 2019:225).

Inną cechą street artu jest infantylizacja, będąca świadomym zabiegiem artystycznym. Prostota tej sztuki, jej „naiwność", wykorzystanie postaci z komiksów, bajek, jej humorystyczny charakter „zderzają się" z powagą miasta jako instytucji, uporządkowanej i zaplanowanej przestrzeni, powodując komiczny efekt. „Wspólnotę śmiechu" odbiorców *street artu* tworzy świadomość odniesień do komiksów, kreskówek, gier komputerowych, uznanych za kultowe. Pewnym paradoksem jest jednak fakt, że zbuntowany *street art*, który walczy z wszechobecnym konsumpcjonizmem, globalnym kapitalizmem, jednocześnie afirmuje popkulturę, będącą pochodną tych zjawisk.

Element ludyczności, zabawy, wciągania widza w swego rodzaju grę wyobraźni najpełniej uwidacznia *street art* iluzjonistyczny (obrazy 3D). Miasta świadomie zamawiają wykonanie tego typu murali, ponieważ budzą one duże zainteresowanie odbiorców i są atrakcją turystyczną. Murale iluzjonistyczne (3D), zapraszające widza do „wejścia w obraz", budzące zdziwienie, zaskoczenie i śmiech, spełniają wszystkie kryteria zabawy zdefiniowanej przez autora *Homo ludens* – Johana Huizingę: spontaniczność działania, oderwanie od realnego życia, tymczasowość, określone granice czasoprzestrzenne, sztywne reguły, element napięcia emocjonalnego.

Humor przez to, że umożliwia widzowi oderwanie się na chwilę od rzeczywistości, może przynosić ulgę nawet w traumatycznych sytuacjach. Autorka powołuje się na przykłady nowoorleańskich prac Banksy'ego, które krytykowały opieszałość amerykańskich władz w doprowadzaniu do porządku Nowego Orleanu po huraganie Katrina. Do serii tych prac należą np.: chłopiec puszczający lodówkę zamiast latawca (w Nowym Orleanie, lodówki domowe z zepsutym jedzeniem, miesiącami czekały na utylizację, stanowiąc poważne zagrożenie epidemiologiczne), dziecko huśtające się na czerwonym kole ratunkowym czy szczur w fartuszku z miotłą w „dłoni". W tym przypadku jest to jednak „śmiech przez łzy".

Badaczka omawia również elementy komizmu politycznego w street arcie, np. absurdalne happeningi *Pomarańczowej Alternatywy* w Polsce lat 80. – rozdawanie papieru toaletowego na ulicach, organizacje wigilii rewolucji październikowej, „pomaganie" milicjantom w kierowaniu ruchem itp. Klimat tych happeningów autorka „zestawia" z jedną z najbardziej znanych prac Banksy'ego – *Rage. The Flower Thrower*, która przedstawia ubranego na czarno mężczyznę, z twarzą osłoniętą bandaną, który rzuca nie butelkę z benzyną czy granat, ale kolorowy bukiet kwiatów. W zasadzie klimat zdecydowanej większości prac streetartowych można określić jako „atak" kwiatami czy „atak" uśmiechem.

Podsumowanie

Prezentowana książka szczegółowo omawia cechy *street artu*, które zdaniem jej autorki są wspólne dla większości wytworów tej sztuki. Autorka nie tworzy nowej teorii sztuki ulicznej, o czym uprzedza we wstępie. Publikacja jest raczej próbą „malarskiego" ukazania funkcji, pełnionych przez *street art* poprzez opis i analizę wielu przykładów tej twórczości, zgodnie z zasadą – *Ut poesis pictura*. Warto podjąć się trudu jej przeczytania. Dzięki tej lekturze, „zobaczymy" całą złożoność, wielowymiarowość czy wielokontekstowość *street artu* – zjawiska, z którym spotykamy się niemal codziennie na ulicach naszych miast, a które nie zawsze i nie do końca rozumiemy.

Graffiti and street art – word, image, action

Marta Wilk

Street art is a widely present form of artistic expression which is common in a public space and which uses various types of creative techniques. Street art is characterised by inseparable relationship between word and image in which appears a virtual aspect of the written word. It is the art of storytelling and a type of game both for artists and the general public. Street art generates an interest of the general audience and at the same time gives the social consent for the activity of streetarters in a public space.

Keywords: art, image word, play, game

Bibliografia:

CAILLOIS Roger (1973), *Żywioł i ład*, (tł.) Anna Tatarkiewicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.

GRALIŃSKA-TOBOREK Agnieszka (2019), *Graffiti i street art. Słowo, obraz, działanie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.

HUIZINGA Johan (1985), *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa.

KOMUNIKATY
I SPRAWOZDANIA

SPRAWOZDANIE Z KONFERENCJI NAUKOWEJ: *UTRACONE/POSZUKIWANE/OSWOJONE DZIEDZICTWO KULTUROWE*, KIELCE DN. 4-6 LIPCA 2019 R.

Halina Mielicka-Pawłowska[1]

Zorganizowana w Kielcach, przez Wydział Pedagogiczny i Artystyczny Uniwersytetu Jana Kochanowskiego, Międzynarodową Organizację Sztuki Ludowej (IOV/UNESCO) Sekcja Polska oraz Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach, konferencja naukowa, łączyła różne środowiska, a jednak pozwoliła poddać analizie wielopoziomowość zjawisk, które kryją się pod terminem „dziedzictwo kulturowe". Środowiska akademickie reprezentowali przedstawiciele Polskiej Akademii Nauk, Uniwersytetu Łódzkiego, Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach, Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, Masaryk University w Brnie, Kursk State University, Uniwersytetu Opolskiego, Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie, Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, Uniwersytetu Wrocławskiego oraz Podhalańskiej Wyższej Szkoły Zawodowej w Nowym Targu i Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Sanoku, a także oddział krakowski Polskiego Towarzystwa Ludoznawczego. Środowiska muzealne, prowadzące działalność naukową, reprezentowane były przez przedstawicieli

1 **Halina Mielicka-Pawłowska**, prof. nzw. dr hab., ORCID ID: 0000-0002-5986-0545, e-mail: halina.mielicka@wp.pl, socjolog w Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Zainteresowania naukowe obejmują problemy z zakresu socjologii religii i antropologii kultury. Najważniejsze publikacje zwarte: *Kultura obyczajowa mieszkańców wsi kieleckiej XIX i XX wieku* (Wyd. WSP, Kielce 1995), *Socjologia wychowania. Wybór tekstów* (Wyd. Stachurski, Kielce 2000), *Podstawy socjologii. Mikrostruktury społeczne* (Wyd. Stachurski, Kielce 2002), *Antropologia świąt i świętowania* (Wyd. Akademii Świętokrzyskiej w Kielcach, Kielce 2006), *Wspomnienia z dzieciństwa. Antropologiczny szkic o zabawach i zabawkach* (Wyd. UJK, Kielce 2010), *Contemporary Homo Ludens*, ed., (Cambridge Scholars Publisching, 2016), *Duchowość ponowoczesna. Studium z zakresu socjologii jakościowej*, Zakład Wydawniczy Nomos, Kraków 2017.

Muzeum Archeologicznego i Etnologicznego w Łodzi, Państwowe Muzeum Etnograficzne w Warszawie oraz Muzeum Wsi Kieleckiej w Kielcach. Ponadto aktywny udział w konferencji brali przedstawiciele oświaty, nauczyciele czynni zawodowo, których zainteresowania dziedzictwem kulturowym zaowocowały wygłoszeniem referatów na sesjach panelowych konferencji. Taka różnorodność środowisk, reprezentowanych przez osoby uczestniczące w konferencji, pozwoliła na pogłębienie dyskusji odnoszącej się do problematyki trwania w czasie elementów kultury tradycyjnej i zmian dokonujących się w kulturze współczesnej.

Większość z wygłoszonych 42 referatów, odnosiła się do problematyki centralnej konferencji, a więc treści utraconych, poszukiwanych i oswojonych w kulturze. Tematyka referatów obejmowała zatem wydzielone obszary zanurzone w historii kultury analizowanej przez badaczy, jak i przekazywane z pokolenia na pokolenie w procesie enkulturacji. Każdy z wygłoszonych referatów *implicite* lub *explicite* zawierał odniesienia do tradycji pojmowanej różnorako, a jednak decydującej o kulturze drugiej dekady XXI wieku. Referaty zawierające analizy treści utraconych w kulturze współczesnej, sięgały tematycznie do materiałów etnograficznych pochodzących z XIX i XX wieku. Podobnie, ale z akcentem położonym na teraźniejszość, analizowano treści poszukiwane w tradycji, ale nie tylko ze względów sentymentalnych, lecz na przykład komercyjnych i edukacyjnych. Komercyjne zainteresowania lokalnymi formami odmienności kulturowej sprzyjają promocji regionów etnograficznych i traktowania tradycji, jako „skarbnicy" inspirującej do poszukiwań odmienności kulturowej. Globalizacja i glokalizacja, jako dwie przeciwstawne tendencje zmian dokonujących się w kulturze, oznaczają nie tylko poszukiwania tożsamości poprzez wysokie wartościowanie wytworów kultury lokalnej, ale i podkreślanie w społecznościach lokalnych stanu świadomości, który można określić jako „poczucie swojskości". Do treści oswojonych w kulturze należą: idee, dobra, style, wartości etc. przekazywane wprawdzie z pokolenia na pokolenie, ale spontanicznie zmieniane w taki sposób, aby zaspokajały coraz bardziej zróżnicowane potrzeby ludzi przynależnych do społeczeństw ponowoczesnych.

Ze względu na zróżnicowane tematycznie referaty oraz problemy związane z analizowaniem funkcji pełnionych przez dziedzictwo kulturowe, program konferencji obejmował trzy sesje plenarne oraz pięć sesji tematycznych. W pierwszej sesji plenarnej, pt. *Dziedzictwo kulturowe wczoraj i dziś*, referenci odnosili się do problemów ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego; w drugiej (*Grupy etnograficzne jako dziedzictwo kulturowe*) omawiane dziedzictwo kulturowe traktowano jako tradycję gwarantującą odmienność grup etnograficznych i wysoko wartościowaną w społecznościach lokalnych; zaś w trzeciej (*Współczesne problemy dziedzictwa kulturowego*), zwracano

uwagę na tradycję rozumianą jako barierę blokującą zmiany dokonujące się w kulturze współczesnej.

W pierwszej sesji plenarnej prof. zw. dr hab. Violetta Krawczyk-Wasilewska (University of Łódź) wygłosiła referat pt. *Kultura ludowa w dobie dygitalnej, czyli o nowych konotacjach starej terminologii*. Autorka zwróciła uwagę na to, że desygnaty pojęciowe *kultury ludowej* odnoszą się do społecznej aktywności na polu tradycji ludowych i lokalnych. Współczesne zjawiska kulturowe, związane ze wzrastającą rolą technologii cyfrowych i procesem globalizacji wpłynęły na zmianę natury oraz postrzegania tradycyjnej kultury ludowej, dziś często praktykowanej jedynie dla jej walorów estetycznych. Miejsce dawnego pojęcia *kultury ludowej* zajmują pojęcia takie jak: *dziedzictwo kulturowe* (*materialne i niematerialne*), *kultura tradycyjna i popularna* oraz *różnorodność kulturowa*. Z drugiej zaś strony współczesne media elektroniczne z przemożnym Internetem na czele odgrywają pozytywną rolę w rozwoju tradycyjnych przemysłów kreatywnych, digitalnej rekonstrukcji tradycyjnej wiedzy i wierzeń, popularyzacji lokalnej kultury kulinarnej, festiwali folkloru i turystyki wernakularnej oraz tzw. etno-sztuki. Dzieje się tak, ponieważ folklor jest fundamentalną formą komunikacji popularnej i artystycznym wyrazem tożsamości środowisk zróżnicowanych etnicznie i społecznie.

Ks. prof. nzw. dr hab. Sławomir Chrost wygłosił referat pt. *Dziedzictwo kulturowe w ujęciu Chantal Delsol*, zaczynając od myśli tej liberalnej neokonserwatystki (jak sama się określa) na temat dziedzictwa kulturowego ze szczególnym uwzględnieniem problematyki przekazu kulturowego i sztuki życia. Jak pisała Chantel Delsol „człowiek, chociaż jest stworzeniem nietrwałym, unosi ze sobą nieocenione dziedzictwo, które także jego następcom pozwoli dostąpić człowieczeństwa. (…) Jak można nie chcieć ocalić tego, co niesie ze sobą? [..] Dziedziczenie nie uczyni człowieka nieśmiertelnym, ala nada mu człowieczeństwo" (Delsol: 2011: 131).

Prof. nzw. dr hab. Katarzyna Smyk zwróciła uwagę na *Monitoring niematerialnego dziedzictwa kulturowego w Polsce*, podkreślając, że jednym z elementów systemu ochrony niematerialnego dziedzictwa kulturowego jest, w myśl Konwencji UNESCO z 2003 roku, istnienie krajowej listy tegoż dziedzictwa. Jej istnienie w Polsce dobiega pięciu lat, a to oznacza, że cztery problemy wydają się mieć fundamentalne znaczenie: 1) cele i efekty monitoringu; 2) ustalenie, co chcemy monitorować; 3) zasady nadrzędne, jakimi należy się kierować, opracowując wytyczne do monitoringu; 4) jak monitoring może przełożyć się na wzmożenie działań ochronnych.

Doc. dr hab. Daniel Drápala wygłosił referat na temat *Kapitału społecznego niematerialnego dziedzictwa kulturowego*, analizując ochronę tego dziedzictwa w Czechach. Autor skupił się nie tylko na zdefiniowaniu istotnych zmian, które można prześledzić od końca XVII wieku (np. w przypadku obyczajów

i zwyczajów ludowych postrzeganych jako zabobon i odrzucanych) aż do czasów współczesnych. Swoją uwagę zwrócił na czynniki motywacyjne, które dają się wyodrębnić w systemie ochrony instytucjonalnej niematerialnego dziedzictwa kulturowego (wzmacnianie wspólnego poczucia tożsamości, funkcje integracyjne, uświadamianie sobie wartości dziedzictwa kulturowego i inne).

Druga sesja plenarna poświęcona została analizowaniu specyfiki kulturowej różnych grup etnograficznych. I tak prof. zw. dr hab. Anna Brzozowska-Krajka wygłosiła referat pt. *„Rzeczy i idee": regionalna tradycja ocalona – czy tylko od święta*? (*casus góralszczyzny amerykańskiej*), który dotyczył pamięci regionalnej w przestrzeni emigracyjnej, czyli sposobów transmisji społecznej pochodzących z przeszłości elementów kultury pierwszej ojczyzny konstytuujących „etniczną twarz" wybranej subgrupy etnicznej w ramach Polonii amerykańskiej. Praktyki te zawierają zarówno przekaz wiedzy „milczącej" – w wariantach implicytnym i eksplicytnym, jak i wiedzy „żywej" i służą budowaniu nowego zakorzenienia w zurbanizowanej przestrzeni diaspory (drugiej ojczyzny). Przekaz międzygeneracyjnego dziedzictwa góralszczyzny w Ameryce obejmuje poziomy regionalnej kultury „przeszczepionej" oraz amerykańskie figury pamięci tradycji popularnej w USA.

Prof. nzw. dr hab. Robert Lipelt w swoim referacie omawiał *Przykłady restytucji dziedzictwa kulturowego w polskich Bieszczadach*. W wystąpieniu akcent został położony na wybrane elementy dziedzictwa kulturowego: przedwojenną architekturę i sztukę regionu ze szczególnych zwróceniem uwagi na architekturę sakralną (drewnianą i murowaną); krzyże i kapliczki; cmentarze (żydowskie i protestanckie); pałace, dwory i parki podworskie oraz architekturę ludową. Ważnym elementem dziedzictwa kulturowego Bieszczad są obiekty związane z techniką i przemysłem, np. stare kopalnie ropy naftowej, linie i dworce kolejowe. Omówione też zostały funkcje muzeów, głównie Muzeum Budownictwa Ludowego w Sanoku i szlaków turystycznych (Szlak Ikon, Szlak Architektury Drewnianej) w restytucji dziedzictwa kulturowego w regionie.

Prof. nzw. dr hab. Teresa Smolińska wygłosiła referat na temat: *Zróżnicowana tradycja kulturowa mniejszości niemieckiej na Górnym Śląsku*. Chodziło przede wszystkim o spontaniczne działania społeczne wśród mniejszości niemieckiej, świadczące o wzroście poczucia wartości własnej kultury, a tym samym i o zmianach w zakresie manifestowania stanu świadomości i tożsamości narodowej oraz upowszechnienia wiedzy o własnej tradycji i afirmacji przeszłości w wymiarze kultury typu ludowego, chociaż już o zdecydowanie zmienionych funkcjach.

Trzecia sesja plenarna poświęcona została zwróceniu uwagi na współczesne problemy dziedzictwa kulturowego. I tak prof. nzw. dr hab. Maria Sroczyńska

wygłosiła referat na temat *Współczesnych rytuałów patriotycznych*. Główne założenie głosiło, że procesowi globalizacji towarzyszy reakcja w postaci renesansu lokalności, nasilonych poszukiwań własnej, „małej ojczyzny". Rytuały patriotyczne (przykład rytuałów mieszanych) mogą być rozpatrywane jako obszar „żywej" kultury narodowej, którą należy rozważać jako cząstkę uniwersum kulturowego, powiązaną relacjami syntagmatycznymi w jedną całość.

Dr Barbara Klasińska wygłosiła referat na temat *Tradycji w „nowych szatach"*. Autorka postawiła tezę, że tradycja, w zależności od siły związku między przeszłością a teraźniejszością, może łączyć postawy biegunowo sprzeczne w silnym wymiarze wertykalno-horyzontalnym lub ograniczać się do powierzchownych poglądów, które stanowią negację i odrzucenie nowoczesnego spostrzegania rzeczywistości. Te dwa skrajne przejawy stosunku wobec tradycji wyznaczają granicę szeregowi eklektycznych, niejednorodnych i abstrakcyjnych, prowokujących i subiektywnych procesów budowania własnej tożsamości kulturowej.

Dr Renata Hołda w referacie pt.: *Co to znaczy posiadać dziedzictwo kulturowe?* zwróciła uwagę na to, że pojęcie kultury, niegdyś zarezerwowane dla specjalistów, już dawno straciło wymiar wyłącznie akademicki, uległo popularyzacji i jest elementem dyskursu potocznego. Na ogół termin „kultura uznawany jest za „dobry", to znaczy odsyłający do „lepszego" świata, idei, wzorów, a ponadto akcentujący związki z przeszłością i dziedzictwem przodków. Pojęcie kultura, chociaż w dalszym ciągu obejmujące ten właśnie zespół znaczeń, staje się podstawą realizowania strategii ekonomicznych poszczególnych grup. Kultura w takich przypadkach uważana jest najczęściej za bezpośredni wyraz tożsamości etnicznej. Jest uznawana za to, co identyfikuje „autentycznych nas", a równocześnie odróżnia od innych grup ludzkich. „Dziedzictwo" jest prywatyzowane i przekształcane w produkt, a wartość kulturowa (materialna i niematerialna) nabywa cech wartości komercyjnej. W takich przypadkach rozumienie kultury zbliża się do ekonomicznej definicji marki, a jej wybrane, estetycznie nacechowane, wydzielone z obszarów życia codziennego elementy, stają się nazwami oferowanych na rynku towarów.

Prof. nzw. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska wygłosiła referat na temat *Utraconych, poszukiwanych, oswojonych tradycyjnych wyobrażeń religijnych*. Wyróżnikiem tych wyobrażeń jest przekonanie o symbolicznym charakterze rzeczywistości dzielonej na sfery *sacrum* i *profanum*. Zestawienia modeli dawnych i współczesnych systemów wierzeń religijnych wskazują, że utracone zostały wyobrażenia religijne odnoszące się do demonologii ludowej; poszukiwane są osadzone w tradycji praktyki magiczne, oswojone zaś zostały praktyki pozareligijne przynależne do wierzeń folklorystycznych.

O ile sesje plenarne poświęcone były konstruowaniu różnych punktów widzenia i teorii naukowych odnoszących się do problematyki dziedzictwa

kulturowego, to sesje panelowe służyły zwróceniu uwagi na etnograficzne podłoże współczesności. Oparte o wyniki badań empirycznych referaty obejmowały, z jednej strony, materialne pozostałości po dziedzictwie industrialnym (obiekty techniki z XIX i XX wieku, które wpisane zostały do rejestrów zabytków), a z drugiej behawioralne wzory zachowań obyczajowych (obrzędy przejścia, dożynki i biesiady) oraz ludycznych (w tym odtwarzanie dziedzictwa kulinarnego) i postaw wobec lokalnej gwary.

Pierwsza sesja panelowa, zawierała odniesienia do problematyki regionalnego dziedzictwa kulturowego obszaru świętokrzyskiego (dr Andrzej Kościołek), bełchatowskiego (dr Piotr Czepas), Górnego Śląska (dr hab. Kinga Czerwińska), Łodzi przemysłowej (mgr Natalie Moreno-Kamińska) oraz edukacji regionalnej dzieci i młodzieży (mgr Bernadeta Kosztyła) i folklorystycznych grup etnograficznych dbających o zachowanie niematerialnego dziedzictwa regionu (mgr Karolina Dziubata). Równoległa, druga sesja panelowa zawierała referaty omawiające problematykę zabaw współczesnych rozumianych jako dziedzictwo kulturowe. Zachowania ludyczne towarzyszyły obrzędom zaślubin, a wesela do dnia dzisiejszego zawierają elementy tradycyjnego folkloru. Zwróciły na to uwagę prof. dr hab. Elena Reprintceva, mgr Agnieszka Monies-Mizera oraz dr Marta Wilk, poruszająca problematykę tradycji biesiadowania. Zabawy do dziś towarzyszą dożynkom (dr Ewa Baniowska-Kopacz), wspomnieniom o dzieciństwie (mgr Marcela Szymańska) oraz pasjom zbieraczym artefaktów z przeszłości (dr Tomasz Michalewski).

Dziedzictwo kulturowe obecne jest też w systemach wierzeniowych obejmujących zinstytucjonalizowaną religijność katolicką, jak i folklorystyczną odmianę przekonań z pogranicza magii i religii. Prof. zw. dr hab. Halina Rusek przedstawiła wyniki badań przeprowadzonych w jednej ze wsi powiatu włoszczowskiego, której kilkuwieczna historia ma „wartość dodaną" – dawny, zachowany w dobrym stanie, zbór – jak powszechnie uważano – ariański, wybudowany w sąsiedztwie miejscowego dworu. Dziedzictwo arian, jednego z najbardziej postępowych ruchów protestanckich, należy w Polsce do tego zapomnianego, w niektórych miejscach szczególnie, dziedzictwa reformacji, które spełniania rolę czynnika budującego tożsamość regionalną. Dr Małgorzata Strzelec omówiła kult św. Rocha w Mikstacie w Południowej Wielkopolsce, który łączy tradycję i współczesność w obchodach odpustowych połączonych z błogosławieństwem zwierząt. Wyjątkowość kultu św. Rocha spowodowała wpisanie tych obchodów na listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego ogłoszoną w 2013 przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Dr Joanna Dziadowiec-Greganić omówiła międzykulturowy aspekt dziedzictwa obszaru, który współcześnie jest wyznaczony terytorialnie jako Gmina Wiśniowa (powiat myślenicki, województwo małopolskie). Gmina ta jest interesująca ze względu na to, że zlokalizowana na pograniczu trzech

regionów zamieszkałych przez różne grupy etnograficzne górali: Zagórzan i Kliszczaków, Lachów Limanowskich oraz Krakowiaków Zachodnich. Mgr Bartosz Arkuszewski omówił kult św. Rity i św. Charbela, który rozwija się w Krakowie, a dr Andrzej Stachowiak omówił sytuację kirkutu, „umarłego cmentarza" żydowskiego jako przykład utraconego dziedzictwa kulturowego. Na demonologiczne aspekty wierzeń, ciągle żywych w folklorze współczesnym zwrócił uwagę mgr Andrzej Zapała, przedstawiając wyniki badań empirycznych prowadzonych nad pamięcią o płanetnikach, którzy byli obecni w wierzeniach górali zagórzańskich i nadal są znani w społecznościach lokalnych tego obszaru etnograficznego.

Czwarta sesja panelowa, poświęcona tematycznie materialnemu dziedzictwu kulturowemu, obejmowała sześć referatów. Prof. nzw. dr hab. Dorota Świtała-Trybek poddała analizie wybrane formy odtwarzania (i upowszechniania) dziedzictwa kulinarnego w Polsce. Dr Bartłomiej Kotowski przedstawił problem ukraińskiego dziedzictwa kulinarnego uchwyconego we Lwowie, które zmienia obraz miasta, ale jest zakorzenione w tradycji polskich Kresów Wschodnich. Mgr Adam Muras przedstawił wydarzenia folklorystyczne, które przebierają formę festiwali promujących dziedzictwo kulturowe Czech. Komercjalizowane funkcje ludyczne tradycji kulturowej poruszane były w referatach wygłoszonych przez dra Krzysztofa Karbownika (zabawkarstwo ludowe), dr Magdaleny Szalbot (zabawy i zabawki wiejskie w Archiwum Polskiego Atlasu Etnograficznego) oraz dra Michała Mazurkiewicza (sport i rozrywka o tematyce konnej w malarstwie polskim).

Piąta sesja panelowa zawierała omówienia problematyki niematerialnego dziedzictwa kulturowego. W poszczególnych referatach omawiana była problematyka gwary (dr hab. Anna Mlekodaj), warsztaty koronek tradycyjnych (dr Anna Sznajder), tożsamości Lasowiackiej (mgr Patrycja Laskowska-Chyla), okolic Kalisza (mgr Michalina Janaszak), przesiedleńców z podlwowskiej wsi Sokolniki oraz tradycji pasterskich zachowanych w świadomości młodych mieszkańców Podhala (mgr Halina Tylka).

W sumie, tak zróżnicowana tematyka nie wyczerpała całego spektrum zjawisk, ale inspirowała do stawiania nowych pytań i prowadzenia badań empirycznych, które pogłębią problematykę dziedzictwa kulturowego. Znalazło to odzwierciedlenie w sesji kończącej konferencję. Dyskusja, która wywiązała się wśród uczestników, wyraźnie wskazała na istnienie konieczności nie tylko sprecyzowania takich pojęć, jak: dziedzictwo, folklor, kultura ludowa, ale też zbudowania teorii pozwalającej na dokonanie analiz procesu zmian kulturowych. To, co najistotniejsze w kulturze, jej trwanie w czasie ponadpokoleniowym, jest zarazem zmienne i nieprzewidywalne w wymiarze zarówno lokalnym, jak i globalnym. Współczesność nie tylko wymaga przewartościowań dokonywanych w tej warstwie kultury, która przypisywana

jest do tradycji, ale też osadzenia dziedzictwa kulturowego w tym, co ponowoczesność uznaje za wartość różnorodności kultur.

Konferencja naukowa pt. *Utracone/poszukiwane/oswojone dziedzictwo kulturowe* była zorganizowana dla uczczenia przypadającej w 2019 roku 30. rocznicy oficjalnej działalności Sekcji Polskiej The International Organization of Folk Art (IOV) oraz 40. rocznicy działalności prowadzonej przez Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach. Jubileuszowy wymiar tej konferencji znalazł odbicie w jej przebiegu oraz w imprezach towarzyszących. Władze centralne IOV reprezentowali: prof. mag. Hans J. Holz, vice-prezydent The International Organization of Folk Art oraz przewodniczący Sekcji Austriackiej IOV, władze Sekcji Polskiej IOV – jej przewodnicząca prof. zw. dr hab. Anna Brzozowska-Krajka, zaś Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach - dyrektor tej placówki Maciej Obara. Uroczysty koncert, zorganizowany w Muzeum Hammonda, oddziale Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach, pozwolił uczcić jubileusz 40. rocznicy działalności prowadzonej przez Muzeum. Uroczysty bankiet zaś, zorganizowany w drugim dniu konferencji, pozwolił cieszyć się jubileuszem 30. rocznicy oficjalnej działalności Sekcji Polskiej The International Organization of Folk Art. Całość zwieńczył pobyt uczestników konferencji na terenie Parku Etnograficznego w Tokarni koło Kielc. Muzeum Wsi Kieleckiej, instytucja, której działalność statutowa polega na ochronie dziedzictwa kulturowego regionu kieleckiego, umożliwiła uczestnikom konferencji atrakcyjną formę „podróży w czasie", a tym samym dokonanie analiz tego, co skrywa się za tradycją i współczesnością tożsamości kulturowej.

Bibliografia:

DELSOL Chantal (2011), *Czym jest człowiek*, przekład Małgorzata Kowalska, Wydawnictwo Znak, Kraków.

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.

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

Jest to część zawierająca zarówno komunikaty z prowadzonych badaniach, których przedmiotem są zachowania ludyczne, sprawozdania z konferencji naukowych, przeglądów folklorystycznych, konkursów oraz imprez propagujących tradycyjną kulturę ludową.

II. Zasady przygotowania tekstu:

Czasopismo wydawane jest pod koniec roku kalendarzowego w formie rocznika. Proponowane do druku teksty, wcześniej niepublikowane 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. Niezależnie od tego czy artykuł jest napisany w języku polskim, czy angielskim – należy przesłać dwa abstrakty: po polsku i angielsku. Prosimy o dodanie maksymalnie pięciu słów kluczowych (w języku polskim i angielskim).

Do każdego tekstu autorskiego konieczne jest dodanie notki o autorze (zawierającej stopień i tytuł naukowy, afiliację instytucji, zainteresowania badawcze, nr ORCID ID), streszczenia (max. 0,5 strony) w języku polskim i angielskim oraz wypełnienie oświadczenia o oryginalności przedkładanego do wydania tekstu.

Każdy tekst jest wstępnie recenzowany przez osobę wchodzącą w skład Rady Naukowej czasopisma, a następnie przez dwóch utajnionych, samodzielnych pracowników naukowych, których krąg zainteresowań badawczych obejmuje problemy ludyzmu i ludyczności. Nadesłanie tekstu nie gwarantuje jego opublikowania. Recenzje są przesyłane e-mailem autorom tekstów 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 harwardzkie, z bibliografią dołączoną do tekstu, która powinna zawierać: nazwisko i imię (pełny zapis) autora, tytuł, wydawnictwo, miejsce i rok wydania. Przy pracach zbiorowych, obok powyższych: tytuł pracy zbiorowej, redaktora/-ów, wydawnictwo, miejsce i rok wydania, strony (od-do). Przy czasopismach: tytuł czasopisma, zeszyt, numer tomu, rok wydania, strony (od-do). W przypadku teksów tłumaczonych też imię i nazwisko tłumacza.

Redaktor naczelny
prof. nzw. 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 researche, 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.

Editor-in-chief
prof. Assoc. Halina Mielicka-Pawłowska