

ZABAWY I ZABAWKI

PLAYS AND TOYS

Studies in Anthropology



The Museum of Toys and Play in Kielce

Kielce
Year XIII (2015)

ZABAWY I ZABAWKI

Studia Antropologiczne



Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach

Kielce
Rok XIII (2015)

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. dr hab. Dorota Żołędź-Strzelczyk

Recenzenci tomu:

prof. zw. dr hab. Zenon Jasiński
prof. dr hab. Bożena Olszewska

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

Redaktor naczelny:

prof. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska

Redaktor tematyczny:

dr Renata Hołda

Redaktor techniczny:

Malwina Sikora

Redakcja języka polskiego:

Redakcja Muzeum Zabawek i Zabawy

Redakcja języka angielskiego:

dr Jacek Szajewski

Projekt graficzny, skład:

Malwina Sikora

Na okładce kwartalnika:

Konik z bryczką, ośrodek kielecki, wykonał Włodzimierz Cisek

Wydawca:

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

ISSN 1428-2259

Druk:

Wydawnictwo Diecezjalne i Drukarnia w Sandomierzu
www.wds.pl

Spis treści

OD REDAKCJI FROM THE EDITOR

7

ARTYKUŁY I ROZPRAWY ARTICLES AND DISSERTATIONS

Léon Hanssen

Games of Late Modernity: Discussing Huizinga's Legacy
Gry Późnego Modernizmu. Dyskusja o spuściznie Huizingi

9

Elena Reprintceva

Homo ludens in the Context of J. Huizinga's and V. Razumnyi: Valuation and Prognoses of Game Culture Development in Modern Society
„Człowiek grający” w koncepcjach J. Huizingi i W. Razumnogo: oceny i prognozy rozwoju kultury społeczeństwa gier

25

Adam Bžoch

Element zabawy w kulturze słowackiej i zmiana paradygmatu między latami 60. a 90. ubiegłego wieku
The Play Element in Slovak Culture and the Paradigm Shift from the 1960s to the 1990s

34

Bogusław Sulkowski

Pięć społecznych ram zachowań ludycznych. Perspektywa interakcyjna
Five social frames of ludic behaviour. Interactive perspective

45

Tadeusz Paleczny

Typy tożsamości ludycznej w cyberprzestrzeni
Types of Ludus Identities in Cyberspace

77

Ryszard Błaszkievicz

Bezpieczne gry komputerowe – problem klasyfikacji ratingów wiekowych
Safe computer games – age rating classification problems

89

Sylwester Bębas

Pozytywne i negatywne aspekty grania w gry komputerowe
Positive and Negative Aspects of Playing Komputer Games

108

MATERIAŁY Z BADAŃ

MATERIALS FROM THE RESEARCH

Marta Wilk

Zachowania kibiców futbolowych oraz gry hazardowe jako kategoria *agon* i *alea* w świetle koncepcji zabawy Rogera Caillois'a
Football fans behaviour and hazardous games as an agon and alea in Roger Caillois' concept of Play

125

Spis treści

<i>Tomasz Michalewski</i> Socjalizacyjny aspekt współczesnych wakacyjnych zabaw studenckich <i>Socialization aspect of students modern summer fun</i>	146
<i>Magdalena Szalbot</i> Animal ludens? Zabawki zwierząt domowych w społeczeństwie konsumpcyjnym <i>Toys for pets in consumptive society</i>	176
<i>MATERIAŁY ETNOGRAFICZNE</i> <i>ETHNOGRAPHICAL MATERIALS</i>	
<i>Barbara Klasińska</i> Wartość i sens zabawy w polskiej kulturze ludowej: implikacje dla współczesności <i>Validity and meaning of fun-playing in folk culture: implications for the modern times</i>	195
<i>Bernadeta Kosztyla</i> Funkcje zabaw tanecznych w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej <i>The functions of dance plays in pre-school and early school education</i>	211
<i>Michał Grabowski</i> Edukacja i zabawa w muzeum – ludyczne formy partycypacji <i>Education and fun at a museum – ludic forms of participation</i>	227
<i>Anna Boraczyńska</i> Zabawa jako źródło wiedzy o dziedzictwie kulinarnym (przykład festiwalu kulinarnych w subregionie częstochowskim) <i>Feast as a source of knowledge of the culinary heritage (e.g. culinary events in the subregion of Częstochowa)</i>	244
<i>KOMUNIKATY</i> <i>ANNOUNCEMENTS</i>	
<i>Wioleta Adamczyk-Bębas</i> Rola gier komputerowych w życiu dziecka <i>The Role of Computer Games in Life of a Child</i>	261
<i>Halina Mielicka-Pawłowska</i> Sprawozdanie z konferencji naukowej pt. „ <i>Homo ludens</i> . Czy zabawa może być źródłem kultury”, Kielce, dn. 19-20 marca 2015 rok <i>Raport from the Academic Conference „Homo ludens. Can play be a source of culture”</i>	272
<i>ZAKOŃCZENIE</i> <i>END</i>	279

Przejawem współczesnej kultury jest dominacja zabawy w wielu aspektach życia człowieka niezależnie od tego, jaka jest jego pozycja w społeczeństwie. O tym, że problem zabawy jest współcześnie jednym z najbardziej skomplikowanych problemów badawczych, świadczą zawarte w niniejszym tomie artykuły. Johan Huizinga traktował zabawę jako specyficzny rodzaj działań podejmowanych przez człowieka, które nie tylko są formą przeciwstawiania się naturze, ale też sposobem tworzenia kultury. Zdaniem Johana Huizingi zabawa kształtuje człowieka, ale i bawiąc się człowiek decyduje o tym, w jakim świecie żyje. Ze względu na to, można znaleźć jej element w każdym aspekcie ludzkiego życia. Szczególnie kultura współczesna, określana pojęciem ponowoczesnej kultury masowej czy popularnej, przesiąknięta jest różnego rodzaju formami zabawowymi, które w mniejszym lub większym stopniu przyczyniają się do realizacji idei życia szczęśliwego i pozbawionego wszelkich problemów dnia codziennego. Problematyka poruszana przez autorów zamieszczonych w tomie 13 tekstów wskazuje, jak obszerny zakres zagadnień pojawia się wtedy, gdy zabawa i rozrywka stają się przedmiotem badań naukowych.

Myślą przewodnią tomu 13 jest problematyka zabaw i zachowań zabawowych dokonana przez pryzmat koncepcji Johana Huizingi zawartej w książce *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Jest to drugi tematycznie tom czasopisma poświęcony tej problematyce. W roku 2014 został bowiem opublikowany tom 12, który zawiera nie tylko przedstawienie życiorysu Johana Huizingi, ale też omówienie percepcji wydanych przez niego dzieł oraz artykuły z zakresu ludyzmu i zachowań ludycznych. Proponowany czytelnikom tom 13 za rok 2015 jest kontynuacją poprzedniego, i rozwinięciem myśli wielkiego holenderskiego uczonego. Mimo że od pierwszego wydania tej książki minęło już 77 lat, to zawarte w niej tezy są nadal niezwykle inspirujące dla badaczy kultury. Odniesienia do teorii kultury zawartej w książce Johana Huizingi pojawiają się prawie w każdym tekście zawartym w niniejszym opracowaniu i stanowią główne odniesienie teoretyczne autorów poszczególnych artykułów.

Wszystkie publikowane w tomie 13 artykuły i opracowania są „pokłosiem” konferencji naukowej zorganizowanej w Kielcach w dniach 19-20 marca 2015 roku przez Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach oraz Zakład Socjologii, Instytut Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Efektem konferencji są nie tylko referaty, ale ich opracowanie merytoryczne, które wskazuje,

jak wiele pytań wymaga studiów i analiz naukowych, które pozwolą na udzielenie satysfakcjonujących odpowiedzi badaczom. W tym miejscu Redakcja czasopisma „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne” pragnie podziękować wszystkim uczestnikom konferencji, referantom, którzy przygotowali niezwykle interesujące wystąpienia i brali udział w gorących dyskusjach problemowych oraz autorom tekstów przygotowanych do druku. Dzięki ich zaangażowaniu problem zabawy i rozrywki w społeczeństwie ponowoczesnym początku XXI wieku będzie kontynuowany w tomie następnym.

Halina Mielicka-Pawłowska
Redaktor naczelny czasopisma
„Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”

Games of Late Modernity: Discussing Huizinga's Legacy

Léon Hanssen*

Inspired by the 75th anniversary of Johan Huizinga's *Homo Ludens*, which was published in 1938, the time has come to reconsider its postulates in the light of late modern experience. The article focuses on the career of the greatest Dutch scholar in humanities of the 20th century, and the debate dedicated to his legacy. Huizinga will be depicted as a cultural historian as well as a culture critic. His landmark study *Homo Ludens* and the conception of play he developed as the founding element of culture are interpreted in the context of reasoning about a crisis in modern European history. Huizinga's theory of play brought many other scholars to reflect upon play and games in society. Some important comments on Huizinga will be elucidated. The importance of play for culture is perhaps more valid than ever, as the games of late modernity could be understood in terms of a permanent crisis.

Homo Ludens

Seventy years after his death, the Dutch historian Johan Huizinga (1872-1945) is an important source of inspiration in the fields of historiography and cultural and literary studies. New editions and translations of his work appear regularly in various languages, a case in point being the American edition of *The Autumn of the Middle Ages* (Huizinga 1996; Haskell 1996), which was published in 1996 to wide critical acclaim. With Anne Frank's *Het Achterhuis* (*The Diary of a Young Girl*), it is the best-known Dutch non-fiction book of the

* Tilburg University/School of Humanities

twentieth century. Nonetheless, Huizinga's significance was underestimated for a long time. Only the revival of narrative historiography in the late seventies, early eighties, brought about a sea change in the appreciation for the greatest historiographer of the Netherlands. The Huizinga renaissance was sealed by the publication of his three-part *Briefwisseling* ('Correspondence') (Huizinga 1990-1991), which not only testifies to Huizinga's central position in the Dutch culture of his time, but also provides a platform for numerous foreign fellow historians and intellectuals, such as Henri Pirenne (Belgium), P.S. Allen and B. Malinowski (Great Britain), Fredrick Jameson Turner (U.S.A.), Johannes Haller and Gerhard Ritter (Germany), Gabriël Hanotaux, Paul Valéry, Lucien Febvre and Julien Benda (France), J. Ortega y Gasset (Spain), Luigi Einaudi (Italy), and Werner Kaegi (Switzerland).

In the year of publication of *Homo Ludens*, 1938, the then 66-years old Huizinga was at the peak of his career. More than thirty years earlier, in 1905, he had become Professor of General and Dutch History at the university of Groningen. Within a few months after his wife's early death in July 1914, just one week before the outbreak of the First World War, Huizinga accepted the chair of General History at the university of Leiden. At the end of the great war, Huizinga completed the book which would make his name: *Herfsttij der Middeleeuwen*, literally 'The Autumn (or 'Autumn Tide') of the Middle Ages'. The English edition from 1924, however, was titled *The Waning of the Middle Ages* (Huizinga 1924.2; Huizinga 1996, Haskell 1996). This specimen of cultural history, which can be seen as the counterpart of Jacob Burckhardt's *Kultur der Renaissance in Italien* (*The Civilization of the Renaissance in Italy*), was only the first of three works that brought Huizinga lasting international fame. On the other hand, *Herfsttij* was Hegelian even in the assumption of its title: see Hegel's pages on the 'Dissolution of the Middle Ages through Art and Science' (Gombrich 1969, pp. 11, 29; G.W.F. Hegel 1971, pp. XII, 488-491). Five years later, in 1924, his biography of Erasmus appeared (Huizinga 1924.1), and in 1938 his last creative stage culminated in *Homo Ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (*A Study of the Play Element in Culture*) (Huizinga 1938). This work was received with great enthusiasm not only by historians, but also by anthropologists and sociologists.

The Autumn of the Middle Ages and *Homo Ludens* have something special in common. Both books are dedicated to Huizinga's wife: the former in memory of his deceased wife, the latter to his second and much younger wife, whom he had married one year earlier, in 1937. These dedications give evidence of a strong personal commitment of the author to his subject, and at the same time they reveal a tendency of, on the one hand, looking back in melancholy, namely in *The Autumn of the Middle Ages*, and on the other hand of pleasure in the game in *Homo Ludens*. As an example from the second book, making music, Huizinga says, lifts the performers as well as the audience out of the worries of ordinary life and brings them 'into a sphere of gladness and serenity, which makes even sad music a lofty pleasure.' In other words, it "enchants" and "enraptures" them.' (Huizinga 1980, p. 42) This seems to be the essence of *Homo Ludens*: the art of enchantment.

It is interesting to look at a significant detail from which the entire *Homo Ludens* programme seems to unfold. What exactly did this great scholar wish to communicate with the vignette on the cover (both the jacket and the binding) of the first edition of *Homo Ludens* dated from 1938? The image shows a three-legged wheel, a so-called *triskelion* or *triskele*, a sun symbol found in many ancient cultures. Traditionally, it illustrates game and fight but it is also an expression of human progress. The three legs seem to constantly rotate the image. Furthermore, the triskelion represents intransigence and sense of liberty. No matter how the figure is rotated, it will never kneel. Until today, this symbol lives on in the flags of the Isle of Man and Sicily.

Furthermore, the emblem also emerges in the imagery of other intellectuals and artists besides Huizinga in the interwar-period, as it does in the 1934 painting by Vassily Kandinsky called *Deux entourages* ('Two Surroundings') from the collection of the Stedelijk Museum in Amsterdam. Here, the triskelion appears in the left upper corner along with other symbols of spirituality, such as the lemniscate. Without a doubt Huizinga used the triskelion – and with it his concept of the playing man, against the swastika symbol which the Nazis misused. The Swastika is historically related to the triskelion and is considered to be a forerunner thereof.

The three points that were added to the triskelion pattern on the vignette of the *Homo Ludens* are intriguing. Did Huizinga seek to emphasize even

stronger the moral message that resounds towards the end of his book? Because unlike in the contemporary symbolical language of the tattoo, where the points shown inside a triangle in fact represent a rebellious disdain for authority ('fuck the police'), they traditionally refer to the Christian triad of faith, hope and love, the three theological virtues as formulated in Chapter 13 of the First Epistle to the Corinthians. The text of the letter of Paul the Apostle, which had already been the 'great truth' for the medieval mind, made quite an impression on later thinkers and artists such as Schubert, Vincent van Gogh and Anselm Kiefer. In moments of sadness, darkness and despair, Huizinga always returned to these basic Christian virtues.

Huizinga, cultural historian and culture critic

In the nineteen thirties, Huizinga distinguished himself not only as a cultural historian, but increasingly more as a cultural critic as well. It is quite understandable, that the criticism of this lover of history had a conservative, nostalgic stamp to it. Like many of his contemporaries, he may have been influenced in his doom-mongering (the Dutch call this 'doemdenken') by Oswald Spengler's *The Decline of the West* (*Der Untergang des Abendlandes*, 1918 1922). Many a phenomenon in modern civilization was looked upon by Huizinga as cultural decay, as a loss of culture: the pessimistic thought that culture descends from a higher to a lower point. His *In de schaduwen van morgen* (*In the Shadow of Tomorrow. A Diagnosis of the Spiritual Distemper of our Time*, 1935), (Huizinga 1936) became a best-seller in many European countries, as well as in the United States of America.

The focus of my scientific interest in Huizinga has always gravitated towards the obvious tension in his work between the historian *pur sang* and the critic of his own time, in other words, between Huizinga's usually overenthusiastic embrace of the past and his pessimistic denunciation of the present. This tension leads us into an interesting problem. On what valid grounds can we assume that historical periods have the ability to rise or to fall, flower or fade? Apparently, a sinister struggle must have taken place in the soul of this scholar. In this context I am often reminded of the astonishment expressed by

the French philosopher-anthropologist Claude Lévi-Strauss in his 1955 book *Tristes tropiques* about his colleagues. (*Tristes Tropiques*, literally ‘The Sad Tropics’, was translated into English as *A World on the Wane* – here we recognize once more the rhetorics of waning and decline.) How, so Lévi-Strauss wondered, can the anthropologist muster so much devotion and patience for a distant and exotic culture, while for his own society he feels nothing but detachment and revulsion? (Levi-Strauss 1961, p. 381; 1993, p. 443) Why is he rebellious at home, and conformist abroad? Why does the anthropologist deem people who are primitive, simple and barbaric worthy of so much deference and admiration, while adopting such an unfriendly and hostile attitude towards his own people?

To answer these questions, Huizinga has to be seen in a broader than a mere historiographic, historical tradition. Such an approach positions him in the intellectual and artistic framework of European cultural history. Johan Huizinga is not unlike the sad history professor Abel Cornelius in Thomas Mann’s 1925 novella *Unordnung und frühes Leid* (*Disorder and Early Sorrow*). This fictional character shows an intense but also ambivalent passion for history. For professor Cornelius, the past is death itself, but for that reason also the source of order and fixed values. The same applies to Huizinga. Nevertheless, it is not only nostalgia and sense of order that radiate from Huizinga to the past, but also despair, for example to the *Autumn of the Middle Ages*, the era of the flabby kings back to which he was able to project his modern culture pessimism.

In the period between the two World Wars, Huizinga’s gloomy calculations about the future certainly did not strike a discordant note. Rather, he affirmed a general feeling of unease about culture in those days. The Russian philosopher Nikolay Berdyaev saw ‘The New Middle Ages’ ahead of him, as is apparent from his 1924 book bearing that title (Berdyaev 1933, 1935.1, 1935.2). Huizinga’s approach of the late middle ages as a period of *waning* is therefore characteristic of a cultural pessimism prevalent among many intellectuals in the second half of the 19th and the first half of the 20th century. For Huizinga the *autumn tide* was not only a historical sensation which enabled him to ‘dream’ the late Middle Ages, but also a subject onto which he could project his uneasiness about modern

culture. In its entire symbolist and metaphoric approach, as in its language use, Huizinga's book comes close to being a grand allegory expressing the sadness about the autumnal character of the ends of historical periods. One era of decay – the Europe of the *fin de siècle* and the two World Wars – recognizes itself in the other: the late Middle Ages with their dances of death and their apocalyptic visions.

In several newspaper articles from 1972, which he included in his collection *Travels in Hyperreality*, Umberto Eco has designed a complete casuistry around 'The New Middle Ages'. In the essay, Huizinga is mentioned by name, as a proto-type of a 'post-Romantic aesthetic sensibility'. According to the Italian semiotician such 'a model of the Middle Ages can help us understand what is happening in our own days.' (Eco 1986, p. 75) The moment when cultures clash and crisis and insecurity become keywords, the image of a new man will appear at the horizon. 'Modern' mediaeval man, as Eco assumes, is doomed to live on the borderline between nostalgia, hope and despair. It is precisely this aspect that, in my view, makes Huizinga such a topical, living figure: the fact that the tensions that easily surface on such a borderline are almost tangibly present in his work.

For example, as a historian Huizinga considered the Dutch 17th century to be 'a paradise'. In his view, the art of Rembrandt and Vermeer stood apart from the central European style of the Baroque. 'All the essential aspects of the late Baroque', Huizinga comments in his essay *Dutch civilisation in the seventeenth century*, 'its majestic elegance, its grandiloquence, its histrionics, its loud accents, were as alien to Dutch art as the bustle of city life is to a remote province.' (Huizinga 1969, p. 81). Now, it is this very tendency to turn away from the great 'stage' and subsequently to turn inward upon the self, which also characterizes the final and remarkable pages of Huizinga's impressive speech about *Patriotism and Nationalism in European History* from 1940. The historian refers to his subject as a 'pageant' that he wanted to 'unfold', but no further than the late nineteenth century. 'We shall go home...', he says,

... as theatergoers who have left before the play was over. We shall draw the curtain while the tragic intrigue is still becoming more involved, while

the laments of sympathy and terror can only be heard in the distance (Huizinga 1940, p. 155).

We shall draw the curtain...

Is history indeed a theatre, the curtains of which you can draw when the events do not appeal to you, so that you can take leave of the subject unknowingly and innocent? Is this a game of the very culture the author of *Homo Ludens* suddenly did not want to know anything about anymore? Huizinga did indeed believe that 19th century European culture had began to lose much of its play character and was becoming more and more serious. In his view, modern times are characterized by irrationality, by increasing mechanization, by moral decay (such as political amorality) and stylelessness.

In order to better understand this critical attitude of Huizinga (whose orientation, incidentally, was strongly anthropological) towards his own culture, it may be advisable to take a closer look at the nature of the modern age. The essence of modernity can be understood in terms of its crisis-like character (Koselleck 1959; Kermode 1967). The modern sense of crisis has resulted from the spirit of the French, industrial and spiritual revolutions during the transition from the eighteenth to the nineteenth century. The sense of crisis went hand in hand with a sense of *modernity*: the conviction that a fundamental chasm separated present and past. This was felt to be a disruption of the harmony of life. It is the mental outlook of a culture that has lost the middle ground, that is 'out of joint'. The sense of crisis was also a sense of *discontinuity* and the realization that the modern age could no longer draw all new values from the past, but only from itself. This experience has perpetuated itself in the modern mind in a way that contemporary generation could be said to find itself in a permanent state of crisis. 'Uncertainty' became the key word in a modern world that has shown itself easily susceptible to apocalyptic thinking, to millennium and chiliast fears. The most frightful element in this apocalyptic thinking is the supposition that the crisis can only be put an end to through a general purge or even bloodshed.

This raises a troublesome question. Could it be that there is something wrong with Huizinga's conception of play? Huizinga

seems to have been unable to accept that play cannot only be serious, but also terrible and tragic. From this perspective, he had no alternative but to draw the curtain. Then he suddenly changes into an ethicist who refers to the decay of culture in a variety of moral terms, and who, towards the end of *Homo Ludens*, calls moral conscience and the Most High on to the scene to announce that the game is over.

Conceptions of play

Where does this ambiguity in his historical perception, his aversion from the present and escape to the past come from? Let us go back to the beginning. Huizinga's all important thesis was that western civilization arises from play. Summing up the formal characteristics Huizinga came to at least eight necessary ingredients to call a play a play: (Huizinga 1980, p. 13).

1. It must be a free activity;
2. It must be standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious";
3. It must absorb the player intensely and utterly;
4. It must be connected with no material interest, and no profit can be gained by it;
5. It must proceed within its own proper boundaries of time and space;
6. It must proceed in an orderly manner;
7. It must promote the formation of social groupings;
8. It must be surrounded with secrecy to stress the difference from the common world by disguise or other means (magic circle).

All these conditions reveal at the same time Huizinga's obsession with inauthentic modes of games. The fourth characteristic for example, which says that no profit may be gained by playing, denounces the corruption of play by money (e.g. in professional sports). Another theorist of play, the French sociologist and literary critic Roger Caillois, who published in 1958 his *Les jeux et les hommes* (Caillois 1958; 1961), found Huizinga's definition of play too narrow, also because it did not leave room for the economic aspects of playing. Caillois, a former friend

of surrealist André Breton, developed the categories of *agôn*, *alea*, *mimicry* and *ilinx* to distinguish games of competition (that is athletics, boxing or chess), games of chance (betting or heads and tails), games of make-believe (e.g. theatre or mask wearing), and games of vertigo (e.g. mountain climbing, car racing or roller coasters). On this classification he superimposed another one, a sliding scale running from controlled play ('*ludus*') to spontaneous play ('*paidia*'). But at the same time, and here Caillois falls back on Huizinga – he argued that 'play is a luxury and implies leisure'. This statement is elucidated by Caillois with the comment that 'The hungry man does not play.' (Caillois 1967, p. XV) The argument, however, turns out to be rather disputable, if not weak. The French theorist of play Jacques Ehrmann replied that play can never be reduced to the domain of luxury: 'Whether their stomachs are full or empty, men play because they are men.' (Ehrmann 1968, pp. 45-46).

Play stands at the beginning of culture, and the end of play is the end of culture. A theory of play can help us to explain the operations of people as cultural participants in the field of play, as well as it helps to understand literary texts or any piece of art or any kind of ludic action as cultural productions. Thus, the implicit contradiction in Huizinga's conception of culture and play, as Ehrmann has pointed out, is that on the one hand man becomes more and more civilized, while on the other, civilization has become less and less playful in the course of history. If play is indeed essential to culture, civilization should not progressively become less ludic and more serious, but constantly more play-like.

Umberto Eco, another important critic of Huizinga's thesis, elaborated his view in a foreword to the 1973 Italian edition of *Homo Ludens* (Eco 1973), a very intriguing text that, however, has not received any attention in the Huizinga literature for a long time. According to Eco, Huizinga was unable to distinguish between game and play, because the Dutch language has just one word for both: 'een spel spelen,' whereas the English say 'let's play a game.' A game consists of a matrix of combinations and is constituted by a certain amount of rules. Basically, it offers the players a number of options to act, so that eventually one player can win the game. A play on the other hand is the role one plays to express the situation at a certain stage of the ma-

tch. Huizinga showed interest only in the performance, as linguists say, and not in the competence, that is, the game as a regulating system, in which a certain matrix of combinations is produced. He simply seemed to ignore the (super-) structure of the game. According to Eco, the crux of the matter is the fact that for Huizinga the element of 'play', remained, in the final analysis, an *aesthetic* category. From his aestheticizing perspective, Huizinga was unable to admit that also the 'decay', the wars and the 'crisis' were, in fact, moments of play in a played culture (Huizinga 1980, p. 208).

Towards a logic of crisis

The cultural panorama within which the figure of the great scholar Huizinga occupies a central position can be charted in the light of several big issues. These issues are, first, the *assignment*—Huizinga must be interpreted as an exponent of a crisis of meaning in European culture. He tried to come to grips with this crisis by taking a consciously unmodern stand. This was his choice in a world that forced him to live with the growing realization that traditional certainties were losing their lustre and value. He once compared himself to a nameless wizard. As far as he was concerned, true life is not to be found in this world. The Huizinga problem was that he lived in a period of the *Kladderadatch* of 'higher' values and ideas, a Godless world. When God fails, the result for humanity is nothing but chaos. Henceforth, truth no longer has one meaning. What remains is the insecurity of meaning itself. But at that very moment, every form of culture pessimism, the idea that the earth is a vale of tears, also becomes an absurdity. There is no longer a domain of timelessness and ideality from which damnation or liberation, the fall or the rise of a culture, can be judged unambiguously. The culture of modernity is doomed to go on suffering from a continuous 'loss of the centre'. However, at that moment the past loses its value as a place of consolation and nostalgia. The more important function of history might be to advance hypotheses about the creative control over disintegration, chaos and confusion.

Is it possible to develop a notion of culture that leaves room for terrible and tragic moments? A notion of culture that makes late modern insecurity

manageable according to a logic of coincidence and necessity, a logic of crisis? In *Faith and Fakes*, Umberto Eco touches upon this when he says:

Our own Middle Ages, it has been said, will be an age of ‘permanent transition’ for which new methods of adjustment will have to be employed. The problem will not so much be that of preserving the past scientifically as of developing hypotheses for the exploitation of disorder, entering into the logic of conflictuality (Eco 1986, p. 84).

Huizinga revisited

In the late 1950’s and the 1960’s Huizinga’s core notion was greeted with open arms by avant-garde thinkers and artists as André Breton and Guy Debord. The adjective *ludiek* (‘playful’), which was coined by Huizinga, became a vogue word in the Netherlands. The Dutch painter Constant Nieuwenhuys preached the revolution of *Homo Ludens* in a book of the same name (Constant 1969; 1971). Nowadays, more than 75 years after the first publication of the book, one can even speak of a ‘ludological turn’ in culture and cultural science all over the world. *Homo Ludens* is more popular than ever.

In his book called *Profanations*, the Italian philosopher Giorgio Agamben praises the defunctionalizing and revolutionary power of play which, in his words, ‘frees and distracts humanity from the sphere of the sacred, without simply abolishing it.’ (Agamben 2007, p. 76) One could think of the ‘Stop the City’ demonstrations of 1983 and ’84, which were meant as a carnival against the capitalist military-financial complex, or more recently of the ‘Carnival against capital’ at the century’s turn. Umberto Eco, for his part, has warned against too much optimism with respect to theories of cosmic ludification as a driving force of liberation of today’s culture. He even sees ‘some diabolic trick’ in the appeal of such theories (Eco 1984, p. 3). When non-authorized play manifestations suddenly occur in ‘real’ everyday life, they may be felt as flashes of revolution. But most of the time they produce their own mannerism and are re-absorbed by society. The feast of carnival, for instance, praised by Mikhail Bakhtin (Bakhtin 2003, p. 194 ff.) and Agamben for its subversive potential, can only give the initial impetus to a true revolution when it would appear

unexpectedly and thereby frustrating social expectations.

Can we bring a new world into being with celebrations? Can gaming make a better world? The exploration of interactivity takes us back to the foundations of the concept of play. Games have not only become increasingly important to media experience, the game notion seems to embody the late modern experience itself (Farley 2000). So, have we entered the promised land of play?

Huizinga and games of late modernity

Questions like these raise issues that go far beyond the occasion of the commemoration of the first publication of this celebrated book: they go straight to the very heart of the debate on late modernity's culture. The time has come for a re-evaluation of Huizinga's study along the lines of a number of paradigmatic issues:

1. *Playing after Auschwitz*. Is it possible to formulate a theory of play that is able to deal with culture in its cruelest and most tragic forms?

Is it still appropriate to speak of culture as being played, even when the game is extremely violent and the outcome has been manipulated?

2. *To play or being played with*. In his famous 1962 lecture "The Poet and the City", W.H. Auden stated that 'In our age, the mere making of a work of art is itself a political act.' As long as culture exists, Big Brother needs to be reminded, in Auden's words, 'that the managed are people with faces, not anonymous numbers, that *Homo Laborans* is also *Homo Ludens*.' (Auden 1962, 468) And as the French sociologist Gilles Lipovetsky has said: 'Rimbaud voulait que l'art change la vie; en fin de compte c'est le capitalisme artiste qui l'a fait.' (Deschamps 2013). ('Rimbaud wanted art to change life, in the end it's capitalism that has done it.') Is the freedom of play indeed being threatened by the upsurge of the capitalist culture industry that, after Huizinga's death at the end of the Second World War, seems to have gained power and control over all spheres of life? Or is the play of culture able to create its own freedom, in opposition to the driving force of the culture industry?

3. *From cultural history to structuralism, economics and sociology*. In his inquiry into the idea of play, Huizinga mainly focused on cultural

activity. Is it possible to translate and apply his ideas to human society and its manifestations as a whole? Are there indeed rules of play (and, at the same time, the breaking of those rules) that make the existence of a society at all possible? If so, would it be feasible to investigate and decode the matrix of play, thereby uncovering the multiple connections between play and society?

4. *The ethos of play.* To play means to play by the rules, says Huizinga. But isn't the disappearance of any rules whatsoever precisely late modernity's main characteristic? How to deal with those who cheat? Can we imagine a better way to celebrate the game, than to undermine its rules?

5. *Play and identity in a digital culture.* The interaction between appearance and reality (and notions of feigning and taking the semblance of) touches upon the essence of the concept of play. But what if appearance gets the upper hand? According to the French philosopher Jean Baudrillard, in late modern age we became subject of an empty and meaningless play of simulacra, in which copies no longer turn into realities. If this were true, the process might bring about an irreversible play disruption and it could mean the end of game.

These are interesting issues to test whether Huizinga's theory of culture, as set down in his world-famous study *Homo Ludens* (1938), three-quarters of a century after its conception is still sustainable and, if so, in which respects it should be updated to, as a heuristic model, do justice to the changing cultural matrix of late modernity, and especially in the perspective of contemporary cultural problems.

To return to the initial question about the *Homo Ludens*: what did Huizinga want the vignette on the cover to tell us? Like so many elements from this great scholar's work, this too remains a subject for further investigation. Bearing this in mind, however, the message seems unambiguous, because we should be the ones to keep the wheel turning. That is what Huizinga has asked us to do.

Léon Hanssen

Gry Późnego Modernizmu. Dyskusja o spuściźnie Huizingi

Inspiracją do ponownej oceny w świetle doświadczeń późnego modernizmu, postulatów zawartych w dziele *Homo ludens* Johana Huizingi była 75 rocznica jego publikacji.

Artykuł koncentruje się na życiorysie największego holenderskiego humanisty XX wieku i debacie poświęconej jego spuściźnie. Huizinga jest przedstawiony jako historyk kultury i jako krytyk kultury. Jego główne dzieło *Homo ludens* i koncepcja gry/zabawy jako podstawy kultury interpretowane są w kontekście rozważań nad kryzysem we współczesnej europejskiej historiografii.

Twierdzenia Huizingi wywołały wśród innych badaczy falę refleksji nad statusem zabawy i gry w społeczeństwie. Artykuł zawiera niektóre refleksje na temat Huizingi i jego dzieła. Istotność takich rozważań jest dziś bardzo ważna, jako że gry/zabawy późnego modernizmu możemy analizować w kontekście permanentnego kryzysu.

BIBLIOGRAPHY:

Agamben Giorgio, 2007, *Profanations*. Translated by Jeff Fort (New York: Zone Books).

Auden W.H., 1962, "The Poet & The City", *The Massachusetts Review*, Vol. 3, No. 3 (Spring, 1962) 449-474. Reprinted in: W.H. Auden, *The Dyer's Hand and Other Essays* (New York: Random House 1962) 72-89.

Bakhtin Mikhail, 2003, *The Bakhtin Reader. Selected Writings of Bakhtin, Medvedev and Voloshinov*. (Ed.) Pam Morris (London: Arnold).

Berdyaev Nikolai, 1933, *The Fate of Man in the Modern World*. English translation by Donald Attwater (London Sheed & Ward).

Berdjajew Nicolaas, 1935.1, *De nieuwe Middeleeuwen. Beschouwingen over het lot van Rusland en Europa*. Vertaald door Paul Wilelsky (Amsterdam, Antwerpen: Bij de Boekengilde Die Poorte, Oude God).

Berdyaev Nikolai, 1935.2, *The Fate of Man in the Modern World*. Translated by Donald A. Lowrie (London: Student Christian Movement Press).

Caillouis Roger, 1958, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* (Paris: Gallimard).

Caillouis Roger, 1961, *Man, Play and Games*. Translated from the French by Meyer Barash (New York: The Free Press, 1961; London: Thames and Hudson, 1962).

Caillouis Roger (Ed.), 1967, *Encyclopédie des jeux et sports* (Paris: Gallimard = Bibliothèque de la Pléiade).

Constant, 1969, *Opstand van de Homo Ludens. Een bundel voordrachten en artikelen. Bij wijze van eksperiment* (Bussum: Paul Brand); German edition: *Spielen oder töten. Die Aufstand des Homo Ludens* (Bergisch Gladbach: Gustav Lübbe, 1971).

Deschamps Pascale-Marie, 2013, "Gilles Lipovetsky: 'Rimbaud voulait que l'art change la vie. C'est le capitalisme qui l'a fait'", *Les Echos*, 1 April.

Eco Umberto, 1973, "'Homo ludens' oggi", in: Johan Huizinga, *Homo ludens*. Traduzione di Corinna von [= van] Schendel. Saggio introduttivo di Umberto Eco (Turin: Giulio Einaudi) VII-XXVII.

Eco Umberto, 1984, "The frames of comic 'freedom'", in: (Ed.) Thomas A. Sebeok, *Carnival!* (Berlin, New York, Amsterdam: Mouton = Approaches to Semiotics, 64) 1-9.

Eco Umberto, 1986, *Faith in Fakes: Essays*. Translated from the Italian by William Weaver (London: Secker & Warburg).

Ehrmann Jacques, 1968, "Homo Ludens Revisited", *Yale French Studies*, No. 41, Game, Play, Literature, 31-57.

Ehrmann Jacques (Ed.), 1971, *Game, Play, Literature* (Boston: Beacon Press).

Farley Rebecca, 2000, "Game", *M/C: A Journal of Media and Culture* 3.5 (www.api-network.com/mc/0010/game.php).

Gombrich E.H., 1969, *In Search of Cultural History: The Philip Maurice Deneke Lecture 1967* (Oxford: Clarendon Press).

Haskell Francis, 1996, "Ah! Sweet History of Life", *The New York Review of Books*, April 4, pp. 32-37.

Hegel G.W.F., 1971, *Vorlesungen über die Philosophie der Geschichte*, in: *Werke in zwanzig Bänden*. (Eds.) Eva Moldenhauer, Karl Markus Michel (Frankfurt am Main: Fischer).

Huizinga J., 1924.1, *Erasmus*. Translated by F. Hopman (London, New York: Charles Scribner's Sons = Great Hollanders Series).

Huizinga Johan, 1924.2, *The Waning of the Middle Ages: A Study of the Forms of Life, Thought and Art in France and The Netherlands in the XIVth and XVth Centuries*, Translated by F. Hopman (London: Edward Arnold & Co.).

Huizinga Jan, 1936, *In the Shadow of To-morrow: A Diagnosis of the*

Spiritual Distemper of our Time. Translated from the Dutch by J.H. Huizinga (London, Toronto: W. Heinemann; New York: W.W. Norton).

Huizinga J., 1938, *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (Haarlem: H.D. Tjeenk Willink & Zoon).

Huizinga Johan, 1940, *Patriotism and Nationalism in European History*, in: Johan Huizinga, *Men and ideas: History, the Middle Ages, the Renaissance*. Translated by James S. Holmes and Hans van Marle (Princeton: Princeton University Press, 1984) pp. 97-155.

Huizinga Jan H., 1969, *Dutch civilisation in the seventeenth century and other essays*. (Eds.) Pieter Geyl and F.W.N. Hugenholtz. Translated by Arnold J. Pomerans (New York, Evanston: Harper Torchbooks).

Huizinga Johan, 1980 [1949], *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*, Translated by R.F.C. Hull (London, Boston Henley: Routledge & Kegan Paul).

Huizinga J., 1989-1991, *Briefwisseling 1894 1945*. (Eds.) Léon Hanssen, W.E. Krul, Anton van der Lem (3 vols. Utrecht, Antwerpen: Veen).

Huizinga Johan, 1996, *The Autumn of the Middle Ages*. Translated by Rodney J. Payton and Ulrich Mammitzsch (Chicago: The University of Chicago Press).

Kermode Frank, 1967, *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction* (New York: Oxford University Press).

Koselleck Reinhart, 1959, *Kritik und Krise: Ein Beitrag zur Pathogenese der bürgerlichen Welt* (Freiburg, München: Karl Alber).

Lévi-Strauss Claude, 1961, *A World on the Wane*. Translated by John Russell (New York: Criterion).

Lévi-Strauss Claude, 1993, *Tristes Tropiques* (Paris: Plon).

Homo ludens in the Context of Johan Huizinga's and Vladimir Razumnyi: Valuation and Prognoses of Game Culture Development in Modern Society

*Elena Reprintceva**

A comparative analysis of the main theoretical ideas of Johana Huizinga's conception concerned game phenomenon and Vladimir Razumnyi's conception concerned game phenomenon essence and its functional potential, as well as nature, rules, development and prognoses of society game culture development – is given in the following article.

Game phenomenon was an object of study and investigation of many scholars and scientist starting from the ancient times and up to our days. Each researcher or philosopher considered game as a reflection of own outlook and world architecture. However, all those who investigated game made a huge contribution to the analysis of this phenomenon, being agree or disagree with some ideas of one's ancestors. In scientific sphere was formed an idea that game is not just an everyday definition, but it is a dogmatic definition, having its characteristics, particular only to this social and cultural phenomenon. Moreover, the definition and its modern meaning is very controversial, so nowadays teachers, scholars, philosophers, culturologists and psychologists observe game according to own ideas which are quite variable as well as game itself.

It is no wonder that J. Huizinga and V. Razumnyi conceptions have similar and different evaluation and a kind of diversification in game description, its essence, functional potential, prognosis and so on.

V. Razumnyi starts a polemic with J. Huizinga in absentia turning to the dyad “game-art” – “art-game” analysis (J. Huizinga is an author of Western European game conception), showing that in some his ideas “the sprouts of

* Kursk State University, Russia

real new thinking about old ideas of game” can be found (Razumnyi 2000, p. 15). At the same time he finds out and proves “a philosophic dead end in the context of general approach to game theory research” of J. Huizinga. This very thing attracts V. Razumnyi’s attention and describes in own book – “Is game an art or is art a game? (an ambivalence paradox)” published in Moscow in 2000.

What is the game?

The dialogue between V. Razumnyi and J. Huizinga starts from the analysis of game meaning itself. J. Huizinga understands game as a “free action which is supposed to be an action in pretense and out of everyday life, but it can completely take possession of the player chaise no material interest – being a sort of a free action made inside some limited time and space, flowing well-ordered and stable set of rules. Such an activity can be typical for some group of people, who are keen on playing some secret games or posing themselves as particular and unusual ones” (Huizinga 1992, p. 24).

Opposing to such ideas V. Razumnyi suggests that J. Huizinga develops traditional (German) philosophic idea, displaying game phenomenon as an abstract, without any particular features, neglecting such characteristics as agon and its conceptions (agonistics) – an independent competition, based on professional interest and activity.

It goes without saying that every game is a competition, but in real life not every trial, appearing in a dramatic case can become a gaming one. There exist stable, fatally forgettable behavioral competition in human communication which can be called a game only in indirect meaning. More profound use of terms in figurative meaning can disturb strict theory processing (Razumnyi 2000, p. 13).

We cannot agree more with V. Razumnyi that J. Huizinga being true to ideas of classic German philosophy, proves game as a phenomenon of culture, basing on its starting meaning, which was derived by him from simple and obvious features accomplished by centuries. Such specific characteristics J. Huizinga reduces to the following: “Game is freedom, which is specific by its disinterest character; game is “played” in a set of frames

of time and space, moreover, its meaning can be only in the game itself” (Ibidem 2000, p. 12) However, game still pays attention of philosophers firstly because it is not only specific kind of existence, but also a kind of existence which does not pretend to some universal and individual characteristics.

What is older GAME or CULTURE?

J. Huizinga and V. Razumnyi were also expressing their opinions upon the dilemma: what is older – game or culture? J. Huizinga affirmed : “Game is older than culture because the appearance to the of culture assumes human society, despites numerous imperfections given by scholars, so animals did not wait appearance of humans who could teach them how to play games. It goes without saying that human civilization did not add any substantial characteristic to the general meaning of game. Animals play games as well as people do. All the main features of game are typical for game of animals too” (Huizinga 1992, p. 9-10).

“Culture is conceived not as game and not out of it, but it is conceived as game itself. An antithetic and agonistic base of culture is in game, which is elder and more primary than any culture exist” (Ibidem, p. 92).

Analyzing J. Huizinga’s thesis, V. Razumnyi goes further, making more exact and concrete the features of game as a source of culture. He leads the reader to some understanding of one problem solving necessity, connected with revealing which is first – game or art. “Describing and understanding the truth you come up with the problem of rational knowing how to use the object of cognition, moreover, you come across another problem concerned historic priority: if game is older than art – “a special form of cognition” which takes its nourishing liquors exhausting little by little in the case of increasing cognitive, spiritual and emotional potential of art. If art is older than game, the traditional search of specific sphere, usually conducted by scholars and theoreticians mostly is very reasonable. This very sphere mostly is synthesized from art activity. It is quite interesting that this antinomy (which revokes the question about antecedence of an egg and a chicken) is not solved by some efforts devoted to finding another reason of game, art

and creativeness origin and development. Such kind of activities (searches and researches) are systematized and based on profound theory, reflecting absolutization in abstraction of real, but secondary features of game” (Razumnyi 2000, p. 18-19).

So, both thinkers suggest their own point of view: each has a reflection of a contemporary epoch, connected with humanitarian science and humanitarian knowledge. Referring to the place of game in the life of humanity, J. Huizinga brings the examples and ways of game penetration into culture, religion, language, law, war, wisdom, poetry, science, art and etc.

However, at the same time he suggests that “game is not an everyday life and life as it is, game is more likely to be out of traditional frames of habitual life, transforming into modern scope of activity, which has own direction and goals” (Huizinga 1992, p. 18).

Game function

The “polemics” between two thinkers is considerably interesting for us, as well as their looks towards game function. J. Huizinga, describing them, points out the following: “Game function is in its highly-developed forms, in most cases it can be synthesized from two essential aspects, where it is founded. Game is a competition for some goal or game is a representation of something. Both these functions easily connect showing that game is a trial for something to achieve and game is competition of those who can be better” (Ibidem, p. 24).

V. Razumnyi estimates the interpretation of agon function universality given by J. Huizinga as a mistaken one. Analyzing the reasons of deadlock meaning of functional approach towards game, V. Razumnyi supposes that any kind of functional conceptions stay abandoned from philosophy which exhausts ones potential. The only thing is that in general-philosophic game conception (presented by J. Huizinga), summarizing many its features it is possible to synthesize only one feature, which serves to building some abstract philosophical ideas (Razumnyi 2000, p. 22).

What is game result?

Until now research conducted by psychologists, philosophers and teachers does not have an exact description of the game phenomenon: “What game (really?) is?” In this case it is necessary to pay attention to the fact J. Huizinga and V. Razumnyi – both developed the idea concerned game result (considered to be a specific feature). J. Huizinga suggests that the final element of game action and goal setting is in the process of game itself, without some direct relation towards the following step. Game result as an objective fact is not significant. Game outcome or competition outcome is important only for those who become players or viewers (at the scene) and join to game environment obeying the rules of the game. Such players become game-partners and want to be them. For them it is very important to know who is going to be the winner....(Huizinga 1992, p. 64).

V. Razumnyi considers game result as “a free, disinterested pleasure”. It can be intellectual, emotional or spiritual, sometimes tightly connected with an experienced impression in the game process. Absolutely, social and cultural situations, the place of human in the complex hierarchy, are very important here, because they save the traditions of centuries, traditions of all the humans as well as individual flexibility of human mind (Razumnyi 2000, p. 26).

Discussing the questions concerning the effectiveness of game, V. Razumnyi transfers to another one and very important problem, which provokes a desire to polemic with J. Huizinga. It is problem of game features, which have such an important sign as “disinterest pleasure”. Answering the question: “What the people play for?” – J. Huizinga says that people fight for and play for something. At first and at last they fight for victory, but there are also different ways except it to take pleasure with. First of all victory is taken as a fest, triumph, accomplished with joyful exclamations and interjections as: “Whoopee” and “Yay!” (Huizinga 1992, p. 66).

V. Razumnyi, not seeking to dispute the thesis that the first and the immediate product of any game is pleasure; without pleasure there is no man who stick to rules and conditions. Being agreements in whit this, despite all the difficulties, a playing human is absolutely free because his desire to feel pleasure is an absolute. Change the aim, tell him to follow your rules and

your will or to play for outward social will, he will become a professional and a hireling – the need will suppress his freedom to play game immediately.

Underlying independence from game, functional delight, functional conception affirms that not every delight is a prominent feature of pleasure.

Rules of game

It is well known that game rules are the outward and inward regulators of players behavior. They set the relationships between, interaction in common activity of game team and each player in particular. J. Huizinga, analyzing game rules, pays attention to their necessity and stability. “Each game has its own rules. The rules dictate what is going to be valid in a closed “world” of a game team. Game rules, absolutely, necessary, there is no doubt... The base, which defines them is also necessary. While breaking the rules, the task of game is breaking down. Game becomes impossible and stops to exist” (Ibidem, p. 22).

V. Razumnyi reveals that game rules have a specific to mechanism change while time passes, setting up some new ways of game content development. “the process of game is regulated by very strict rules, which become stable tradition. They perform as a convention, from which nobody can deviate, even being one to one with himself. Naturally, life and its new conditions and needs lead to rules correction, improvement and simplification as well as complication, basing on public or private convention. The correction does not change the essence of some particular game” (Razumnyi 2000, p. 25-26).

Today, logical, gnoseological and ontological ideas about game have accomplished by social and cultural factors, that is why referring the substance of game and its essence and cognitive aspects is quite necessary. It is also important to take into consideration the direct and indirect influence of this or that social and cultural environment onto game development in a concrete historic reality.

Game phenomenon as a mirror reflects typical features of the epoch, relationships between social groups and relationships of these social groups towards game, the reference towards some historic time in a concrete world

is also obvious. In modern post-industrial society there is a growing tendency to enlarge the spheres of entertainment – it is stimulated by technical progress and communication growing. By and large, in our modern world there is a growing need to have “trivial entertainment, starving for rough sensations, desire to see mass shows”. It is impossible to oppose J. Huizinga, saying that these events are accompanied by joining of ill-educated society into a game society (clubs), which usually demonstrates devaluation of moral values (Huizinga 1992, pp. 231-238).

Conclusion

Bringing into correlation modern game culture with value judgment of J. Huizinga, it is possible to say for sure that it (game) has lost its human dignity. The state of modern man is more likely to be infant, which is quite opposite to real game state. Team games as “an alive pulse of culture”, need their players to show “automatism and individuality” (Ibidem, p. 235). Today, an escalation of new technical forms of game is widely observed. Such an event can be called a form of self-expression of a man of the present times. It has become a natural thing nowadays, but firstly it was not quite obvious. The role of game in modern life grows fast and gains its importance. The process of game element socialization is developing amazingly rapid. Mass media promote these processes quite well, replicating game culture samples in a great volume. Leisure time industrialization is another factor in this process, promoting total hedonisation, it provides unlimited potential for intensive game forms production.

Estimating and discussing the state of modern game culture V. Razumnyi suggested that “the world of modern informational civilization despite all the scientific prognoses, day by day displays increase of game and game actions, moreover, game technologies can be found in any sphere of human life today. If somebody is playing games, that means he is a representative of a new epoch of informational civilization. Such person is affected by some virus, which is more severe than a hydrophobia one” (Razumnyi 2000, p. 17-18).

V. Razumnyi underlines that pre-feeling of such “total syndrome”

wanted to show in his book J. Huizinga. However, V. Razumnyi thinks that the world of a modern man does not grab all human existence and all the reality manifestations, first of all, it shades and blurs out traditional ideas about edges of “fine art” (Ibidem, 16). Here comes quite natural and general desire of different scientists to research the phenomenon of game in a new way and to reveal its essence as well as correlate it with art in the conditions of our changeable word.

Elena Reprintceva

**„Człowiek grający” w koncepcjach J. Huizingi i W. Razumnogo:
oceny i prognozy rozwoju kultury społeczeństwa gier**

Badaniami i interpretacją fenomenu gry, poczynając już od dawnych filozofów zajmowali się przedstawiciele różnych szkół i kierunków naukowych. Każdy z nich dopatrywał się w grze czegoś, co odbijało jego własne spojrzenie na zjawiska otaczającego świata. Tak czy inaczej, każdy z nich wniósł swój wkład w analizę fenomenu gry, odrzucając lub godząc się z wnioskami swoich poprzedników. Nic dziwnego, że w koncepcjach zachodnioeuropejskiego kulturologa Johana Huizingi i rosyjskiego filozofa Władimira Razumnogo zbliżone do siebie są oceny pojęcia interpretacji gry¹, a także jej istoty i możliwości funkcjonalnych oraz rezultatów, zasad, pochodzenia i prognoz rozwoju kultury społeczeństwa gier.

J. Huizinga i W. Razumnyj proponują swój punkt widzenia, w którym zawiera się czy też raczej odzwierciedla się – współczesna im epoka, związana z osiągnięciami nauk humanistycznych, a zarazem systemami wiedzy humanistycznej. Umiejscawiając miejsce gry w życiu człowieka, J. Huizinga przywołuje przykłady i sposoby przenikania gier do kultury, religii, języka, sądownictwa, wojny, mądrości, poezji, nauki, sztuki itp. Jednocześnie twierdzi, że gra nie stanowi życia powszedniego i nie jest życiem jako takim. Wyłamując się z ram życia ludzkiego przenika w sferę czasowego działania, które ma własny, odrębny kierunek.

Na podstawie idei J. Huizingi, V. Razumnyj uściśla i konkretyzuje

¹ Gra rozumiana jest tu w znaczeniu nie tylko definiującym, lecz jako pojęcie naukowe charakterystyczne dla tego fenomenu kulturowego.

właściwości gry, która stanowi źródło kultury, ściśle powiązane z określeniem pierwotności gry lub sztuki².

Oceniając stan kultury gier współczesnego społeczeństwa J. Huizinga twierdzi, że kultura gier odrzuciła wartości gry ludzkiej. Zgadzając się z takim podejściem holenderskiego kulturologa, W. Razumnyj kontynuuje jego myśl, zaznaczając przy tym, że człowiek nowoczesny jest narażony na wirusa gier, który jest o wiele bardziej zgubny i szkodliwy niż wirus wścieklizny i właśnie takie odczucie ogólnoludzkiego syndromu J. Huizinga podkreśla w swojej książce.

BIBLIOGRAPHY:

Razumnyj Vladimir, *Igra – iskusstvo ili iskusstvo– igra*, Ed. Akademy, Moskow, 2000.

Huizinga Johan, *Homo Ludens. In the shadow of tomorrow*. Translation from Dutch V. Oshis, Progress–Academy, Moskow, 1992.

² Diada gra-sztuka, sztuka-gra.

Element zabawy w kulturze słowackiej i zmiana paradygmatu między latami 60. a 90. ubiegłego wieku

Adam Bžoch*

Zainteresowanie „grą“, w szczególności zaś ludyczny charakter działań kulturalnych człowieka w czechosłowackim kontekście artystycznym na przełomie lat 60. i 70. XX wieku mógł wynikać z prób antropologicznej interpretacji kultury i częściowo może być związany ze zwrotem antropologicznym filozofii marksistowskiej (Adam Schaff, Roger Garaudy, Karel Kosík i inni) lub odbywał się równolegle do niego. Zainteresowanie grą jako podstawową czynnością człowieka ma na celu korygowanie wyobrażenia o kulturze jakie było preferowane w czasie czesko-słowackiego stalinizmu, jak również wcześniej. Zgodnie z tymi wyobrażeniami kultura jest nie tylko poważną czynnością, jest także pracą czy też produkcją służącą interesom klasowym lub narodowym. Ludyczne postrzeganie kultury umacniają w Czechosłowackiej Republice Socjalistycznej z przełomu lat 60. i 70. XX wieku tłumaczenia prac teoretycznych, jak i niektóre prace autorów czechosłowackich (Eric Berne: *Games People Play*, 1970; Johan Huizinga: *Homo ludens*, 1971; Sigmund Freud: *Poeta i wyobrażenia*, 1968; później Michail M. Bachtin *Twórczość François Rabelais’go a ludowa kultura średniowiecza i renesansu*, 1975; Jiří Černý: *Fotbal je hra – pokus o fenomenologii hry* [Piłka nożna jest grą – próba fenomenologii gry], 1968; przetłumaczone, jednak nie wydane dzieło Eugena Finka *Oase des Glücks*).

* Slovak Academy of Sciences/ Catholic University Ružomberok, Slovakia

Praktyka kulturalna oparta na ludyczności i grze, rozpowszechnianej dzięki publikacji tych prac teoretycznych, ujawnia się w słowackiej przestrzeni *artystycznej* nieco wcześniej dzięki młodemu pokoleniu autorów, artystów teatralnych i plastycznych. Ich „ludyczność” przejawia się w stosunku do oficjalnej praktyki kulturalnej następującymi znakami:

- dystansem wobec utylitaryzmu ideologicznego/ politycznego
- konsekwentną postawą alternatywną wobec istniejącego oficjalnego modelu kultury, włącznie z jego powagą
- żądaniem uniwersalności, wyrażonym głównie przez orientację kosmopolityczną nakierowaną na wzory zachodnie
- preferowaniem popularnych i niskich gatunków; etosem antyelitaryzmu a demokratyczności (z podkreślaniem dobrowolnej partycypacji).

„Nowa ludyczność” charakteryzuje się tym, że tylko w nielicznych przypadkach brakuje w niej któregoś ze wspomnianych czterech elementów. Przywołajmy więc kilka emblematycznych przykładów ze słowackiej twórczości literackiej, teatralnej, plastycznej z lat 60. i początku lat 70. XX wieku.

Literatura

Grupa poetycka skupiająca się wokół czasopisma *Mladá tvorba* (Młoda twórczość), która na fali stopniowej odwilży w kulturze z połowy lat 60. XX wieku odrzucała polityczną utylitarność literatury i pielęgnowała poetykę imaginacyjności i codzienności, w 1964 r. przyjęła nazwę „Samotni biegacze”; nawiązując do opowiadania angielskiego twórcy Allana Sillitoe’a *Samotność długodystansowca*, jak również do kultowego filmu Tony’ego Richardsona (1962) nakręconego na podstawie tego opowiadania. Motywem przewodnim pierwowzoru oraz adaptacji filmowej jest bunt jednostki przeciwko porządkowi społecznemu na tle sportu (bieg na długi dystans) oraz zasady *fair play*, które funkcjonują jako metafora utopii społecznej. Samotni biegacze wzorują się nie tylko na A. Sillitoe’u, ale i na Saint John Perse’ie, sympatyzują z amerykańskimi beatnikami i interesują się poetyką awangardy międzywojennej i neoawangardy powojennej.

Samotni biegacze: Ivan Štrpka, Ivan Laučík i Peter Repka sami stają się w latach 60. sportowcami, niczym poeci w manifestie „Návrat anjelov”

(Powrót aniołów) (1965) stylizują się na „atletów”, których „porywa uczciwa walka mężczyzn”, chodzi im o „sens ruchu” i proklamują nie tyle nową estetykę, co raczej etyczność literatury (Pastier 2007, s. 13).

Samotni biegacze i ogólnie pokolenie autorów lat 60. czerpie inspirację głównie z przekładów literatury światowej do języka czeskiego. Od 1965 r. promocją szerokiego wachlarza europejskich i pozaeuropejskich form ludycznych twórczości literackiej zajmuje się też jedno ze słowackich czasopism literackich *Revue svetovej literatúry* (Revue Literatury Światowej) – od awangardy okresu przed I wojną światową oraz okresu międzywojennego: Alfred Jarry i patafizyka, dada, surrealizm, poprzez gatunki detektywistyczne i przygodowe, aż po dramat absurdu czy współczesną satyrę à la francuskie czasopismo *Hara-Kiri*. *Revue svetovej literatúry* przedstawiała też twórczość literacko-plastycznej zachodniej sztuki masowej („niskiej”) jak np. komiks. Ta produkcja tłumaczeniowa, niosąca ze sobą powiew nowej wolności, wspiera otwarcie słowackiej twórczości literackiej na świat a zarazem „podkopuje” fundamenty starego modelu literatury jako działalności odpowiedzialnej za rzeczywistość polityczną i społeczną. Poprzez swoją kosmopolityczną orientację młode pokolenie poetów słowackich zapoznaje się z ludycznością jako istotną cechą literatury i sztuki.

Ulubionym i często w języku pokolenia lat 60. używanym określeniem na wyrażenie osobistego stosunku wobec świata w ludycznej twórczości artystycznej było pojęcie „recesji”, które w języku czeskim i słowackim określa nie tylko spadek lub wycofanie, ale także (z punktu widzenia historyczno-semantycznego) rezygnację z przenoszonych z pokolenia na pokolenie wartości kultury wysokiej; w codziennej praktyce kulturalnej oznaczało (i do dziś oznacza) ekstrawagancki żart.

Wysoko cenioną, „wolną w najmniejszym stopniu”, jak również najbardziej skondensowaną formą „recesji” w czechosłowackiej kulturze socjalistycznej lat 60. był bez wątpienia dowcip. Tacy autorzy jak Kornel Földvári, Tomáš Janovic i kilku innych mieli zwyczaj nazywania się „humorystami” (nie satyrykami); wskazywali tak na brak pragmatyczności własnej twórczości i przede wszystkim na niezależność od kontekstu społeczno-politycznego. W 1969 r. wkrótce po sowieckiej okupacji CSRS, opublikowany zostanie pod tytułem *Tisíc a jeden vtíp* (Tysiąc i jeden dowcip) zbiór dowcipów słownych

i rysowanych. Jego edytorem jest współtwórca słowackiego kabaretu powojennego Ján Ladislav Kalina; są to dowcipy pochodzenia czechosłowackiego i zagranicznego, przełamujące tabu polityczne, społeczne i seksualne. Zbiór stał się bestsellerem, jednak wkrótce po publikacji został zakazany. Przez kolejne dwie dekady pozostał symbolem ducha wolnej kultury czechosłowackiej z lat 60.

Teatr

W sferze teatralnej odkrycie ludyczności odbywa się równolegle do wydarzeń w świecie literackim. Bratysławski teatr pokoleniowy *Na Korze* (Na deptaku) (1968-1971), próbuje zerwać z patosem generacji powojennej i rezygnuje z dramaturgii stanisławskiego. Do swojego repertuaru włącza oprócz rosyjskiej klasyki (Mikołaj W. Gogol, Anton P. Czechow) również sztuki twórców współczesnych (Samuel Beckett: *Czekanie na Godota*; Sławomir Mrożek: *Strip-tease*). Główny akcent twórczości pada na groteskę, tudzież tragiczno-groteskową interpretację reżyserską i aktorską, która formuje nowy gust teatralnego odbiorcy. Scena teatralna, na której łączą się i mieszają dramat z recytacją poezji, z pantomimą (Milan Sládek) i z beatem muzycznym (zespół Prúdy), niczym magnes przyciąga bratysławską młodzież. Teatr *Na korze* zanika na początku lat 70.; aktorzy, dramaturgowie i reżyserzy poszukują nowych miejsc działalności, potencjał kreatywny ulega rozdrobnieniu. Ludyczność teatru *Na korze* przetrwała w latach 70. w postaci zatomizowanej; o jej żywotności świadczy m.in. burleskowa inscenizacja komedii szekspirowskiej *Stracone zachody miłości* (1978) w teatrze *Nová scéna* z dialogami kabaretowymi duetu aktorów Milana Lasicy i Júliusa Satinského, tworzącymi szczyt przedstawienia teatralnego.

Teatralne formy kabaretowe rozwijały się na Słowacji od połowy lat 50. XX wieku (od 1957 r. w Bratysławie *Tatra revue*); ich rdzeń tworzyło taneczne show i przedstawienie muzyczne; po stronie muzyczno-performatywnej inspirowane były kabaretem paryskim, po stronie językowej kabaretem berlińskim i budapesztańskim. Od lat 60. *Tarta revue* dryfował coraz częściej między powierzchowną zabawą i satyrą społeczną (Ján L. Kalina, 1966, s. 475). Burleskowy kabaret ma jednak bardziej elitarny status społeczny;

biorąc pod uwagę wysokie ceny biletów wstępu i wymóg konsumpcji, młode osoby mają do niego znacznie ograniczony dostęp. Podniesienie jakości artystycznej kultury kabaretowej następuje ponownie dzięki dialogom duetu Milan Lasica & Július Satinský, częściowo czerpiących inspirację od dwóch czeskich komików: Jiří'ego Voskoveca & Jana Wericha. Duet powraca na scenę po krótkim zakazie politycznym w połowie lat 70., przez chwilę obecny jest nawet w telewizji czechosłowackiej (popularnością cieszy się audycja *Niekto je za dverami*, pl. *Ktoś stoi za drzwiami*).

Opisane przykłady teatralne, które od lat 60. przetrwały do okresów późniejszych, są nie tyle przykładami „gry” Johana Huizingi z jej powagą i zasadami *fair play*, ile raczej „kultury śmiechu”. Duetowi Milan Lasica & Július Stainksý zazwyczaj przypisywane są cechy intelektualne ze względu na czerpanie z teatru absurdu. W większości przypadków chodziło jednak o zabawę masową bez mocniejszego ładunku politycznego czy egzystencjalnego. Ich wystąpienia artystyczne spełniały funkcję emocjonalno-kompensacyjną; mają cechy wyjątkowości, tudzież karnawałowości w sensie bachtinowskiej interpretacji kultury ludowej jako tymczasowego „świata na opak” wobec oficjalnej kultury.

Sztuki wizualne

Sytuacja sztuk wizualnych w latach 60. jest całkowicie inna. Artyści plastyczni i performerzy nawiązywali do ludyczności europejskiej awangardy i neoawangardy. Charakter happeningowy miały liczne z ich działań w latach 60. i z przełomu dekad. Wydarzenia ludyczne, które obejmuje w sobie pojęcie „recesji”, rozwijały się jako formy kultury nieoficjalnej również w kolejnych dwóch dekadach neostalinizmu czechosłowackiego. Podam kilka przykładów wymykających się oficjalnym wyobrażeniom kultury w ramach Związku Artystów Plastyków.

W 1965 r. powstało pojęcie „happsoc” oparte na masowym udziale widzów. Artyści: Stano Filko, Zita Kostrová i Alex Mlynárčik ogłosili w ramach „happsocu” 1 spotkania obywateli w czasie od 1 do 8 maja na ulicach Bratysławy bez wyznaczonego celu; chodziło tu o przywłaszczenie rzeczywistości, o udziwnienie zwykłych sytuacji.

W ramach wystawy swoich obrazów w 1965 r. artysta Vladimír Popovič wypuścił do Dunaju powiększoną dziecięcą łódkę z papieru. Zamiast awangardowego obiektu znalezionego à la Duchamp Popovič wytworzył „obiekt stracony“; w grupie widzów wywołuje bardzo emocjonalne skojarzenia utraty z czasów dzieciństwa.

W 1970 r. Milan Adamčiak zorganizował w pływalni domu studenckiego tzn. „Gry wodne”. Grając *Wassermusik* Georga Friedricha Händeli muzycy ubrani w stroje do nurkowania wchodzi z instrumentami muzycznymi do basenu pełnego wody.

W 1970 r. Ján Koller wystawił stół do ping-ponga. Zwiedzający jego wystawę mogli zagrać z artystą w ping-ponga. Wydarzenie miało nazwę „Gra”.

W 1971 r. Jana Želibská zorganizowała w miejscowości Dolné Orešany wydarzenie „Zaślubiny wiosny” – poetycki landartowy powrót do pogańskich praform zabawy zrytualizowanej, z udziałem licznych statystów, również mieszkańców miejscowości.

Alex Mlynárčik zorganizował w 1971 r. w ramach regularnych wyścigów w Liptowskim Mikulaszu „Memoriał Edgara Degasa”; estetyzował wydarzenie sportowe przez artystyczne nakierowanie widzów. Celem było podniesienie codziennych czynności mieszkańców do rangi sztuki. Przy okazji ostatniej jazdy po kolei wąskotorowej w Zákamennom ten sam artysta zorganizował w 1971 r. masowe święto ludowe *Deň radosti – Keby všetky vlaky sveta* (Dzień radości – Gdyby wszystkie pociągi świata).

Od końca lat 60. współlistnieją obok tych, w większości pozytywno-utopijnych działań partycypacyjnych, również bardziej agresywne formy ludycznej sztuki akcji, nakierowane na niedobrowolne uczestnictwo. Na przykład w 1968 r. Peter Bartoš w jednym z bratysławskich domowych pasażów wystawiał swoje obrazy. By je móc obejrzeć, zwiedzający musieli stąpać po rozsypanych po ziemi kwiatach, co było źródłem obserwacji dla autora. Przykładem agresywnej formy sztuki akcji są też działania Jána Budaja i jego *Dočasnej spoločnosti intenzívneho prežívania* (Tymczasowego towarzystwa intensywnego przeżywania) z lat 70. i 80., do których włączał nieświadomych i nic nie podejrzewających statystów. Najbardziej udanym performansem, współorganizowanym przez Budaja, były jednak bez wątpienia demonstracje

polityczne w Bratysławie w listopadzie 1989 r., które oznaczały upadek reżimu komunistycznego.

Hibernacja i przeżywanie

Stosunkowo niedługie trwanie „złotych lat sześćdziesiątych” i załamanie kulturowe po 1968 r. (w niektórych przypadkach na początku lat 70.) spowodowały, że nie nastąpiła instytucjonalizacja ludycznej aktywności literackich i teatralnych działań (performanse i happeningi jako wydarzenia niepowtarzalne wymykały się zresztą instytucjonalizacji a priori). Wspomnienie o ludycznych wydarzeniach kulturalnych zakonserwowało się jednak w pamięci kolektywnej i przetrwało dwie dekady. Usunięcie publikacji z bibliotek publicznych (m.in. wydań *Młodej twórczości i RSL*, prac autorów, którzy wyemigrowali itd.) nie powstrzymało ich obiegu (funkcję tę przejęły antykwariaty i biblioteki prywatne), dodatkowo na przykład od połowy lat 70. oficjalnie wydawane są płyty LP z dialogami humorystycznymi Lasicy i Satinskiego w duchu lat 60. Wspierane są najwyższymi autorytetami kulturalnymi, które tolerują emocjonalno-kompensacyjny (zabawowy) charakter tej sztuki. Ta złudyczność, której udało się przetrwać, pozostaje jednak też prowizoryczna, a w licznych przypadkach jest bowiem zakazywana. Ludyczne formy kulturalne z lat 60. mogły w pełni na nowo odżyć dopiero po 1989 roku.

Jak wyglądało to odrodzenie?

Odrodzenie

Ożywienie częściowo zahibernowanych, częściowo bardziej aktywnych działań ludycznych w kulturze astystycznej słowackiej odbyło się dopiero po 1989 r. na fali rehabilitacji politycznej artystów, jak również rzeczywistości społecznej lat 60. Jednym z jej przykładów jest duża wystawa fotografii słowackiej z lat 60. (1991) i sztuk wizualnych lat 60. (1995), pokazy filmów słowackiej Nowej Fali; przygotowywane są wystawy artystów plastyków zakazanych przez niemal dwie dekady; powstają reedycje książ-

żek popularnych przed dwoma dekadami (m.in. *Tysiąc i jednego dowcipu*), ożywiane są starsze działania teatralne (powstanie teatru *Astorka Korzo 90*) itd. W znacznym stopniu to odrodzenie ma charakter ambiwalentny, ewokuje otwartość na kulturę lat 60., towarzyszy mu jednak nostalgiczne upamiętnienie, w niektórych przypadkach powstaje iluzja odrodzenia ludyczności lat 60. w ramach postmodernistycznej wizji wolnego świata. Praca literaturoznawcza Martina Kasardy *Samotni biegacze* (1994) sytuje w sposób ahistoryczny działalność grupy literackiej z lat 60. do współczesnego kontekstu teorii postmodernistycznej. Na nowo przeżywane formy zabawowe z lat 60. na pewien okres staną się podstawą twórczości niektórych młodszych autorów z kręgu czasopisma *Kultúrny život* (Życie kulturalne) – Viliam Klimáček, Peter Pišťanek, Dušan Taragel; komiks, który proponuje hedonistyczny udział w „sztuce niskiej”, ożyje plastycznie dzięki Danglárowi (wł. Jozef Giertli).

Pytanie, na ile te formy są w latach 90. anachroniczne (nie przedstawiają bowiem protestu przeciwko kulturze oficjalnej, która w demokracji częściowo sama ulega rozpadowi), w owym czasie nie zostaje zadane, ludyczność lat 60. jest legitymizowana dzięki teoriom postmodernistycznym lub (przynajmniej jeśli mowa o literaturze) panuje przekonanie, że ludyczność jest antropologiczną stałą sztuki. Zdaniem literaturoznawcy Petera Zajaca w obliczu degenerującego świata słowacka poezja utrzymała przez całe dekady „minimalne człowieczeństwo” właśnie dzięki swojej ludyczności i imaginatywności (Peter Zajac 1996, s. 80). Problem ponownego indywidualnego i kolektywnego przeżywania sztuki lat 60. w latach 90. polega na tym, że jego formy często nie odpowiadają światowi współczesnemu, nie odnoszą się do niego, a raczej do lat 60. (Analogicznie do przykładu znaczeniowego opróżnienia turniejów rycerskich pod koniec średniowiecza, który w *Jesieni średniowiecza* opisał Johan Huizinga). W sposób podobny działa to również w przypadku inscenizacji teatru *Astorka Korzo 90*, którego zespół pochodzi z *Divadla na Korze*: te inscenizacje już teraz mogą robić wrażenie konserwatywnych i mieszczańskich; w latach 90. w Bratysławie teatr literacki *Astorka Korzo 90* miał jednak konkurencję chociażby w teatrze *Stoka*, skupiającym się na eksperymentalnych ekspresyjnych działaniach fizycznych i dyskusji politycznej.

Po 1992 r. (rozpad Czechosłowacji, powstanie samodzielnej Słowacji, jak również powstanie nowych korporacji medialnych) duet Milan

Lasica i Július Satinský, za zgodą nacjonalistycznego ministra kultury Ivana Hudeca założył z powodzeniem teatr o nazwie Štúdio L & S. Tym samym sztuka, koncypowana przez ten duet w latach 60. jako alternatywna została zinstytucjonalizowana. Medialna wszechobecność duetu Milan Lasica & Július Satinský wpływa na jego instytucjonalizację, jego muzealizacja następuje po wydaniu dzieł zebranych duetu (1996-8). W czasach szczytującego nacjonalizmu słowackiego (1993-4) powstaje natomiast kabaret polityczny *Večer Milana Markoviča*, emitowany (z trudnościami) na antenie telewizji publicznej. Formy uczestnictwa masowego, które oferował, były jak na słowackie warunki nowe, chociaż jednym z koni pociągowych tego kabaretu jest osobistość z kręgu *Młodej twórczości* z lat 60., poeta Ján Štrasser. Nie da się jednak zaprzeczyć, że zabawowość tego kabaretu rezygnuje z wymiaru uniwersalistycznego, żywi się prowincjonalną polityką wewnętrzną. Kabaret działał jeszcze chwilę po przełomie wieków, później jednak zaniknął i obecnie nie ma żadnego odpowiednika.

Stosunkowo najbardziej konsekwentny opór anachronicznemu odrodzeniu ludyczności partycypacyjnej w latach 90. stawiała sztuka akcji. Po 1989 r. odbywały się wystawy artystów zakazanych przez dwie dekady i odbywają się do tej pory. Nie nastąpiło jednak odrodzenie happeningów i performansów z lat 60. Słowacka Galeria Narodowa w Bratysławie przygotowała w 2001 r. wystawę dokumentalną „Sztuka akcji 1965-89”, która umuzealizowała wspomnienie wcześniejszych form akcjonizmu. Tak jak w latach 70. i 80. sztuka akcji przesunęła się z łona natury do mieszkań i ulic, tak w latach 90. przesunęła się na festiwale i do galerii; te środowiska nadają jej po raz pierwszy ramy instytucjonalne. Dzięki pojawieniu się nowych technologii (wideo), jak również feminizmu, sztuka akcji zyskuje od lat 90. charakter apelacyjno-polityczny. Przykładem z lat 90. mogą być wydarzenia ironiczne (Július Koller/ Peter Rónai: *Nová vážnosť*, pl. *Nowa powaga*) lub symbole bardzo dramatyczne (Anabela Žigová, powtarzające się grzebanie żywcem i wstawanie z grobu), czyli gra jako *mimikra*. Istnieją też bardziej ekstremalne i patetyczne formy body-artu, które przekraczają granice pojęcia gry jako *agonu* w kierunku *ilinx*, czyli hazardu (Michal Murín: puszczanie żyłą). Bezspornie jednak w słowackiej sztuce akcji lat 90. z trudem można odnaleźć takie elementy *agonu* (albo ludyzmu) jak grupowa partycypacyjność, wyjątkowość, *fair play*, które kiedyś określił Johan Huizinga (*Homo ludens*),

ponieważ mamy tu do czynienia z różnymi kategoriami gier.

Adam Bžoch

The Play Element in Slovak Culture and the Paradigm Shift from the 1960s to the 1990s

The paper describes and analyses selected artistic activities in Slovak culture (literature, various forms of theatre, visual arts) of the late 1960s' and the early 1970s' mainly from the point of view of J. Huizinga's ludic theory and shows how they – after their glorious revival in the 1990s, when the generation of 1968 celebrated its comeback – transformed under the new political, social and cultural conditions (democracy, capitalism, postmodernism). First of all, after the 'velvet revolution' in 1989, four main typical characteristics of the original ludic artistic creativity of the 1960s' (anti-political character, democratic spirit, cosmopolitanism, exceptionalism) disappeared or changed. In the 1990s', politicization, commercialization, institutionalization and in some cases also musealization became the dominant characteristics of the ludic cultural heritage of the 1960s'.

BIBLIOGRAFIA:

Bachtin, Michail M.: *François Rabelais a lidová kultura stredoveku a renesance*. Odeon, Praha 1975.

Bátorová, Andrea: *Akčné umenie na Slovensku v šesťdesiatych rokoch*. Slovart, Bratislava 2012.

Berne, Eric: *Jak si lidé hrají*. Svoboda, Praha 1970.

Černý, Jiří: *Fotbal je hra – pokus o fenomenologii hry*. Československý spisovatel, Praha 1968.

Freud, Sigmund: *Básnik a fantázia*. In: *Slovenské pohľady*, Vol. 84, 1968, No. 3, s. 14-19.

Geržová, Jana (Ed.): *Slovník svetového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia*. Profil, Bratislava 1999.

Grůň, Daniel: *Archeológia výtvarnej kritiky*. Slovart, Bratislava 2009.

- Hanáková, Petra/ Hrabušický, Aurel: *Július Koller*. Slovenská národná galéria, Bratislava 2010 (katalog wystawy).
- Horníček, Miroslav & Lasica, Milan & Satinský, Július: *Trialóg*. LCA, Levice 1998.
- Hushegy, Gábor / Juhász, József R. / Németh, Ilona (Eds.): *Transart Communication. Performance & Multimedia Art. Studio Erté 1987-2007*. Kalligram, Bratislava 2008.
- Huizinga, Johan: *Homo ludens*. Mladá fronta, Praha 1971.
- Huizinga, Johan: *Jeseň stredoveku / Homo ludens*. Tartran, Bratislava 1989.
- Pastier, Oleg (Ed.): *Pohybliví v pohyblivom*. F. R. & G., Bratislava 2007.
- Kalina, Ján L.: *Svet kabaretu*. Obzor, Bratislava 1966.
- Kalina, Ján L.: *Tisíc a jeden vtip*. Obzor, Bratislava 1969.
- Kasarda, Martin: *Osamelí bežci*. LCA, Levice 1996.
- Lasica, Milan & Satinský, Július: *Súborné dielo 1*. LCA, Levice 1996.
- Lasica, Milan & Satinský, Július: *Súborné dielo 2*. LCA, Levice 1998.
- Matušík, Radislav: *Predtým. Prekročenie hraníc*. Považská galéria umenia v Žiline 1994.
- Morganová, Pavlína: *Akční umění*. Nakladatelství J. Vacl, Olomouc 2009.
- Rusinová, Zora (Ed.): *Umenie akcie*. Slovenská národná galéria, Bratislava 2001 (katalog wystawy).
- Rusinová, Zora (Ed.): *Šesťdesiate roky v slovenskom výtvarnom umení*. Slovenská národná galéria, Bratislava 1995 (katalog wystawy).
- Štefko, Vladimír (Ed.): *Otvorené divadlo v uzavretej spoločnosti*. Tália, Bratislava 1996.
- Štrauss, Tomáš: *Utajená korešpondencia*. Kalligram, Bratislava 1999.
- Štraus, Tomáš: *Slovenský variant moderny*. Pallas, Bratislava 1992.
- Zajac, Peter: *Auf den Taubenfüßchen der Literatur*. Gollenstein, Blieskastel 1996.

Pięć społecznych ram zachowań ludycznych. Perspektywa interakcyjna

*Bogusław Sułkowski**

Perspektywa interakcyjna

Zabawa i sztuka to dwie sfery zachowań symbolicznych bezinteresownych, autotelicznych. Zabawa i sztuka są samym kwiatem kultury. Załóżmy, że symboliczne zachowania w kulturze dają uporządkować się na pięciu poziomach lub poprzez przyporządkowanie do pięciu kanałów komunikacji symbolicznej. Zatem zabawy mogą być opisywane jako:

A – zachowania ludyczne bezpośrednie, twarzą w twarz

B – zabawy i rozrywki, które wytwarzają, konstytuują trwalsze struktury: stowarzyszenia, kluby i ruchy miejskie

C – zabawy i rozrywki organizowane instytucjonalnie przez wyspecjalizowane placówki kultury

D – rozrywki kultury masowej i mediów

E – rozrywki w cyberkulturze.

Sieć komputerowa zasadniczo rewolucjonizuje ducha ludyzmu w kulturze. Nie tylko znaczna część zabaw przenosi się do sieci, ale ponadto sieć ingeruje w każdą historycznie wcześniejszą ramę komunikacji kulturowej. Po pierwsze, warto więc postawić pytania w kwestii nowych proporcji rozrywek między pięcioma układami kultury. Po drugie, warto postawić pytanie o psychospołeczne skutki i społeczny efekt tych przemian. Kulturoznawstwo, socjologia i pedagogika zachowań ludycznych, a także ludologia pozostające w Polsce w stagnacji przez poprzednie półwiecze, po transformacji ustrojowej i

* Społeczna Akademia Nauk w Łodzi

w sytuacji rozwoju cyberkultury „płodnie” się zdynamizowały. Kiedy przyrasta ilość badań, postępuje specjalizacja i entropia wątków tematycznych oraz metodologii badawczych. Narratologia i ludologia skupiają się na grach fabularnych i na *roleplaying games*, definitywnie oddzielając *game* od *play*, a dalej shopping i prosumpcja są przedmiotem ekonomii konsumeryzmu. Zabawami w społecznościach lokalnych tradycyjnie zajmuje się etnologia, zaś psychologia rozwojowa bada formy rozrywki dzieci i młodzieży itd. W świetle narastającego bogactwa perspektyw teoretycznych, socjolog szuka specyficznej dla siebie możliwości syntezy. Socjologiczna perspektywa opisuje zrazu zabawy jako interakcje bezpośrednie twarzą w twarz w małych i większych wspólnotach, później jako styczności pośrednie kultury masowej, a wreszcie jako – mówiąc językiem Manuela Castellsa, komunikację masową zindywidualizowaną (Castells 2013, s. 74). Roger Caillois stworzył antropologiczną typologię wszelkiej zabawy i gry poprzez kombinację pierwiastków *agon*, *alea*, *mimicry* i *illinx* jako uniwersalnych kulturowych pierwiastków wszechobecnego ducha ludzkiego (Caillois 1973, s. 410). Natomiast w perspektywie socjologicznej odwracamy sprawę, gdyż zasadą przyjętej typologii jest interakcja rozumiana jako gatunek kontaktu oraz gatunki styczności pośrednich w zachowaniach ludznych. Dawną fenomenologiczną klasyfikację przejawów ludzkiego traktujemy jako dodatkowy, pożyteczny instrument studiowania każdej z pięciu społecznych ram zachowań ludznych.

Ad. A. Zabawy twarzą w twarz

Niewątpliwie obserwujemy zanik wielu obyczajów i tradycji ludzkiego rodem z małych społeczności lokalnych badanych przez etnologów jak np.: towarzyskie rozrywki wspólnot sąsiedzkich, wesela dla całej wsi, jarmarki i loterie towarzyszące odpustom, regularne potańcówki w remizie strażackiej, którym towarzyszyły bijatki „swoich” z „obcymi” itd. W Polsce kultywowane są dwa najważniejsze święta kościelne i towarzyszące temu powszechne obyczaje świętowania, procesji, a nawet rozrywek, podczas gdy inne formy świętowania przyjmują już tylko charakter rytuałów form czasu wolnego. W antropologii kulturowej przyjmuje się, że zachowania magiczne i religijne tracą na swej sakralności, gdy przechodzą w rytuał, a w przyszłości we wspólno-

tową rozrywkę zaledwie. Wielkanoc z Drogą Krzyżową i procesją są w polskim krajobrazie kulturowym fenomenem widocznym i niewątpliwie zakorzenionym w sferze *sacrum*. W kilku innych okolicznościach proporcje między sferą *sacrum* i *profanum* zmieniają się na skutek procesów sekularyzacji, a wówczas świętowanie z wolna pozbywa się klarownego piętna wartości, stając się dla wielu mniej uroczystą formą zabawy i świeckim czasem wolnym. Elementem transmisji międzypokoleniowej jest śpiewanie kolęd, łamanie się opłatkiem, malowanie jaj wielkanocnych. W małych społecznościach lokalnych, obok świętowania znajdziemy jeszcze ślady takich tradycyjnych form rozrywek ludowych jak np.: Marzanna, rwanie pierza, chodzenie z Turoniem itd. Często są to obyczaje „reanimowane” instytucjonalnie i sponsorowane przez samorządy lokalne. Muzykowanie zespołów ludowych bywało tradycją rodzinną, ale bywa też inspiracją lokalnego samorządu, np.: orkiestry strażackie pomieścić trzeba w całości już w innych, instytucjonalnych formach aktywności artystycznej /C/.

W środowisku wielkomiejskim jeszcze szybciej „kurczy się” repertuar gier i rozrywek twarzą w twarz. Z podwórka znikają bandy krzykliwych dzieciaków spod trzepaka, młodzież nie kopie już piłki całymi dniami, kilkuletnie dzieci po opuszczeniu ogródka jordanowskiego porzucają różnorodność tradycyjnych zabaw i zabawek na rzecz komputera. Laptop lub telefon z mobilnymi aplikacjami, gramy całkowicie standaryzują rozrywkę dzieci w wieku szkolnym, a później nastolatków. W miastach nie ma już podwórka z ławeczką dla plotkujących starszych kobiet. Plotka towarzyska przeniosła się do Facebooka i taka plotka o celebrytach, i o znajomych upowszechnia się w sieci wśród młodych. Z podmiejskich bram znika życie towarzyskie, gdzieś z bramy być może do galerii handlowych i do nowoczesnych, wielkich dworców przeniosła się subkultura pijaczków, złodziejaszków i zgrywusów. W galeriach handlowych gromadzi się też młodzież, a każdy ze smartfonem. Statystycznie uchwytne jest wśród dorosłych „cofanie się” takich tradycyjnych form rozrywek domowych jak np.: brydż, szachy, wspólne muzykowanie. Tej tendencji opierają się niektóre hobby jak: majsterkowanie, praca w ogródku, przy samochodzie, spacer i zabawy z psem.

Czasem ludycznego rozpasania zawsze był karnawał. Obserwacje polskiego karnawału prowadzą do wniosku o społecznym ograniczonym zasię-

gu tej zabawy zgodnej z kalendarzem. Organizowane są bale środowiskowe w stowarzyszeniach, szkołach wyższych, kręgach artystycznych. Inspirowane są bale na zasadach komercyjnych lub pod pretekstem działalności charytatywnej. Zdecydowana większość obywateli nie czuje wewnętrznego przymusu tańczenia o tej porze. Przede wszystkim jednak karnawał to pora wystawnych ślubów. Kontakty bezpośrednie zasadniczo zmieniły się w procesie wzrostu klasy średniej, gdyż wyższy standard życia tworzy nowe formy zachowań. Pomysłowe, barwne wieczory panieńskie i kawalerskie, gromadne wesela, rodzinne chrzciny, z domów przeniosły się do restauracji. Usługi świadczy catering, a zabawę animuje wynajęty profesjonalista, tzw. wodzirej. Na scenariusz podobnych uroczystości znaczny wpływ mają obrazy z seriali telewizyjnych. Shopping, weekendowe rodzinne spacery po marketach i galeriach to obyczajowość niższej klasy średniej, podczas gdy klasy wyższe stać na weekendy na daczach i grillowanie w większym gronie, nie tylko rodzinnym. Latem miasta wyraźnie pustoszeją, weekendowe wyjazdy za miasto i na działki pracownicze są najczęstszą rozrywką. Wzrost poziomu życia w naturalny sposób zwiększa wydatki na formy spędzania czasu wolnego i przyjemności. Na Zachodzie badacze czasu wolnego już przed dziesiątkami lat zmienili paradygmat metodologiczny i zamiast obliczać proporcje czasu obowiązków w stosunku do czasu poświęcanego przez ludzi na rozrywkę, liczą teraz część wydatków domowych przeznaczanych na przyjemności. O ile tradycyjne życie towarzyskie służyło budowaniu nastroju i relacji w duchu łagodnego *illinx*, to w świecie konsumentów narasta ludyczny duch *agon*. Samochód od zawsze posiadał funkcje reprezentacyjne, nie tylko użytkowe, ale dziś *branding*³ rządzi prawie każdą dziedziną konsumpcji i ceną produktów, a przyjaciół i znajomych odwiedzamy głównie po to, by zobaczyć, kto ma efektowną daczę, kto bardziej pomysłowy kominek czy oryginalny ogród, kogo stać na wyjazdy zagraniczne a kogo na SPA. Historyczna klasa próżnująca robiła to na pokaz dla zastępców i członków rodziny. Dzisiejsze klasy średnie konkurują o prestiż w czasie wolnym, zresztą często tak jak u Veblena, poprzez rodzinne *per procura* (Veblen 2008). Kiedy wszyscy wokół mają aspiracje i wspinają się wysoko na palce, coraz trudniej się wyróżnić w tłumie oraz na Facebooku. *Agon* łączy się często z *illinx* na nowych zasadach. Zabawą klas próżnujących było polowanie, ale współcześnie gdy zwierzyzna jest dobrem

³ Od redakcji: *branding* – [czyt. brending] w marketingu: technika kreowania marki i utrwalania u konsumentów jej pozytywnego odbioru.

rzadkim, pojawiają się sporty ekstremalne, najpospolitszy jest hazard w pędzącym samochodzie, innym nie wystarcza wspinaczka, wybierają ryzykowne zjazdy na nartach z granitowego szczytu, są też popisy na paralotni, motolotni, biegi dachami kamienic, skoki z miejskich mostów, podniebne, grupowe tańce i co by tam jeszcze, byle to można filmować i wrzucić na YouTube. Kapitalizm o świeżym rodowodzie już od początku rozwarstwia społeczeństwo. Bogatsi z klasy średniej wyższej kupują konie, jachty, grają w golfa, uprawiają klubowy hazard, grają na giełdzie, kilkakrotnie w roku wyjeżdżają z rodziną za granicę /rodzime kurorty pustoszeją/. Tymczasem przedstawiciel niższej klasy średniej, nauczyciel z najdłuższym w świecie urlopem, pozostaje w domu.

Przejdźmy do zabaw najpopularniejszych. Nie mają charakterystyki klasowej zabawy przy stole: imieniny, urodziny, rocznice, party, biesiadowanie przy alkoholu, ze śpiewem. Przebudowie ulega natura rozrywek *illinx* z użyciem alkoholu. Polacy piją mniej wódki na rzecz piwa, zmienia się figura dojrzałego mężczyzny, zanika heroiczne picie na umór. Natomiast intymne zabawy twarzą w twarz, przyjemności seksu bez intencji reprodukcji gatunku najtrudniej podlegają penetracji naukowej. Zauważamy, że tradycyjne swatki zastępuje dziś internetowy portal randkowy *eDarling*, a dla zdradzających małżonków są specjalne portale internetowe. Rosnąca liczba rozwodów i częstotliwość zmiany partnerów są pośrednim wskaźnikiem przemian obyczajowości na rzecz nasilenia hedonizmu w tej sferze. Sondaże przeprowadzone w grupie reprezentacyjnej dorosłych ujawniają deklaracje nieco zadziwiające: kobiety wymieniają średnio trzech i niewielu więcej partnerów seksualnych w życiu, zaś mężczyźni ponad dwa razy tyle partnerek. Intymnym kontaktom twarzą w twarz sprzyja rozwinięta sieć „salonów masażu” oraz usług na telefon przeróżnych „studentek”, „czarnulek”, dziewczyn oraz kobiet dojrzałych.

Ogólnie mówiąc, choć wskazywano tu wielokrotnie jak kultura medialnie zapośredniczona ingeruje w zabawy uczestniczące, i kiedy te ostatnie zostają zastąpione rozrywką zmediatyzowaną, to nie możemy powiedzieć, że jesteśmy świadkami społecznie znaczącego „kurczenia się” układu A. Zabawy bezpośrednie i uczestniczące, zwykle mniej wyrafinowane to wciąż wielka sfera tradycyjnego i nowego ludyzmu.

Ad. B. Zabawy i rozrywki jako trwalsze struktury społeczne

Zabawy są zdolne konstituować trwalsze wspólnoty ludzi osobiście znanych sobie, kluby, stowarzyszenia, miejskie ruchy społeczne i luźniejsze w swej organizacji zbiegowiska. Strukturami sięgającymi nawet poziomu makro są obszerne subkultury traktujące zachowania ludyczne jako element kształtowania subkulturowej tożsamości np.: subkultura hipsterska, kibicowska, fandomy celebrytów itd. Względnie trwałe i zorganizowane grupy ludzi zainteresowanych wspólnymi rozrywkami zaliczamy do ogólniejszej kategorii stowarzyszeń kulturalnych. Historycznie rzecz biorąc takie grupy miały przypisanie lokalne, współcześnie jednak cechą wyróżniającą jest raczej wspólnota zainteresowań, częściej są to stowarzyszenia z wyboru nie zaś poprzez sąsiedztwo i wspólnotę fizyczną. Ogniskiem skupienia bywają hobbis pospolite: motoryzacja, moda, turystyka, wspólne bieganie, kursy fitness, kluby taneczne lub zainteresowania bardziej wysublimowane takie jak: sztuka, muzyka, wspólnoty kontemplacyjne. Względnie nowym ruchem są mnożące się historyczne grupy rekonstrukcyjne, dające spektakle walk średniowiecznych rycerzy, zwycięska bitwa pod Grunwaldem, partyzantów, polskich powstańców, żołnierzy radzieckich i niemieckich (jak dotąd nie symuluje się przesłuchań w Gestapo). Na 60 tys. polskich stowarzyszeń realnie działających co najmniej jedna piąta deklaruje kulturę jako główne zainteresowanie, a pod tą deklaracją kryją się zorganizowane publiczne zabawy, pokazy i festyny, festiwale muzyczne. Na wsi znacząca jest aktywność ochotniczych straży pożarnych organizujących publiczne festyny. Pierwiastek bardziej wysublimowanego czasu wolnego wprowadza z drugiej strony ok. 2000 wspólnot przykościelnych.

Dopiero internet dodał bodźca i pole nieskończonemu bogactwu tematów wspólnych zainteresowań, mniej czy bardziej egzotycznych, z reguły wysoce wyspecjalizowanych. Zapytać można czy fora i grupy tematyczne są rodzajem stowarzyszenia? Nie warto zacierać granicy. Nie twierdzimy, że cyberkultura /E/ zdolna jest zastąpić klubową towarzyskość kontaktów bezpośrednich /B/. Fora społecznościowe, listy dyskusyjne i tematyczne, wymiana linków i filmów na Facebooku i YouTube, a przede wszystkim konkretne fanpages aktorów, muzyków, sportowców i celebrytów. Wszystko to

sprzyja konstruowaniu środowisk o wspólnych zainteresowaniach z wyboru, nie z przypadku. Konstrukcja internetowych quasi-grup jest specyficzna, ich trwałość jest mała, mniejsza jest wzajemna lojalność osobników zajętych wirtualną rozrywką, a przede wszystkim znikome jest poczucie wzajemnej moralnej odpowiedzialności. Wirtualna wspólnota ludzi zabawy nie dorównuje wspólnocie doświadczenia fizycznego. Jak pisze Jan van Dijk: „wspólnoty wirtualne nie rekompensują utraty tradycyjnych wspólnot. Nie mogą zastąpić wspólnot organicznych, ponieważ są zbyt jednowymiarowe i nietrwałe. Nie ulega jednak wątpliwości, że w coraz większym stopniu będą uzupełniać wspólnoty tradycyjne. Pomost między nimi tworzą tzw. wspólnoty w internecie, czyli wspólnoty organiczne mające swój odpowiednik online. Nie należy ich mylić ze wspólnotami internetowymi, czyli całkowicie wirtualnymi wspólnotami istniejącymi wyłącznie online” (Dijk van 2010, s. 234).

Najważniejszym instrumentem stowarzyszeń i współczesnych NGOs w kulturze czasu wolnego są wszelkiego rodzaju festiwale, publiczne koncerty, konkursy, ogólniej mówiąc, stowarzyszenia to nie tylko zebrania i debaty w gronie 30 osób, ale przede wszystkim eventy dla szerszej lub mniejszej, wybranej publiczności. W organizowaniu rozrywek masowych stowarzyszenia bardzo często kooperują z samorządowymi instytucjami lokalnymi. W perspektywie kulturoznawczej omawiane tu stowarzyszone formy rozrywek bywają bliskie ludyczności bezinteresownej (wspólne kontemplowanie sztuki, amatorzy innowacyjnego gotowania, koneserzy win, stowarzyszenia krajoznawcze). Niekiedy jednak są to grupy nakierowane na pożytek społeczny lub prospołeczną propagandę, np.: stowarzyszenia gromadzące fundusze (mecenat artystyczny), stowarzyszenia miłośników zabytków, ochrony przyrody. Klarowna kulturoznawcza typologia pierwiastków ludycznych tutaj też nie prowadzi do jednoznacznej diagnozy; członków stowarzyszenia lub dyskutantów na forum bawi walka o prestiż w grupie */agon/* i okazja do osobistej prezentacji */mimicry/* i tajemnicza satysfakcja, euforia wspólnotowych doświadczeń */illinx/*. Wszystko to w kontaktach twarzą w twarz ma inny smak niżli w sieci.

Ad. C. Zabawy i rozrywki instytucjonalne

Stowarzyszenia kooperują w organizowaniu plenerowych eventów z samorządowymi lub rządowymi instytucjami kultury. Krążą między metropoliami i miastami europejskimi artyści i performerzy do wynajęcia poszukujący regionalnych, samorządowych grantów. W Polsce i w całej Europie uliczne festyny i imprezy masowe stały się instrumentem promocji miasta, regionu lub gminy. To powoduje jednak, że kultura i zabawa tracą coś ze swego autotelicznego charakteru. Profesjonalnie organizowane lokalne święta, doroczne jarmarki, festyny i miejskie karnawały, wiosenne święta dzielnic, festiwale muzyki klasycznej lub rocka, konkursy na miss mokrego podkoszulka, zjazdy motocyklistów i starych samochodów, przeciąganie liny i siatkówka plażowa na rynku. Wszystko to traci cechy pierwotnej ludyczności, gdy zabawa na ulicach, placach i arenach przemycia intencję ideologiczną wobec tubylców i wobec turystów. Festiwale kultury wyższej współfinansowane są przez sponsorów, państwo i samorządy lokalne. Polskie miasta „podkra-
dają” sobie nawzajem pomysły, np.: festiwale filmowe (Warszawa, Łódź, Kraków, Bydgoszcz), wielokulturowe (Łódź to miasto czterech kultur, a Białystok sześciu), festiwal piosenki (Opole, Sopot), muzyczne (latem są wszędzie). Prywatny sponspring kulturalny jest w Polsce zjawiskiem nowym. Najważniejsze polskie filmy i festiwale filmowe są finansowane przez banki, a największe festiwale piosenek animowane są przez prywatne telewizje. Ratowanie zabytków dokonuje się też poprzez PPP (współpraca sektora publicznego i prywatnego).

Nawet kościół współczesny eksperymentuje z możliwością tzw. eventowego świętowania. Ponowoczesna religijność poczyniła wynalazek światowych spotkań młodzieży, lansuje festiwalowe hymny na przeboje (np. *Abba Ojcie*), ewangelizuje nawet na subkulturowym festiwalu Przystanek Woodstock, a także w plenerze, w górach lub na plaży. Najwybitniejszym przykładem podobnych inicjatyw łączących bogatą oprawę liturgiczną z pokazem cyrkowym, baletem, awiacją i lotami balonów są spotkania na Polach Lednickich (Jarkiewicz 2014, s. 59).

Natomiast wielkomiejskie instytucje kulturalne, samorządowe bądź prywatne, a z reguły profesjonalne, niekiedy zabawiają publiczność rozryw-

kami prostymi, częściej jednak rozrywkami artystycznymi i sztuką. Instytucją najpopularniejszą wśród młodzieży są dyskoteki, wzór rozrywki demokratycznej, który nie różni obyczajowości małych społeczności lokalnych od obyczaju wielkomiejskiego. W dużych miastach niektóre kawiarnie i domy kultury organizują wieczory taneczne dla ludzi w średnim wieku, z upodobaniem do tanga i walca. Teatr, galeria, kino to placówki kultury spektaklu i *mimicry* na profesjonalnym poziomie. Filharmonia i koncerty to wysublimowane mniej czy bardziej *illinx*. Na skutek prywatyzacji małych lokali powstała i wciąż rozwija się sieć prywatnych galerii artystycznych, artystyczno-komercyjnych i komercyjnych, a także księgarni. Można powiedzieć, że w tej nobilitowanej ramie ludyzmu względnie rzadziej zaznacza swe wpływy cyberkultura, a artystyczna rozrywka instytucjonalna i profesjonalna tylko niekiedy prezentuje swe produkcje w radiu i telewizji. W istocie jednak placówki kulturalne takie jak np.: teatr, kino, muzeum, galeria, filharmonia zachowują swą strukturalną i organizacyjną formę jako fenomen swoisty.

Ostatnie dziesięciolecie były świadkiem rozwoju prywatnych instytucji kultury w Polsce. W związku z tym co najmniej podwoiła się liczba scen teatralnych. W tym samym czasie obserwujemy gwałtowny rozwój sieci kinowych multipleksów – w największych miastach nawet kilku różnych sieci. Poza statystykami publiczności nie ma w Polsce rozwiniętych badań nad społecznym uczestnictwem w tym układzie rozrywek. Wiemy na pewno, że aktywność kulturalna ma charakter syndromatyczny. To znaczy publiczność nie jest prostą, arytmetyczną sumą wszystkich widowni (jak to liczy *Rocznik Statystyczny*). To nieliczni i z reguły ci sami ludzie (kilka procent populacji), którzy bywają i w teatrze, i na koncercie, i w kinie na polskim filmie. Z teatrem – instytucją kultury wyższej, konkurują wędrujące po Polsce kabarety. W kraju znajduje się kilkanaście festiwali satyrycznych, a po ograniu repertuaru, każdy z kabaretów kończy objazd terenowy w tej czy innej, publicznej lub komercyjnej telewizji.

Turystyka masowa, fenomen gwałtownie narastający w Polsce, rozwija się głównie w formach instytucjonalnych. Tylko ludzie zasobni samodzielnie organizują dłuższe wyjazdy. Tania i powszechna turystyka ulokowana jest w drugim, prywatnym sektorze gospodarki. Turystyka bardzo często przenika się z aktywnością wirtualną. Zestawy fotografii z miejsc egzotycznych

(nierzadko to product placement) oraz wymiana entuzjastycznych linków i wspomnień z obrazami na YouTube i profilach na Facebooku stanowią inspirację dla wyjazdów i na wyprawy „w realu”. Turystyka światowa w formule „sprzed drzwi mieszkania i z powrotem” jest jedną z wielu współczesnych instytucji rozrywki zwanych „świątyniami konsumpcji”. Inne świątynie konsumpcji to hipermarkety, które wzbogacają swe funkcje podstawowe o wielość atrakcji czasu wolnego. Kina oferują nie tylko filmy. Zmieniły się one w wielofunkcyjne centra wszelkiej rozrywki, hazardu i dogadzania żółdowi. Restauracje konkurują tematyczną, wielokulturową stylizacją wnętrza i menu. Campusy uniwersyteckie stają się ośrodkami nie tylko wypoczynku i nauki, ale walczą o studenta, rozwijając możliwości zabawy i różnorodnych wrażeń, a tzw. Uniwersytety III wieku organizują wykłady na basenie i w sali gimnastycznej. Bywają na Zachodzie nawet takie kościoły i cmentarze, które oferując dodatkowe usługi spędzania czasu wolnego także zbliżają się do idei „świątyni konsumpcji”.

Sport zawodowy w klubach oraz aktywność sportowa młodzieży dopełniają całości tego układu ludycznych zachowań agonistycznych. Kluby są organizacjami prywatnymi, ale praca z młodzieżą jest zadaniem samorządów lokalnych. Współczesny sport zawodowy jest zabawą raczej tylko dla kibiców, lwia część zabaw sportowych dokonuje się poprzez uczestnictwo per procura w fotelu przed telewizorem. Sport stanowi przy okazji pretekst dla zabawy z pogranicza *alea* i *illinx*. W polskich miastach tylko trochę mniej gęsto niż na Zachodzie jest sieć zakładów bookmacherskich, a hazard odbywa się tu w mniej luksusowych warunkach. Bardziej powszechne jest tradycyjne lotto. Choć statystyki tworzą złudzenie, że co drugi Polak obstawia zakłady w lotto, w istocie to ta sama fizycznie mniej liczna grupa hazardzistów obstawia na kilku, a nawet kilkunastu kwitkach równocześnie. O ile hazard zinstytucjonalizowany pozostaje w Polsce pod kontrolą (ok. 40 miliardów przychodu), to rozmiary hazardu w sieci na obcych serwerach trudno jest oszacować. W Ameryce najaktywniejsze środowiska całodobowych hazardzistów na obcych serwerach ulokowane są w kampusach uniwersyteckich. Zinstytucjonalizowane uprawianie hazardu wykształciło bogactwo form np.: punkty gier na automatach o niskich wygranych, salony gier na automatach, kasyna gier, gry liczbowe, salony bingo, zakłady wzajemne, loterie pieniężne,

loterie audiotekstowe, telewizje oraz gazety wciąż zachęcają, by esemesować i przewidywać wynik zawodów, wskazywać ulubioną dziewczynę, najpopularniejszego strażaka w okolicy, najładniejsze niemowlę lub samochód.

W skali statystycznej znaczącą placówką czasu wolnego jest pub lub restauracja. Ostatnie dziesięciolecie znacząco zmieniają polską obyczajowość. Rodzinne, domowe imieniny zastępowane są wśród młodych urodzinami w drogiej restauracji, kawiarnie zamieniane są na otwarte puby i zamknięte kluby, a studniówki przeniosły się ze szkolnej sali gimnastycznej do profesjonalnego klubu. Dawne rodzinne śniadanie po Pierwszej Komunii dziecka nie jest już tylko rodzinne i nie jest śniadaniem, ale całonocnym biesiadowaniem w restauracji, także z przyjaciółmi z pracy. Święto zmienia się w rytuał, a rytuał zmienia się w zabawę. Natomiast całkowicie zanikły środowiskowe kluby, restauracje dla elity kulturalnej, osobno dla plastyków, pisarzy, filmowców, aktorów itd. W socjalizmie były to instytucje kontroli i podsłuchu pijanych artystów (choć nigdy tego nie udowodniono). Obecnie w wolnej Polsce w restauracjach nagrywani są politycy. W warunkach demokracji afery podsłuchowe zawsze wypływają na wierzch.

Ad. D. Rozrywki kultury masowej i mediów

W sferze rozrywki zapośredniczonej od dawna postępuje konwergencja, przenikanie się mediów takich jak: kino, telewizja, radio i sieć komputerowa. Konwergencja technologiczna przekazników cyfrowych hamowana jest społeczną psychologią odbiorców, ich nawykami i ciężeniem obyczaju. Zauważalna jest generacyjna granica w skłonności do używania konkretnego przekaznika. Młodym nie jest potrzebny telewizor, bo wszystko znajdują w internecie, starsi oglądają telewizję, chodzą do kina i filmów „nie ściągają” z sieci. Telewizja jest główną rozrywką czasu wolnego, a tym którzy ją oglądają zajmuje ona ponad cztery godziny dziennie. Od dziesięciu, piętnastu lat główną miarą sukcesu programu telewizyjnego (tak telewizji publicznej jak i komercyjnej) stały się nielsenowskie badania frekwencji, czyli oglądalności. Nie jest aż tak jak w Ameryce, że „o zejściu” serialu z anteny decyduje już np. trzy-czteroprocentowy spadek audytorium i reklam. O ile przed transformacją ustrojową polski widz miał do wyboru zaledwie kilka programów, a wszystkie

były państwowe, obecnie może wybierać między setkami propozycji, także obcojęzycznych, kodowanych i niekodowanych.

Już kilka lat po rozpoczęciu polskiej transformacji ustrojowej i likwidacji cenzury w polskich telewizjach męskie kino akcji i czarnej przemocy (*creative violence*) było rozrywką równie wpływową jak na Zachodzie. Liczby i gęstość ekranowych aktów przemocy w *prime time* tutaj oraz w świecie zachodnim stały się porównywalne (Sułkowski 2008, s. 23). Natomiast pornografii i obrazom wszelkiej intymności sprawniej służy internet niżli telewizja. Obecnie jednak seriale dla kobiet wyraźnie usunęły tamte ponure rozrywki poza *prime time*, klasyk Q. Tarantino i jego następcy zostali „przesunięci” na godziny nocne. Recepcja społeczna seriali rodzinnych, zrazu obcych telenoweli, a wkrótce rodzimych produkcji okazała się najbardziej znaczącym fenomenem psychologii czasu wolnego. Polska produkcja serialowa badana jest od początku i na przykładzie kilkudziesięciu seriali. Badacze zdają się dziedziczyć perspektywę teoretyczną angielskich *cultural studies* w tym sensie, że nie rozwijają jakiejkolwiek krytyki tego gatunku. Przeciwnie – na ogół solidaryzują się z kobiecą potrzebą przeżyć zastępczych, z siłą mechanizmów projekcyjnego marzenia i identyfikacji, mieszania fikcji z rzeczywistością. Krytykę seriali uprawiają publicyści, ale medioznawcy i socjologowie szukają społecznych pożytków z odbioru takich fikcji. Beata Łaciak w najobszerniejszej jak dotąd analizie seriali rodzinnych znalazła tam aż 43 wątki z zakresu socjologii, psychologii i patologii społecznych. Wątki te traktowane są jako narzędzie ledwo skrywanej, ale skutecznej socjalizacji kobiet (Łaciak 2013). Korporacje medialne pamiętają też o nastolatkach jako zasobnym finansowo targacie. Programy *talent show* ze śpiewem, tańcami i każdym innym popisem kreują chwilowych celebrytów. Fandom, czyli społeczność fanów celebryty lub celebrytki jest wynalazkiem skonwergowanej telewizji, przechwyconym i zintensyfikowanym w sieci. Popkultura często łączy telewizję i internet. Nieletnią bohaterkę serialu argentyńskiego lub innego popularnego serialu można „wozić” po stadionach świata, a w końcu i po polskich arenach, by plotła cokolwiek i śpiewała cokolwiek o dziewczęcych tęsknotach, by pasożytowała na młodzieńczej potrzebie nieskomplikowanego wzruszenia i marzenia o sławie (Violetta Live, Hannah Montana itd.)

Dokonało się na naszych oczach przegrane starcie misyjnej, dy-

daktycznej telewizji komunikacyjnej (paleotelewizji), z tzw. neotelewizją, telewizją kontaktu z widzem za wszelką cenę, by sprzedać jego czas reklamodawcom. Telewizyjna mimikra skutecznie przekształca kulturę w kulturę spektaklu, tutaj wszystko służy teatralizacji, np. dawną telewizję przeciążoną propagandą polityczną natychmiast zastąpił *infotainment*. Informacja służy teraz rozrywce, a potrzeba spektaklu tak jak na całym świecie, owocuje na ekranie symulakrami o zatartych związkach z prezentowaną rzeczywistością. Konkurencja rynkowa między telewizją publiczną i telewizjami komercyjnymi doprowadziła do znacznej homogenizacji modelowej, neotelewizja codzienności i zwykłych spraw jest sposobem podtrzymywania kontaktu z widzem i w telewizji publicznej, i w komercyjnej. W każdym dzienniku prognoza pogody i sport w sumie zajmują niewiele mniej czasu co informacja, a kultura nie pojawia się prawie nigdy. Przed południem w telewizji dawną ramówkę programową zastąpił program typu omnibus. Jest to kompozycja modułowa, o wszystkim i dla każdego. Dwóch prezenterów na żywo i na luzie prowadzi króciutkie spotkania z wieloma „ciekawymi ludźmi” i celebrytami, życie codzienne przeplata się z reklamą, skrótem wiadomości, autopromocją, pogodą, kuchnią, poradami praktycznymi, stroje, moda, dzieci, zwierzęta w domu. Formuła programu typu omnibus jest w ten sam sposób realizowana w telewizji publicznej jak i prywatnej.

Nowy, modelowo zakładany przez medialnych nadawców człowiek zabawy, marzy na przykładzie wystylizowanych w studiu celebrytów lub przeciwnie – widz identyfikuje się z takimi samymi jak on sam, w obu przypadkach odbiorca nie jest ciekawy świata, nie stawia pytań i nie oczekuje odpowiedzi, szybko się męczy (Baudrillard). Z ekranów, z radia i z prasy popularnej znikają mentorzy, autorytety, nauczyciele i specjaliści, bo ważniejsi są ludzie z ulicy i ich codzienna zwyczajność. Ekranowy polityk nie powinien być za mądry, musi być ekspresywny, prezenter telewizyjny lub radiowy są stylizowani na brata łąta lub na kogokolwiek z nas. Jeszcze w TVP 2 trwa pojedynczy teleturniej agonistyczny na wiedzę i kompetencje, ale w społeczeństwie spektaklu na wszystkich kanałach mnożą się teleturnieje będące raczej kombinacją *mimicry* i *alea*. Gra przypadku w telewizji skutecznie ochroni kogokolwiek z ulicy przed kompromitacją. Na ekranie telewizora i w plotce prasowej rozwija się kultura obnażania psychicznego, choć dopiero

w rozrywce sieciowej ta skłonność do obnażania się fizycznego i psychicznego „wybije się” na główną. Satyra i kabaret w codziennych produkcjach ekranowych zajmują sporo miejsca, w mediach powszechnych komedia i kabaret stronią od sporu światopoglądowego, poprzestając na śmieszności obyczajowej i mimo to nie sięgając poziomu prawdziwej *pure comedy*. Satyrze od dawna nie jest już potrzebny wyrafinowany język ezopowy, dowcip aluzyjny, wobec którego dawny cenzor udawał, że nic nie rozumie. Paradoksalnie likwidacja cenzury nie służy kabaretowi. Na początku transformacji ustrojowej w Polsce znany komik został posłem, a inny weteran kabaretowy kandydował na prezydenta, ale to minęło. Z drugiej strony modelowi zdałoby się bezideowej neotelewizji codziennego życia towarzyszy wielka polityzacja programów publicystycznych, awantury polityków w studiu zyskują oglądalność równą pracy pogodynki, teraz polityk aspiruje na Stańczyka królewskiego błazna. W komercyjnym neoradiu zanika słowo na rzecz muzyki samochodowej i evegreenów. Różnica między radiem publicznym a stacjami komercyjnymi jest fundamentalna, tylko w radiu publicznym coś do nas mówi o czymś. Nadzieje na świadomą wybiórczość odbiorców łączono z lokalnym radiem, telewizją i prasą lokalną, jednak słuchalność publicznego radia lokalnego lokalnych stacji komercyjnych jest marginalna (5% i mniej). Najbardziej „lokalne” okazują się radia centralne i dodatki lokalne do prasy centralnej.

Wszechogarniającej formule neomedialnej w telewizji przeciwstawić można rozwój kanałów tematycznych stacji zagranicznych z jednej strony: o kabaretach, samochodach, modzie i designie, kuchni, ale z drugiej strony do wyboru są polskie kanały kulturalne, historyczne, religijne. Najpowszechniejszą „przyjemnością” zarówno na kanałach tematycznych, jak i tych powszechnie dostępnych jest gotowanie. Gotuje się w studiu i w egzotycznym plenerze, w Polsce i w zagranicznej podróży. Jedni mistrzowie kuchni używają wyłącznie oliwy włoskiej inni przeciwnie, wyłącznie oleju kujawskiego. Dawno zauważono, iż największe nakłady osiągają książki o gotowaniu i o odchudzaniu. Kanały tematyczne są w kulturze masowej czynnikiem odmasowienia, większej indywidualizacji odbioru i segmentacji widowni. Duch ludyzmu w komunikacji zapośredniczonej prezentuje więc główną tendencję, ale też rodzi znaczące przeciwtendencje, gromadząc niemałe audytoria widzów samodzielnie wybierających swoje treści czasu wolnego.

Odmasowienie to także telewizja hybrydowa, a także tytuły prasowe o wyraźnym targacie. Jest w Polsce kilka stabilnych tytułów prasy opiniotwórczej. Natomiast największe nakłady prasy kolorowej w Polsce osiągają magazyny i prasa kobieca (plotki o ludziach znanych z tego, że są znani, o aktorach i businesswoman, porady praktyczne dla pani domu), a wreszcie dużo reklam i *product placement*. Masowe czytelnictwo dotyczy się głównie prasy kobiecej wydawców niemieckich. Najwyższy nakład (pół miliona) osiągają dwa czasopisma telewizyjne. Natomiast czytelnictwo książek w kraju dotyczy nawet nie 40% dorosłej populacji.

Neil Postmann w swej refleksji głównie o rozrywkach medialnych naszego układu D przypomina profetyczne wizje społeczeństwa zagrożonego (Postman 2008). Dziesiątek lat przed drugą wojną światową Aldous Huxley w *Nowym wspaniałym świecie* wskazywał na zagrożenia, które okazują się istotniejsze w dzisiejszym świecie po upadku totalitaryzmów jakiego byliśmy świadkami w Europie. Oto nowi ludzie zabawy, tej zabawy posługującej się technologią. Mogą zlekceważyć problem swego niewolniczego statusu, pozostaną obojętni na reglamentację informacji i wiedzy, nie będzie im potrzebna książka, pozostaną ślepi wobec realnych dylematów rzeczywistości społecznej, politycznej. Pozostaną izolowani wobec współobywateli. Aldous Huxley opisał i taką możliwość, że pokochamy to, co steruje naszymi umysłami w nastroju zabawy i zatrutych przyjemności, kołyszając nas do snu. Filozoficzną krytykę przemysłu rozrywkowego kultury masowej znacznie później rozwinęła szkoła frankfurcka. Gdy Neil Postman już w tytule swej książki demonizował zagrożenia i pułapki rozrywek kultury popularnej (Postman 2008), wówczas jego wywody traktowano jako symptom moralizującej nadwrażliwości, ale dzisiaj w epoce elektroniki i sieci cyfrowej rzecz jest warta dyskusji od nowa.

Na koniec wspomnijmy krótko o specyficznym gatunku komunikacji masowej i pośredniej z użyciem murów miejskich, w zamian wyraźnie przypisanej lokalnie jaką są zabawy sztuką graffiti, a także wszelkie przejawy i produkcje *street artu*. Graffiti w polskich miastach, tak jak i w świecie, są terenem zacieklej walki ideologicznej. Lewica zwalcza na ścianach społeczną „konserwę”. Wlepki na murach i chodnikach posiadają symbole Polski Walczącej, społeczne doły zwalczają miejski establishment, natchnieni na-

wołują Boga, kibice piszą o genitaliach kibiców drużyny konkurencyjnej. Wszystko to robione jest nocą, na złość policji, której zostawia się na murze napis: CHWDP. Metalowa i ukwiecona tęcza zamontowana prowokacyjnie naprzeciw warszawskiego kościoła była podpalana kilkanaście razy. Tak jak w innych aglomeracjach europejskich tak i w miastach polskich następują przechodniów wszelkiej maści performerzy, uliczni muzycy, mimy, zwierzęta na łańcuchu, naciągacze na selfie.

Ad.E. Cyberkultura

Henry Jenkins bada możliwości twórczych działań aktywistów sieci cyfrowej. Konwergencja to technologiczne, przemysłowe, kulturowe i społeczne zmiany sposobów cyrkulacji mediów w obrębie kultury. Procesy konwergencji medialnej „idą” trzema torami: łączenie globalnych sieci medialnych, przenikanie samych przekazników (np. radio i telewizja w komputerze bądź te same treści w różnych mediach) oraz szczególnie nas interesująca tzw. konwergencja oddolna. Konwergencja oddolna „dzieje się” w umysłach ludzi i oznacza równoczesne używanie treści różnych mediów, osobiste odbieranie i miksowanie tych treści poprzez interakcje z innymi użytkownikami sieci cyfrowej. Co najważniejsze to także oddolna aktywność zorganizowanych grup odbiorców „pasożytujących” na treściach mainstreamowych – tzw. zbiorowa inteligencja. Już w połowie ubiegłego wieku w brytyjskiej szkole *cultural studies* odróżniono kulturę masową od kultury popularnej. Ta druga miała być odbiorczym, subiektywnym i twórczym „pasożytowaniem” na produktach masowych, np. kobiety oglądające seriale rodzinne subiektywizowały to, co widzą, adaptując te treści i sensy do osobistych doświadczeń społecznych, pisały jak gdyby własne scenariusze (Fiske 2010). Podobny fenomen prosumpcji i twórczości bada Henry Jenkins na polu cyberkultury (Jenkins 2006, s. 1-59).

Zatem sieć cyfrowa dostarcza coraz to nowych rozrywek dotąd nieznanych. Sieciowy hipertekst swobodnie i na użytek konkretnego internauty kombinuje w jednodruk, obraz, telewizję, film, gry, bogactwo linków. Wybór możliwości zabawy jest niewyczerpany: fora dyskusyjne, czaty, posty, na które odpowiadamy, portale społecznościowe, gdzie możemy zapre-

zentować się zgodnie z naszym wyobrażeniem o osobniku inteligentnym i dowcipnym. Co drugi blogger uważa się za dziennikarza, nawet gdy w istocie zdecydowana większość z nich upublicznia tylko dziennik intymny (cyfrowy autyzm). Aktywnością konwergencji oddolnej jest spoilowanie, wspólne tropienie z grupą fanów i ujawnianie w sieci sekretów i przyszłych wątków seriali, konstytuowanie stron i rozwijanie społeczności fanowskich. O wyższej kompetencji cyfrowej świadczy czynna aktywność na YouTube. Założenie własnego kanału, mniej lub bardziej systematyczne tworzenie filmików i skrzętne liczenie wejść na stronę. W polskim youtubowym kanale rozrywki „króluje” niejaki Sylwester Wardęga, straszący ludzi monstrualnym pajakiem i organizujący niewinnym ludziom co rusz to inne prowokacje. Są też filmiki prezentujące rozgrywkę z jakichś popularnych gier opatrzoną komentarzami gracza, a dalej występ młodych rockmenów i jakiś spektakl celebryty. Podobne treści realizują beztroskiego ducha ludyzmu, a duch ludyzmu nie musi być szczególnie wysublimowany. Popularny youtuber osiąga kilkadziesiąt milionów wejść na stronę, co przekłada się na jego dochody z reklam. Są też w YouTube gatunki serwisu pozwalające komukolwiek bez zaawansowanej kompetencji umieszczać własne filmiki. Bawić można się też treściami poważniejszymi. Temu służą kanały informacyjne z serwisami ze świata w czasie rzeczywistym, dyskusje polityczne, spory o książki i sztukę, portale z naukami społecznymi i technicznymi. Doskonalenie się w organizowaniu sieciowej rozrywki prowadzi do profesjonalizacji. W sytuacji dotkliwego wśród młodych bezrobocia szansa łączenia rozrywki z dochodami, a nawet dalszej kariery w otwartym świecie, przyciąga szersze kręgi youtubreów.

Memy na YouTube są aktualnie najciekawszym przejawem ruchu subkulturowego, oddolnej aktywności z aspektem twórczym. Ten rodzaj „pasożytowania” na cudzych lub na mainstreamowych artefaktach, obrazach, na ulicznych banerach lub na publicznych reklamach, ma na celu wywołanie u widza przewrotnego efektu bumerangowego. Kultura popularna sieci ujawnia w takich produkcjach naturę potocznego, czasem wyrafinowanego poczucia humoru. Wynalazek w swej interakcyjnej naturze prowokuje do współudziału w globalnej ponad granicami czasu i przestrzeni produkcji kolejnych memów. Język hipertekstu stwarza zdawałoby się nieograniczone możliwości. Jest to twórczość aktualna, doraźna, ale także wyścig o popularność na kilka

dni. YouTube stał się najważniejszym komunikatorem wśród internetowych filmików najczęściej oglądanych na świecie. Tylko 28% to produkcje tworzone przez użytkowników, ale za to pośród najczęściej dyskutowanych i ocenianych są własne produkcje internautów. „Wideoblog przypomina o tkwiącej głęboko w ludzkiej naturze potrzebie interpersonalnej komunikacji twarzą w twarz i dostarcza ważnego rozróżnienia między wideo online i telewizją. [...] Wydaje się, że wideoblog jako gatunek komunikacji bardziej niż jakakolwiek inna forma w próbie (w próbie badawczej, BS) zachęca do krytyki, debaty i dyskusji” (Burgess, Green 2011, s. 87). „Dla niewielkiego odsetka użytkowników YouTube stanowi witrynę sieci społecznej. W przeciwieństwie do typowych witryn sieci społecznych takich jak Facebook, gdzie nawiązywanie kontaktów oparte jest na profilach osobistych i zdobywaniu przyjaciół, w serwisie YouTube sama treść wideo stanowi podstawowe narzędzie komunikacji i podstawowy wyznacznik grup społecznych” (Burgess, Green 2011, s. 93).

Cyberkultura nie dla wszystkich użytkowników jest instrumentem rozrywki aktywizującej. Dla większości to okazja rozrywek biernych. Dostatecznie opisany jest już fenomen pasażerów na gapę w sieci, na forach, na YouTube, a zwłaszcza w Wikipedii. Ale dla nas wciąż najważniejsze są przejawy rozrywki twórczej. Na Facebooku spotykają się m.in.: amatorzy kreatywnego pisania, poeci i literaccy krytycy-amatorzy, fotograficy (nie tylko scen ze swego życia), adepci konkretnej dyscypliny sztuk pięknych. Szlachetną rozrywką są blogi i witryny literackie. Artyści *community art* grupowo współkreują dzieło, teoretyzują o nowej sztuce i badają możliwości nowego medium. Zwłaszcza na polu muzyki i fotografii sieć otwiera możliwość debiutu twórczego i upowszechniania twórczości poza kontrolą establishmentu instytucjonalnego.

Wolna kultura jak chce Lessing, obywają się bez cenzury i jakiegokolwiek kontroli społecznej. Nowe medium okazuje się interesującym eksperymentem z naturą ludzką. We własnym czasie wolnym, w dyskusjach o wybranych przez siebie wątkach, w dobranym towarzystwie na forach pojawiają się „trolling” i „hejtowanie”, rozrywki o nieczystej motywacji lub poświadczające brak samokontroli. „Troll” to aktywista sieci posługujący się prowokacją, złośliwą w stosunku do dyskutantów ironią, ośmieszeniem bez widocznego celu, dla samej specyficznie pojętej zabawy. „Hejter” jest nienawistnikiem zacie-

kłym w obronie własnych przekonań. Trudno mówić tu o rozwiniętym pierwiastku ludycznym. To anonimowy „troll”, mówiąc jego językiem – cynicznie „robi sobie jaja” z innych. Niezbywalny w sieci duch agonistyczny w tym wypadku zrodził dwa nieco odmienne typy psujabawy.

Bodaj najrozleglejsze społeczności internetowe to ponadnarodowe społeczności graczy. Gry stanowią wysoce wyspecjalizowaną rozrywkę sieciową, o której tu zaledwie wspominamy. Sieć eksploatuje oba podstawowe aspekty ludyizmu. Wirtualny świat jest czasami produkcją fikcji i sztucznej rzeczywistości na niby, kiedy indziej jest opartą o reguły – grą o wynik i o awans w społeczności graczy. Gry sieciowe przekraczają granice kultur i granice pokoleniowe. Dorosło już pokolenie mężczyzn indoktrynowane od dzieciństwa do mieszania świata gry z rzeczywistością. Napotkać można studenta, który jest nałogowym graczem, wyspecjalizowanym w badaniach wirtualnych broni, imponujący absolutną erudycją przy porównywaniu typów i detali broni stosowanej w grach z dowolną bronią z ofert handlowych. Ten mężczyzna nie przeczytał jeszcze żadnej książki. O ile gry w sieci „obrosły” rozwiniętym stanem badań i nawet teoriami, to zasięg twórczej konwergencji oddolnej w sieci po odkryciach Jenkinsa czeka jeszcze na aktualne, konkluzyjne raporty.

Netnografia bada od środka skupiska społeczne i społeczności wirtualne, w których na nowych zasadach, innych niżli w układzie kultury D budują stosunki towarzyskie, osobiste relacje i uczucia (Kozinets 2013). Społeczności internetowe konstytuują się na poziomie struktury społecznej mezzo (od 20 do 200 osób). Średnia długość członkostwa w jakiejś społeczności wynosi w Ameryce 3 lata (prawie co trzeci internauta). Najpopularniejsza wśród tych społeczności jest enigmatyczna kategoria hobby. Prawie wszyscy członkowie wirtualnych społeczności uznają, że to członkostwo jest dla nich ważne lub bardzo ważne, a prawie połowa członków swej wirtualnej grupy spotkała się z niektórymi jej członkami także twarzą w twarz. Główne typy członkostwa to: regularni członkowie, nowicjusze, podpatrywacze, trolle.

W tekście tym pisze się o wybranych tylko aspektach cyberkultury. Ogólnie mówiąc teoria i badania rozrywek internetowych są już poza etapem utopijnego entuzjazmu. Prawie pełen katalog zagrożeń sieci komputerowej dla kultury w ogóle sporządził po raz pierwszy tak drapieżnie Andrew

Kenn, specyfikując niebezpieczeństwa natury psychologicznej, ekonomicznej, a także zagrożenia dla wszystkich wymienionych przez nas czterech historycznie wcześniejszych układów komunikacji kulturowej (Kenn 2007). Dzisiaj w środowiskach młodych z grupy fandom bądź innych aktywistów sieci w istocie książka pojawia się najwyżej w wersji cyfrowej jako wybór co lepszych fragmentów. Zaciekle dyskusje na wszelakich forach pełne są wątków rozproszonych i często marginalnych. W obfitości cyfrowej rozrywki nie musimy odróżniać spraw istotnych od trywialnych i nie zauważamy skrytego wpływu socjotechnik marketingowych. Zdaniem Keena internet niszczy kulturę, gdy amatorzy zastępują i wypierają profesjonalistów w sztuce i publicystyce, gdy szerzy się kultura obnażania i braku odpowiedzialności i gdy nieważne są kryteria wartości. Współczesna teoria sieci kreuje także poglądy przeciwne. Zdaniem Manuela Castellsa ten nowy, wirtualny, ludyczny świat staje się dla człowieka wybraną i spójną alternatywą wobec nieogarnionej i hybrydycznej natury codziennego bytowania w „realu” współczesnym. Przekonanie to nie jest jednak opatrzone rozwiniętą teorią.

Nowy gatunek ludyczności, ale czy nowy człowiek zabawy?

Ideologowie późnej nowoczesności wyrażali nadzieję na nową konstrukcję człowieka otwartego, postmaterialistycznego, wędrowca bezinteresownie poszukującego wrażeń, jakiegoś nowego, ale prawdziwego człowieka zabawy. Utopie socjalistyczne głosiły możliwość nowej przemiennej aktywności człowieka zdolnego łączyć pracę z zabawą. Paul Lafargue, a za nim Edward Abramowski rozważali i taką możliwość, że w przyszłości zabawa stanie się jedyną aktywnością godną człowieka. Florian Znaniecki tylko ludzi zabawy traktował jako charaktery twórcze, zaś pracy przypisywał aktywność odtwórczą. W pierwszym roku naszego wieku James E. Combs zaryzykował prognozę nowego, nadchodzącego ludyzmu. Być może już w wieku XXI warunki gospodarcze i społeczne stworzą sprzyjające warunki dla rozwoju powszechnej konsumpcji, dla prawdziwego rozwoju rozrywek i przyjemności. W wielu profesjach intelektualnych praca przenikać się będzie z przyjemnością tak jak w Dolinie Silikonowej i więcej będzie pracy – zabawy. Same zaś zabawy częściej będą natury wysublimowanej, będą nakierowane

na środowisko, archeologię, eksplorację naukową. Ludzie zabawy będą robić własne studia etnograficzne, badać rzadkie gatunki. Pożyteczne będzie skupianie się na sprawach środowiska naturalnego, na florze i faunie, na wolontariacie społecznym, archeologii, tak jak i na bankietowaniu, na urozmaiconym życiu seksualnym, itd. Z nowym człowiekiem zabawy liczyć się muszą politycy i powściągnąć swe partykularne myślenie. Charyzmę w polityce zastąpi wdzięk i empatia, do polityki w większym stopniu wkroczą kobiety. Przyszły świat może legitymizować kulturę karnawału trwającego cały rok. Zabawa nabyma w tym procesie funkcji dawnego mitu, który zawsze w sposób poetycki wytyczał znaczenie i kierunek życia kulturalnego. Mit nadchodzący będzie pogonią za szczęściem i świat będzie definiował szczęście jako pragnienie i zdolność uciech. Zabawy muszą nabrać nowego charakteru, od destrukcji ku twórczości i postawie estetycznej. Konieczna będzie równowaga między dionizyjskim duchem nadużycia, a apollińską przyjemnością doświadczenia intelektualnego i artystycznego. Pozostanie zapewne klasa ludzi zajmujących się użyteczną pracą. Ale rozwiną się też konkurencyjne formy zatrudniania się tych, którzy nie muszą zarobkowo pracować na życie (James E. Combs, *Play World*, cz. III). Widzimy więc, że nadzieje na nowego człowieka zabawy rodem z Lafargua, Huizingi, Znanieckiego wciąż odżywają. Teoretycy nie pozostawiają nas skazanych na pogoń za pieniądzem i pozycją społeczną. Realistom można powiedzieć, że być może w Ameryce bliżej do owej szczęśliwej utopii niżli w Polsce?

Wszystko, co robimy w sieci jest zabawą interesowną. Kant słałwł bezinteresowność materialną, psychiczną i moralną, ale mówił też o bezinteresownej kontemplacji w postawie estetycznej. Zabawa niekiedy używa sztuki choć nie wszystkie zabawy są kontemplacyjne. Przeciwnie, tu jest granica między sztuką i wężiej pojętym doświadczeniem ludycznym. Psychologowie (Piaget) mówią o ludycznej postawie autotelicznej jednoczącej cele i środki prowadzące do tych celów. Huizinga do bezinteresowności dodawał czynnik bycia „poza zwykłym życiem”: dla kogo bycie w świecie wirtualnym jest poza zwykłym życiem, a dla kogo jest życiem samym? Ossowski łączył zabawę i sztukę w celniejszym być może pojęciu „życia chwilą”, które niekoniecznie musi być bezinteresowne. Zabawy sieciowe są przeniknięte duchem *agon* o wyrażnie za każdym razem wyznaczonym celu.

W przestrzeni wirtualnej dla osiągnięcia tych celów używa się wszelkich środków, interesownych w każdym punkcie przeciw kantowskiemu poczuciu smaku. Interesowna psychologicznie jest walka o prestiż na Facebooku, Instagramie, na witrynach celebrytów czy na portalach typu *Plejada*, *Pudelek*, *Plotek*. Interesowne jest również poszukiwanie nowego romansu np. w internetowym portalu randkowym *eDarling*. Hejterzy na forach walczą o sprawę, posuwając się często do poniżenia innych. Nie wiemy kiedy ich agresja jest opłacana i przez kogo. Nawet trolle przyznają niekiedy, że prowokują na zamówienie z zewnątrz. Gracze sieciowi w wypadku znaczącego awansu w poziomach rozgrywki sprzedają swoje udziały. Na blogach poszukuje się zysku z reklam, a blogerzy literaccy z sukcesem stają się dobrze zarabiającymi marketingowcami. Najlepsi blogerzy polityczni profesjonalizują się na dziennikarzy. Tryumf gwiazdy YouTube'a oznacza ciężko wypracowane, niekiedy bajeczne dochody z reklam. Nawet fora medyczne z poradami i słowami pocieszenia kryją dwuznaczność intencji, a często *product placement*. Moraliści i gorszyście na rozmaitych portalach odczuwają potrzebę sterowania tłumem. A wszystko to w nastroju zabawy jakoś dwuznacznie niebezinteresownej. Cyberprzestrzeń zaciera rozłączność czasu wolnego i czasu pracy, likwiduje też przestrzenną rozłączność miejsca pracy i wypoczynku, choć nie jest to realny zwrot ku dawnym, socjalistycznym utopiom. Cyberprzestrzeń jest wirtualna, ale interesowność uczestników jest interesownością materialną lub co najmniej interesownością psychologiczną, rzecz wymaga nowego namysłu. Czystą bezinteresownością pozostaje jeszcze ciekawość oraz funkcja poznawczo-informacyjna, której w sieci jest niemało, a która w Web 1,0 była funkcją podstawową.

„Ekspansja sieci i powstanie sieci 2.0 i 3.0 stwarzają wyjątkowo dogodne warunki biznesowego zastosowania strategii, którą nazywam utowarowieniem wolności: godzenia wspólnych przestrzeni swobodnej komunikacji i sprzedawania ludziom dostępu do globalnych sieci w zamian za rezygnację z prywatności i przyjęcie roli odbiorcy reklam” (Castells 2013, s. 413). Johan Huizinga nazwał zabawą zachowanie: swobodne, podejmowane poza zwykłym życiem, bezinteresowne i bez motywacji materialnych, w obrębie wydzielonego sztucznego czasu i własnej sztucznej przestrzeni, przebiegające zgodnie z przyjętymi regułami i powołujące do życia własne związki społecz-

ne (Huizinga 1967, s. 28). Skuteczna to definicja w odniesieniu do większości parametrów poza zwykłym życiem, sztuczny czas i przestrzeń, powoływanie własnych związków społecznych. Jednakże w odniesieniu do zabaw i rozrywek w sieci wątpliwa jest kwestia motywacji bezinteresownych.

Drugi z klasyków ludyzmu, Roger Caillois tak jak wielu wcześniejszych antropologów kulturowych stawiał pytanie o powiązania i analogie między wzorem podstawowym konkretnej kultury, a zabawami charakterystycznymi dla tej społeczności. Gry i zabawy w każdej kulturze miały oddawać, prezentować ducha tej właśnie kultury. Zabawy i rozrywki w swej archetypicznej ciągłości zachowywały piętno tradycji plemiennej i narodowej. Skoro nie potrafimy zrekonstruować podstawowego, całościowego wzoru własnej kultury, przyjrzyjmy się naszemu grom, zabawom i rozrywkom (Caillois 1973, s. 363-376). Komplikacje stosowania owej zasady *pars pro toto* pojawiły się już na początku. Antropologowie kulturowi nie zawsze potrafili wskazać w społecznościach pierwotnych jakąś jedną zabawę najbardziej charakterystyczną, najbardziej społecznie formatywną. Zaproponowano, by szukać raczej zasady statystycznej, gdzie owym *pars* miał być cały zespół zabaw w danej kulturze. To wszystko dotyczyłoby naszego układu A zachowań ludyznych.

Na poziomie kultury medialnej i masowej (D) potężnieje fenomen osmozy, przenikania i krążenia wzorów wypoczynku i rozrywki między kulturami w świecie, zaś cyberkultura okazuje się polem, na którym właściciel nowej technologii komunikacyjnej dyktuje wzory własnych zabaw i rozrywek. To już nie jest fenomen osmozy w sferze ludyzmu, gdzie swojskość konfrontowała się z wpływem obcym (D). Na polu nowego ludyzmu (E) badamy zaledwie strategie adaptacyjne.

Kiedy nastał internet wówczas na nowo podjęto weryfikację pięciu tez, paradoksów Marshalla McLuhana z kilku jego kolejnych książek. Historia ludzkości według tego proroka elektronicznego zbawienia miała być historią przemian przekazników i sposobów komunikowania się, co pozwoliło podzielić przekazniki na zimne i gorące. Paradoksem zastanawiającym było twierdzenie, że treści emitowane przez nowe media nie są istotne, treścią przekaznika ma być sam przekaznik w jego zmysłowo-cybernetycznej strukturze (np. nie warto badać skutków telewizyjnej przemocy). W epoce cyfrowej za-

uważamy teraz jak technologia sieciowa reformuje obyczajowość w sferach rozrywki i obowiązków, jak zmienia ona rozkład dnia użytkowników, a co ważniejsze, jak wytwarza nowe zainteresowania, nowy język potocznej komunikacji i wynalazczości z użyciem hipertekstu. Nowa fotografia cyfrowa stała się przekątnikiem pobudzającym kontakty towarzyskie, fotografia obok YouTube rozwija wyobraźnię wizualną, pozadyskursywną, w stopniu większym niż uczyniła to telewizja. Czy to jednak wystarczy, by potwierdzić, że same treści przekątnika są mniej istotne? Jest u McLuhana teza ważniejsza – media elektroniczne miały odtworzyć ludzką wspólnotę, zbudować nową globalną wioskę. Wydawało się przez chwilę, iż dopiero sieć komputerowa trafia w ideę odbudowy wspólnoty, że internet zbliży utopię globalnej wioski do rzeczywistości. Radio i telewizja budowały głównie wspólnotę informacyjną, internet do tej wspólnoty informacyjnej dodaje znaczący pierwiastek ludyzmu. Telewizja, zdaniem McLuhana uczyła nas postrzegania mozaikowego, zdolnego uzupełniać luki informacyjno-zmysłowe. Cyberkultura jako nowa komunikacja masowa, będąc aktywnością zindywidualizowaną, linkującą staję się w warstwie informacyjnej coraz bardziej mozaikową i nieliniową. Jednakże zabawy i rozrywki w sieci w większym stopniu niż inne aktywności wytwarzają powtarzalne wzory. Ulubione gatunki gier komputerowych są łatwo odróżniane przez graczy, memy wypracowały własną metodykę, podobnie trollowanie używa kilku głównych socjotechnik, spoilowanie lub fandom oznaczają dla aktywisty sieci praktyki bardzo konkretne itd.

Platformy społecznościowe budują wspólnoty ponadkulturowe, rozwijając wymianę zainteresowań wszystkich ze wszystkimi, przez co wspierają nowy gatunek towarzyskości. Oczywiście symptomy czegoś podobnego możemy w sieci znaleźć, bo w sieci znajdziemy wszystko, ale nie można zamknąć oczu na fakty, iż sieć globalna ułatwia też kryminalną konspirację, wspiera wspólnoty totalistyczne i sławi samobójstwo terrorysty. Internet nieoczekiwanie dla wizjonerów buduje nowe podziały w strukturze społecznej nie tyle na poziomie wykluczenia (*digital divide*), co na poziomie zmiennej kompetencji (*digital literacy*). Już tradycyjna popkultura izolowała rodziców od rozrywek ich dzieci, bo sieć buduje jeszcze bardziej fundamentalne podziały międzygeneracyjne. Aktywiści sieci o największej kompetencji to ludzie trzydziestoletni. Wspólnota sieciowa już nie tylko informacyjna,

ale i ludyczna, uwalniająca się od konfliktów religijnych, rasowych, ekonomicznych, w rezultacie wspólnota bez wojen, 35 lat po śmierci autora z epoki przedcyfrowej okazuje się nie tyle wizjonerską prognozą, co kolejną utopią (McLuhan 1967, 1994, 2001). Teraz zagrożenia społeczne i kryzysy cywilizacyjne są w zadziwiający sposób wpłątane w powszechne zabawy i codzienne rozrywki uczestników cyberkultury.

Czy podobnie rzecz miała się wcześniej, czy też odwrotnie? W historycznie wcześniejszych układach komunikacji kulturowej o mniejszym zasięgu społecznym i przestrzennym sfera zachowań ludycznych była wyraźniej separowana od postaw aspołecznych? Porównywanie zabaw i rozrywek w pięciu ramach społecznych może być czynione między innymi z perspektywy tzw. zabaw na manowcach. Zapewne w każdym z tych układów rodzą się specyficzne wzory zachowań aspołecznych i szkodliwych dla jednostki. W zabawach personalnych i zbiorowych twarzą w twarz (A) dosyć powszechne są rozrywki towarzyskie z nadużywaniem alkoholu. Tymczasem narkotyki mogą pojawiać się z powodzeniem i w innych ramach zachowań ludycznych. Subkultury narkomanów swobodnie posługują się internetem. Funkcja personalnej, złośliwej plotki zadziwiająco łączy układy A i E. W aktywności ludycznej w zorganizowanych stowarzyszeniach (B) mniej jest oczywistych zachowań aspołecznych, a raczej takie zachowania są bardziej zróżnicowane i niestereotypowe. Niebezpieczne i destrukcyjne w „realu” bywają radykalne ruchy społeczne czy jednorazowe zbiegowiska. W instytucjonalnej sferze uczestnictwa kulturalnego (C) rozrywki wymagają od uczestników świadomego wyboru spektakli i imprez, a nawet kultywowania własnych zainteresowań. Kiedy jednak myślimy tu o sporcie, pamiętamy o groźnych subkulturach kibiców na całym świecie uwikłanych w destrukcję zachowania aspołeczne. Niebezpieczeństwa kultury masowej (D) mają wielką literaturę badawczą: przemoc, pornografia, mowa nienawiści, manipulacja polityczna, kształcenia postaw eskapistycznych, manipulujący ukryty i jawny marketing itd. Wszystkie wymienione dotąd zagrożenia ludyzmu i rozrywki na manowcach kumulują się w cyberkulturze (E), są to jednak jakieś nowej natury manowce wirtualne. O ile w jednokierunkowej komunikacji kultury masowej odbiorca w postawie biernej naświatlany bywa treściami niebezpiecznymi, to w dwukierunkowej i zwrotnej komunikacji

w sieci sam internauta może być współtwórcą i sprawcą rozrywki niebezpiecznej dla siebie i dla innych. Specyficzne dla cyberkultury jest eksperymentowanie z własną osobowością na użytek innych. Złudzenie anonimowości dopiero w pełni ujawniło agresywność natury ludzkiej. Uzależnienie od komputera i gier sieciowych okazało się równie silne jak wszelkie inne uzależnienia i równie odporne w terapii.

Dzisiejsze badanie socjologiczne zabaw i rozrywek w sieci czy to z pozycji *user-centric*, czy *site-centric* są trudne w sytuacji, gdy nie mamy operatu, z którego można by wylosować próbę reprezentacyjną. To, co wiemy o użytkownikach, wiemy z zewnętrznych sondaży ankietowych, porównawczych nad odbiorem wszystkich mediów elektronicznych i papierowych równocześnie. Natomiast pogłębione studia netnograficzne zajmują się głównie przodownikami i aktywistami sieci. Prawa i trendy opisywane na podstawie obserwacji młodych aktywistów sieci częściej tworzą optymistyczne utopie niżli skuteczne prognozy. Manuel Castells nazwał cyberkulturę kulturą masową, tyle że zindywidualizowaną (Castells 2013, s. 74). Należy jednak odróżnić jednokierunkową komunikację masową od masowej zwrotnej komunikacji zindywidualizowanej (*mass self communication*). Ta ostatnia jest komunikacją interaktywną (przy specyficznym rozumieniu interaktywności). Komunikacja w sieci internetowej ma następujące przebiegi: jeden do jednego (*one to one*), jeden do wielu (*one to many*) oraz wymiana plików wszyscy do wszystkich (*many to many* lub *peer-to-peer*), tzw. systemy rozproszone. Umożliwia to reformatowanie i wymianę każdej zdigitalizowanej treści. Jak widzieliśmy sieć otwiera się na rozrywki i zabawy głównie dzięki temu, że w naturalny sposób jest płaszczyzną koprodukcji treści.

Kulturą masową w poprzednim układzie komunikacji jednokierunkowej (D) rządziła zasada najniższego wspólnego mianownika. Treści o tej samej retoryce emitowane równocześnie do najszerzych audytoriów musiały być łatwe w percepcji. Wspólny mianownik nakierowany jest na ludzi raczej niżej niż wyżej wykształconych. Kulturą masową rządzi prawo Greshama-Kopernika: moneta oryginalna ulega tezauryzacji, a fałszywa krąży na otwartym rynku. Castellsowi nie chodziło zapewne o jakieś aluzje do zasady najniższego wspólnego mianownika, ale jego decyzja nazwania

cyberkultury, kulturą masową obiektywnie ma dodatkowy sens. Zauważamy, że wszystko co w sieci zyskuje najszerszy społeczny obieg jest trywialne: personalna plotka, łatwy żart, skrajności postaw politycznych, bezkrytyczna i bezczelna samoprotekcja, prowokacja i anonimowa zawiść. W sieci jest mnóstwo innych rzeczy, ale najpopularniejsze są typy uczestnictwa, interakcji oraz sprawczości mniej kulturotwórczych, gdzie na tym masowym rynku komunikacji zindywidualizowanej w dalszym ciągu działa znane z kultury masowej naszego układu D. Zagrożenie puerylizmem, chłopcą niedojrzałością w zabawach młodych i dorosłych są zarówno widoczne w kulturze masowej układu D jak i w kulturze masowej zindywidualizowanej (E). Rozrywki w cyberprzestrzeni całkowicie już wolne od cenzury prewencyjnej i najczęściej wolne od jakiejkolwiek kontroli następczej (mimo pracy moderatorów), demonstrują to, przed czym ostrzegał Johan Huizinga w ostatnim rozdziale swej książki: agresja i brak samokontroli, infantylna ucieczka przed wszelką odpowiedzialnością moralną i społeczną, tworzenie chorych ugrupowań o celach aspołecznych.

Nowe rozrywki w cyberkulturze wymagają nowych teorii, ale nie znaczy to jednak, by zapominać klasyków socjologii. Jedną z ważniejszych diagnoz społecznych ubiegłego wieku była książka Dawida Riesmana (Riesman 1971). Ta niepokojąca prognoza charakteru społecznego przewidywała przesunięcie od charakteru wewnątrzsterownego w kierunku osobowości zewnątrzsterownej. Wraz z cofaniem się w procesach socjalizacji wpływów rodziny i szkoły potężnieje znaczenie grup rówieśniczych z ich własnym systemem wartości, zainteresowaniami oraz ze strukturą zamkniętą na międzygeneracyjny przepływ idei. Tak kształtowany charakter wewnątrzsterowny traci wiele z autonomii podmiotowych wartości i postaw wyniesionych z domu na rzecz nadzwyczajnej wrażliwości na opinie zabawowego rówieśniczego środowiska. Dla osobowości zewnątrzsterownej najważniejsza jest pozycja w grupie odniesienia równolatków. Nie jest do końca jasne czy przejście od osobowości wewnątrzsterownej do towarzyskiej osobowości zewnątrzsterownej jest w „samotnym tłumie” krytyką nowego społeczeństwa, czy tylko bezinteresowną prognozą. W tej teorii sprzed epoki cyfrowej podkreślono formatywny wpływ zabawowych grup rówieśniczych. Zważmy jednak na obecną sytuację uczestników cyberkultury. Dzieci, młodzież i młodzi dorośli uprawiają

wspólne rozrywki mniej czy bardziej stosowne do swego wieku. Aktywistami sieci są pochylone głowy ze smartfonem w dłoni – doprawdy nikt nie wie co ściągają z YouTube. Szkoła poprzez naukę najmłodszych jak korzystać z zasobów Wikipedii na użytek prac domowych zatraciła część swych możliwości sprawczych i funkcji kontrolnych na rzecz nowego środowiska medialnego. Chłopców jednak bardziej niż Wikipedię pochłaniają wspólne gry w sieci. Już kilkuletnie dzieci osiągają w tej zabawie znaczną sprawność – w tym momencie rodzina oddaje część formatywnego czasu na rzecz rozrywki organizowanej przez dziecko dla siebie.

Etnografię zachowań ludycznych zastępuje współczesna netnografia. Pojawia się pytanie czy smartfon i selfie na Facebooku jako instrumenty nowej towarzyskości zastępują, wypierają wcześniejszą towarzyskość bezpośrednią. Obserwacje netnograficzne opisują raczej jak nowa technologia organizacyjnie wspiera i podtrzymuje kontakty bezpośrednie. W odniesieniu do dzieci zamkniętych w sobie i nieśmiałych zauważa się ślad funkcji kompensacyjnej nowych mediów, smartfon czy tablet pozwala przewyciężyć zakłócenia aktywności twarzą w twarz. Dzieci zawsze uczyły się poprzez zabawę, przywykliśmy wierzyć, że najbardziej formatywny wpływ na młodych mają kontakty bezpośrednie w rodzinie, tymczasem współcześnie obserwujemy zaawansowane procesy hybrydyzacji procesów socjalizacyjnych, rośnie napięcie tego, co w szkole i w domu z tym, co znajduje się w sieci. Sieć i YouTube w atmosferze ludycznej prezentują młodym treści do wyboru, a rzeczy wybrane całkowicie samodzielnie mają znaczący ładunek sprawczy. Taka zabawa niesie konkretną ideologię subkulturową – zawsze przyciąga subkultura nieco starszej młodzieży. Kilkuletnie dzieciaki śpiewają za YouTube aktualny hymn młodych: „mów co chcesz, mam to gdzieś”. Natomiast dla nastolatków obok gier i YouTube, ważne jest lajkowanie bądź hejtowanie w gorących dyskusjach i nigdy nie kończących się sporach. Z tak ukształtowanym temperamentem do nieustannego reagowania na sygnały środowiska i konfrontowania każdego problemu z gronem rówieśników, nastolatek wchodzi w życie dorosłe, jest zaprawiony w wirtualnej walce o prestiż i przywództwo w szerszym niż niegdyś, anonimowym, ale wybranym kręgu rówieśniczym, w grupie odniesienia z wyboru, nie z konieczności. Tutaj ważna jest zewnątrzsterowna zdolność gwiazdowania, nie tyle zaś budowy sy-

stemu osobistych miar wartości.

Proponowana tu typologia społecznych ram ludyzmu prezentuje pięć poziomów od A do E. Jednakże gdyby pamiętać o skłonności poważnych teoretyków do najszerzego, włączającego definiowania kultury masowej wówczas możemy mówić o dwóch nurtach zachowań ludycznych: o zabawach interakcyjnych (A, B, C) oraz o rozrywkach zapośredniczonych medialnie, których istotą jest styczność pośrednia, a symulowana interakcja pojawia się w hybrydowych – radiu i telewizji oraz w sieci. Na koniec postawmy pytanie czy ludyzm sieciowy ogranicza, wchłania lub zwolna likwiduje zabawy i rozrywki z wcześniejszych czterech ram społecznych? Wielu badaczy prognozuje przeniesienie całej kultury komunikacji symbolicznej do sieci i rozwój syntetyzującej, nowej kultury Web.2.0, Web.3.0 (Krzysztofek 2006, s. 15). Specyficzna sfera zachowań ludycznych jest dobrym laboratorium studiowania tej nowej utopii bądź dystopii. Wydaje się procesem nieuchronnym konwergencja sieci cyfrowej i mass mediów elektronicznych, nie przypadkowo Manuel Castells omawia je wspólnie. Na polu rozrywki zauważamy jednak, że znaczne audytoria wciąż pozostają zwolennikami radia, telewizji, prasy drukowanej, w swym czasie wolnym zawierzając doborowi treści dokonanemu przez kogo innego, uchylając się przed koniecznością samodzielnego błędzenia w wirtualnym chaosie. Zapewne pozostanie także ludzka potrzeba bezpośrednich zabaw towarzyskich, ludyzm klubowy i wszelakie rozrywki kontaktów w mniejszym lub większym gronie, towarzyskość bezpośrednia, które wydają się wynikać z niezbywalnych motywacji ludzkich. Takiej potrzebie nie wystarczy zebrać nawet kilku tysięcy przyjaciół wirtualnych. Technologię Web.2.0 nazywa się komunikacją interakcyjną. W istocie w tym wypadku rozumienie interakcji zdaje się być raczej metaforą, bo prawdziwa, fizyczna interakcja jest komunikacją pełną, o wysokim kontekście, podczas gdy interakcje medialne cechuje niski kontekst. Gdybyśmy dosłownie potraktowali „interaktywność” internetu to układy kultury A i E byłyby tożsame, a na pierwszy rzut oka widać, że tak nie jest. „[...] Sieci społeczne i medialne zastępując lub uzupełniając społeczne sieci komunikacji bezpośredniej [...] nie stanowią wszakże całej treści społeczeństwa jak to się dzieje w przesadzonych interpretacjach Manuela Castellsa. Społeczeństwo nadal składa się z jednostek, par, grup i organizacji. [...] Nawet w całkowicie

zapośredniczonym społeczeństwie, w którym wszystkie relacje byłyby realizowane w sieciach medialnych i gdzie wszystkie sieci społeczne i medialne byłyby sobie równe, fundamentem byłyby ludzkie ciała, umysły, reguły i zasoby” (Dijk van 2010, s. 334).

Podobnie trwałe i niezagrożone w swej strukturze są profesjonalne, zinstytucjonalizowane i pozostające w zmysłowym realu formy uczestnictwa w kulturze artystycznej (C), w stowarzyszeniach czy w miejskich ruchach społecznych (C). Skoro jednak cała komunikacja internetowa ma charakter globalny, tzn. równocześnie i lokalny, i ponadlokalny, to także do zabaw i rozrywek przypisanych geograficznie przenikać muszą modyfikujące elementy cyberkultury. Zapewne kształt co rusz to nowszych mediów elektronicznych nie pozostanie bez wpływu na strukturę osobowości człowieka i jego potrzeby, w tym także na potrzeby ludyczne. Jednakże czytając dziś w *Retoryce* Arystotelesa opis rzeczy, które w ludziach budzą podziw i które muszą ich pociągać, to zadziwia trwałość i niezmienność przez wieki potrzeb płóchej natury ludzkiej.

Bogusław Sułkowski

Five Social Frameworks of Ludic Behaviour

Analysis of all ludic behaviours can be captured in the five social frameworks i.e. A – face-to-face ludic behaviours in everyday life, B – plays which constitute more sustainable structures like clubs, associations /NGOs/, and even urban movements, C – play and entertainment organised by professional institutions /cinema, theatre, museum, circus, philharmonic/, D – mass culture and media off-line entertainment, E – cybercultural on-line entertainment. The paper gives examples of entertainment commonly occurring in Poland. Networking /and community forums/ revolutionises the spirit of ludism in culture. Not only does it move part of playing into the Internet, but it also intrudes into historical framework of cultural communication. The comparison of forms of play, game and entertainment within these five social frameworks

can be performed from a perspective of playing astray, as most likely specific patterns of anti-social behaviour, which are detrimental to an individual, are created in each and every system.

BIBLIOGRAFIA:

- Baudrillard Jean, 2005, *Symulakry i symulacja. Rzeczywistość nie istnieje*, Ed.Sic!, Warszawa.
- Burgess, Jean. Joshua Green, 2011, *YouTube: wideo online a kultura uczestnictwa*, tł. Tomasz Płudowski, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Callois Roger, 1973, *Żywioł i ład*, Warszawa, Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Castells Manuel, 2012, *Sieci oburzenia i nadziei*, tł. Olga Siara, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Castells Manuel, 2013, *Władza komunikacji*, tł. Jakub Jedliński, Paweł Tomanek, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Combs James E., 2000, *Play Wordl: The Emergence of the New Ludenic Age*, Praeger.
- Dijk van Jan, 2010, *Společne aspekty nowych mediów*, tł. Jacek Konieczny, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Fiske John, 2010, *Zrozumieć kulturę popularną*, tł. Katarzyna Sawicka, Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Gillmor Dan, 2006, *We the media. Grassroots journalism by people*, O'Reilly Media, Cambridge.
- Huizinga Johan, 1967, *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*, tł. Maria Kurecka i Witold Wirpsza, Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- Huxley Aldous, 2008, *Nowy wspaniały świat*, tł. Janina Frentzel-Zagórska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, 2008.
- Jarkiewicz Katarzyna, 2014, *Katolicyzm eventowy w Polsce*, [w:] *Kultura codzienności, codzienność w kulturze*, red. Mielczarek F., Sułkowski B. i inni, Wydawnictwo SAN, Łódź, s. 53-73.
- Jenkins Henry, 2006, *Convergence Culture*, NY University Press, NY and London.
- Kamińska Maria, 2011, *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Adama Mickiewicza, Poznań.
- Keen Andrew, 2007, *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*, tł. Katarzyna Sawicka, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Klasyfikacja gier*, www.gry-online.pl/S018.asp?ID=208&STR=2, pobrane: 10.03.2014 r.

- Kłoskowska Antonina, 1964, *Kultura masowa, obrona i krytyka*, Warszawa, PWN.
- Kozinets Robert V., 2013, *Netnografia. Badania etnograficzne online*, tł. Maja Brzozowska, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Krzysztofek Kazimierz, 2006, *Status mediów cyfrowych: stare i nowe paradygmaty*, Global Media Journal, nr 1.
- Łaciak Beata, 2013, *Kwestie społeczne w polskich serialach obyczajowych – prezentacje i odbiór*, Wyd. Żak, Warszawa.
- McLuhan Marshall, 1967, *La Galaxie Gutenberg: face à l'ère électronique: les civilisations de l'âge oral à l'imprimerie*, Wyd. Mame.
- McLuhan Marshall, 1994, *Understanding media: the extensions of man*, Wydaw. The MIT Press.
- McLuhan Marshall, 2001, *Wybór tekstów*, tł. Karol Jakubowicz, Wyd. Artystyczne i Filmowe, Warszawa.
- Postman Neil, 2002, *Zabawiając się na śmierć. Potoczny dyskurs w dobie przemysłu rozrywkowego*, tł. Lech Niedzielski, Warszawa, Muza S.A.
- Riesman Dawid, 1971, *Samotny tłum*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Sułkowski Bogusław, 1983, *Zabawa. Studium socjologiczne*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Sułkowski Bogusław, 2001, *Jak wypoczywamy, jak się bawimy* [w:] *Księga Dziesięciolecie Polski Niepodległej 1989-1999*, s. 923-930, red. Waldemar Kuczyński, United Publishers & Productions, NY, Warszawa.
- Sułkowski Bogusław, 2008, *Przemoc i pornografia śmierci jako przynęty medialne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Sułkowski Bogusław, 2011, *Společne ramy kultury czterdzieści lat później. Pięć modeli komunikacji kulturowej*, „Kultura i Społeczeństwo” LV, nr 1-2, s. 5-35.
- Surdyk Augustyn, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, www.google.pl/search?q=Ludologia+Surdyk+&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:pl:official&client=firefox-a&gfe_rd=cr&ei=dSXnVf_PM-Wv8wejrZ-YB, pobrane dn. 2.08.2015.
- Szczypka Józef, 1980, *Kalendarz polski*, Warszawa, PAX.
- Szlendak Tomasz, 2005, *Leniwe maskotki, rekiny na smyczy. W co kultura konsumpcyjna przemieniła kobiety i mężczyzn*, Jacek Santorski & Agencja Wydawnicza, Warszawa.
- Veblen Thorsten, 2008, *Teoria klasy próżniaczej*, tł. Janina Frentzel-Zagórska, Wyd. Muza, Warszawa.

Typy tożsamości ludycznej w cyberprzestrzeni

*Tadeusz Paleczny**

1. Transgresja w cyberprzestrzeni

Transgresja kulturowa, ujmowana przeze mnie jako złożony zespół procesów i zjawisk lokujących się na pograniczu kulturowym i cywilizacyjnym posiada dwa krańce analityczne: psychologiczny (Kozielecki 2002) i społeczny (Paleczny 2014), jednostkowy i grupowy, tożsamościowy i kulturowy. Nie jest moim celem w tym opracowaniu podejmowanie prób definicji transgresji ani omawianie złożonego dyskursu naukowego, szczególnie antropologicznego jej poświęconego, m.in. z powodu, iż pisałem już o transgresji obszerniej w co najmniej dwóch tekstach (Paleczny 2012, 2014). Przyjmuję, że transgresja w najszerszym rozumieniu oznacza przekraczanie granic, przelamywanie barier, przenikanie i przemieszczanie się pomiędzy różnymi wymiarami rzeczywistości kulturowej. Transgresja jest przejawem i wynikiem kreacjonizmu, wyzwania rzuconego panującym normom i zasadom uznawanym za normalne, typowe, dominujące, akceptowalne. Kojarzy się jednoznacznie z nienormalnością, odmiennością, nietypowością poglądów, postaw i zachowań jednostek dokonujących aktów uznawanych za transgresyjne.

Nie sposób jednak zrozumieć zjawisk transgresyjnych przy redukcji psychologicznej bądź socjologicznej. Transgresja, jako następstwo nie tylko pewnych stanów świadomości, poglądów i idei, lecz przede wszystkim zachowań i działań, ma zarówno konsekwencje psychologiczne jak i społeczne, kulturowe. Nie da się oddzielić w analizie potrzeb i motywów działającej jednostki od kontekstu i tła kulturowego jakim są wartości i normy konkretnej grupy

* Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

kulturowej. Sytuacja komplikuje się również dlatego, że transgresja odnosi się z natury rzeczy już nie do jednorodnej, monocentrycznej, homogenicznej kultury jednej grupy, lecz lokuje się na styku dwu lub realnie rzecz biorąc – wielu kultur jednocześnie. Prowadzi to zarazem, przy pragnieniu zachowania założenia o uniwersalnej psychologicznej naturze ludzkich działań, do kulturowej relatywizacji jej społecznych, grupowych konsekwencji. Stanem dominującym we współczesnych naukach o kulturze jest wieloznaczność, wynikająca z wielokontekstowości i relatywizmu pojęć i ich znaczeń.

Transgresja posiada złożoną naturę i strukturę. Odnosi się do różnych form aktywności intelektualnej, twórczej, zachowań i działań, posiadając co najmniej trzy wymiary.

Pierwszy to wymiar poznawczy, intelektualny, duchowy. Oznacza rodzaj predyspozycji i nastawienia względem rzeczywistości, który polega na krytycznej, kontestacyjnej, „nienormalnej” z punktu widzenia innych ludzi postawie, bazującej na oryginalnym, niezwykłym, nonkonformistycznym światopoglądzie. Florian Znaniecki nazwał takich ludzi kulturowymi i społecznymi „zboczeńcami” (Znaniecki 2001, s. 271). Ludzie o transgresyjnych skłonnościach, wyrażający swoje poglądy, zwykle negatywnie konfrontują się systemem społeczno-kulturowym, uznawani bywają i sami się tak identyfikują jako odmieńcy, kontestatorzy, buntownicy.

Drugi wymiar transgresji to sfera zachowań i działań, czynnych, twórczych bądź destruktywnych czynności skierowanych na wywołanie reakcji wśród innych uczestników życia społecznego. Jest to wymiar behawioralny transgresji, prowadzący do trwałego lub czasowego odstępstwa od panujących reguł i norm kulturowych. Osobnicy zachowujący się i działający transgresyjnie definiowani są jako dziwacy, odmieńcy, nonkonformiści. W skrajnych przypadkach poddawani bywają sankcjom i wykluczeniu.

Trzeci wymiar transgresji dotyczy sfery symboli, wytworów i jej konsekwencji nie tyle w psychice, zachowaniu i tożsamości jednostki, co w kulturze. Transgresja pojawia się w hermetycznych, ekskluzywnych środowiskach społecznych, wśród artystów, twórców, buntowników, kontestatorów istniejącego systemu społecznego. Osobnicy transgresyjni tworzą nowe języki, kody komunikacyjne, wprowadzają nowe porządki estetyczne i aksjologiczne. Transgresyjne systemy symboliczne mają charakter subkulturowy, marginal-

ny, alternatywny względem kultury dominującej. Z upływem czasu nabierają jednak znaczenia i wiele z nich wkracza do centralnych obszarów kultury popularnej, zwłaszcza w modzie, muzyce, sztuce.

Cyberprzestrzeń definiuję równie szeroko, inkluzywnie jak transgresję. Rozumienie cyberprzestrzeni traktuję jako wyjściowe dla określenia i wytęczenia przestrzeni, w której tworzone są i kreowane nowe rodzaje osobowości i tożsamości. Cyberprzestrzeń albo ekwiwalentnie multimedialna sfera komunikacji w zasadzie oznacza sieć komputerową generacji Web.2.0, interaktywną przestrzeń, wyznaczoną przez mechanizmy funkcjonowania internetu. Internet tworzy i reguluje zasady aktywności uczestników i użytkowników sieci, posiadających poprzez różne interfejsy możliwość mniej lub bardziej dowolnego i swobodnego – zależnie od umiejętności – kreowania własnego wizerunku. Cyberprzestrzeń to świat wirtualnej sieci, portali społecznościowych, stron internetowych, kanałów komunikacyjnych, w których na równi można posługiwać się słowem pisany dźwiękiem jak i obrazem. Wirtualna przestrzeń internetu sama w sobie jest jednym wielkim obszarem transgresji, rewolucyjną wręcz domeną i dziedziną aktywności ludzkiej, w której zjawiska kreacjonizmu, aktu twórczego, nabierają zupełnie nowego sensu. Ważne, o ile nie centralne miejsce zajmują w tej przestrzeni zjawiska związane z ludyzmem, zabawą, rozrywką, szeroko pojętą aktywnością prowadzoną dla uciechy, przyjemności.

2. Wirtualna przestrzeń zabawy

Wirtualna przestrzeń zabawy to kolejne zjawisko, które funkcjonuje w zasadzie od kilkunastu lat, lecz zdominowało na trwałe, o ile nie zmonopolizowało współczesne formy zabawy traktowanej jako zjawisko zbiorowe, grupowe, społeczne. Wirtualna przestrzeń zabawy jest trudna do wyodrębnienia, gdyż jest ona rzeczywistością *sui generis* żywą, aktualną, nieustannie się rozwijającą, ekspansywną. Zabawa w cyberprzestrzeni to świat gier fabularnych, grupowych systemów-świtów, konstrukcji wirtualnych, sieci towarzyskich skupiających w różnych konfiguracjach miliardy ludzi. Rośnie lawinowo liczba uczestników różnych form zabawy w internecie, jak również rozszerza się zakres ich aktywności oraz zaangażowania. To cyberprzestrzeń skupia

w tej chwili największą liczbę ludzi uprawiających różne rodzaje aktywności ludycznej, tworzących nowatorskie, interaktywne kręgi towarzysko-zabawowe. Portale społecznościowe typu Twitter, Facebook są ikonami, reprezentantami całej sfery różnych form oprogramowania, które pozwala internautom na czynne włączenie się do wirtualnych sposobów spędzania czasu w celu uzyskania przyjemności i relaksu. Nie wnिकam zarazem w złożoną naturę wirtualnych sfer ludycznych, w których wielu uczestników nie oddziela już *realu* od *wirtualu*, życia w sieci od codzienności, czerpiąc także niejednokrotnie wielkie korzyści majątkowe, zyskując sławę, prestiż, uznanie, pozycję w społeczności uczestników. Sieci uczestników obejmują zaś obecnie wielomilionowe populacje obserwatorów, fanów, graczy, naśladowców. Jeżeli przyjmiemy w ślad za Florianem Znanieckim, że „zabawą jest każda czynność, swobodnie i samorzutnie wykonywana tylko dla pozytywnego zadowolenia, jakie daje jej dokonanie” (Znaniecki 2001, s. 225) to wirtualne sieci komunikacyjne same w sobie są platformą i przestrzenią zabawy. Jeżeli prawdziwy jest kolejny sąd tego socjologa, że zabawa jest pochodną i zarazem wyznacznikiem społecznej funkcji i pozycji jednostki to przestrzeń wirtualna pełna jest ludzi, których status budowany jest w całości i zależny od aktywności, widoczności i popularności w sieci. Jak pisał Florian Znaniecki w czasach, gdy nikomu jeszcze nie śniło się o internecie i możliwościach, jakie on stworzy w każdej dziedzinie, zwłaszcza zabawy: „wspólny wszystkim kręgom zabawy jest nacisk kładziony nie na jaźń cielesno-psychiczną, jak w kręgach wychowawczych ani na stan socjalny, jak w kręgach pracy, lecz na funkcję społeczną osobnika” (Znaniecki 2001, s. 230). Funkcję społeczną internauty można zastąpić miejscem w sieci i pozycją wynikającą z funkcji pełnionych w ludycznej przestrzeni uczestników gry, portalu, użytkowników określonych aplikacji.

Wirtualne środowiska zabawy, towarzyskie kręgi ludyczne w internecie to zjawisko zupełnie nowe i niezbadane. Wręcz niezmierzone i wymykające się możliwościom naukowej, systematycznej, opartej na metodologii refleksji. Wszelkie marginalne, transgresyjne, kontestacyjne formy aktywności ludzkiej przenoszą się do cyberprzestrzeni, do świata internetu. Obecność w sieci jest niemal warunkiem istnienia, przynajmniej w wymiarze społecznym grupowym. Rzeczywistością pierwotną dla użytkowników internetu staje się częstokroć nie realny świat związany z domem, rodziną, szkołą, lecz ten,

który otwiera się za ekranem monitora, ekranu urządzenia, które pozwala przeniknąć do innego świata i wymiaru. Przestrzeń otwierająca się po naciśnięciu klawisza komputera jest coraz bardziej pierwotna względem tego, co dzieje się obok w tak zwanym realnym życiu. Granica pomiędzy tym, co obiektywne i subiektywne, materialne i namacalne, a tym, co funkcjonuje tylko w przestrzeni wirtualnej ulega dla użytkowników internetu zacieraniu. Aż do takich skrajnych form transgresji, w których to, co pozostaje poza obszarem internetu, poza wirtualnym światem sieci jest nieważne, drugorzędne, podporządkowane tylko jednej formie aktywności. Za ekranem monitora komputerowego otwiera się świat już nie wyłącznie iluzji, pozorów, lecz prawdziwe pole walki, zabawy, istnienia, jednym słowem życia. W sieci tworzą się i rozwijają całe subkulturowe światy, wyłaniają się alternatywne wobec „zewnętrznych” ram życia nowe, zupełnie realne możliwości autokreacji. Podobnie jak w czasach, gdy nie było internetu, zjawisko budowy towarzyskich sieci ludycznych ma charakter subkulturowy. Najszybciej przyciąga i „wchłania” ludzi młodych. Zabawa, wspólne spędzanie czasu, prowadzi do tworzenia trwałych więzi różnielniczych typu grupowego, z wyraźnie zaznaczającymi się rolami i pozycjami członków takiej grupy. Z tą różnicą, że grupy te tworzą się coraz częściej i liczniej w środowiskach użytkowników internetu, wyłaniają się w sieci. Ich istnienie i aktywność nie jest skierowana na osiąganie celów preferowanych i narzucanych przez kulturę dominującą, lecz na uzyskanie aprobaty ze strony innych uczestników sieci, akceptacji własnej pozycji, afirmację i uznanie, prowadzące do satysfakcji. Sama zabawa, satysfakcja i pozytywne uczucia płynące ze wspólnego spędzania czasu nie są przy tym wartością autoteliczną, samoistną, lecz służą utrzymywaniu więzi, wyznaczaniu hierarchii oraz stopnia atrakcyjności w środowiskach młodzieżowych.

3. Typy tożsamości ludycznej w cyberprzestrzeni

Inspiracją do podjęcia refleksji nad fenomenem wyłaniania się nowych, transgresyjnych osobowości i tożsamości wśród użytkowników internetu jest treść rozprawy doktorskiej Karoliny Kosyny-Fuji (Kosyna-Fuja 2015, s. 86). Wyróżnia ona na podstawie analizy rozległego materiału internetowego zgromadzonego w sieci bardzo interesującą i ważną heurystycznie typologię

strategii kształtowania tożsamości w cyberprzestrzeni. Oddając autorce tej typologii pierwszeństwo w nowatorskiej refleksji nad rolą internetu w kulturze i kształtowaniu tożsamości użytkowników internetu, nie oparłem się pokusie posłużenia się nią, choć w sposób odmienny od autorki. Stosuję tę typologię w odniesieniu do ludycznej sfery aktywności i obecności użytkowników sieci w cyberprzestrzeni, wyróżniając jedynie pięć podstawowych typów strategii budowy ich tożsamości. Są to typy: *avatara*, *janusa*, *rebelianta*, *ludomana* i *outsidera*.

Typ *avatara* reprezentują internauci przenoszący coraz większą część swojej aktywności życiowej, w tym towarzyskiej do przestrzeni wirtualnej. Tożsamość *avatara* polega na kreowaniu siebie, własnej tożsamości i wizerunku poprzez stworzoną, wykreowaną w cyberprzestrzeni postać. Postać ta funkcjonuje w sieci jako zintegrowany, aktywny, czynny uczestnik różnego rodzaju portali komunikacyjnych i użytkownik platform ludycznych. Wykreowana przez użytkownika komputera postać funkcjonuje i porusza się w matrixie, w świecie multimedialnych możliwości i okazji. *Avatar* wykracza daleko poza fizyczne i psychiczne możliwości podmiotu, jakim jest człowiek. Zawiera i spełnia wszystkie najwyższe oczekiwania i marzenia swojego twórcy, który lokuje w nim przenoszone z rzeczywistości własne wyobrażenia o sobie samym. Tożsamość *avatara* wypiera coraz bardziej osobowość i auto-identyfikację twórcy. *Avatar* staje się nie tyle ekwiwalentem, co podstawową tożsamością użytkownika komputera. Po drugiej stronie ekranu pozostaje programista własnej, nowej osobowości, redukujący aktywność w realnym życiu do minimum. Jest to skrajny typ tożsamości ludycznej, dominującej zarówno w przestrzeni wirtualnej jak i w realnej rzeczywistości. Tożsamości *avatara* podporządkowane zostają wszystkie czynności i działania jego nosiciela. Poszukiwanie stałego, coraz dłuższego i częstszego kontaktu z przestrzenią wirtualną, z *avatarem*, prowadzi do czegoś w rodzaju transferu tożsamości z *realu* do *wirtualu*. Liczy się tylko *avatar* i jego aktywność w sieci, pozycja oraz status osiągnięty z mozołem po wielu wysiłkach. To *avatar* staje się coraz bardziej realny, wypierając osobowość swojego twórcy. Zapewnia mu zarazem przyjemność, rozrywkę, poczucie ważności. Ludyczna tożsamość *avatara* istnieje i rozwija się dzięki innym użytkownikom sieci, jest zależna od stopnia ich akceptacji. *Avatar* należy do wirtualnego kręgu towarzyskiego,

w którym wyłaniają się i utrwalają nowe rodzaje więzi pomiędzy uczestnikami gier, scenariuszy i narracji tworzonych interaktywnie przez społeczeństwo sieci. Społeczność sieciowa nie tyle ukrywa się za *avatarami*, co funkcjonuje w równoległej, nabierającej pierwotności i nadrzędności cyberprzestrzeni. Osobnik posługujący się tożsamością *avatara* wciela się w stworzony przez siebie wizerunek, ograniczając kontakt z rzeczywistością. Rzeczywistość przenosi się do cyberprzestrzeni. W skrajnych przypadkach następuje redukcja osobowości do jednowymiarowego *avatara*. Nosiciel tej tożsamości pragnie spędzać czas jedynie przy komputerze. Zrywa więzy z najbliższymi, traci kontakt z innymi ludźmi, zaniedbuje wszystkie obowiązki, w tym zawodowe, ogranicza sen, do minimum redukuje potrzeby fizjologiczne. Staje się *avatar*em, łączy tożsamość żywej osoby z wirtualną postacią, ulepszoną wersją samego siebie. *Avatar* kompensuje wszystkie kompleksy, braki nosiciela, przenosi go w świat, w którym liczy się jedynie przyjemność, zabawa, gra, rywalizacja o pozycję i wpływy. Pierwotna osobowość i tożsamość twórcy *avatara* przenosi się do przestrzeni wirtualnej, zostaje podporządkowana, zredukowana, a następnie przez niego wchłonięta. Twórca i nosiciel *avatara* utożsamia się z własną autokreacją w cyberprzestrzeni. Można sądzić, że mechanizmowi transferu tożsamości do sieci ulegają coraz liczniej celebryci, osoby kreujące, lansujące i popularyzujące się w sieci, by stopniowo ulec presji oczekiwań użytkowników internetu i portali społecznościowych. Podstawowa tożsamość *avatara* narzuca użytkownikowi formy aktywności, sposoby spędzania czasu w sieci, wiąże go ze środowiskiem innych użytkowników, uzależnia od scenariusza zabawy. Zabawa jest ciągłym działaniem na rzecz utrzymania pozycji *avatara* w zabawie, procesem interakcji z innymi uczestnikami zabawy, którzy są równie odrealnieni, odcieleśnieni i multimedialni.

Jako drugi typ, wyróżniam dualistyczną, dwubiegunową tożsamość *janusa*. Tożsamość *janusowa* jest podwójna, obejmuje dwie sfery osobowości. Jedna funkcjonuje w sieci, w przestrzeni wirtualnej, w postaci *nicka*, pseudonimu, tarczy, wykreowanego wizerunku, druga pozostaje po przeciwnej stronie komputera. Tożsamość *janusowa* posiada i reprezentuje dwa oblicza. Nosiciel podwójnej tożsamości zdaje sobie sprawę z rozdzielenia dwóch światów i dwóch ról. Niejednokrotnie tożsamość ta przybiera kształt paranoiczny, gdy postać *avatara* różni się znacząco od swojego twórcy i nosiciela.

Dzieje się tak w przypadku zupełnego rozdźwięku pomiędzy cechami psychicznymi i fizycznymi postaci wirtualnej od rzeczywistej. Przypadki, gdy sześćdziesięciolatek tworzy w sieci swoje *alter ego*, osadzając je w postaci dwudziestolatka, gdy dochodzi do zmiany płci, wieku, statusu, wyglądu nie należą do rzadkości. Użytkownicy sieci zmieniają swoje tożsamości, poprawiają i fałszują wizerunki, w celu zwiększenia własnej atrakcyjności, podniesienia poziomu emocji. Tworzenie nie tyle pierwotnego, co zastępczego, ekwiwalentnego wizerunku wyrasta zarówno z głębszej potrzeby psychicznej, jak i z nacisku ze strony innych użytkowników sieci. Trwa w niej bowiem nieustanny wyścig o własną populność, rośnie konkurencja w rywalizacji o miejsce i pozycje w grupie wspólnotowej, w zbiorowości graczy bądź użytkowników portalu społecznościowego. Facebook staje się dla dużej części, o ile nie dla większości użytkowników forum komunikacyjnego, sferą prezentacji własnej, „ulepszonej”, „opakowanej” w wytwory aktywności autokreacyjnej osobowości. Portale społecznościowe w interaktywnej cyberprzestrzeni umożliwiają i ułatwiają funkcjonowanie „za tartczą” nowego wizerunku. Użytkownik, włączając komputer i wchodząc do przestrzeni wirtualnej przyjmuje nową tożsamość. Jest to aktywność przejściowa, tymczasowa, jej nosiciel i użytkownik zdaje sobie sprawę z rozdzielenia obu tożsamości, zwłaszcza gdy są one nadmiernie spolaryzowane, różne od siebie. Nosiciele tożsamości *janusowej* przemieszczają się pomiędzy jedną a drugą przestrzenią swojej aktywności, pomiędzy rzeczywistością a *wirtuałem* w sposób kontrolowany do czasu, gdy tożsamość *avatara* nie zaczyna dominować nad realną osobowością. Wtedy dochodzi do zjawisk opisanych w pierwszym typie tożsamości. Tożsamość *janusowa* przybiera różnorodne postaci, funkcjonuje w kilku co najmniej wariantach. Może mieć charakter dwubiegunowy, spolaryzowany, przeciwstawny, dysonansowy albo przeciwnie – alternatywny, dopełniający, harmonizujący z tożsamością pierwotną użytkownika cyberprzestrzeni. Pomiedzy dwoma skrajnymi rodzajami tożsamości typu *janusowego* kryją się rozmaite, mniej lub bardziej pasujące do siebie autokreacje i osobowości. Zabawa w sieci, podobnie jak w realnym życiu jest w przypadku nosicieli tożsamości *janusowej* oddzielona od innych sfer aktywności. Pozostawanie na dłużej w rozdwojeniu prowadzi wszakże do trwałych przemian osobowości i tożsamości użyt-

kownika sieci, wynikających z konieczności dostosowania ich obu do siebie. Uczestnictwo w wirtualnych kręgach zabawowych wymaga stałej obecności w sieci, aktywności i podtrzymywania żywotności swojego wizerunku.

Trzeci typ tożsamości w cyberprzestrzeni reprezentują bojownicy, cybertechnorebelianci (Toffler 1985), członkowie subkultur sieciowych, harcownicy w wirtualnych przestrzeniach, hakerzy, prowokatorzy i sabotażyści. Ludzie o takich typach osobowości są wytworem nowej technologii i kultury sieciowej w cyberprzestrzeni. Poruszają się swobodnie po światach portali i platform ludycznych, wprowadzając zamęt, łamiąc reguły, wnosząc własne, alternatywne, transgresyjne pomysły i formy tożsamości. Cyberrebelianci to pionierzy nowych rodzajów zabawy, ludzie kreujący często w celach komercyjnych nowe narracje multimedialne. Dla sieciowych rebeliantów i buntowników wszystko jest okazją do dobrej zabawy. Dobrze się czują i funkcjonują za przybranymi tożsamościami *avatarów*, najczęściej dobrze ukrywających prawdziwą identyfikację swych nosicieli, jak i w licznych innych swoich wizerunkach tworzonych na użytek konkretnych, nawet jednorazowych przedsięwzięć. *Rebelianci* czują się w sieci jak ryba w wodzie, są wojownikami, pragną być zwycięzcami. Łamiąc reguły gry, tworzą nowe scenariusze i fabuły. Posuwają się do naruszenia norm prawnych, regulaminów i zasad rządzących porządkiem w internecie. Bronią zaciekle swego nieograniczonego prawa do wolności wypowiedzi. Tworzą w sieci i poza siecią ruchy społeczne i grupy nacisku, w celu ochrony przestrzeni wirtualnej przed próbami jej instytucjonalnej, prawnej kontroli ze strony właścicieli portali. Nie pozwalają na oddanie internetu pod władzę polityczną rządów. Tworzą kategorię wolnych poszukiwaczy przygód, myśliwych, łowców okazji do dobrej zabawy. Jeżeli posługują się tożsamością *rebelianta*, buntownika, hakera to czynią to w pełni świadomie. Rozsiewają po sieci różne własne wcielenia, tworzone na użytek różnych scenariuszy dla portali o odmiennych celach i funkcjach. Przemieszczają się swobodnie nie tylko pomiędzy różnymi portalami, stronami, domenami, ale także pomiędzy sferą wirtualną a rzeczywistością. W ich pierwotną tożsamość wkomponowana jest w różnym stopniu sfera związana z cyberprzestrzenią. Prawdziwi wolni użytkownicy cyberprzestrzeni to cudowne dzieci nowych technologii, twórcy i kreatorzy nowatorskiego oprogramowania. Wiele z nich zostaje milionerami czy jak twórca Facebooka – miliardernami.

Kolejny typ tożsamości ludycznej w cyberprzestrzeni to pierwotny, świadomy swego usytuowania w świecie technologii wirtualnej, wyróżniony przez Daniela Riesmana typ *ludomana* (Riesman, Glazer, Denney 1996). *Ludoman* to ktoś, kto zna zalety i wady komputera, zna pożytki z posługiwania się siecią, ale też rozumie płynące z niej zagrożenia. *Ludoman* to świadomy, kontrolujący samego siebie, dojrzały, statystycznie najczęstszy reprezentant portali ludycznych, uczestnik forów zabawowych. *Ludoman* to przeciętny posiadacz komputera, który włącza go jedynie wtedy, gdy go naprawdę potrzebuje. Jeżeli wchodzi do sieci w celu uczestnictwa w zabawie, to wybiera raczej takie rodzaje aktywności, które nie wymagają udziału innych uczestników cyberprzestrzeni. *Ludoman* ostrożnie, racjonalnie kontroluje i wręcz reglamentuje swoją obecność w sieci. Woli zamiast tego korzystać z własnych, prywatnych zbiorów gier multimedialnych, których jest częstokroć kolekcjonerem i miłośnikiem. *Ludoman* dobrze bawi się sam ze sobą, także przy użyciu sprzętu komputerowego. Stroni od społeczności sieciowych, choć się od nich nie izoluje. Obserwuje i podgląda to, co się dzieje w cyberprzestrzeni, stara się być na bieżąco z wiedzą o najnowszych ofertach w zakresie zabawy czy gry. *Ludoman* traktuje cyberprzestrzeń jako kolejną, atrakcyjną okazję do dobrej zabawy, lecz jej nie ufa, obawia się uzależnienia od sieci i nadmiernego wpływu innych użytkowników internetu nie tylko na swój udział w zabawie, ale i na prawdziwe życie. *Ludoman* lubi się dobrze rozerwać, spędzić czas przy grze czy na podglądaniu innych na forach portali społecznościowych, sam jednak nie tworzy własnych *avatarów*, ukrywając się zazwyczaj za pseudonimem, skrótem, ikoną, która jest znana tylko jemu bądź wąskiemu kręgowi wtajemniczonych.

Ostatni, przeciwny do pierwszego, osadzonego w sieci *avatara* to typ *outsidera* – oświeconego, ideowego przeciwnika sieci wirtualnej. Reprezentują go różnej maści naturaliści, zwolennicy zdrowego, aktywnego stylu życia, bojkotujący internet bądź całkowicie rezygnujący z użytków z nowych technologii, uciekinierzy od wirtualnego świata. Określam ich mianem uciekinierów, *outsiderów*, gdyż funkcjonowanie w dzisiejszym świecie bez dostępu do sieci oznacza dosłowną śmierć towarzyską i wykluczenie z ludycznych kręgów zabawy. Ba, rezygnacja z dostępu do cyberprzestrzeni oznacza całkowite wykluczenie z grupy zarówno w rzeczywistości, przykładowo

w szkole, w grupie rówieśniczej, jak i w internecie. Typ *outsidera* w istocie rzeczy funkcjonuje poza cyberprzestrzenią, jeżeli korzysta z internetu to jedynie po to, aby propagować tam swój styl życia, prezentować krytyczny stosunek do multimedialnych form komunikacji. *Outsider* jest kontestatorem sieci, przeciwnikiem nowej rzeczywistości wirtualnej, w którym więzi międzyludzkie ulegają depersonalizacji. W zasadzie jest to tożsamość charakteryzująca osoby silnie związane z naturą, broniących własnej cielesności i fizyczności przed multimedialną redukcją. Podleganie władzy cyberprzestrzeni uznają za rodzaj psychodewiacji, uzależnienia. Kategorię „oświeconych” *outsiderów* tworzą z jednej strony ludzie nigdy nie posługujący się komputerem, z drugiej zaś ci, którzy wydostali się z uzależnienia od sieci, którym udało się uwolnić od *avatara*. Są to ideowi ekonaturaliści, reprezentanci i rzecznicy form umysłowości związanych z ruchami nowej ery, członkowie niektórych subkultur, przeciwstawiających się zagrożeniom płynącym ich zdaniem ze strony cyberprzestrzeni.

Zakończenie

Prezentowana typologia tożsamości ludycznych w cyberprzestrzeni nie wyczerpuje wszelkich możliwych form zależności i interakcji pomiędzy światem wirtualnym i rzeczywistym w świadomości, postawach i osobowości internautów i użytkowników portali społecznościowych. Ograniczam zarazem swoją analizę do form aktywności ludycznej, wywierających wpływ na tożsamość uczestników zabawy w cyberprzestrzeni. Podstawową, pierwszą formą aktywności użytkowników sieci jest chęć zaistnienia, wzięcia udziału w zbiorowych grach, zabawach. Z upływem czasu zasada przyjemności, spontaniczności wypierana bywa przez mechanizmy tworzenia społeczności sieciowej, która narzuca użytkownikom mniej lub bardziej sztywne scenariusze. Dostosowanie się do wymogów wirtualnych kręgów towarzyskich ma taki sam charakter i siłę oddziaływania jak przynależność do grupy rówieśniczej. Społeczność sieci zastępuje coraz bardziej realne rodzaje więzi grupowej, staje się rzeczywistością pierwotną, w której wyłaniają się podstawowe grupy odniesienia. Zjawiska kształtowania nowych tożsamości w cyberprzestrzeni, strategie i mechanizmy jej kształtowania wymagają pogłębionych, rozległych

badań i studiów.

Tadeusz Paleczny

Types of Ludus Identities in Cyberspace

In the paper author distinguishes typology of transgressional identity functioning in the virtual space of cyber network. There are such types of identity as: avatar, janus, technorebelliant, ludoman and outsider. This types of transgressional identity correspond to various mutual levels bonds between real and virtual personality of cyber network users. The paper is an attempt to describe the potential individual response for challenges from Internet in the ways of creating their own strategy of activity in the communication cyber space.

BIBLIOGRAFIA:

- Kosyna-Fuja Karolina, 2015, *Tożsamość jednostki w transgresyjnym świecie cyberprzestrzeni*, niepublikowany tekst rozprawy doktorskiej.
- Kozielecki Józef, 2002, *Transgresja i kultura*, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa.
- Paleczny Tadeusz, 2012, *Transgresyjne formy zabawy w świecie ponowoczesnym*, [w:] *Kultura zabawy*, red. Tadeusz Paleczny, Ryszard Kantor, Magdalena Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, s. 19-38.
- Paleczny Tadeusz, 2014, *Transgresja jako następstwo kontaktu kulturowego*, [w:] *Transgresja w kulturze*, red. Tadeusz Paleczny, Joanna Talewicz-Kwiatkowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, s. 9-28.
- Riesman Daniel, Glazer Nathan, Denney Reuel (1996), *Samotny tłum*, tłum. J. Strzelecki, Warszawa: Wydawnictwo Literackie MUZA SA; wyd. oryginalne (1950) *The Lonely Crowd: The Study of the Changing American Character*, New York.
- Toffler Alvin, 1985, *Trzecia fala*, tłum. E. Woydyłło-Osiatyńska i M. Kłobukowski, Biblioteka Myśli Współczesnej, PIW, Warszawa.
- Znaniecki Florian, 2001, *Ludzie teraźniejsi a cywilizacja przyszłości*, PWN, Warszawa.

Bezpieczne gry komputerowe – problem klasyfikacji ratingów wiekowych

Ryszard Błaszkievicz*

Wprowadzenie

Nowoczesne technologie odmieniły niemal wszystkie sfery ludzkiej aktywności, fundamentalnie przebudowały to, jak doświadczamy siebie w czasie i przestrzeni. Zmieniły także sposoby spędzania wolnego czasu. Wiele z nowych technologii stało się nowym, współczesnym placem zabaw (Filiciak, Danielewicz, Halawa, Mazurek, Nawotny 2010, s. 14).

Johan Huizinga nazwał zabawą „zachowanie swobodne, pozostające poza zwykłym życiem, podejmowane bezinteresownie i bez motywacji materialnych” (Huizinga 1985, s. 28). Zabawa była dla niego przedstawieniem czegoś, zaś gra – walką o coś. Od tamtych czasów świat się zmienił. Oprócz tego rzeczywistego, realnego mamy obecnie do czynienia z drugim światem – wirtualnym, do którego dostęp zyskujemy poprzez komputer. Homo ludens współczesnej epoki cyfrowej coraz bardziej staje się podatny na elektroniczną stymulację swych zmysłów, a biorąc pod uwagę skok technologiczny jaki nastąpił od momentu powstania gier można przewidzieć, iż w niedługim czasie wirtualną rzeczywistość będzie można dotknąć, posmakować, a także odczucie nie będzie różniło się niczym od tego realnego. Z kolei gra w McLuhanowskim ujęciu to nie tylko modele wewnętrznego i zewnętrznego życia człowieka, dostarczające mu katartycznej rozrywki, ale to nowy sposób uczestnictwa w kulturze. Współczesny człowiek zabawy to raczej *homo player* (Urbańska-Galan- ciak 2009, s. 35), *homo virtualis* (Jarmon 2010, s. 38) czy również w szerszym zakresie: *homo festivus* (Dziadowiec 2011, s. 147).

* Instytut Pedagogiki i Psychologii, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

Dzieci współczesnego Homo ludens rodzą się i wychowują w świecie multimediiów. Warto więc wykorzystać możliwości, które wniesie ze sobą ten świat w ich rozwój i edukację. Umiejętności korzystania z multimediiów rosną w miarę intelektualnego, emocjonalnego i fizycznego rozwoju dzieci, a zadaniem dorosłych jest świadome wykorzystanie ich potencjału. Świat multimediiów może więc być źródłem wiedzy, ale i fantastycznej, bezpiecznej zabawy.

Realne zabawy w wirtualnym świecie

Gatunki gier komputerowych mają dużo wspólnego z gatunkami gier w ogóle. Roger Caillois proponuje ogólną klasyfikację gier i zabaw w zależności od dominującej wśród ich uczestników postawy, wprowadzając cztery gatunki gier. Są to: *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx* (Caillois 1997, s. 180). Kategorię *agon* reprezentują więc wszelkie gry i zabawy oparte na współzawodnictwie i rywalizacji, w tym wszelkiego rodzaju zawody sportowe. Z kolei *alea* jest łacińską nazwą dla gry w kości, kategoria ta obejmuje wszelkiego rodzaju gry losowe i hazardowe takie jak np.: ruletka, loterie, gra w orła i reszkę. *Mimicry* są to gry i zabawy oparte na naśladowaniu, odgrywaniu, odtwarzaniu lub wytwarzaniu jakiejś rzeczywistości – w kategorię tą wpasowują się przedstawienia teatralne, widowiska, rytuały, wszelka gra aktorska. Ostatnia kategoria – *ilinx* to ogół gier i zabaw, które mają wywołać oszołomienie, chwilowe zaburzenie świadomości i percepcji poprzez silne bodźce powodujące euforię lub lęk.

W odniesieniu do taksonomii samych gier komputerowych należy powiedzieć, że nie ma tu jednoznacznych klasyfikacji. Można podzielić je na następujące gatunki: *Bijatyki*, *First-person perspective*, *First-person shooter*, *Third-person perspective*, *MMOG-i* i *MMORPG-I*, *Wyścigi*. Gry komputerowe popularnie nazywane bijatykami (z ang. gry *beat'em up*) kładą nacisk na walkę jeden na jednego pomiędzy dwoma graczami lub graczem i sterowanym przez komputer oponentem. Gry z tego gatunku pozwalają oglądać sztuki walki bez oręża, niektóre pozwalają na używanie broni białej (miecze, noże, itp.), a jeszcze inne pozwalają na wyzwolenie wewnętrznej energii i atakowanie nią przeciwnika (słynne *fireballe*). *First-person perspective (FPP)* to gry,

w których świat widzimy oczami bohatera. *First-person shootery (FPS)* są strzelankami w perspektywie pierwszej osoby. Wszystkie *FPS-y* umieszczają gracza za bronią palną, pokazując „rękę” postaci przez nich kierowanej i trzymającą broń. Ta perspektywa ma dawać graczowi uczucie „bycia tam”. W wielu *FPS-ach* tempo gry jest szybkie i wymaga od gracza dużego refleksu oraz celności. *Third-person perspective (TPP)* wykorzystuje perspektywę trzeciej osoby, z której widać bohatera gry. Czasem jest ona umieszczona za bohaterem, a czasem jest umieszczona w widoku izometrycznym. Niektóre gry pozwalają na zmianę widoku pomiędzy perspektywami pierwszej lub trzeciej osoby. *Massively-multiplayer online games* (masowe, wieloosobowe gry online) i *massively-multiplayer online role-playing games* (masowe, internetowe, wieloosobowe gry fabularne online) są wirtualnymi światami, w których tysiące graczy mogą sprawdzić swoje umiejętności oraz wejść w interakcje z innymi graczami poprzez internet. *MMORPG-i* wyłoniły się w środku lat 90. jako graficzny rodzaj tekstowych MUD-ów, które istniały do około 1979 roku. Pomysł wieloosobowej gry został szybko połączony z innymi gatunkami gier.

Wyścigi są jednymi z najbardziej znanych gatunków gier. Zwykle umieszczają gracza na miejscu kierowcy bardzo wydajnego pojazdu i wymagają od gracza, aby wygrał wyścig z oponentami kierowanymi przez komputer (lub w przypadku gry przez internet – innych ludzi). Gatunek ten wyłonił się we wczesnych latach 80. i do dziś jest bardzo popularny. Gry *RPG* często umieszczają gracza w świecie fantastycznym bądź *science fiction* i prowadzą go przez historię bohatera. Większość tych gier „nakazuje” graczowi na wcielenie się w rolę „poszukiwacza przygód”, który specjalizuje się w pewnych umiejętnościach (zwykle dzielonych na walkę, magię i spryt). Profesje z odpowiednimi umiejętnościami (np.: preferującymi walkę na magię czy trudzących się tylko magią) nazywane są „klasami”. Większość tych gier podobna jest do tradycyjnych gier *RPG*, w które gra się za pomocą ołówka i kartek papieru (znane D&D), tylko że to komputer zajmuje się wszystkimi zapisami umiejętności oraz nieokreślonymi elementami, jak rzuty kośćmi. Ten gatunek powstał jako jeden z pierwszych i do dziś jest bardzo popularny. Mimo że pierwsze gry z tego gatunku były grami turowymi to większość dzisiejszych gier *CRPG* tworzona jest z funkcją imitującą czas rzeczywisty, głównie dzięki sukcesowi gry *Diablo* i podobnych. Gatunek *cRPG* podąża ścieżką wyzna-

czoną przez gry strategiczne i zamiast używać w walce tur, gra się w czasie rzeczywistym. Gry *RPG* dzielą się na kilka gatunków:

- *jRPG* – japońskie, a raczej azjatyckie. Wyróżnia je staranne tło fabularne i mangowy klimat

- *Tactics RPG* – *RPG*, w którym walka przedstawiona jest jako plansza, zaś zadaniem gracza jest odpowiednie działanie i obmyślanie planów

- *MMORPG* – *RPG*, gdzie gracz wybiera swojego bohatera i walczy nim z innymi załogowanymi graczami. Gra może odbywać się zarówno w przeglądarce jak i w aplikacji

- *karciane RPG* – sposób walki gracza uzależniony jest od wyboru karty

- *Dungeon Crawl* – uczestnik podczas rozgrywki porusza się przede wszystkim po lochach, podziemiach i zamkach. Fabuła jest zazwyczaj uproszczona

- *tekstowe RPG* – udział w grze polega przede wszystkim na wybieraniu odpowiednich opcji tekstowych

- *Tamagochi RPG* – nazwane tak od popularnych niegdyś elektronicznych zwierzątek, a uczestnik gry sam dokonuje wyboru drużyny, którą steruje

- *Hentai RPG* – możliwość występowania elementów erotycznych

- *Roguelike* – odmiana komputerowych gier *RPG* wywodząca się od *Rogue*; charakteryzuje się reprezentacją świata, postaci i przedmiotów w postaci rysunków ASCII w trybie tekstowym lub w bardzo prostej grafice kafelkowej.

Komputerowy świat gry jest zwykle generowany losowo, przez co każda rozgrywka jest inna, a złożoność świata często przewyższa oferowaną przez inne gry *RPG*. Jest to odmiana niezbyt popularna, ale ma grupę fanów. Za podgatunek *RPG* uznaje się często *jRPG* – japońskie (azjatyckie) *RPG*. Wyróżniają się nie tylko krajem pochodzenia, ale pewnym specyficznym sposobem tworzenia takich gier. W *jRPG* każda postać z drużyny posiada swoją historię, quest, każda z postaci ma swoje pięć minut w grze. Japońskie *RPG* charakteryzują się dogłębną analizą psychologiczną każdej z głównych postaci. Przykładami *jRPG* są serie: *Final Fantasy*, *Chrono*, *Breath of Fire* czy *Dragon Quest*. Już w samej serii *Final Fantasy* możemy znaleźć przykład odejścia od „typowego” *jRPG*. *Final Fantasy VIII* nie skupia się zbyt na historii każdej z postaci, ale na historii dwóch najważniejszych – *Squalla* i *Rinoa*. Gry symulacyjne próbują symulować rzeczywiste warunki i zdarzenia (np. la-

tanie samolotem) tak dokładnie, jak to tylko możliwe, dokładając ograniczenia występujące w świecie rzeczywistym (takie jak fizyka obiektów). Niektóre gry wymagają dużej ilości przeczytanych podręczników przed jej rozpoczęciem, a inne zawierają samouczek w formie poziomu treningowego. W przeciwieństwie do innych gatunków wiele symulatorów nie ma jasno ustawionych celów pozwalających graczowi na wygranie gry. Symulatory lotu – podgatunek symulacji – są najczęściej grami wojennymi. Należą do nich takie gry jak: *Flight Simulator*, *Comanche 4* czy *FlightGear*, podczas gdy gry takie jak: *The Sims*, *SimCity*, *SimAnt* czy *SimEarth* są połączeniem symulacji z grą strategiczną. Gry sportowe emulują grę w tradycyjne sporty jak np.: baseball, piłka nożna, boks, golf, koszykówka, hokej na lodzie, tenis, rugby, itp. Niektóre kładą nacisk na grę w dany sport, a inne na strategię menedżera poza meczem (np. *Championship Manager*, *Football Manager*). Jeszcze inne parodiują sporty dla osiągnięcia komizmu (np. *Arch Rivals*). Gry strategiczne skupiają się na dalekowzrocznym planowaniu i wprawnym zarządzaniu surowcami w odpowiedniej kolejności, aby osiągnąć zwycięstwo – ekonomiczne bądź też militarne. Gatunek ten powstawał w połowie lat osiemdziesiątych. Ten gatunek dzieli się na strategiczne gry turowe (*TBS*) i strategię czasu rzeczywistego (*RTS*), ale są również wyjątki łączące obydwie z ww. grup (jak np. *X-COM*). Gry turowe były pierwszymi grami strategicznymi. W tych czasach komputery nie miały odpowiedniej ilości mocy obliczeniowej, by pokazywać interakcje jednostek w czasie rzeczywistym. Pierwsze komputery osobiste szybko przyjęły gry turowe do tworzenia gier wojennych. Od tej pory gatunek zaczął się rozwijać. Ogromną większość gier strategicznych można nazwać „wojennymi grami strategicznymi”, ponieważ jedynym sposobem konfrontacji z przeciwnikiem była walka militarna oraz jej taktyka (np. rozpoznanie, oflankowanie, itp.). Gry turowe są bardziej nastawione na strategię (np. widok na wojnę z perspektywy generała). Internetowe gry strategiczne są mniej popularnym podgatunkiem. Gracz nie potrzebuje żadnego oprogramowania na swoim komputerze, ponieważ gra używa interfejsu strony internetowej. Takie gry często kończą się po paru miesiącach przed końcem rundy i restartem gry. Jednakże niektóre z tych gier są ogromnie popularne i mają setki tysięcy graczy. Przykładami takich gier są *Planetarion*, *Dawn of Myth*, *Terra Incognita*, *OGame* czy *Laventharr*.

Innym rodzajem gier są gry edukacyjne, większość z nich jest adresowana do młodszych użytkowników w wieku od trzech do kilkunastu lat. Po tym czasie tematy stają się trudniejsze więc nauczanie poprzez grę jest niepraktyczne (choć nie jest to regułą!). Istnieje wiele podgatunków gier edukacyjnych, a każda uczy innej treści (gry matematyczne, nauka pisania, itd.). Gry *party* są grami wideo tworzonymi specjalnie dla potrzeb rozgrywek wieloosobowych. Zwykle gry *party* zawierają różne typy mini-gierek, w których wygraną zdobywa się poprzez zbieranie większej ilości przedmiotów od innych uczestników gry bądź zdobywając najlepszy czas w jakiejś konkurencji.

Wieloosobowe gry koncentrujące się na walce z przeciwnikiem nie powinny być zaliczane do tego gatunku. Gry logiczne wymagają od gracza np. rozwiązywania przeróżnych łamigłówek lub przejścia przez skomplikowane labirynty. Ten gatunek często jest połączeniem gier przygodowych i edukacyjnych. Gry *shoot'em up* znane też jako '*shootery*' lub 'strzelanki' kładą nacisk na strzelanie i zwykle upraszczają inne aspekty rozgrywki. Różne wcześnie gry *arcade* (jak na przykład *Space Invaders*) można zaklasyfikować do tego gatunku. Grami, które wchodziły w ten gatunek są przewijane *shootery*. W tych grach często grano na długiej, dwuwymiarowej, przewijanej planszy. Gatunek ten dzieli się głównie na dwa rodzaje, klasyfikowane przez kierunek przewijania: najczęściej jest on poziomy (ang. *side view*) lub pionowy (ang. *top view*). Dwoma przykładami są *R-Type* i *Raiden*. Ostatnimi czasy popularny gatunek tworzy kontrast dla gier opartych głównie na akcji. Gry z tego gatunku mają dużo wspólnego z grami z gatunków *FPS* i *TPP*, ale ich głównym motywem jest skradanie się i ukrywanie przed wzrokiem przeciwnika. Gry *survival horror* próbują wystraszyć gracza poprzez tradycyjną fikcję horrorów, taką jak zakłócenia atmosferyczne, śmierć, krew czy przemoc. Wiele tych gier zawiera elementy gatunku *first person shooter*.

Gry przygodowe były jednymi z pierwszych gier na rynku. Od gracza wymagane jest często rozwiązywanie różnych zagadek przy pomocy różnych narzędzi. Pierwsze gry przygodowe miały interfejs tekstowy. Gdy grafika stała się bardziej złożona, tekstowe gry uzupełniono obrazkami (na przykład obrazek pokazujący aktualną lokację). Jednakże do wprowadzania komend nadal używano klawiatury.

Chociaż istnieją również inne podziały gier to należy jednak podkre-

ślić, że czasami dosyć trudno jest zakwalifikować nową, pojawiającą się grę komputerową do konkretnego rodzaju, gatunku, ponieważ występujące różnice między gatunkami mogą być bardzo subtelne, a ww. podział jest jednym z wielu pojawiających się w literaturze przedmiotu.

Wirtualna immersja

Ogromny postęp w rozwoju nowoczesnych technologii XXI wieku powoduje, że dopełnieniem lub nawet alternatywą świata realnego staje się świat wirtualny. Jak pisze Tadeusz Miczka: „trudno policzyć, ile nowych mediów wzbogaciło w tym czasie arsenał międzyludzkiej komunikacji, służąc rozwojowi sfery poznawczej jednostek i społeczeństw oraz poprawiając jakość ludzkiego życia” (Miczka 2009, s. 11). Rzeczywistość wirtualna integruje więc takie media jak neo-telewizję, telewizję satelitarną, High Definition, pamięć optyczną, CD-ROM-y, telewideo, wideotele, telefaksy i inne. Jej twórcy wykorzystują prawie wszystkie nowe formy transmisji (m.in.: telefony komórkowe, lasery, włókna optyczne, interaktywne dyski optyczne, tzw. architektury równoległe oraz modelizacje bi- i trójwymiarowe). Zachowuje również elementy tradycyjnych mediów (prasy, radia, kina i paleo-telewizji) (Miczka 1997, s. 31). Trudno więc już na obecnym etapie rozwoju kultury audiowizualnej, oddzielić elementy „rzeczywiste” od tego, co przez media zapośredniczone. Takie próby uważa Mirosław Filiciak byłyby zresztą z góry skazane na porażkę (Filiciak 2006, s. 13). Z kolei Wolfgang Welsch, znawca problemów kultury postmodernizmu, zwraca uwagę na czysto konwencjonalny charakter rozdziału świata „prawdziwego” od „wykreowanego” elektronicznie, wszystkie światy są w gruncie rzeczy światami sztucznymi” (Welsch 2002, s. 463). Wirtualność posiada zdolność akomodacji, pochłania różnorodne obszary rzeczywistości, tworząc sferę wirtualną jako nadbudowującą się lub alternatywną w stosunku do świata realnego, dynamiczną, dostępną i obiektywną przestrzeń. Technologia cyfrowa udostępnia środowisko elektroniczne w postaci przestrzeni cybernetycznej, być może jako etap ewolucji człowieka, otwierający obszar możliwości związanych z techniką (Ostrowski 2006, s. 16). Stworzenie wirtualnej rzeczywistości i przebywanie w niej wyznacza jednak granicę, po przekroczeniu której trudno będzie przewidzieć kie-

runek rozwoju człowieka, procesów komunikacyjnych i całej kultury (Miczka 1997, s. 23). Tymczasem współczesny homo ludens ma więc przygotowane nowe środowisko i gra na komputerze.

Współczesne media elektroniczne podlegają szybkiemu rozwojowi, a proces ten często określany jest mianem mediamorfozy (Goban-Klas 2005, s. 29). Czy dokonujące się zmiany są korzystne dla człowieka? Jakie skutki może przynieść immersja, zanurzenie się w stechnopolonizowanym świecie? W obszarach szeroko pojętej edukacji, kultury i sztuki, immersyjność oznacza wchłanianie jednostki przez środowisko, media elektroniczne i nowe technologie, zajmując cyberprzestrzeń wirtualnego poszerzania wiedzy. W żadnym innym medium zjawisko immersji nie jest tak wyraźnie obecne jak właśnie w rzeczywistości cyfrowej, w grach. Immersja jest głównym atrybutem wielu gatunków gier nowoczesnych. Realizm gry w połączeniu z sugestywnym klimatem może powodować immersję tak głęboką, że daje złudzenie prowadzenia drugiego, równoległego życia. Zanurzenie to widoczne jest przede wszystkim u młodego pokolenia, na co zwraca uwagę Piotr Czerski, pisząc o tym pokoleniu, że „żyje (ono) w sieci i żyje z siecią, przy czym sieć nie jest czymś zewnętrznym wobec rzeczywistości, ale jej równoprawnym elementem: niewidoczną, ale stale obecną warstwą przenikającą się z przestrzenią fizyczną” (Czerski 2012, s. 60).

Według Alison McMahan, aby zaszła immersja gracz musi mieć znaczący wpływ na środowisko; konwencja środowiska gry, nawet jeśli różna od świata realnego musi być spójna; oczekiwania gracza wobec gry (lub innego wirtualnego środowiska) muszą być zbieżne z jej konwencjami (McMahan 2003, s. 68-69).

Ernest Adams wyróżnia trzy typy immersji jakim ulec może gracz: taktyczną, strategiczną oraz narracyjną. Immersja taktyczna doświadczana jest wówczas, gdy gracz wykonuje czynności wymagające od niego szybkiego działania; ten typ immersji występuje najczęściej w grach akcji. Immersja strategiczna doświadczana jest w momencie wysiłku intelektualnego i wymaga zazwyczaj użycia zmysłu obserwacji, kalkulacji i dedukcji. Ten typ immersji występuje najczęściej w grach logicznych i strategicznych. Immersja narracyjna doświadczana wówczas, gdy gracz angażuje się w opowiedzianą w grze historię i podobna jest do wrażenia towarzyszącego czytaniu książki czy

oglądaniu filmu (Adams, www.postmodernizm...). Ten typ immersji występuje najczęściej w grach, w których duży nacisk położony jest na wątek fabularny (gry przygodowe czy cRPG). Gry komputerowe różnią się pod względem stopnia immersji jaki zapewniają, a decyduje o tym kilka czynników takich jak m.in.: grywalność, fabuła, ponadprzeciętna dbałość o szczegóły grafiki, kolorystyki oraz warstwa audiowizualna. Immersja wpływa niewątpliwie na ilość czasu poświęconego przez dzieci na gry komputerowe.

Rozpatrując problemy ratingów wiekowych należy zwrócić uwagę na problemy zagrożeń związanych z grami komputerowymi dzieci i młodzieży.

Czy rzeczywistość wirtualna zagraża dzieciom?

Jak zauważa Maciej Tanaś: „dziecko przełomu tysiącleci żyje na pograniczu trzech światów – rzeczywistego, medialnego i wirtualnego” (Tanaś 2005, s. 7). „Musi to wywoływać określone konsekwencje w wymiarze społecznym, interpersonalnym, edukacyjnym, kulturowym oraz zdrowotnym” (Jędrzejko 2010, s. 5). W każdym z tych światów ogromną rolę odgrywa komputer, który zdaniem Jacka Górnikiewicza, stanowiąc „coś znacznie więcej niż narzędzie technicznych manipulacji związanych z zawiadywaniem informacją. Można wymienić wiele przykładów wskazujących na ważność techniczną, materialną i ekonomiczną komputera, ale także na psychologiczną, socjologiczną, kulturową, a zapewne ta że duchową” (Górnikiewicz 2006, s. 317). Komputer może służyć więc do różnych celów, w tym również rozrywkowych, gier dla osób dorosłych, młodzieży i dzieci.

Nadużywanie komputera i internetu może być podłożem poważnych zmian w osobowości i funkcjonowaniu psychospołecznym użytkowników. Dotyczy to szczególnie dzieci i młodzieży, ponieważ znajdują się oni w okresie kształtowania osobowości, rozwijania swoich zainteresowań, krystalizowania poglądów oraz postaw wobec świata i innych ludzi.

Nieodpowiednie korzystanie z komputera może stanowić poważne zagrożenie dla zdrowia fizycznego i psychicznego dziecka. Gry komputerowe to rozrywka, która nie nudzi się, ale z czasem staje się coraz bardziej atrakcyjna i absorbująca. Z badań wynika, iż dzieci poświęcają grom komputerowym

coraz więcej czasu, a niektóre z nich potrafią grać nawet kilka godzin dziennie (Białokoz-Kalinowska 2005, s. 115).

Wielogodzinne spędzanie czasu przy komputerze niekorzystnie wpływa na rozwój fizyczny dzieci i młodzieży. Przede wszystkim gry komputerowe wypierają prozdrowotne formy spędzania czasu – uprawianie sportu, spacery i zabawy na świeżym powietrzu. Lekarze różnych specjalności ostrzegają przed konsekwencjami zdrowotnymi nałogowej zabawy grami komputerowymi takim jak: halucynacje słuchowe, nadwyrażanie nadgarstków, dolegliwości karku, bóle łokci, zapalenie ścięgien, neuropatia obwodowa, otyłość (związana z brakiem ruchu), epilepsja u osób nadwrażliwych na światło, zwiększone ryzyko wystąpienia ostrej formy białaczki limfoblastycznej (Griffiths 2004, s. 49).

Wśród czynników oddziałujących na psychikę na pierwszym miejscu należy wymienić uzależnienie. Gdy układ nerwowy dziecka jest długotrwale obciążony intensywnymi, szybko zmieniającymi się emocjami, które wynikają z przeżyć w wirtualnym świecie, może dochodzić do zaburzeń koncentracji, kłopotów z myśleniem, rozstroju emocjonalnego, wyobcowana z rzeczywistego świata, zaburzenia więzi uczuciowej z najbliższymi oraz do wielu innych zaburzeń osobowości określanych wspólnym mianem uzależnienia od komputera. Z faktu, iż zabawa jest cennym i potrzebnym elementem ludzkiego życia nie wynika, że należy akceptować każdą jej formę i treść. Istnieją tu bowiem konkretne granice, których przekroczenie może powodować bardzo negatywne konsekwencje w wymiarze indywidualnym i społecznym. Również gry komputerowe mają swoją mroczną stronę. Przegląd literatury przedmiotu pokazuje, że większość gier komputerowych ma charakter agresywny, tzn. zawiera treści antyspołeczne i brutalną przemoc, a wielogodzinne granie oddziałuje negatywnie na psychikę dziecka. Tego rodzaju gry zaszczepiają w umysłach graczy spory ładunek agresji i przemocy, który może utrwalać przekonanie, iż okrucieństwo jest stanem normalnym, potrzebnym do tego, aby przetrwać w rzeczywistym świecie. Jednak świat gier to świat wirtualny, fantastyczny, świat inny od otaczającej dziecko rzeczywistości. Ich uczestnik pełni czynną rolę w krwawych i bezlitosnych walkach z przeciwnikiem, może spojrzeć w oczy ofiary, dokładne obejrzeć zabitego, zbezcześcić „wirtualne zwłoki”. A grozę wzmagają odpowiednio dobrane

krzyki walczących, jęki rannych, odgłosy pocisków itp. (Kiss 2005, s. 38-42).

Gracz, uczestnicząc w grze komputerowej, pełnej brutalnej agresji, wyrabia w sobie przekonanie, że jest to coś powszechnego i normalnego. Przemoc dokonywana w grach nie jest karana, a przeciwnie, często nagradzana poczuciem sukcesu. Przez tę powszechność agresja staje się banalna i nieważna. Gracz staje się na nią obojętny, co ułatwia „bawienie się” agresją i agresywne zachowania w życiu realnym bez przeżywania poczucia winy (Braun-Gałkowska 2004, s. 79).

Również niekontrolowany dostęp do internetu, który będąc nieograniczoną skarbnicą wszelkich informacji i wiedzy, może powodować uzależnienie dla podatnej na manipulacje niedojrzałej psychiki dziecka. Powstanie tzw. niekończących się gier dostępnych on-line umożliwia wymianę informacji między graczami z całego świata. Zmuszają one gracza do bycia w ciągłej dostępności i ciągłego kontrolowania swoich postaci przez internet. To ciągłe „czuwanie” dziecka przed ekranem monitora sprawia, że pozostałe dziedziny życia stają się nieważne i niepotrzebne. Uzależnienie od gry potęguje jeszcze bardziej nielegalny handel wirtualnymi rzeczami (konta, przedmioty, nowe postacie gry, pomoc w zabiciu innej postaci), za które trzeba płacić prawdziwymi, a nie wirtualnymi pieniędzmi. Ta ciągła presja psychiczna, aby być lepszym, aby „przeżyć” w tym wirtualnym świecie może w końcu spowodować poważne problemy w świecie realnym dziecka, nad którymi nie potrafi ono już samo zapanować.

Jeśli chodzi o recepcję gier komputerowych, to wśród badaczy istnieją odmienne wizje. Jedna grupa uważa, że gry mają niekorzystny wpływ na dzieci i młodzież, druga z kolei zwraca większą uwagę na korzyści, walory edukacyjne i rozwój poznawczy. Rozpatrując konieczność wprowadzania ratingów wiekowych, w artykule skoncentrowano się głównie na negatywnych skutkach grania. Przytoczyć tutaj można wiele wyników badań autorów różnych opracowań naukowych, raportów, komunikatów – np. Maryla Hopfinger prezentuje pogląd, że wielu użytkowników cyberrozrywki „zatraciło w sobie takie cechy jak: czułość, cierpliwość, delikatność, troskę o drugiego człowieka, szacunek wobec życia i śmierci” (Hopfinger 2003, s. 272-273). Natomiast Maria Braun-Gałkowska i Iwona Ulfik-Jaworska piszą o „istnieniu niebezpieczeństwa przeniesienia pewnych przekonań, praw rządzących w grach kompu-

terowych i włączenia ich do własnej koncepcji rzeczywistości. Sprzyja temu wysoki poziom realizmu gier oraz silne zaangażowanie emocjonalne gracza, przez co granica między fikcją a rzeczywistością może ulec rozmyciu” (Braun-Galkowska, Ulfik-Jaworska 2002, s. 184). Dominika Urbańska-Galanciak podkreśla, iż często w tekstach publicystycznych autorzy „przyznają, że nadmierne korzystanie z gier komputerowych przez małe dzieci może przynieść negatywne skutki w postaci opóźnienia mowy, ograniczenia wyobraźni, wad postawy czy zaburzeń wzroku” (Urbańska-Galanciak 2009, s. 163). „Zainteresowanie <<agresywnymi>> grami komputerowymi może być inicjowane i wzmacnianie przez wiele czynników. Jednym z nich jest dominacja na rynku komputerowym gier zawierających przemoc i destrukcję, co w znacznym stopniu ogranicza ich wybór” (Ulfik-Jaworska 2005, s. 212).

W celu ochrony dzieci przed niebezpiecznymi treściami wprowadzono tzw. ratingi wiekowe gier komputerowych.

Systemy ratingowe

Jakkolwiek dąży się do wypracowania jednego wspólnego ratingu wiekowego, to obecnie istnieje ich kilkanaście w różnych państwach czy regionach na świecie. Wypracowanie takiego systemu nie jest i nie będzie łatwe przede wszystkim ze względu na duże zróżnicowania kulturowe, a w konsekwencji na kategoryzowanie treści gier do poszczególnych ratingów. W krajach europejskich najbardziej rozpowszechnionym jest system *PEGI*, lecz nie jest on jedynym, ponieważ np. w Niemczech stosuje się w dalszym ciągu system ratingowy *USK* (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*).

Aby móc porównać poszczególne systemy, należy najpierw przedstawić ich krótką charakterystykę. Zacznę więc od systemu *ESRB* (*Entertainment Software Rating Board*) – amerykańsko-kanadyjskiej organizacji utworzonej w 1994 roku przez *Interactive Digital Software Association*. Jej zadaniem jest ocenianie zawartości i wyznaczanie granic wiekowych dla wydawanych w USA i Kanadzie gier komputerowych i wideo. Oceny *ESRB* (www.esrb.com) mają zastosowanie we wszelkich materiałach promocyjnych gier oraz na ich opakowaniach, gdzie wyświetlane jest specjalne oznaczenie w kilku kategoriach. Pierwsza kategoria – *Early Childhood* oznacza, iż zawartość jest

odpowiednia dla dzieci od trzech lat. Nie zawiera materiałów, które rodzice mogliby uznać za nieodpowiednie. Kategoria *Everyone* – zawartość jest odpowiednia dla dzieci od lat sześciu i starszych. Może zawierać trochę przemocy albo ostry język. Do 1997 roku nazywała się *Kids to Adults* (KA). W kolejnej kategorii – *Everyone 10+* treść gry jest odpowiednia dla dzieci od lat dziesięciu i starszych. Może zawierać animowaną, fantastyczną lub zwykłą przemoc, „lekkie” przekleństwa i sugestywne podteksty. Kategorią *Teen* – oznaczane są gry, których zawartość jest odpowiednia dla młodzieży od lat trzynastu i starszych. Mogą zawierać przemoc, silne przekleństwa lub sugestywne podteksty. Sporadycznie mogą wystąpić w niektórych grach sceny nagości. Oznaczenia *Mature SA* stosowane w odniesieniu do gier, których zawartość jest odpowiednia dla osób od lat siedemnastu. Może zawierać sceny seksualne lub ostrą przemoc i przekleństwa. Kategoria *Adults Only* oznacza gry dla dorosłych od osiemnastego roku życia. Może zawierać brutalne sceny seksu, nagości i gwałtu. Ostatnią kategorią w tym systemie to *Rating Pending* oznaczająca, że produkt został wysłany do *ESRB* na testy i oczekuje nadania oceny. Symbol ten najczęściej pojawia się w materiałach promocyjnych gry, która dopiero ma zostać wydana.

Kolejny system to system *ACB* (*Australian Classification Board*) (www.classification.com.au), stosowany w Australii, a zawiera następujące cztery kategorie oznaczeń. Pierwsza z nich to kategoria *General*. Gry z tej kategorii przeznaczone są dla wszystkich użytkowników i mogą zawierać podlegające klasyfikacji elementy takie jak język i motywy, które są bardzo łagodne. Produkty z kategorii *Parental Guidance* muszą mieć łagodną zawartość, ale ich zawartość może dziwić lub zaskakiwać dzieci, przez co może wymagać objaśnienia ze strony rodziców lub opiekunów. Produkty z tej kategorii mogą zawierać podlegające klasyfikacji elementy, takie jak język i motywy, które są łagodne. Zalecane jest, aby osoby w wieku powyżej 15 lat grały/oglądały pod nadzorem rodziców lub opiekunów. Kategoria *Mature* zalecana jest dla osób w wieku co najmniej 15 lat. Dzieci w wieku poniżej 15 lat mogą legalnie uzyskiwać dostęp do takich materiałów, ponieważ jest to kategoria z rodzaju zaleceń. Jednak gry komputerowe o tej klasyfikacji mogą zawierać dość ostre sceny przemocy i nagości, które nie są zalecane dla dzieci w wieku poniżej 15 lat. Rodzice i opiekunowie mogą potrzebować większej ilości in-

formacji o zawartości określonej gry komputerowej zanim podejmą decyzję czy gra jest odpowiednia dla ich dzieci. Ostatnia kategoria w tym systemie to MA 15+ oznaczająca zawartość gier komputerowych wyłącznie dla osób w wieku co najmniej 15 lat. Produkty z tej kategorii mogą zawierać ostre sceny seksu i użycia narkotyków. Osoba chcąc wypożyczyć lub kupić grę komputerową z kategorii MA 15+ może zostać poproszona o okazanie dowodu tożsamości. Dzieci w wieku poniżej 15 lat nie mogą zgodnie z prawem kupować materiałów z kategorii MA 15+, o ile nie towarzyszy im rodzic lub dorosły opiekun. Opiekun musi być osobą dorosłą sprawującą opiekę rodzicielską nad osobą w wieku poniżej 15 lat. Opiekun musi mieć co najmniej 18 lat.

Natomiast w Japonii jest stosowany system CERO (www.cero...) (*Computer Entertainment Rating Organization*). CERO to organizacja i jednocześnie system oceniania gier komputerowych i oprogramowania, który uruchomiono w czerwcu 2002 roku, a posiada pięć kategorii. Kategoria A to gry przeznaczone dla wszystkich użytkowników. Kategorią B oznaczane są gry dla użytkowników powyżej 12 lat, C od lat 15, D to gry odpowiednie dla graczy od lat 17 i Z dla osób od lat 18.

W Niemczech obowiązuje system USK (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*) (www.usk...) organizacja utworzona przez dystrybutorów gier komputerowych i innego rodzaju oprogramowania służącego rozrywce. Organizacja ta zajmuje się oceną tego oprogramowania pod kątem jego bezpieczeństwa dla dzieci i młodzieży; według stworzonego przez siebie systemu, złożonego z pięciu stopni. Aplikacje bez ograniczenia wiekowego zawierają treści, przed którymi nie muszą być chronione dzieci. Mogą być przeznaczone dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Aplikacje *USK6* mogą zawierać elementy nieodpowiednie dla dzieci w wieku od 6 lat. Mogą od czasu do czasu wywoływać niepokój, zawierać małe natężenie łagodnych wulgaryzmów i erotycznych aluzji. Jeśli w aplikacji znajdują się obrazy przemocy, mają one charakter abstrakcyjny i nie są dominujące. Aplikacje *USK12* mogą wywoływać u dzieci od lat 12 niepokój ze względu na występujące w nich elementy wywołujące strach i szok, wulgaryzmy, treści seksualne i okazjonalną przemoc. W kategorii Aplikacje *USK16* znajdują się aplikacje z realistycznym przedstawieniem przemocy, dużym natężeniem elementów mających na celu wywołanie szoku lub strachu, częstymi wulgaryzmami, a także takie, których głównym motywem

są erotyka i seks. Z kolei najczęstszym powodem przyznawania aplikacjom *USK18* jest pokazywanie realistycznej i okrutnej przemocy. Gry należące do tej kategorii wiekowej prawie zawsze zawierają dużą dawkę przemocy, która jest wyraźnie obecna w większości zadań w grze.

Ostatni przedstawiony w tym artykule system to system ogólnoeuropejski klasyfikacji gier – *PEGI (Pan-European Game Information)*. Ten jeden, nowy system zastąpił liczne krajowe systemy ratingu wiekowego i jest teraz stosowany w znacznej części Europy, a mianowicie w 30 krajach.

Znaki ratingu wskazują następujące kategorie wiekowe: 3, 7, 12, 16 i 18 lat. Dostarczają wiarygodnych informacji o stosowności treści gry z punktu widzenia ochrony nieletnich. Rating wiekowy nie uwzględnia poziomu trudności ani umiejętności niezbędnych do danej gry. Najniższy rating *PEGI3* otrzymują gry, których treść uznaje się za odpowiednią dla wszystkich grup wiekowych. Dopuszczalna jest pewna ilość przemocy w komicznym kontekście. Dziecko nie powinno utożsamiać postaci pojawiających się na ekranie z postaciami rzeczywistymi. Powinny one być w całości wytworem fantazji. Do wyższej kategorii *PEGI7* zostały zakwalifikowane gry zawierające dźwięki lub sceny potencjalnie przerażające najmłodszych odbiorców. Natomiast gry wideo pokazujące przemoc o nieco bardziej realistycznym charakterze, skierowaną przeciw postaciom fantastycznym i/lub nierealistyczną przemoc wobec postaci o ludzkim wizerunku lub rozpoznawalnych zwierząt oznaczone są kategorią *PEGI12*. Ewentualne wulgaryzmy muszą mieć łagodny charakter i nie mogą zawierać odwołań do seksu. Symbol *PEGI16* jest nadawany jeżeli przemoc lub aktywność seksualna wyglądają tak jak w rzeczywistości. Gry w tej kategorii zawierają brutalniejsze wulgaryzmy oraz sceny pokazujące używanie tytoniu lub narkotyków i sceny popełniania przestępstw. Ostatnią kategorią w ogólnoeuropejskim systemie klasyfikacji gier jest *PEGI18*. Za gry do tej kategorii, a więc dla dorosłych, uznaje się gry przedstawiające daleko posuniętą przemoc i/lub specyficzne rodzaje przemocy.

Prezentację wybranych przez autora ratingów wiekowych zakończono na charakterystyce najbardziej rozpowszechnionego, obowiązującego ratingu w krajach Unii Europejskiej.

Podsumowanie

Granice pomiędzy rzeczywistością, a światem wirtualnym powoli się zacierają. Gry i zabawy przenoszą się do świata wirtualnego. W rozrywe tej uczestniczą dzieci, młodzież i dorośli, korzystając z interaktywnych możliwości technologii informacyjnych na skalę do tej pory niespotykaną. Bardzo szybkie komputery stwarzają wrażenie realnego uczestniczenia w wirtualnym świecie. Pojawia się więc pytanie czy jest to rozrywka bezpieczna dla wszystkich, a szczególnie, jakie zagrożenia związane są z uczestniczeniem w niej dzieci. Bezpieczeństwo i zagrożenia cyberprzestrzeni mają wiele wymiarów i aspektów, powinny więc stać się przedmiotem zainteresowania rodziców, nauczycieli, pedagogów, psychologów i przedstawicieli innych dyscyplin zajmujących się wychowaniem. Korzystanie z niewłaściwych gier komputerowych może powodować u dzieci wiele problemów zdrowotnych, wychowawczych, uzależnień i w końcu trudności odróżniania świata realnego i wirtualnego. Aby pomóc rodzicom, opiekunom wprowadzone zostały tzw. ratingi wiekowe gier komputerowych. Są one bardzo pomocne przy wyborze odpowiedniej dla dziecka gry. W artykule przedstawiono kilka, spośród wielu istniejących na świecie ratingów wiekowych. Zdarza się również, iż oprócz tych najbardziej znanych i przyjętych, niektóre państwa opierają się na własnych wytycznych w tym zakresie i często nie korespondują one z klasyfikacją treści w poszczególnych grupach wiekowych.

Aktualnie na świecie stosowanych jest kilkanaście systemów ratingowych gier komputerowych, poważnym więc problemem jest różnorodność klasyfikacji. Największe różnice widoczne są zwłaszcza w starszych grupach wiekowych (16-18 lat), co jest bardzo istotne ze względu na możliwość zawierania treści związanych z hazardem, przemocą, narkotykami, seksem.

Ratingi wiekowe nie obejmują swoim zasięgiem wszystkich państw. Systemy ratingowe nie mają (poza Niemcami i Wielką Brytanią) mocy prawnej. Jednak ich znaki ostrzegawcze/ informacyjne są cenną wskazówką dla rodziców. Pozwalają w miarę obiektywny sposób ocenić poszczególne produkcje i przedstawić mocne argumenty za zakupem innej gry niż ta wskazana przez dziecko.

Wypracowanie jednego systemu ratingowego gier komputerowych

nie jest i nie będzie łatwe przede wszystkim ze względu na duże zróżnicowania kulturowe poszczególnych krajów.

Ryszard Błaszkievicz

Safe computer games – age rating classification problems

Games are an integral part of our everyday culture. Playing games takes place alone, with family and friends or online together with other players. Girls, boys, juveniles and adults all participate. Games do not only offer plenty of entertainment but provide many opportunities for learning and train important skills. It is very important to realise that not all games are suitable for children. Many video games are designed for adult players only. The protection of children and young persons comes primarily from the scope of responsibility of the parents but at the same time remains a task for both the state and society as a whole. Every game sold in stores is required by law to display an age rating on the box. In Europe, the certification body is called PEGI and in the US, it's ESRB. As well as an age rating, game boxes must also show a series of icons informing customers about the sorts of content a game will contain – including violence, sex and drug use. Age ratings ensure that entertainment content, such as films, videos, DVDs, and computer and video games, is clearly labelled for the minimum age group for which it is suitable. Age ratings provide guidance to consumers to help them decide whether or not to buy a particular product. However, there are many games age ratings in the world causing many classifications problems.

BIBLIOGRAFIA:

Adams Ernest, *Postmodernism and the Three Types of Immersion*, [w:] http://www.designersnotebook.com/Columns/063_Postmodernism/063_postmodernism.htm, dostęp 12.03.2015.

Białokoz-Kalinowska Irena, Piotrowska-Jastrzębska Janina, 2005, *Zagrożenia zdrowotne wynikające z nieracjonalnego korzystania z komputera przez dzieci i młodzież*, [w:] *Dziecko i media elektroniczne – nowy wymiar dzieciństwa*,

red. Jadwiga Izdebska, Tomasz Sosnowski, Wyd. Trans Humana, Białystok, s. 111-121.

Braun-Gałkowska Maria, 2004, *Mechanizmy psychologiczne wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dziecka*, [w:] *Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na psychikę dziecka*, Aleksandra Gała, Iwona Ulfik-Jaworska (red.), Wydawnictwo Michalineum, Lublin, s. 71- 80.

Braun-Gałkowska Maria, Ulfik-Jaworska Iwona, 2002, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Wyd. Gaudium, Lublin.

Caillois Roger, 1997, *Gry i ludzie*, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa.

Czerski Piotr, 2012, *My, dzieci sieci: wokół manifestu*, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa.

Dziadowiec Joanna, 2011, *Homo festivus, czyli o zabawie, grze i rytuale na współczesnych międzynarodowych festiwalach folklorystycznych*, [w:] *Wąż w raju. Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, red. Ryszard Kantor, Tadeusz Paleczny, Magdalena Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, s. 147-167.

Filiciak Mirosław, 2006, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.

Filiciak Mirosław, Danielewicz Michał, Halawa Mateusz, 2010, *Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną SWPS. Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze. Połączeni i podłączeni, etnografia cyfrowego świata*, Warszawa.

Goban-Klas Tomasz, 2005, *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja*, WSiP, Warszawa.

Górniewicz Jacek, 2006, *Komputer jako mebel w polskim domu – co można wyczytać z fotografii*, [w:] *Definowanie McLuhana. Media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualne*, red. Marek Sokołowski, Wyd. ALGRAF, Olsztyn, s. 317-325.

Griffiths Mark, 2004, *Gry i hazard. Uzależnienie dzieci w okresie dorastania*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk.

Hopfinger Maryla, 2003, *Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Sic, Warszawa.

Huizinga Johan, 1985, *Homo ludens, Zabawa jako źródło kultury*, PWN, Warszawa.

Jarmon Leslie, 2010, *Homo Virtualis, Virtual Worlds, learning, and an Ecology of Embodied Interaction*, "International Journal of Virtual and Personal Learning Environments", 1(1), January-March 2010, p. 38-56.

Jędrzejko Mariusz, Taper Agnieszka, 2010, *Jak kształtować kontakt dziecka z multimediami?*, Fundacja Pedagogium, Warszawa.

Kiss Bogumił, Popko Magdalena, *Wypłatać się z sieci – uzależnienia kompute-*

rowe, „Służba Zdrowia” 38-42/2005.

McMahan Alison, 2003, *Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, [w:] http://www.academia.edu/2461054/_Immersion_Engagement_and_Presence_A_Method_for_Analyzing_3-D_Video_Games.

Miczka Tadeusz, 2009, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne — dwa uczestnictwa*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, red. Andrzej Kiepas, Mariola Sułkowska, Magdalena Wołek, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice, s. 11-30.

Miczka Tadeusz, 1997, *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. Ewa Jędrzejko, Urszula Żydek-Bednarczuk, Wydawnictwo Energia, Warszawa, s. 17-39.

Miczka-Pajestka Monika, 2006, „Fragmentaryczny” człowiek wobec rzeczywistości wirtualnej. *Perspektywy filozoficzne*, [w:] *Definowanie McLuhana. Media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, red. Marek Sokołowski, Wyd. ALGRAF, Olsztyn, s. 145-155.

Ostrowicki Michał, 2006, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Universitas, Kraków.

Tanaś Maciej, 2005, *Wprowadzenie*, [w:] *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, red. Maciej Tanaś, Impuls, Warszawa - Kraków.

Ulfik-Jaworska Iwona, 2005, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Wydawnictwo KUL, Lublin.

Urbańska-Galanciak Dominika, 2009, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.

Welsch Wolfgang, 2002, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, tłum. Joanna Gilewicz, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. Maryla Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa, s. 461-479.

NETOGRAFIA

www.classification.gov.au/ [dostęp 10.03.2015]

www.2014gitkids.pl [dostęp 12.02.2015]

www.esrb.org/index-js.jsp / [dostęp 10.03.2015]

www.classification.gov.au/About/BoardMembers/Pages/Classification-Board-Members.aspx / [dostęp 10.03.2015]

www.cero.gr.jp/e/ [dostęp 11.03.2015]

www.usk.de/en/ [dostęp 20.02.2015]

Zagrożenia dla dzieci i młodzieży płynące z nadmiernego grania w gry komputerowe

*Sylwester Bębas**

Wprowadzenie

 Obecnie szeroko pojęte media stały się integralną częścią codzienności współczesnego człowieka. To zjawisko wiąże się z wieloma korzyściami, ale niesie także wiele zagrożeń. Coraz częściej wspomina się o konieczności zamierzonej edukacji medialnej, dzięki której już najmłodsi członkowie społeczeństwa będą mogli korzystać z mediów selektywnie, krytycznie i bezpiecznie. Przypuszczać należy, że mass media, a przede wszystkim cyberprzestrzeń nie ułatwią dziecku nabywania postaw prospołecznych, rozwijania więzi wspólnotowych, bezpośredniego dialogu, komunikacji interpersonalnej. Przeciwnie, tworzą one wiele sytuacji, które prowadzą do osłabienia więzi między ludźmi (Tomsia 2008, s. 19-20; Izdebska 2004, s. 382-383; Marynowicz-Hetka 2007, s. 650-660). Młody człowiek, ciekawy świata otrzymuje nieograniczony dostęp do różnych treści, również kierowanych wyłącznie dla osób dorosłych. Tworzy się w ten sposób specyficzna świadomość medialna, prowadząca do relatywizmu poznawczego, moralnego, a w konsekwencji do biernej, konsumpcyjnej postawy, ślepego naśladownictwa, agresji (Szpringer, Horecka-Lewitowicz, Czerwiak, Laurman-Jarząbek 2008, s. 35-39).

Zjawisko gier komputerowych budzi obecnie niezwykle silne emocje, zarówno u dzieci, młodzieży jak i dorosłych. Gry komputerowe wprowadzają nas w ciekawy, atrakcyjny, dynamiczny, pełen przygód i niespodzianek świat wirtualny oraz stanowią coraz bardziej znaczący element spędzania wolnego czasu. Stały się integralną częścią i ważnym elementem życia wielu młodych

* Wyższa Szkoła Handlowa w Radomiu

ludzi. Z jednej strony gry komputerowe są odbierane jako nowoczesna i bardzo atrakcyjna zabawa, pozwalająca przeżyć wiele fascynujących przygód w wirtualnym świecie. Z drugiej strony gry często przerażają ogromnym ładunkiem przemocy, budząc niepokój negatywnego wpływu tych treści na rozwój dziecka. Gracz nie tylko ogląda przemoc, ale przede wszystkim sam jej dokonuje na ekranie komputera poprzez bohatera, którym kieruje. Samodzielnie podejmuje decyzję o formach tej przemocy.

Ponadto podczas zabawy grą komputerową obecność drugiego człowieka, towarzysza zabawy staje się niepotrzebna, ponieważ zastępuje go komputer. Wszystkie te cechy sprawiają, że gry komputerowe dostarczają dziecku silnych przeżyć i doświadczeń, angażują emocjonalnie i nie dają uczucia nudy” (Ulfik-Jaworska 2002, s. 12). Wiele z gier polega na udziale samotnego gracza w walce z grupą przeciwników i zastawianiu na nich (lub unikaniu) pułapek. W tych grach nie ma empatii, przyjaźni, konciliacyjności, dialogu, rozmowy. Gracz zwykle gra w pojedynkę, przemieszczając się między ciemnymi korytarzami i lochami zamków. Używa niebezpiecznych narzędzi w celu zabicia przeciwnika. Głównymi elementami walki są krew i ból. Częsty kontakt z takimi grami powoduje, że z biegiem czasu u dziecka zaciera się dystans między wykreowanym przez komputer światem a rzeczywistością (Boroń, Zyss 1998, s. 14). Badania nad oddziaływaniem gier zawierających przemoc jednoznacznie pokazują, iż zaangażowanie w tego rodzaju gry podwyższa poziom agresywności graczy (Braun-Gałkowska 2000; Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska 2002).

Pojęcie gier komputerowych

Gra komputerowa to „program komputerowy, tj. zestaw poleceń zrozumiałych i wykonywanych przez procesor. Uzyskana w ten sposób elastyczność pozwala na uruchamianie wielu różnorodnych gier o charakterze rozrywkowym lub edukacyjnym na tym samym zestawie komputerowym” (Skrzypczak 1998, s. 74-75). S. Łukasz podaje definicję gry komputerowej, utożsamiając ją z grą wideo: „gra wideo jest to zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układy elektroniczne itp.) program komputerowy, spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji genero-

wanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym (wyświetlaczu ciekłokrystalicznym, monitorze, telewizorze itp.), zgodnie z określonymi przez twórców gry, regułami. W odróżnieniu od np. programów graficznych, gry służą wyłącznie celom rozrywkowym, a zatem nie spełniają żadnej funkcji użytkowej, umożliwiającej jakąkolwiek pracę twórczą” (Łukasz 1998, s. 75). Na uwagę zasługuje „technologiczne” ujęcie, według którego gra komputerowa to: „zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym program komputerowy, spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym obiektami graficznymi lub tekstem, zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami” (Łukasz 1998, s. 11).

G. H. Mead wyróżnia trzy etapy zabaw, jakie pokonują dorastające dzieci, podczas których w interakcji z innymi współuczestnikami gry uczą się zachowań społecznych. Te etapy to:

- „imitacja – dziecko naśladuje dorosłych, gracze-nowicjusze naśladują bardziej doświadczonych kolegów
- odgrywanie ról – gracz zaczyna koncentrować się na sobie, angażuje się w indywidualne odgrywanie roli
- współdziałanie z innymi graczami – pojawia się potrzeba włączania do gry innych osób, dokonywanie podziału zadań” (Filiciak 2006, s. 17).

Obecnie wymienia się następujące cechy gry komputerowej:

- odrębność i ograniczoność w czasie
- podporządkowanie ograniczającym regułom
- intensywność i energiczność
- powtarzalność
- bezinteresowność – ponieważ nie służą zaspokajaniu życiowych konieczności
- dobrowolność – uczestnik ma swobodę podejmowania decyzji: czy chce grać, czy nie
- charakter rywalizacyjny (Łukasz 1998, s. 13).

Komputer może być przez użytkownika traktowany jako swego rodzaju partner do gry, „elektroniczny przyjaciel”, który z perspektywy gracza posiada następujące cechy (Sikorski 2013):

- „jest zawsze gotowy do podjęcia zabawy, nie męczy się nigdy i nie odmawia
- pozwala wielokrotnie powracać do tych samych miejsc, scenariuszy lub akcji
- konsekwentnie ocenia błędy, ale równocześnie nie karze za nie okazywaniem złości i rozczarowaniem
- daje poczucie władzy graczowi, który sam decyduje o rozpoczęciu lub zakończeniu gry
- stanowi ucieczkowy „idealny” świat dla gracza, w którym ma on możliwość realizacji swoich marzeń i pragnień
- interpretacja przegranej lub wygranej z komputerem może być zawsze pozytywna (przegrałem, ale tylko z maszyną lub wygrałem z maszyną, która nie popełnia błędów)
- daje okazję do aktywności własnej w przeciwieństwie do biernego towarzyszenia akcji przy czytaniu książki czy oglądaniu filmu
- emocje towarzyszące grze mogą być kontrolowane i stopniowane (poziomy trudności), a ryzyko przeżywane jest w „bezpieczny” sposób
- płeć nie ma znaczenia, bo sam gracz decyduje jaką rolę wybiera dla siebie – kobiecą czy męską
- daje możliwość rozładowania emocji w aktywny sposób bez ponoszenia znaczących konsekwencji swoich czynów
- daje możliwość zaspokajania różnych popędów i potrzeb (np. agresji, potrzeby więzi, popędu seksualnego) z dowolnie wykreowanym partnerem na ekranie”.

Rodzaje gier komputerowych

Gry komputerowe są bardzo atrakcyjną i powszechną formą spędzania czasu wolnego przez dzieci, młodzież, a także wielu dorosłych. Szczególnie popularne są gry sieciowe rozgrywane w internecie pomiędzy setkami, a czasem tysiącami graczy jednocześnie. W przeciwieństwie do czytania książki czy oglądania filmu, kiedy odbiorca jedynie biernie towarzyszy akcji, gry komputerowe dają poczucie kontroli nad sytuacją oraz możliwość wpływu na losy bohaterów.

Wspólną cechą wszystkich gier komputerowych jest zatem istnienie monitora, dzięki któremu możliwe jest spostrzeganie przestrzeni określonej przez scenariusz danej gry. Drugim elementem są wszelkiego rodzaju manipulatory, za pomocą których można ożywiać teren gry, wprowadzając do niej element ruchu. Pozwalają one na przemieszczanie się w wyimaginowanej przestrzeni, dotykanie i posługiwanie się przedmiotami świata gry bądź uruchamianie dodatkowych opcji określanych przez program gry (Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska 2002, s. 13).

Współczesne gry komputerowe składają się z wielu gatunków, co sprawia, że są jeszcze bardziej atrakcyjne dla gracza. Czasami trudno nawet określić jaki gatunek reprezentuje dana gra. W literaturze możemy spotkać się z różną klasyfikacją gier komputerowych. Do podstawowych gatunków możemy zaliczyć: gry przygodowe, gry zręcznościowe, wyścigi i gry sportowe, gry symulacyjne, gry strategiczne, gry RPG, gry akcji, gry logiczne, gry edukacyjne (Faibel 2006, s. 69).

Według (Filiciaka 2006, s. 74) gry sieciowe można podzielić ze względu na:

a) integrację wieloosobowej gry sieciowej: opcjonalny tryb gry wieloosobowej, gra tylko wieloosobowa

b) technologię: obsługiwane przez przeglądarkę internetową, peer-to-peer: zdecentralizowana sieć, każdy komputer może funkcjonować jako serwer, centralny serwer sterujący połączeniami graczy

c) gatunki: akcja/ zręcznościowe, strategie, przygodowe, symulacje, role-playing

d) przeznaczenie: wyimaginowane środowiska, laboratoryjne środowiska, rozrywkowe

e) model biznesowy/ sposób dystrybucji: płatny program/gra wieloosobowa za darmo, płatny program/ miesięczny abonament, bezpłatny program + abonament, opłata za każdą grę, opłata za dodatkowe epizody, funkcje.

Wśród gier komputerowych występuje dość duże zróżnicowanie. Inna typologia wyróżnia następujące ich rodzaje (Chwaszcz, Pietruszka, Sikorski 2005, s. 30-33):

a) symulacyjne (jak najdokładniej oddające realia poruszania się jakimś pojazdem lub też symulujące działania komandosów, policji itp.)

b) strategiczne (wymagające planowania, zarządzania, opracowywania taktyki jak i pewnej zręczności manualnej, a ich tematyka dotyczy m.in.: konfliktów zbrojnych lub strategii ekonomicznych np. „Cywilizacja”, „Kapitalizm”

c) zręcznościowe (preferujące przede wszystkim refleks i sprawność w posługiwaniu się joystickiem, myszą lub klawiaturą)

d) przygodowe (dominuje w nich fabuła oraz wykonywanie rozmaitych czynności prowadzących do rozwiązywania zagadek)

e) fabularne (gracz tworzy własną postać, dla której wybiera określoną profesję, np. czarodzieja, wojownika, a następnie rozwija u niej potrzebne cechy i umiejętności w toku gry)

f) logiczne (wymagają głównie logicznego myślenia i w dużej mierze są swoistym przeniesieniem na ekrany monitorów znanych łamigłówek lub zadań logicznych. W celu podniesienia atrakcyjności konstruowanych gier łączy się niekiedy wymienione gatunki (powstają np. gry logiczno-zręcznościowe lub przygodowo-fabularne).

Istnieją także gry, których nie można zakwalifikować do żadnej z tych grup, ponieważ łączą w sobie cechy kilku gatunków. Są to tak zwane gry sieciowe, których nośnikiem jest internet. Podstawowa różnica między grami sieciowymi, a pozostałymi grami komputerowymi dotyczy liczby graczy. W tradycyjnych grach komputerowych ogranicza się ona maksymalnie do dwóch osób, zaś w grach sieciowych liczba graczy jest nieograniczona. Wyróżnia się dwa rodzaje gier sieciowych: pierwsze to zwykłe gry komputerowe dostosowane do gry wieloosobowej, drugie to MUD-y (*Multi User Dungeon* – „loch dla wielu użytkowników”). Akcja tej drugiej grupy gier rozgrywa się w podziemiach i stanowi połączenie tradycyjnej gry tekstowej ze stolikowymi systemami *Role Playing Games*, gdzie udział biorą gracze z całego świata (Filiciak 2006, s. 70).

Graczy komputerowych można podzielić na trzy grupy: *power gamers*, *casual gamers* oraz *graczy okazjonalnych*. *Power gamers* to zazwyczaj gracze z zacięciem sportowym. Biorą oni udział w różnych lokalnych lub internetowych turniejach, traktują grę ambicjonalnie i z dużym zaangażowaniem. Przez swą grę starają się zyskać sławę i należny zwycięzcy szacunek wśród innych graczy. W ten sposób mogą również zarabiać pieniądze. Mianem *casual gamers* określa się graczy, którzy regularnie grają w gry komputerowe w wolnych

chwilach. Gracze ci posiadają duży zasób wiedzy fachowej, czytają czasopisma komputerowe oraz znają każdą grę. Poprzez trening rozwinęli w sobie manualne umiejętności, które są niezbędne do szybkiego rozegrania każdej gry. Do ostatniej grupy, zwanej graczami okazjonalnymi zalicza się osoby, które mogą z zaangażowaniem i pasją grać przez kilka dni, tygodni, a potem miesiącami nie zajmować się w ogóle komputerem. Nie muszą wykazywać się jakąś ogromną sprawnością oraz jest im obojętne, ile czasu potrzebują na realizację danego zadania. Im dłużej trwa gra, tym większą czerpią z niej przyjemność. Prócz gry w czasie wolnym wykonują wiele innych zajęć (Feibel 2006, s. 56-57).

Negatywne konsekwencje nadmiernego zaangażowania w gry komputerowe

Gry komputerowe są niewątpliwie fascynującą sferą kultury sytuującą się na styku obszaru skomplikowanej techniki informatycznej, bardzo obecnie rozbudowanego rynku komercyjnego, w którym zyski sięgają setek milionów dolarów oraz przestrzeni estetycznej.

Gry komputerowe wykazują ogromną siłę oddziaływania na swych odbiorców, ponieważ są one (Ulfik-Jaworska 2006, s. 36-38):

- przekazem osobowym, często zwielokrotnionym, bo przedstawiającym wiele postaci
- oddziaływaniem wielokanałowym (przez dwa najważniejsze receptory: wzrok i słuch)
- oddziaływaniem na procesy świadome i podświadome (poznawcze, emocjonalne i motywacyjne). Media te, posługując się systemem informacyjnych i emocjonalnych wzmocnień, kształtują w psychice młodego odbiorcy względnie stałe sposoby poznawczego i emocjonalnego reagowania oraz tendencję do podejmowania określonych zachowań zgodnie z mechanizmami identyfikacji, naśladownictwa i modelowania
- oddziaływaniem silnie przyciągającym uwagę, dostarczającym łatwej rozrywki; uczą bierności i umysłowego lenistwa.

Gra komputerowa może wzbudzać silne emocje. Emocje następują szybko po sobie, mogą prowadzić do tego, że żadna nie jest głębiej przeży-

ta i w rezultacie powodują tylko poczucie ogólnego pobudzenia i oszołomienia. Trening jest powtarzaniem czynności powodującym wyuczenie się ich i przyzwyczajenie do ich wykonywania. Gracz nabiera wprawy w posługiwaniu się komputerem, ćwiczy koordynację wzrokowo-słuchową, a jednocześnie wielokrotnie zadaje cierpienie i dokonuje zabójstw. Agresja, której gracz się uczy, może być przeniesiona później do realnego życia. Prowokacja sytuacyjna polega na stwarzaniu sytuacji wymagającej od dziecka samodzielnego rozwiązywania problemu i własnej aktywności. W grach komputerowych sytuacją wymuszoną przez ich reguły jest zasada stosowania przemocy. Przemoc jest nagradzana przez sukces osiągnięty w grze. Gracz identyfikuje się z agresorem i wygrywa, jeżeli skutecznie stosuje przemoc, a powtarzając to wielokrotnie nabywa w niej wprawy i przyzwyczajają się do niej (Gurycka 1979, s. 30-34).

Ponadto gry komputerowe są tak skonstruowane, że poprzez dobre, konstruktywne zachowania najczęściej nie można osiągnąć kolejnego etapu gry, zło natomiast jest nagradzane: zabicie kogoś pozwala iść do przodu, pozwala uzyskać dodatkową broń itp., za przejechanie przechodniów uzyskuje się dodatkowe punkty w rozgrywce. Przemoc stosowana w grach pozwala na osiąganie sukcesów, daje poczucie mocy i zwycięstwa. Agresywne zachowania są kojarzone z nagrodą i przyjemnością. Podczas zaangażowania w tego rodzaju gry dziecko dowiaduje się, że zło wcale nie jest takie złe, a nawet może być całkiem dobre, bo jest skuteczne. Granica między dobrem a złem powoli ulega rozmyciu (Grossman 1999, s. 13-15).

Oddziaływanie gier komputerowych na psychikę młodego człowieka jest ogromne. Problem w tym, by oddziałując nie skierować odbiorcy na niewłaściwy tor, by wykorzystując przekaz, odbiorca nie wypaczał jego znaczenia, by miał świadomość, gdzie kończy się realizm, a zaczyna fikcja. Ludzie mediów, twórcy przekazów pomyśleli o tym, by odpowiednio zabezpieczyć gracza przed negatywnym wpływem przekazu. Wprowadzono znaki, teksty, ograniczenia wiekowe itp. Niestety, nie są one respektowane i przestrzegane przez dalsze ogniwa medialnego łańcuszka biznesu – dystrybutorów, sprzedawców, odbiorców itd. Wiadomo że media, w tym gry komputerowe, nie tylko informują i odtwarzają rzeczywistość, lecz także kreują zachowania i postawy ludzkie (Raś 2000, s. 161-172).

J. Izdebska (2003, s. 342) przedstawia ujemne skutki nieprawidłowych

relacji: dziecko – gry komputerowe, do których zalicza: ograniczenie kontaktów społecznych, uzależnienie, „nałóg”, zachowania agresywne, znieczulenie, trudności w postrzeganiu rzeczywistości realnej, wulgaryzm, bierność intelektualną, rozleniwienie, obniżenie wrażliwości emocjonalnej, obniżenie aktywności fizycznej, wady postawy, stany lękowe, nadpobudliwość, wady wzroku, schorzenia układu nerwowego, zmęczenie, znużenie.

Gry agresywne to przede wszystkim te, które określane są jako zręcznościowe, polegające na walce osoby grającej z różnymi istotami (ludzie, zwierzęta, stworzenia fantastyczne). Do walki używane jest różnego typu uzbrojenie: dzidy, rewolwery, piły tarczowe, maczugi, broń laserowa i inne (Gała, Ulik-Jaworska 2004, s. 18). Najgorsze jest tutaj znieczulenie, redukowanie negatywnych reakcji na przemoc, brak poczucia winy, traktowanie agresji jako zachowania normalnego a wręcz prawidłowego. Młody człowiek przyjmuje do wiadomości, że świat opiera się na gwałcie i przemocy, a najszlachetniejsze cele osiągnąć można przy użyciu siły lub podstęp. Chęć górowania nad innymi rodzi zapotrzebowanie na bycie sprytnym, bezczelnym, bezwzględny (Braun, Gałkowska 2000, s. 33-36; Globas-Klas 2002, s. 13-33; Stępień 2000, s. 36).

Dziecko nie jest uczone w grach, że za złe zachowanie należy przeprosić, że słabszym należy pomagać. Gry nie promują pozytywnych wzorców zachowań, w zamian tego popularyzuje się modę na bycie twardym, okrutnym, bezwzględny.

Konsekwencją nadmiernego zaangażowania w gry komputerowe jest uzależnienie, którego charakterystycznymi cechami jest to, że (Bednarek 2006, s. 133):

- dziecko spędza przed monitorem cały wolny czas, tracąc poczucie czasu
- jest niespokojne
- nie potrafi znaleźć sobie innego zajęcia
- ma trudności w nawiązywaniu kontaktów
- nie spotyka się z rówieśnikami
- nie podejmuje żadnych innych form aktywności.

Badania pokazują, że chłopcy (12-14 lat) korzystający z gier, które angażują gracza w akty przemocy byli bardziej impulsywni w działaniu, nastawieni na podporządkowanie sobie innych, wykazywali większą koncentrację na sobie i swoich potrzebach (egocentryzm) oraz niższy poziom empatii

niż chłopcy, którzy zupełnie nie bawili się grami komputerowymi. Chłopcy zajmujący się grami komputerowymi mają poważne trudności w kontaktach społecznych – są bardziej narcystyczni i obojętni na drugiego człowieka, nastawieni bardziej na rywalizację niż współdziałanie z innymi. Chłopcy ci również częściej mają trudności w nawiązywaniu i podtrzymywaniu bliskich relacji emocjonalnych w swojej rodzinie, co więcej prezentują wyraźne cechy wyizolowania się z życia rodzinnego (Gała 2000, s. 29).

Badania amerykańskie (Anderson, Dill 2000, s. 772-790) pokazują, iż zmiany w osobowości pod wpływem gier komputerowych mogą mieć charakter trwały. Osoby, które w dzieciństwie zajmowały się grami zawierającymi przemoc jako ludzie dorośli częściej przejawiali postawy agresywne wobec innych, zwłaszcza w sytuacjach konfliktowych i częściej wchodził w konflikt z prawem. Wskazuje się zatem, że zabawa grami komputerowymi zawierającymi przemoc może wpływać na kształtowanie się zaburzeń zachowania pod postacią wyraźnie antyspołecznych i agresywnych zachowań.

Uzależnienie od gier komputerowych jest istotnym problemem i często zaczyna się bardzo niewinnie. Najpierw jest ciekawość i zafascynowanie, dziecko spędza wiele czasu przy grach komputerowych. Rodzice z dumą patrzą na swoje dziecko, które sprawnie obsługuje komputer. Przyzwalają na to, aby ich pociecha spędzała wiele godzin przed komputerem, gdyż są przekonani, że rozwija wtedy swoje zainteresowania, a równocześnie jest w domu pod czujnym okiem rodziców. Jednak z czasem syn lub córka zaczynają spędzać coraz więcej czasu przy grach komputerowych, przy próbie oderwania od komputera reagują wybuchami niekontrolowanej złości i agresji. Rodzice powoli tracą kontakt z dzieckiem, a ono samo zatracą kontakt z rzeczywistością, ponieważ najważniejsza staje się gra i czas spędzany w świecie wirtualnym. Gdy dzieci zostają odizolowane od komputera, pojawiają się u nich objawy abstynencyjne: agresja, rozdrażnienie, bezsensowność, reakcje fizjologiczne takie jak np.: drżączka, depresja, a nawet próby samobójcze (Łukasz 1998, s. 37).

Objawy uzależnienia od gier komputerowych przejawiają się następująco (Andrzejewska 2007, s. 44):

- potrzeba korzystania z danego medium w coraz większym wymiarze czasowym

- występowanie złego samopoczucia, drażliwości, pobudzenia psychoruchowego, lęku, depresji przy zerwaniu kontaktu z danym sprzętem (włącznie z zaistnieniem zespołu abstynenckiego)
- nieudane próby zaprzestania, okłamywanie rodziców, którym dziecko nie mówi o rzeczywistym czasie poświęcanym na użytkowanie danego medium
- doznawanie satysfakcji i poczucia własnej wartości poprzez udział w grach i sesjach internetowych
- ograniczenie innych zajęć, ucieczka od problemów życia realnego
- pochłonięcie myśli i wyobraźni przez prezentowane treści w mediach
- zaniedbywanie nauki, pracy, rezygnacja ze spotkań rówieśniczych, odkładanie w czasie innych ważnych spraw na rzecz korzystania z wybranego medium
- pojawienie się konfliktów rodzinnych w związku z korzystaniem z danego medium
- przeznaczanie coraz większej ilości pieniędzy np. na zakup sprzętu komputerowego, oprogramowania, akcesoriów czy książek i czasopism o tematyce komputerowej.

System klasyfikacji gier

PEGI – ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier. Jest to system ratingu wiekowego stworzony w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych (Błaszkievicz 2010-2011, s. 41). System ten, jednolity i stosowany obecnie w większości krajów Europy został wprowadzony wiosną 2003 roku i zastąpił krajowe systemy ratingu wiekowego. Skrót pochodzi od nazwy *Pan European Game Information*. Obecnie powszechnie stosowany jest w 30 krajach, w tym również w Polsce. Oznaczenia PEGI mają na celu ułatwić klientom podejmowanie świadomych decyzji zakupowych. Gry oceniane są przez zespół ekspertów pod kątem zawartości takich elementów jak: przemoc, wulgarny język, strach, seks, używki czy hazard. Stosowne informacje (w formie ikonografiki) wraz z przyznaną klasyfikacją wiekową (3, 7, 12, 16 lub 21 lat) umieszczane są na okładce (<http://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=324>,

data dostępu: 20.03.2015).

Wystarczy wejść na stronę www.pegi.info, a następnie w celu sprawdzenia klasyfikacji określonej gry wybrać zakładkę „Szukaj gry”. Po znalezieniu konkretnego tytułu, rodzic jest w stanie sprawdzić m.in. ograniczenia wiekowe lub obejrzyć piktogramy, które objaśniają czy gra zawiera elementy przemocy lub wulgarny język. Informują również o tym czy w grze pojawia się nagość, zachowania seksualne, narkotyki, dyskryminacja, hazard itp., np.:



Wulgarny język – w grze jest używany wulgarny język



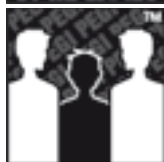
Seks – w grze pojawiają się nagość i/lub zachowania seksualne



Narkotyki – w grze pojawia się nawiązanie do narkotyków lub ich zażywanie



Strach – gra może przestraszyć małe dzieci



Dyskryminacja – gra pokazuje przypadki dyskryminacji



Hazard – gry zachęcają do uprawiania hazardu lub go uczą



Przemoc – gra zawiera elementy przemocy

Odrębną klasyfikacją gier komputerowych jest Entertainment Software Rating Board (ESRB) – amerykańsko-kanadyjska organizacja utworzona w 1994 przez Interactive Digital Software Association, której zadaniem jest ocenianie zawartości i wyznaczanie granic wiekowych dla wydawanych w USA gier komputerowych i wideo. Oceny ESRB mają zastosowanie we wszelkich materiałach promocyjnych gier oraz na ich opakowaniach, gdzie wyświetlane jest specjalne oznaczenie mówiące o tym, dla jakiej grupy wiekowej przeznaczona jest dana gra. Ponadto, opis zawartości gry wydawany przez ESRB oznacza czego można się spodziewać po danej grze. Chodzi tu o sceny nadużyć seksualnych, przemocy czy wulgaryzmy (<http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=331>, data dostępu: 20.03.2015).

Ograniczenie	Informacje
 Early Childhood	Zawartość jest odpowiednia dla dzieci od trzech lat. Nie zawiera materiałów, które rodzice mogliby uznać za nieodpowiednie.
 Everyone	Zawartość jest odpowiednia dla dzieci od lat sześciu i starszych. Może zawierać „odrobinę” przemocy albo ostry język. Do 1997 roku pod nazwą <i>Kids to Adults</i> (KA).
 Everyone 10+	Zawartość jest odpowiednia dla dzieci od lat dziesięciu i starszych. Może zawierać animowaną, fantastyczną lub zwykłą przemoc, „lekkie” przekleństwa i sugestywne podteksty.

 Teen	Zawartość jest odpowiednia dla młodzieży od lat trzynastu i starszych. Może zawierać przemoc, silne przekleństwa lub sugestywne podteksty. Sporadycznie mogą wystąpić w niektórych grach sceny nagości.
 Mature	Zawartość jest odpowiednia dla osób od lat siedemnastu. Może zawierać sceny seksualne lub ostrą przemoc i przekleństwa. Niektóre sklepy w Ameryce nie sprzedają takich gier osobom nieletnim.
 Adults Only	Zawartość jest odpowiednia jedynie dla dorosłych od osiemnastego roku życia. Może zawierać brutalne sceny seksu, nagości i gwałtu. Niektóre sklepy w Ameryce nie sprzedają gier oznaczonych tym znakiem osobom nieletnim.
 Rating Pending	Produkt został wysłany do ESRB na testy i oczekuje nadania oceny. Symbol ten najczęściej pojawia się w materiałach promocyjnych gry, która dopiero ma zostać wydana.

Rodzice powinni wiedzieć w jakie gry grają ich dzieci. Kontrolując zakup gier, powinni ustalić zasady z jakich gier dzieci mogą korzystać, a które są dla nich niedozwolone i dlaczego. Dziecko powinno korzystać z gier tylko wówczas, gdy rodzice są w domu. Rodzice powinni bezwzględnie ograniczyć czas spędzany przez dziecko przy komputerze do 1-2 godzin, robiąc częste przerwy. Należy konsekwentnie stosować zasadę: najpierw obowiązki dziecka, a potem komputer. Pokazywać inne formy spędzania wolnego czasu, więcej czasu spędzać z dzieckiem, zapraszać do domu kolegów i koleżanki swojego dziecka (Gajewski 2002; Taboń 2006).

Sylwester Bębas

Positive and Negative Aspects of Playing Komputer Games

The paper describes dangers coming from excessive time spent by children playing computer games. It presents various types of computer games, ranking systems and also points out negative consequences coming from excessive computer game playing. Among those are: limited social interactions, addiction, aggressive behaviour, difficulties in perception of real world, vulgarism, intellectual passivity, laziness, lowering of sympathy, low physical activity, improper posture, frightfulness, tiredness.

BIBLIOGRAFIA:

- Anderson C. A., Dill K. E., *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and Life*, "Journal of Personality and Social Psychology" 2000, nr 4, s. 772-790.
- Andrzejewska A., 2007, *Dziecko w cyberprzestrzeni*, Wydawnictwo APS, Warszawa.
- Bednarek J., 2006, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, red. M. Jędrzejko, Wydawnictwo Akademia Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora w Pułtusk, Pułtusk.
- Błaszkiwicz R., *Gry komputerowe a zdrowie dziecka w młodszym wieku szkolnym*, „Nauczanie Początkowe”, nr 1/2010-201.

- Boroń J., Zyss T., *Komputerowy świat iluzji*, „Charaktery”, 02/1998.
- Braun Gałkowska M., 2000, *Zabawa w zabijanie*, Wydawnictwo Krupski i S-ka, Warszawa.
- Braun-Gałkowska M., Ulfik-Jaworska I., 2002, *Zabawa w zabijanie*, Wydawnictwo Gaudium, Lublin.
- Chwaszcz J., Pietruszka M., Sikorski D., 2005, *Media*, Wydawnictwo Gaudium, Lublin.
- Feibel Thomas, 2006, *Zabójca w dzieciennym pokoju. Przemoc i gry komputerowe*, Wydawnictwo PAX, Warszawa.
- Filiciak Mirosław, 2006, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Gajewski Mariusz, 2002, *Niebezpieczne gry komputerowe*, „Wychowawca”, nr 1, s. 16-17.
- Gała Aleksandra, 2000, *Agresywne gry komputerowe a kontakty społeczne*, [w:] *Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na psychikę dzieci*, red. Aleksandra Gała, Iwona Ulfik, Wydawnictwo KUL, Lublin, s. 25-37.
- Gała Aleksandra, Ulfik-Jaworska Iwona, 2004, *Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na psychikę dzieci*, Wydawnictwo Michalineum, Marki.
- Globas-Klas Tomasz, 2002, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, PWN, Warszawa-Kraków.
- Grossman Dave, 1999, *Dlaczego dzieci zabijają?*, „Życie” 20-21 marca, s. 13-15.
- Gurycka Antonina, 1979, *Struktura i dynamika procesu wychowawczego. Analiza psychologiczna*, PWN, Warszawa.
- Izdebska Jadwiga, 2003, *Dziecko w rodzinie i w środowisku rówieśniczym*, Wydawnictwo, Trans Humana, Białystok.
- Izdebska Jadwiga, 2004, *Rodzinna edukacja medialna dziecka*, [w:] *Kompetencje medialne społeczeństwa wiedzy*, red. Waław Strykowski, Wojciech Skrzydlewski, Wydawnictwo eMPi2, Poznań, s. 380-385.
- Łukasz Sławomir, 1998, *Magia gier wirtualnych*, Wydawnictwo MIKOM, Warszawa.
- Marynowicz-Hetka Ewa, 2007, *Mass media i multimedia – dominująca przestrzeń życia dziecka*, [w:] *Pedagogika społeczna*, t. 2. Podręcznik akademicki PWN, Warszawa, s. 59-70.
- Raś Danuta, 2000, *Gry komputerowe i telewizja jako zagrożenie społecznych kontaktów uczniów*, [w:] *Psychopatologia i psychoprofilaktyka. Przejawy narkomanii, alkoholizmu, przemocy, zaburzeń psychicznych w rodzinie i szkole oraz możliwości im przeciwdziałania*, red. Andrzej Margasiński, Beata Zajęcka, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków, s. 161-172.
- Sikorski Dariusz, *Uzależnienie od gier komputerowych*, www.sop.sds.pl [data dostępu: 10.02.20013].
- Skrzypczak Józefa, 1998, *Aktualizacje encyklopedyczne*, Wydawnictwo

eMPI2, Poznań.

Stępień Anna, 2002, *Komputer-przyjaciel czy wróg*, „Edukacja Medialna”, nr 2, s. 36-38.

Szpringer Monika, Horecka-Lewitowicz Agata, Czerwiak Grażyna, 2008, *Gry komputerowe a zachowania problemowe młodzieży w wieku 12-13 lat*, „Studia Medyczne”, nr 12, s. 35-39.

Taboń Sebastian, 2006, *Niebezpieczne gry komputerowe*, „Kultura i Edukacja”, nr 1, s. 117-126.

Tomsia Katarzyna, 2008, *Edukacja moralna dzieci w przestrzeni Internetu*, [w:] *Całe życie w sieci*, red. Barbara Szmigielska, Wydawnictwo UJ, Kraków, s. 95-137.

Ulfik-Jaworska Iwona, 2006, *Komputerowi geniusze czy komputerowi mordercy? Oddziaływanie gier komputerowych na dzieci i młodzież*, [w:] *W poszukiwaniu sensu wychowania*, red. Danuta Ciszek, Magdalena Urbańska, Wydawnictwo BIBLOS, Tarnów, s. 423-436.

Gry on line (<http://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=324>, data dostępu: 20.03.2015).

Zachowania kibiców futbolowych oraz gry hazardowe jako kategorie *agon* i *alea* w świetle koncepcji zabawy Roger'a Caillois'a

Marta Wilk*

Wstęp

Zabawa według Johana Huizingi to „czynność swobodna, którą odczuwa się jako « nie tak pomyślaną » i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym określonym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub przy pomocy przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata” (Huizinga 1985, s. 28). Oznacza to, iż aktywność człowieka jaką jest zabawa w rozumieniu autora *Homo ludens* nacechowana jest estetyką, rytmem, ładem, porządkiem, dzieje się w określonym miejscu i czasie, jest również czynnością duchową, owianą pewną tajemnicą, działaniem bezinteresownym, wyróżnia się odrębnością od reguł codziennego życia, jest odpoczynkiem i odmiennym zajęciem od codziennych aktywności. Według J. Huizingi zabawy przyczyniają się do rozwoju kultury, są również jej źródłem.

Roger Caillois uszczegółowił i uzupełnił teorię gier i zabaw. Jego definicja to wymienienie pewnych czynności, które określił jako:

1. „Dobrowolne – grający czy bawiący się nie może tego robić z obowiązku, w przeciwnym razie gra czy zabawa traci od razu charakter wesołej, obojętnej rozrywki

2. Wyodrębnione – zamknięte w określonych z góry granicach czasowo-

* Instytut Pedagogiki i Psychologii, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

-przestrzennych

3. Zawierające element niepewności – przebieg ani wynik zabawy czy gry nie może być z góry wiadomy; nieodzowne jest pozostawienie pewnego marginesu, pozwalającego grającemu rozwijać inicjatywę i przejawiać pomysłowość

4. Bezproduktywne – gra czy zabawa nie prowadzi do tworzenia dóbr, bogactw ani jakiegokolwiek nowego elementu; prócz przemieszczania własności w zamkniętym kręgu grających prowadzi do sytuacji identycznej z sytuacją wyjściową

5. Ujęte w normy – poddane konwencjom, które zawieszają zwykłe prawa i chwilowo wprowadzają nowe « ustawodawstwo » jedynie obowiązujące

6. Fikcyjne – towarzyszy im specyficzne poczucie wtórnej rzeczywistości lub też całkowitego oderwania od życia powszedniego” (Caillois 1973, s. 306).

W przeciwieństwie do J. Huizingi R. Caillois uważał, że wiele gier i zabaw przebiega bez ustalonych reguł np. wtedy gdy mamy do czynienia z odgrywaniem roli lub gdy improwizujemy. „Tak więc gry i zabawy nie bywają działaniem ujętym w reguły i zarazem fikcyjnym. Są raczej albo ujęte w reguły, albo fikcyjne” (Caillois 1973, s. 305). Zdaniem autora *Gier i ludzi* zabawa nie zawsze jest bezinteresowna. Tak na przykład twierdził J. Huizinga w przypadku gier hazardowych i różnych zakładów. „W grze następuje przemieszczenie własności, nie dochodzi jednak do wytworzenia jakichkolwiek dóbr” (Caillois 1973, s. 300).

Niezwykle interesujący jest podział świata gier i zabaw na cztery grupy w ujęciu R. Caillois’a. Każda z nich rządzi się swoimi zasadami, są to: *agon*, *alea*, *mimicry* oraz *ilinx*. *Agon* są to gry i zabawy mające charakter zawodów, współzawodnictwa i rywalizacji np. można tu zaliczyć wszelkiego rodzaju zawody sportowe jak również gry w szachy, warcaby, bilard, gdyż „każdy współzawodnik chce dowieść swej przewagi w danej dziedzinie” (Caillois 1973, s. 312). *Agon* wiąże się z pożądanymi społecznie cechami, które reprezentują gracze. Są to m.in.: koncentracja uwagi, wytrwałe ćwiczenia, waleczność, odpowiedzialność, dyscyplina wewnętrzna, zdolność do długotrwałego wysiłku i poświęcenia. W życiu społecznym młodzieży możemy mieć do czynienia z instytucjonalnymi formami *agon* np. w przypadku różnego rodzaju egzaminów, konkursów lub zawodów sportowych. Wypaczenie

agon to zaistnienie dewiacji takich jak: żądza władzy, przemoc, szalbierstwo (Caillois 1973, s. 362). Druga kategoria to *alea* – słowo będące łacińskim odpowiednikiem ‘gry w kości’ i oznacza gry losowe takie jak: „gra w kości, ruletka, gra w orła i reszkę, bakarat, loteria” (Caillois 1973, s. 314-315). Autor zaznacza, że pod tym pojęciem kryje się łaskawy los, przypadek, na który liczy gracz. Wymienione wyżej klasyczne wartości charakteryzujące *agon* nie liczą się w *alea*. Wypaczenie tego rodzaju zabaw to kształtowanie się u graczy przesądów np.: wiara w talizmany, znaki, odwoływanie się do horoskopów i cyfr, które mają znaczenie w astrologii oraz wróżbiarstwie. W przypadku *alea* nieważna jest praca nad sobą, kształtowanie cenionych ogólnoludzkich i ponadczasowych wartości związanych z wymaganiami wobec siebie – tutaj liczy się szczęście i wygrana losu.

Mimicry to gry i zabawy opierające się na odgrywaniu ról, naśladowaniu, wytwarzaniu innej rzeczywistości. Ta kategoria to przedstawienia teatralne, widowiska, rytuały, gra aktorów. W tych aktywnościach bardzo ważna jest kwestia wiary, gdyż „jednostka udaje, iż wierzy jakoby była kimś innym, pozwala to sobie wmówić otoczeniu, zapomina o własnej osobowości, wyzbywa się jej, maskuje ją, by udawać coś innego” (Caillois 1973, s. 318). Ta kategoria nie ma z góry określonych reguł. Możemy tu znaleźć inne wymienione przez R. Caillois’a cechy gier i zabaw takie jak: miejsce i czas, swoboda, umowność oraz czasowe wyłączenie się z rzeczywistego życia. W tej sytuacji duże znaczenie odgrywa inwencja twórcza, talent aktorski, scenografia artystyczna potrzebna do przedstawienia, kostiumy aktorów. Ważna ze społecznego punktu widzenia jest etykieta, ceremoniał, czynności związane z reprezentacją. *Mimicry* nie są wolne od wypaczeń, do których R. Caillois zalicza alienację i rozdwojenie jaźni (Caillois 1973, s. 362).

Czwarta kategoria *illinx* to gry i zabawy mające na celu zatracenie się w nich człowieka, wywołanie oszołomienia, chwilowego zaburzenia świadomości poprzez silne bodźce np. różnego rodzaju sporty ekstremalne. W tych zabawach autor *Gier i ludzi* zwraca uwagę na uzależnienia chemiczne od takich substancji jak narkotyki czy alkohol. „Podobnie jak oszołomienie fizyczne, 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. Tyle, że ich upływ nie ustaje z chwilą, gdy się z nimi rozstajemy. Ich działanie na organizm jest powolne, lecz trwałe. Wytwarzają w człowieku potrzebę, a wraz z nią – nieznosny niepokój. Znajdujemy się wówczas na antypodach zabawy, która zawsze ma charakter cząstkowy i bezinteresowny” (Caillois 1973, s. 357). Słowa te brzmią jak swoiste ostrzeżenie przed mogącym nastąpić uzależnieniem, stanem chorobowym niszczącym życie człowieka w wymiarze fizycznym, psychicznym i społecznym. Należy zauważyć, że wyżej wymienione typy zabaw nie występują wyłącznie rozdzielnie, niezależnie od siebie lecz w rozumieniu Caillois’a mogą być powiązane ze sobą np. *agon* i *alea* – współzawodnictwo i los; *agon* i *mimicry* – współzawodnictwo i naśladowanie; *alea* – *ilinx*, los – oszołomienie; *mimicry* – *ilinx*, czyli naśladowanie – oszołomienie. Oszołomienie i współzawodnictwo (*agon* – *ilinx*) nie mogą wiązać się ze sobą gdyż zadaniem autora wszelkie reguły i oszołomienie wykluczają się nawzajem. Podobnie los i naśladowanie (*alea* i *mimicry*), ponieważ wszelka losowość wyklucza naśladowanie innych osób (Caillois 1973, s. 377-378).

Świat gier i zabaw został podzielony przez autora na cztery grupy. Każda z nich rządzi się własnymi zasadami. Jednak można tu zauważyć pewien porządek, utworzony według podobnej konwencji między dwoma biegunami. Jeden koniec bieguna to rozrywka, rozpasanie, beztroska, swobodna improwizacja, niczym nieskrępowana wyobraźnia – takiej zabawie autor nadał nazwę: *paidia*. Drugi biegun charakteryzuje się zanikiem pogodnej żywiołowości na rzecz pewnych konwencji, arbitralnych, nie znoszących sprzeciwu, niedogodnych z założenia – *ludus* (Caillois 1973, s. 332-333).

Niniejszy artykuł dotyczy dwóch kategorii zabaw *agon* i *alea*. W odniesieniu do zachowania kibiców podczas meczów futbolowych – *agon* oraz od gier hazardowych – *alea*. Porusza problematykę zachowań kibiców stadionowych ujętą jako przekroczenie zasady *agon* oraz podejmuje zagadnienie hazardu i uzależnienia od gier losowych, co wiąże się z przekroczeniem zasady *alea*.

Prospołeczne wartości a gry i zabawy

Świat gier i zabaw pełni wychowawczą rolę w życiu dzieci i młodzieży. Wincenty Okoń uważa, że poprzez uczestnictwo w działaniach zabawowych młodzi ludzie mają możliwość samowyróżnienia się, odpoczynku po zajęciach obowiązkowych, rozładowania nadmiaru energii w celu przygotowania się do walki o byt, realizację własnych potrzeb i zainteresowań. Aktywność ta ułatwia wchodzenie w życie społeczne (Okoń 2004, s. 474). Działalność zabawowa wśród nastoletniej młodzieży odgrywa istotną rolę w prospołecznym rozwoju indywidualnym na terenie szkoły, organizacji dziecięcych i młodzieżowych. „Wprawdzie zorganizowane i względnie trwałe zespoły powstają na podłożu zabawy i pracy” (Okoń 1987, s. 282). Autor uważa, że działające na terenie placówek organizacje młodzieżowe, samorząd szkolny, drużyny sportowe wykorzystując zabawę, twórczą fantazję i inicjatywę przygotowują do życia zgodnego z moralnością i sprawiedliwością społeczną. Podkreśla znaczenie tych wartości ogólnoludzkich i ponadczasowych przejawiających się w zabawach, które pomagają „doszukiwać się swej własnej drogi i powinności życiowej” (Okoń 1987, s. 285). Zdaniem W. Okonia zabawę należy wykorzystywać w kształceniu i wychowaniu ze względu na wnoszenie do pedagogiki pierwiastka swobody, twórczości, wzmocnienia uczenia się i działalności społeczno-organizacyjnej. Wydaje się, że w dobie kryzysu prospołecznych wartości i kultu indywidualizmu w szkole refleksje te nabierają szczególnego znaczenia w wychowaniu współczesnej młodzieży.

Rozważając problematykę wartości w życiu młodych ludzi należy zwrócić głębszą uwagę na ich rolę w wychowaniu i socjalizacji. „Wartości obowiązujące w społeczeństwie doświadczane są przez ludzi jako zakazy i nakazy odnoszące się do różnych sfer życia społecznego. Zazwyczaj przyjmują formę systemów normatywnych, które regulują sądy ludzi i dają podstawy do interpretowania rzeczywistości (Mielicka 2002, s. 247). W niniejszym artykule odwołam się do wartości moim zdaniem ważnych z wychowawczego punktu widzenia. Przyjmę, że są to: tolerancja, odpowiedzialność, wolność i sprawiedliwość. Tolerancja to ogólnie mówiąc zgadzanie się na myślenie, działanie i uczucia inne niż nasze, to także uznawanie prawa innych ludzi

do odmienności, lecz jednak do pewnych granic chodzi tu o zagrożenie życia i zdrowia, występowanie przeciwko prawom człowieka oraz nieprzestrzeganie wartości dotyczących życia społecznego. Odpowiedzialność moralna oznacza poddanie się kontroli własnego sumienia, świadome i dobrowolne ponoszenie konsekwencji własnego zachowania. Wolność to pojęcie niejednoznaczne, wolność „od czegoś” to wolność negatywna, w rozumieniu klasycznej pedagogiki, uwolnienie się od kontroli wewnętrznej i zewnętrznej, od wszelkich ograniczeń, natomiast „wolność do” to odpowiedzialność za skutki własnego postępowania, postępowanie zgodne z powinnością moralną. Według Janusza Mariańskiego we współczesnych szybko rozwijających się społeczeństwach wolność jest związana z konsumpcją, która zagraża psychicznej i duchowej sferze zarówno jednostek jak i społeczeństw. Ponadto żyjemy w świecie, który skłania nas do nabywania coraz większej ilości rzeczy. Obecny system gospodarczy sprzyja temu, iż ludzie stają się biernymi konsumentami podatnymi na manipulację, nie mają własnej indywidualności i odrębności. Tworzy się etos konsumpcji, gdzie liczą się wartości hedonistyczne (Mariański 2010, s. 15). „Życie w takim świecie, który jest pozbawiony trwałych punktów oparcia, pełne jest szans ale i pułapek (niebezpieczeństw). Dotyczą one także wolności i sposobów jej realizacji, zwłaszcza w kierunku subiektywizacji i indywidualizmu. Prawdziwa wolność jest podporządkowaniem się dobru i trwałym wartościom” (vide: Ibidem, s. 16). Myśli te są niezwykle trafne z punktu widzenia korzystania z wolności, również w kontekście zabaw typu *agon* i *alea*. Sprawiedliwość to prawość i obiektywizm w ocenie siebie i innych, posiadający doskonałość moralną. Mieczysław Łobocki uważa, że sprawiedliwość w takim znaczeniu jest ukoronowaniem wszystkich pozostałych wartości moralnych (vide: Łobocki 2004, s. 106-118). Z wychowawczego punktu widzenia wprowadzanie dzieci i młodzieży w świat społecznych wartości jest przygotowaniem do podejmowania ważnych decyzji życiowych i kierunkowskazem, bez którego trudno dokonać w życiu odpowiednio słusznych wyborów. „Nie ulega wątpliwości, że niedosyt wychowania do wartości w świecie współczesnym prowadzi do zjawiska brutalizacji życia, zaniku *sacrum* na rzecz *profanum* czy po prostu nasilenia przejawów patologii społecznej, takich jak: arogancja, pijactwo, narkomania, agresja, egoizm, rozboje, przemoc. Natomiast przybliżenie

dzieciom i młodzieży wartości nadaje ich życiu sens” (Ibidem 2004, s. 104). Zinternalizowane wymienionych wartości pomaga odnaleźć się młodzieży w bogatym i czasami niebezpiecznym świecie gier i zabaw.

Ważna dla adolescentów realizacja potrzeby samourzeczywistnienia przejawiająca się w zaangażowaniu niekiedy w niebezpieczne formy gier i zabaw z rodzaju *agon* i *alea* może prowadzić do antyspołecznych zachowań. Jednak życie człowieka, jego rozwój, wolność, tożsamość i podmiotowość to wartości nadrzędne (vide: Łączek 2014, s. 33). Zabawa to kontakt człowieka z rzeczywistością, którego zadaniem jest nie tylko dostarczanie przyjemności lecz także oddziaływanie na umysł, uczucia i wolę wychowanków poprzez wychowanie i terapię (Okoń 1987, s. 6). Jedną z funkcji zabawy jest funkcja kataraktyczna, nawiązująca do „oczyszczenia uczuć”. Można zatem postawić pytanie: Czy zabawa według zasad *agon* i *alea* oczyszcza ludzi od społecznych skłonności czy, też sprzyja popadaniu w konflikty z otoczeniem?

Zachowania kibiców stadionowych jako wypaczenie *agon*

Piłka nożna to przede wszystkim współzawodnictwo dwóch drużyn według ustalonych reguł, gdzie ważne są takie cechy jak np.: szybkość, zręczność, strategia, pomysłowość, wytrzymałość fizyczna i również talent graczy. Futbolowe zawody sportowe jak pisze Czesław Cekiera były kiedyś piękne i szlachetne, wpływały pozytywnie na zdrowie fizyczne, natomiast obecne działania niektórych kibiców są okazją do odreagowania negatywnych emocji, często kończą się kalectwem lub śmiercią (Cekiera 1994, s. 142).

Moim zdaniem zachowania kibiców stadionowych podczas meczów piłki nożnej są jawnym naruszeniem zasad *fair play* i *agon*. Chociaż w czasach gdy powstawało dzieło *Les jeux et les hommes* zachowania chuligańskie na stadionach nie były tak częste i spektakularne. Sięgając do historii kibiców stadionowych można stwierdzić, że jest to forma chuligaństwa, której początki wywodzą się z Wielkiej Brytanii. W latach pięćdziesiątych XX wieku dochodziło do demonstracji agresywnych kibiców należących do różnych klubów piłki nożnej. Używano ostrych, niebezpiecznych narzędzi np.: noży, brzytwy, kastetów. Nierzadko zajścia tego typu kończyły się okaleczeniem ciała lub śmiercią. Podobne zachowania kibiców miały również miejsce

w USA, Europie Południowej i w wielu innych krajach. W Polsce zjawisko to nabrało niepokojących rozmiarów w latach siedemdziesiątych XX wieku (Cekiera 1994, s. 141).

Zachowania kibiców to nie to samo co zachowania sportowców, stanowią jednak otoczkę zawodów współczesnego futbolu i jego nieodłączny element, nie zawsze negatywny. Można wyróżnić następujące rodzaje grup kibiców piłki nożnej: *hools* – chuligani; to najbardziej agresywna grupa, dla nich najważniejsza jest walka z „fanami” innej drużyny. Liczy się tężyzna i siła fizyczna, której używają po to, by zabrać barwy innego klubu, czyli pozbawić przeciwników szalików, koszulek z herbem, flag. Przykłady *hoolsów* to: Kibice „Ruchu Chorzów” Psychofani, Legii Warszawa Teddy Boys’95, Lecha Poznań „Brygada Banici” oraz Wisły Kraków „Sharks”. „Ultras” to nazwa drugiej grupy, gdzie szczególne znaczenie mają atrybuty artystyczne meczu np. flagi, pomysłowe transparenty, koszulki, bluzy z herbem danej drużyny. Często używają świec dymnych, rac czy innych elementów pirotechnicznych. Przykłady to kibice „Korony Kielce” – Ultrasi’04, Crakovii Kraków – Oprawcy’03, Górnik Zabrze – Żabole, Legia Warszawa – Cyberfani. „Ultrasi” to grupa w pewnym sensie elitarna, wymaga się od uczestników talentu plastycznego. Przygotowanie np. ciekawych transparentów jest czasochłonne i wymaga cierpliwości. Nie każdy może do nich należeć. Pikniki – to kibice, których interesuje widowisko piłkarskie, dopingują swą drużynę śpiewem lub przychodzą na mecz po to, aby zjeść kielbaskę oraz zwykli szalikowcy – dopingują klub, którego są fanami, lecz nie są agresywni (Skuza 2007, s. 37-38). Należy zaznaczyć, że „choć podział, nie jest wcale taki wyraźny jakby się wydawało i pewnie w polskich warunkach tak już zostanie” (vide: Ibidem, s. 37).

Najgroźniejsze są zachowania *hoolsów*, którzy nie uznają przegranej, ściśle identyfikują się ze swoim klubem, a porażka ich drużyny wywołuje w nich frustrację, wtedy wykazują skłonności do agresywnych zachowań lub wręcz biją się z fanami przeciwnej drużyny. Zdaniem Piotra Chlebowicza „charakterystyczne jest przede wszystkim to, że murawa boiska postrzegana jest wyłącznie jako arena konfrontacji pomiędzy grupami pseudokibiców” (Chlebowicz 2009, s. 145). Zanika chęć przeżywania widowiska sportowego, nie ma znaczenia to, że przyszło się na stadion aby zobaczyć dobrą piłkarską

grę, lecz liczy się to, aby zyskać pretekst do konfrontacji słownej i fizycznej. Należy zaznaczyć, że kibice mają swój styl życia, który charakteryzuje się określonymi atrybutami: „osiedlowa zbiórka pod przysłowiowym trzepakiem”, najnowszy model butów sportowych typu *Nike*, szukanie „dziurowłazu” chodzi tu o znalezienie otworu w płocie, aby można było wejść na mecz, gdyż zazwyczaj brakuje pieniędzy na bilet, znalezienie odpowiedniego miejsca na stadionie. Sektor trybun – „młyn” w żargonie kibicowskim opisywany jako „machające szaliki, race, świece dymne, kartony czy sektorówki”, spotkanie z innymi kibicami, okazje do picia alkoholu, czasami ucieczki przed policją (Skuza 2007, s. 39). Tutaj ważna jest zabawa i poczucie, że jest się „aktorem na stadionowej scenie”, kimś ważnym, w rzeczywistości, którą się lubi i akceptuje. Moim zdaniem jest to element *mimicry*, używając języka Rogera Caillois’a.

Pseudokibice często powołują się na honor, jednak w ich rozumieniu słowo to nie kojarzy się z czynami akceptowanymi społecznie. Trzeba również zaznaczyć, że podczas takich imprez masowych dochodzi często do różnych drobnych przestępstw np. kradzieży, oszustw. Mieszkańcy żyjący blisko obiektu sportowego doświadczają niedogodności komunikacyjnych czy też całkowitego zamknięcia ruchu podczas trwania widowiska. Ponadto przychodzą na mecze, aby poczuć napięcie, przygodę i ryzyko, nierzadko są pod wpływem alkoholu. „Prawdziwe wypaczenie *agon*, najbardziej ze wszystkich rozpowszechnione, zaczyna się poza areną, po ostatnim uderzeniu gongu. Przejawia się ono we wszelkim antagonizmie, nie miarkowanym już przez ducha gry” (Caillois 1973, s. 350-351). Wypaczenia w zawodach sportowych mają zdaniem autoramiejsceprzede wszystkim po zakończeniu gry. Można powiedzieć, że znajduje to potwierdzenie w „ustawkach” – czyli umówionych wcześniej walkach kibiców przeciwnych drużyn. Pojęcie „ustawki” wymyślili kibice stadionowi – określenie to nie jest terminem socjologicznym lecz związanym z subkulturą młodzieżową. Słowo to weszło w powszechny obieg za sprawą internetu. Obecnie używają go przedstawiciele prawa i nauki. Socjologowie wyrażają pogląd, iż „ustawka” jest formą rywalizacji, zabawy, której wzorem były turnieje rycerskie. Czynniki wspólne dla obu dziedzin nauki to zasady jak również rodzaj broni. Kryminolodzy uważają, iż jest to zjawisko wynikające z naśladowania patologicznych zachowań kibiców angielskich i holenderskich,

które są powielane przez chuliganów polskich (Chlebowicz 2009, s.156-157). Odbývają się one w ustronnych miejscach np. na leśnych polanach. Bojówki złożone z kibiców ustalają odpowiednio wcześniej jednakową ilość osób uczestniczących w bijatykach z obu stron. Reguły gry są ściśle określone. Nierzadko do tych nielegalnych bójek zapewnia się opiekę medyczną i są one nagrywane. Dla uczestników „ustawek” ważny jest przede wszystkim udział – aspekt konfrontacji, planowe przygotowanie się do walki, dobrowolne podjęcie decyzji co do uczestnictwa, przynależność do konkretnej grupy kibiców, znajomość i przestrzeganie zasad uczestnictwa w tego typu bójce np. przebieg bitwy, uczestnicy, rodzaj używanej broni. Istotne są motywy takie jak: respekt, szacunek, chęć mocnych przeżyć. Warto nadmienić, że często po walkach przeciwnicy podają sobie dłonie lub pomagają sobie nawzajem np. wtedy gdy ktoś nie może samodzielnie podnieść się po odbytej walce. Ciekawe jest to, że angażuje się osoby do nagrywania „bitwy” ze staraniem, aby nie dostały się w ręce policji. Ważne jest zorganizowanie opieki medycznej dla potencjalnych rannych (Ibidem, 2009, s. 159-161). W tym kontekście ważne jest pytanie skąd się biorą agresywne zachowania kibiców na stadionach świata? Zdaniem R.Caillois’a „do wypaczeń *agon* dochodzi wtedy, gdy ktoś w ogóle przestaje się liczyć z sędzią i sądem” (Caillois 1973, s. 351), gdyż jego zdaniem dobrego gracza cechuje dystans oraz „zimna krew”, gdy trzeba przyjąć porażkę, a co się z tym wiąże – decyzję sędziego. Według Caillois wykroczenie *agon* dokonuje się za sprawą nieprzestrzegania norm przez jednostkę.

W świecie nauki nie ma jednoznacznej odpowiedzi dotyczącej przyczyn chuligaństwa stadionowego. Marek Jędrzejewski uważa, że premoć kibiców to przede wszystkim sposób na podkreślenie swojej obecności i rozładowanie napięcia wywołanego codziennymi obowiązkami, uzależnieniami, konkurencją (Jędrzejewski 1999, s. 182). Według Gustava Le Bona (autora dzieła *Psychologia tłumu*) na zjawisko chuligaństwa stadionowego należałoby patrzeć poprzez pryzmat zachowań zbiorowych. Jego zdaniem tłum charakteryzuje się „jednością umyslową”, jest impulsywny, zmienny i drażliwy. „Rozmaite podniety, którym tłum ulega mogą być szlachetne i okrutne, bohaterskie lub małoduszne, ale są tak władcze, że osobisty interes, choćby samozachowawczy nie potrafi im się przeciwstawić” (Le Bon 1986, s. 59). W tłumie nie ma miejsca na indywidualność jednostki, mamy

do czynienia ze zjawiskiem rozproszenia odpowiedzialności jednostki za swoje zachowania. Człowiek w tłumie „staje się istotą dziką i niewolnikiem instynktów, ma spontanizację, gwałtowność i okrucieństwo, ale równocześnie braterstwo i entuzjazm pierwotnego człowieka. Cechuje ją nadzwyczajna łatwość ulegania wpływom słów i obrazów. Cechuje ją zdolność do wykonywania takich czynów, jakie są sprzeczne z jej najoczywistszym interesem” (Le Bon 1986, s. 56). W odniesieniu do kibiców stadionowych oznacza to, że podatni są oni na zmiany zachowania pochodzące od np. grupy fanów lub ich lidera, stąd możliwość wystąpienia czynów nieakceptowanych społecznie w tym przemocy lub akceptowanych np. pozytywne formy kibicowania. Według innej koncepcji zachowania agresywne wynikają z napięć strukturalnych, czyli konfliktów wywołanych sprzecznościami interesów np. wzajemną niechęcią, wrogością na różnym tle np. przynależności do różnych klubów sportowych. Piotr Chlebowicz powołując się na Nila Smelsera pisze, że gdy „zjednoczą się siły grupowe w celu wyrównania krzywd np. po krzywdzącej decyzji sędziego, gdy wystąpi napięcie i zjednoczenie sił grupowych to może wystąpić agresja na trybunach zwłaszcza w przypadku złych technicznie zabezpieczeń na stadionie” (Chlebowicz 2009, s. 41). Geneza chuligaństwa stadionowego wiąże się z czynami widowni, których nie da się przewidzieć i muszą być one poprzedzone „istnieniem czynników sprzyjających dewiantycznym zachowaniom” (Ibidem 2009, s. 41). Zanim dojdzie do konfliktu pojawia się napięcie strukturalne, czyli pozorne lub prawdziwe antagonizmy np.: polityczne, społeczne, religijne oraz dodatkowy czynnik zwany przymierzem strukturalnym, czyli przekonanie uczestników meczu, że np. pomyłki sędziego nie da się wyjaśnić w sposób zgodny z normami społecznymi. W sytuacji gdy jednocześnie pojawią się napięcie i przymierze strukturalne mogą wystąpić na stadionie zachowania agresywne. Zwłaszcza wtedy gdy środki kontroli społecznej np. zły stan techniczny stadionu, nieodpowiednia organizacja służb ochronnych i policji nie działają profesjonalnie. W takich sytuacjach dochodzi najczęściej do nieakceptowanych społecznie wystąpień kibiców (Ibidem, s. 41).

Warto również zwrócić uwagę na inne zjawisko mające miejsce podczas meczów piłki nożnej a mianowicie na zjawisko amoku emocjonalnego, które może mieć miejsce w tłumie, wtedy gdy widowisko generuje ujawnia-

nie się silnych emocji. W takiej sytuacji płeć, wiek, przekonania, kolor skóry przestają mieć znaczenie, ale mogą wystąpić różne niebezpieczne zachowania. Można stwierdzić, iż czynniki będące przyczynami chuligaństwa stadionowego są różne np.: nieodpowiedni stan techniczny boiska, liczba ludzi znajdujących się na meczu, relacje pomiędzy kibicami różnych klubów, działania służb porządkowych i policji, jej zachowanie w stosunku do kibiców, atmosfera meczu i błędy sędziów (Ibidem, s. 145). Według Marka Jędrzejewskiego, który futbolowych chuliganów nazywa szalikowcami, mecz piłkarski jest pretekstem do zmanifestowania nietolerancji w celu podkreślenia tożsamości z klubem, regionem lub narodem. Emocje związane z meczem mają charakter wandalizmu związanego z agresją i wrogością, co przejawia się np.: w niszczeniu autobusów, tramwajów, pociągów, ulic itp. Szalikowcy często wykazują bezmyślność, kibiców przeciwnej drużyny traktują jak wrogów, których można bić, poniżać i upokarzać. Jest to przejęcie wzorców i dobrowolny wybór bycia w subkulturze. W takiej zbiorowości liczy się solidarność grupowa, którą rządzą zasady opisanej psychologii tłumu na stadionie, ulicy czy w innych miejscach. Czynniki wiążące grupę to m.in.: wspólny śpiew, poczucie siły, idol, bycie wśród swoich, bycie ważnym, poczucie bezkarności, posiadanie wspólnych symboli (np. szalików), śpiew (często wulgarny, mający charakter słownej agresji przeciwko innym kibicom konkurencyjnej drużyny). Przyczyną tego rodzaju manifestacji według M. Jędrzejewskiego jest niewytrzymywanie zwykłej codzienności, obowiązków rodzinnych, szkolnych, uzależnień, konkurencji. Ludzie ci często mają niskie poczucie własnej wartości a rozrabianie podczas meczu pozwala na manifestowanie własnego „ja”. Futbol jako sport nie ponosi winy za tego typu zachowania, prawdziwa ich geneza tkwi w głębi dusz młodzieży (Jędrzejewski 1999, s. 181-182). Uważam, że z aroganckimi zachowaniami chuliganów stadionowych należy skutecznie walczyć nie tylko za pomocą sankcji prawnych, a przede wszystkim poprzez stosowanie działań profilaktycznych w środowiskach wychowawczych i propagowanie tradycyjnej zasady *fair play*. Rodzice, pedagodzy i nauczyciele powinni bardziej rozwijać empatię i zrozumienie dla różnych form postępowania młodzieży. „Rola kulturowa gry i zabawy najlepiej ujawnia się w ograniczeniach, jakie nakładają one na wrodzoną człowiekowi pożądlivość” (Caillois 1973, s. 351). Niektóre grupy kibiców z jednej strony zachowują się agresywnie, są

wandalami i chuliganami. Inne zaś chcą uczestniczyć w kulturze i jednocześnie umocnić swoją „małą kibicowską kulturę”, chodząc na mecze, czytając, krytykując mało wartościowe programy telewizyjne, dbają o swój wizerunek, zatem można zaryzykować stwierdzenie, iż w tym ujęciu kibicowanie to coś więcej niż podkultura, moim zdaniem to forma zabawy (Skuza 2007, s. 42). Ogromną rolę do odegrania w tym zakresie mają wszyscy, którym bliskie są sprawy młodzieży, przede wszystkim rodzina i szkoła oraz media. Ważne jest to, aby widzieć inne możliwości socjalizacyjne adolescentów, wykazać zrozumienie młodzieży oraz możliwości socjalizacyjnych w innych środowiskach.

Hazard i wypaczenie zasady *alea*

O ile w *agon* ważna jest praca nad sobą w celu kształtowania tężyzny fizycznej i hartu ducha (cech tak ważnych w sporcie) to w grach typu *alea* liczy się tylko los i szczęście. Samo słowo „hazard” oznacza tyle co kostka i pochodzi z języka arabskiego *az-zahr*. W języku angielskim „hazard” to ryzyko, niebezpieczeństwo (Woronowicz 2009, s. 463). „W dziedzinie gier hazardowych wypaczenie zasady następuje w momencie, gdy gracz przestaje liczyć na przypadek, tzn. przestaje uważać przypadek za czynnik bezosobowy i bezstronny za beznamienny i wyzbyty pamięci, czysto mechaniczny skutek praw rządzących podziałem szans” (Caillois 1973, s. 350). Autor *Les jeux et les hommes* uważa, że rozmaite gry losowe takie jak wyścigi, ruletka czy loterie są bezpieczne dla człowieka dopóty, dopóki są one wolne od mistyki, jasnowidztwa, wróżbiarstwa i żądzy zysku. Zaznacza, że mogą mieć zgubny wpływ na sferę racjonalną ludzkiego umysłu.

Gry hazardowe istniały już w starożytności. Kości do gry odnaleziono w Mezopotamii i w Chinach około 2300 lat p.n.e. W Tebach około 1500 lat p.n.e. grano o niewolników i cenne rzeczy. Znane postaci ze starożytnego Rzymu: Juliusz Cezar, Marek Antoniusz i Kaligula grali w kości. Kaligula po przegranej grze odbierał bogatym majątki i zabierał dobra. W średniowieczu Krzyżowcy grając w kości mogli przegrać tylko funta. W tę grę grali również Ryszard Lwie Serce i Jerzy I Hannowerski. Nawiązując dalej do nowszej historii należy wspomnieć o Las Vegas – stolicy hazardu, do którego roz-

woju przyczyniła się legalizacja tego typu gier w 1931 roku oraz o Monako, które utrzymuje się dzięki kasynom. Nie płaci się tam podatków. Mieszkańcy nie mogą korzystać z kasyn (vide: Woronowicz 2009, s. 464). W Polsce początki hazardu zaczynają się prawdopodobnie od dynastii Piastów. Z XVI wieku pochodzi wiele wzmianek o grach w karty np. między innymi w pikietu, faraona, mariasza, ćwika, wista. W wyniku przegranych tracono pieniądze, rzeczy osobiste i majątki (Ibidem, s. 465).

Zasada *alea* według R. Caillois'a polega na tym, że nie oczekujemy niczego od siebie. Autor pisze ogólnie o niebezpieczeństwach związanych z tego typu grami, gdzie ważny jest los, natomiast nie skupia się na szczegółach i konsekwencjach związanych z popadnięciem w stan chorobowy uzależnienia od hazardu. W hazardzie podejmowanym w celach rozrywkowych gracz potrafi panować nad limitem czasowym i finansowym, kończy ją bez względu na wynik. Gdy dochodzi do przekroczenia zasad *alea* mamy do czynienia z patologią, która przejawia się wewnętrznym przymusem uczestniczenia w grze, utratą samokontroli oraz jej kontynuacją pomimo wiedzy o tym, że jest to szkodliwe dla zdrowia psychicznego i społecznego. Uzależniona psychicznie jednostka nie potrafi żyć bez grania, potrzebuje pobudzenia, napięcia wewnętrznego i emocji jakich doznaje podczas hazardu. Powoduje to, że osiąga stan swoistego zadowolenia, popada w euforię i doznaje podniecenia. Myślę, że stan ten dobrze obrazuje cytat z powieści Fiodora Dostojewskiego pt. *Gracz*: „co się zaś mnie tyczy, to zgrałem się co do grosza i to w bardzo krótkim czasie. Po prostu od razu postawiłem na parzyste dwadzieścia richsdorów i wygrałem, postawiłem pięć i znowu wygrałem, i w ten sposób jeszcze dwa lub trzy razy. Myślę, że zebrało mi się około czterystu richsdorów w ciągu jakichś pięciu minut. Powinienem był wówczas odejść od stołu, ale zrodziło się we mnie jakieś dziwne uczucie, pragnąłem wyzwać los, chciałem dać mu szcztka w nos, pokazać mu język. Postawiłem najwyższą dowolną stawkę, cztery tysiące guldenów i przegrałem. Później zgorączkowany, wyciągnąłem wszystko co mi się zostało, postawiłem na to samo i przegrałem znowu po czym odszedłem od stołu jak ogłuszony. Nie zdawałem sobie sprawy co się ze mną działo...” (Dostojewski 1973, s. 37-38). I dalej czytamy: „[...]przez jakiś dziwny upór zauważywszy, że czerwone wyszło siedem razy pod rząd, umyśl-

nie zacząłem na nie stawiać. Jestem przekonany, że było w tym wiele próżności; chciałem zadziwić widzów szalonym ryzykiem i – co za dziwne wrażenie – pamiętam dokładnie, że nagle rzeczywiście już tylko przez próżność, ośwładnęła mną straszna rządzą ryzyka. Może po doznaniu tych wrażeń dusza przestaje się nimi nasycać, tylko rozdrażnia się i żąda wrażeń coraz mocniejszych aż do zupełnego wyczerpania. I doprawdy nie kłamię, gdyby przepisy gry pozwalały na postawienie pięćdziesięciu tysięcy florenów, postawiłbym je z pewnością” (Dostojewski 1973, s. 184-185). Bohater powieści, Aleksy Iwanowicz kontynuuje grę, nie może przestać mimo, iż cierpi z powodu jej negatywnych skutków. Jest tak ośwładnięty grą i emocjami z nią związanymi, że traci kontakt z rzeczywistością, i aby złagodzić swój stan chce grać nadal. Są różne typy graczy. Nina Ogińska-Bulik powołując się na Livingstona, który w swojej typologii uwzględnił kryterium czasowe i finansowe wymienia cztery typy graczy: okresowo zapalający się do hazardu – najniższe natężenie kompulsji, wypłacalni hazardziści, gracze stale grający, gracze niewypłacalni, osoby zdesperowane ze skłonnościami samobójczymi (Ogińska-Bulik 2010, s. 161).

Inna klasyfikacja odnosząca się do nastolatków grających na automatach uwzględnia pięć typów graczy:

- Król salonu – osoba mająca przekonanie o swoich umiejętnościach, stabilna emocjonalnie, po przegranych wycofuje się z gry, można powiedzieć, iż cechuje się ona niskim ryzykiem uzależnienia
- Pogromca automatów – gra sam, za wszelką cenę chce mieć wygraną, fascynują ją techniki gry i maszyny, nie może utrzymać dyscypliny i kontrolować emocji, preferuje grę bardziej niż inne czynności życiowe
- Niepraktykujący – to osoba, głównie płci żeńskiej, występująca w charakterze obserwatora, salon gier jest dla niej głównie miejscem towarzyskim
 - Poszukiwacz akcji – to gracz, który gra ze względu na emocje towarzyszące grze, lubi uczucie, napięcia, ekscytacji, lubi popisywać się umiejętnościami, jest to młody człowiek charakteryzujący się dużym ryzykiem uzależnienia
 - Artysta ucieczki – to człowiek uciekający od codziennych problemów, izolowany społecznie, nieakceptowany przez rówieśników. Grając w salonie zaspokaja potrzebę bycia w grupie, nie wchodzi jednak w relacje z rówieśnikami. Takie osoby charakteryzują się największym ryzykiem uzależnienia i utratą samokontroli (Ogińska-Bulik 2010, s. 162).

Należy podkreślić, iż nie zawsze osoba uczestnicząca w grach hazardowych musi być uzależniona. Młodzi ludzie są szczególnie podatni na pułapkę, gdyż mogą traktować tę rozrywkę jako sposób na zdobycie szybkich i łatwych pieniędzy. Obecnie gra się w gry liczbowe, loterie pieniężne, totolotka, konkursy audiotele, loterie fantowe, ruletkę, rozmaite zdraпки. Te rozrywki to rodzaj hazardu. Zabawy tego typu „nęcą uczestnika fortuną nie tak wspaniałą jak mu się wydaje, wystarczającą jednak, aby go olśnić. Każdy może okazać się wybrańcem. [...] Trzeba by na to niezwykłego szczęścia, cudu. Otóż zadanie *alea* polega na tym, aby nieustannie obiecywać ów cud. Stąd trwałe powodzenie gier hazardowych” (Caillois 1973, s. 431-432). Autor pisząc te słowa odwołuje się do starego jak świat pragnienia ludzi – zdobycia fortuny, w wyniku wygranej. Grać w wyżej wymienione gry „to odrzekać się pracy, cierpliwości, ciułania na rzecz <<wielkiej wygranej>>. W jednej sekundzie obdarowuje ona tym, czego nie da nużące życie złożone z pracy i wyrzeczeń, chyba że wda się w to los lub spekulacja, która właśnie ma swój udział w grze” (Caillois 1973, s. 432). To swoista naiwność ludzi, zwłaszcza młodych, ich magiczne myślenie, na którym inni zbijają fortuny. Zdaniem Ireny Pospiszyl powołującej się na niemieckie badania, ludzie uczestniczą w tej aktywności m.in. dla zabawy, dla szczególnych emocji, odzyskania utraconych pieniędzy, aby wypełnić wolny czas, spędzić go poza domem, zapomnieć o problemach oraz dla relaksu. Autorka zwraca uwagę na trzy kategorie i wymienia graczy: ludycznych, fatalistycznych oraz nałogowych hazardzistów. Ludyczni – poprzez hazard chcą się dobrze bawić, nawiązywać kontakt z ludźmi, pragną nowych doświadczeń, w ten sposób spędzając swój czas. Fatalistyczni – poprzez hazard chcą zarobić pieniądze, uzyskać przewagę nad innymi graczami, chcą pokazać swój spryt i inteligencję. Nałogowi – uczestniczą w grze dla „dreszczyka emocji”, aby pozbyć się długów, dla ułudy szczęścia w grze (Pospiszyl 2010, s. 205).

Istnieją osoby mające duszę hazardzisty, chodzi o uwarunkowania genetyczne, gdzie szczególną rolę odgrywają receptory dopaminy, odpowiadającej za przeżywanie radości i euforii. Gdy występuje np. jej niedobór bądź wadliwe funkcjonowanie może wystąpić uzależnienie. Brak serotoniny, przyczyniającej się do objawów depresji może odgrywać znaczącą rolę w powstawaniu tego stanu (Ogińska-Bulik 2010, s. 170). Trzeba jednak zaznaczyć,

iż osoby mające takie skłonności, zachowujące się odpowiedzialnie wybierają bezpieczniejsze gry np. loterie, totolotek, audiotele. „Loterie państwowe, kasyna gry, pola wyścigowe mieszczą się w granicach czystego *alea*, przestrzegając ściśle obowiązujących tam praw sprawiedliwości matematycznej” (Caillois 1973, s. 435-436). Jednak zdarza się, w przypadku niektórych osób, że może dojść do utraty kontroli a emocje związane z grą zawładną nim całkowicie. Wtedy dochodzi do uzależnienia – gracz nałogowy, hazardzista zostanie pozbawiony wszystkiego, co w życiu cenne: rodziny, pracy, pieniędzy. Następstwem tego jest osobiste pasmo nieszczęść przejawiające się w niedostosowaniu do norm społecznych, wyrokach sądowych, pozostaniu bez przyjaciół, jedynie z alkoholem i myślami samobójczymi. Nieustanne napięcia i stresy wpływają negatywnie na zdrowie fizyczne i psychiczne, pojawia się poczucie beznadziejności i brak sensu życia.

Twórca pojęcia *alea* nie rozpisuje się jednak szerzej na temat uzależnienia, zwraca przede wszystkim uwagę na granicę zabawy i jej przekroczenie „można bawić się czy grać z całą powagą, wyżywać się w grze, ryzykować majątek, a nawet życie pod warunkiem, że umie się przestać w chwili z góry ustalonej i powrócić do zwykłego życia, w którym nie obowiązują zasady gry, wyzwalające a zarazem izolujące” (Caillois 1973, s. 355).

Należy również nadmienić o grach hazardowych, których nie było w czasach R. Caillois’a, chodzi o tzw. *e-hazard*. Jak pisze Irena Pospiszyl charakteryzuje się on dużą dostępnością i anonimowością. Jest złudnie bezpieczny, chociaż są tu w obrocie prawdziwe pieniądze. Internetowy hazard pozbawiony jest barier dotyczących prawa, czasu i przestrzeni. Korzystając z internetu można korzystać z gier hazardowych takich jak np.: ruletka, poker, rozmaite loterie. W Polsce monopol na te gry ma państwo, istnieją jednak portale np. *EuroPoker.com* czy np. *Expect.com*, które są otwierane na licencjach zagranicznych, gdzie nie obowiązują zaostrożenia prawne. Telewizja transmituje gry, teleturnieje czy zakłady sportowe. Gracze są zachęcani licznymi nagrodami. „Zyski firm prowadzących portale hazardowe wzrastają rocznie do 30% i liczą się w milionach dolarów” (Pospiszyl 2010, s. 204). Ten sposób oddziaływania na ludzi widział w swoich czasach Caillois i pisał „według danych statystycznych Francuzi w 1955 roku wydali sto piętnaście miliardów na same tylko gry hazardowe po-

zostające pod kontrolą państwa. Z tej sumy wpływy brutto loterii państwowej wynoszą czterdzieści sześć miliardów; na jednego Francuza wypada zatem tysiąc franków. W tym samym roku rozproszano około dwadzieścia pięć miliardów wygranych. Wielkie wygrane, których wielkość w stosunku do całości nagród wzrasta nieustannie są najwyraźniej obliczone na rozpalanie nadziei. W sposób oczywisty nakłania się klientelę do traktowania wygranej jako zachęty do dalszej gry”(Caillois 1973, s. 433). Obecnie wiadomo, że Francuzi należą do czołówki europejskiej pod względem wydatków na hazard (vide: Woronowicz 2009, s. 464). Zatem Caillois porusza ważną kwestię w kontekście zabaw *alea*, a mianowicie wykorzystywania naiwności ludzkiej i czerpania z niej zysków poprzez oficjalne, akceptowane przez państwo działania związane z hazardem. W wielu krajach staje się to problemem, badania amerykańskie pokazują, że dotyczy to ponad miliona osób w wieku dojrzewania. Ci młodzi ludzie w porównaniu z ogólną populacją częściej palą papierosy i piją alkohol (vide: Woronowicz 2009, s. 466).

Zakończenie

Reasumując, dzieło Rogera Caillois’a stanowi ważny merytoryczny i intelektualny wkład w aktywność zabawową człowieka. W niniejszym tekście poddałam analizie rodzaje zabawy z dziedziny *agon* – zachowania kibiców stadionowych oraz *alea* – gier hazardowych oraz zwróciłam uwagę na ich wypaczenia.

Zachowanie kibiców jest moim zdaniem specyficzną formą zabawy, często nieakceptowaną społecznie. To swoista walka kibiców obu drużyn, która w mediach zazwyczaj kreowana jest w negatywny sposób. *Agon*, ma charakter zawodów, tzn. walki w warunkach sztucznie stworzonej równości szans, pozwalającej antagonistom zmierzyć się w sytuacji idealnej, dzięki której zyskana przewaga jest ściśle wymierna i niepodważalna. W każdym więc przypadku współzawodnictwo idzie w parze o jakąś jedną cechę (szybkość, wytrwałość, siłę, pamięć, zręczność, pomysłowość)” (Caillois 1973, s. 310-311). Kibice przeciwnych drużyn często ścigają się ze sobą w tworzeniu atrybutów takich jak np.: hasła, oprawa plastyczna transparentów, flagi. Tworząc niektóre z nich jak wiadomo należy się wykazać cierpli-

wością, pomysłowością czy zdyscyplinowaniem – aktywności te można uznać za zachowania prospołeczne. Innym przykładem pomysłowości, szybkości pamięci jest dopingowanie piłkarzy i ubarwianie widowiska poprzez okrzyki i śpiew. Oni zachowują się zgodnie z normami, gdyż przyszli po to, aby obejrzeć widowisko piłkarskie i biorą aktywny udział w jego tworzeniu. Podobnie zachowują się zwykli szalikowcy. Na tych kibiców należy patrzeć pozytywnie, gdyż jak się wydaje mogą czerpać przyjemność z widowiska i bycia w grupie, być ludźmi towarzyskimi, tworzącymi pewien rodzaj wspólnoty. Niepokój i ewidentne przekroczenie *agon* prezentują kibice typu *hools*, gdyż konfrontacja z fanami przeciwnej drużyny odbywa się poprzez walkę, gdzie szybkość, wytrwałość, siła, zręczność i pomysłowość wykorzystywane są do jawnej agresji i przemocy, która może zakończyć się trwałym kalectwem lub śmiercią uczestników „ustawek”. Zachowania kibiców niekiedy świadczą o ich nieodpowiedzialności. Ponadto angażowanie policji podczas meczów pochłaniania zbyt dużo pieniędzy, będących przecież własnością całego społeczeństwa. Środki te bez wątpienia można byłoby przeznaczyć na realizację innych społecznych celów np. na pomoc ludziom chorym lub niepełnosprawnym.

Alea jest postawą przeciwną do *agon*, gdyż nie ceni trudu, cierpliwości, zręczności, kwalifikacji. Gry hazardowe zajmują jednak ważne miejsce wśród ludzi, będąc zarazem czymś niebezpiecznym, w przypadku przekroczenia zasady *alea*, gdzie może dojść do uzależnienia i zniszczenia swojego życia. Ważne jest tutaj zachowanie postaw odpowiedzialnych, w przypadku korzystania z tego typu gier i autorefleksja na temat, iż nie możemy liczyć jedynie na los. Gry hazardowe są specyficzną pułapką. „Tracąc wiarę we własne siły człowiek zaczyna liczyć na los. [...] Zamiast upierać się przy bezowocnym trudzie, oczekuje od kart lub gwiazd, że wskażą mu szczęśliwy moment, sprzyjający poczynaniom, które powiodą do sukcesu” (Caillouis 1973, s. 354). Na koniec warto postawić pytanie – w jakim sensie zabawy *agon* i *alea* mogą współistnieć ze sobą w odniesieniu do podejmowanych w niniejszym tekście zagadnień dotyczących zachowań kibiców meczów footballowych i hazardu? Zdaniem autora „na szczególną uwagę zasługuje tu dokładna symetria zachodząca między charakterem *agon* oraz *alea*: obie te formy są równoległe, a zarazem uzupełniają się” (Caillouis 1973, s. 381). W obu

formach ważna jest sprawiedliwość i równość szans. Można założyć, że tak jest w meczu futbolowym, gdzie ważne są reguły i kalkulacje, w grach hazardowych jest podobnie. Przenikanie *agon* i *alea* uwidacznia się przy zakładach gdzie obstawiane są wyniki meczów po określonym kursie, wygrana zaś zależy od trafności wytypowania wyniku. Niekiedy kibice-gracze odczuwają dreszcz emocji, są przekonani, że dobrze wytypowali wynik i o tym, że mają szczęście i wyjątkowe zdolności do przewidywania wyników futbolowych. Ponadto zakłady mogą mieć miejsce w związku z „ustawkami”. „Nie ulega wątpliwości, iż na „ustawkach” pojawiają się osoby będące członkami zorganizowanych grup przestępczych. Być może obecność wymienionych osób należy wiązać z informacjami, zgodnie z którymi niektóre „ustawki” stanowią przedmiot nielegalnych zakładów bukmacherskich” (Chlebowicz 2009, s. 163). Wtedy, łatwo może dojść do przekroczenia zasady *alea*.

Marta Wilk

Football fans behaviour and hazardous games as an agon and alea in Roger Caillois' concept of Play

The text I devoted to the analysis of: agon and alea concepts and their deviation forms. I review both Johan Huizinga's and Wincenty Okon views on the subject, particularly the constructive role those "entertainments" play in life and education of young people. Agon is – among other things – also competitiveness, for example in sports. It's transgression shows itself as an aggression and desire for power.

The analysis of football fans behaviour indicates the socially unacceptable forms of fan "support" and social causes of that phenomena.

Alea is a category in which "pure chance" and luck plays dominant role", That contains participation in hazardous games.

The text analyses the hazardous activities and it's undesirable consequences. The summary, however shows possible co-existence of playfulness and hazard understood as agon and alea categories.

BIBLIOGRAFIA:

- Caillois Roger, 1973, *Ludzie a gry i zabawy*, [w:] *Żywioł i ład*, Roger Caillois, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- Cekiera Czesław, 1994, *Ryzyko uzależnień*, Wyd. Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin.
- Chlebowicz Piotr, 2009, *Chuligaństwo stadionowe. Studium kryminologiczne*, Wyd. Wolters Kluwer Polska, Warszawa.
- Dostojewski Fiodor, 1973, *Gracz*, Wyd. Książka i Wiedza, Warszawa.
- Huizinga Johan, 1985, *Zabawa jako źródło kultury*, Wyd. Czytelnik, Warszawa.
- Jędrzejewski Marek, 1999, *Młodzież a subkultury*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa.
- Le Bon Gustav, 1986, *Psychologia tłumu*, PWN, Warszawa.
- Łączek Tomasz, 2014, *Společne i edukacyjne uwarunkowania sukcesu życiowego młodzieży*, Wyd. Uniwersytetu Jana Kochanowskiego, Kielce.
- Łobocki Mieczysław, 2004, *Teoria wychowania*, Wyd. Impuls, Kraków.
- Mariański Janusz, 2010, *Wolność jako wartość społeczna i moralna*, [w:] *Przemiany wartości i stylów życia w ponowoczesności*, red. Jadwiga Daszykowska, Mirosław Rewera, Wyd. Akademickie Żak, Warszawa, s. 13-43.
- Mielicka Halina, 2002, *Podstawy socjologii. Mikrostruktury społeczne*, Wyd. Stachurski, Kielce.
- Ogińska-Bulik Nina, 2010, *Uzależnienie od czynności. Mit czy rzeczywistość?*, Wyd. DIFIN, Warszawa.
- Okoń Wincenty, 1987, *Zabawa a rzeczywistość*, Wyd. Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
- Okoń Wincenty, 2004, *Nowy słownik pedagogiczny*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa.
- Pospiszyl Irena, 2010, *Patologie społeczne*, PWN, Warszawa.
- Skuza Piotr, 2007, *Różne style życia „na kibicowskim szlaku”*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 5, s. 34-42.
- Woronowicz Bohdan T., 2009, *Uzależnienia, Geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Wyd. PARPAMEDIA, Warszawa.

Socjalizacyjny aspekt współczesnych wakacyjnych zabaw studenckich

Tomasz Michalewski*

W niniejszym artykule przedstawiono część wyników badań dotyczących wakacyjnych zabaw studenckich oraz ich socjalizacyjnych przyczyn.

Socjalizacja to pojęcie obecne w międzydyscyplinarnym dyskursie od końca wieku XIX⁴, wciąż wieloznaczne, złożone, wielowymiarowe, ogarniające zasobem swych desygnatów rozliczne cechy świata, kultury rzeczywistości *stricte* społecznej i świata psychiki funkcjonujących w nim jednostek (Modrzewski 2004 i 2007, s. 7).

Literatura poświęcona problemowi socjalizacji jest niezwykle bogata. Zajmowali się nim zarówno socjologowie jak też psychologowie i pedagodzy. Najogólniej można powiedzieć, że socjalizacja jest wpływem społecznym na jednostkę, ale takim, który prowadzi do uzyskania przez nią kompetencji do pełnego uczestnictwa w życiu społecznym. Wpływ ten obejmuje ogół oddziaływań indywidualnych, zbiorowych, dokonywanych w relacjach bezpośrednich albo za pośrednictwem wytworów ich pracy, dokonywanych w instytucjach społecznych, w grupach formalnych i nieformalnych. Wszystkie te bezpośrednie albo pośrednie wpływy mają przede wszystkim modyfikować zachowanie społeczne jednostki. Poprzez owe zachowania i ich wytwory społeczeństwo ocenia właśnie poziom rozwoju jej kompetencji społecznych (Górniewicz 2007, s. 7).

Socjalizacja opiera się na społecznych wpływach obowiązujących

* Uniwersytet Opolski

⁴ Pojęcie socjalizacji wystąpiło na gruncie nauk społecznych dzięki takim uczonym jak m.in.: F. H. Giddings, G. Kimmelow, K. Marks.

w określonej grupie. Grupa ukazuje przyjęte wzorce, wartości i uczy jednostkę określonych ról społecznych.

Socjalizacja jest takim wpływem społecznym, który powoduje modyfikacje zachowań ludzkich. Ta modyfikacja nie dokonuje się w sposób dowolny. Na straży wszelkich oddziaływań zewnętrznych stoi pewna koncepcja człowieka. W każdej grupie społecznej funkcjonuje bowiem kulturowy wzór osobowości, czyli wyobrażenie ludzi o tym, jak powinny zachowywać się poszczególne jednostki w określonych sytuacjach społecznych. Ten wzór przekazywany jest z pokolenia na pokolenie w postaci nakazów i zakazów społecznych odzwierciedlających się w sankcjach i rolach społecznych. Społeczeństwo określa granice dopuszczalnych zachowań w danych sytuacjach i stosuje sankcje dla tych, którzy owe granice przekroczą (Ibidem).

Socjalizacja jest procesem złożonym, trwającym przez całe życie od urodzenia do okresu starości. Dzięki temu procesowi człowiek staje się nie tylko istotą biologiczną, ale też społeczną, uwikłaną w różne role, funkcje i kulturowe uwarunkowania.

Socjalizacja nie zawsze przebiega tak samo: dlatego odróżnia się socjalizację pierwotną i socjalizację wtórną. Każda z nich dokonuje się inaczej i wprowadza w inne obszary życia zbiorowego (Szacka 2003, s. 152).

Socjalizację pierwotną przechodzi się w dzieciństwie. W jej ramach dziecko uczy się fundamentalnych postaw i wzorów zachowań, a także posługiwania językiem, gestem. Dowiaduje się jakie są względem niego oczekiwania, wymagania i jak należy się zachowywać w określonych sytuacjach. Socjalizacja pierwotna stanowi najważniejszy aspekt uspołeczniający człowieka. Pomyślnie przebiegająca, w atmosferze przesiąkniętej pozytywnymi uczuciami i więzią rodzic – dziecko staje się dobrym podłożem do kolejnego etapu, jaki stawia przed młodym człowiekiem socjalizacja wtórna.

Socjalizacja wtórna wprowadza człowieka w poszczególne segmenty życia społecznego. W jej toku nabywa on wiedzę niezbędną do poprawnego odgrywania ról występujących w ich obrębie. W socjalizacji wtórnej dowiaduje się, jak być uczniem, kolegą, stolarzem, fryzjerką, przewodniczącym studenckiego koła naukowego, piłkarzem reprezentacji narodowej, a także mężem.

zem, ciocią, dziadkiem, przyjacielem (Ibidem, s. 153).

W odróżnieniu od socjalizacji pierwotnej, w socjalizacji wtórnej człowiek ma do czynienia z różnorodnymi propozycjami, wśród których może dokonywać wyboru. Socjalizacja wtórna jest procesem bardzo złożonym, na który zapewne wpływają uwarunkowania socjalizacji pierwotnej, jednak treści socjalizacji wtórnej mogą okazać się wręcz sprzeczne w stosunku do socjalizacji pierwotnej. Dodatkowym sposobem pozyskania sobie przychylności danej grupy może być naśladowanie mechanizmów socjalizacji pierwotnej, które uruchamiają emocjonalny czynnik.

Interesującym zagadnieniem może okazać się „przypadek studencki”, rządzący się swoimi odmiennymi prawami. Literatura podnosząca zagadnienia młodzieży, młodości, postrzega go często w kategoriach grupy społecznej, wytwarzającej „wspólnotę świadomości”, wspólne normy i wzory zachowań – często odmienne od przyjętych w społeczeństwie ról, pozostające efektem wspólnych działań i uzgodnień (Griese 1996, s. 132).

Młodzież akademicka traktowana jako kategoria społeczna jest grupą, która (przynajmniej teoretycznie) dysponuje największą ilością czasu wolnego, a przy tym cieszy się swobodą i niezależnością.

Zbiorowości studenckie – jak pisze J. Modrzewski – to osoby studiujące, które łącząc się i dopełniając w swych poszczególnych kategoriach, rozpatrywanych w aspekcie zarówno indywidualnym jak i społecznym, przybierają postać i właściwości zasadniczych elementów strukturalnych świata społecznego, jakimi są grupy społeczne i ich konfiguracje (Modrzewski 1989, s. 17).

Etap edukacji na poziomie wyższym odkrywa przed młodym człowiekiem nowe płaszczyzny, które pozwalają poszerzać horyzonty. Czas ten można określić jedyną w swoim rodzaju przygodą, dzięki której człowiek w grupie podobnych sobie osobowości dowiaduje się o sobie i otaczającym świecie nowych i istotnych rzeczy.

W tym miejscu nasuwa się pytanie o specyfikę młodzieży studenckiej jako grupy zawodowej. Są to ludzie, którzy uczą się, a nie pracują zawodowo (nie biorąc pod uwagę dorabiania na utrzymanie czy osób studiujących niestacjonarnie). Najistotniejszym wyznacznikiem tej grupy jest status społeczny: jest ona kategorią społeczną uczestniczącą w edukacji na poziomie szkoły

wyższej (Hajduk 2003, s. 89, 90).

Indywidualny klimat uczelni, kontakt z gronem pedagogicznym, atmosfera kreatywnego i samodzielnego uczenia się, pełna swoboda w poszukiwaniu i zdobywaniu wiedzy, obcowanie z rówieśnikami o podobnym nastawieniu i stylu życia wpływa na jednostkę w sposób znaczący, stwarzając jej jedyny w swoim rodzaju „klimat intelektualny”, jakiego nie sposób odczuć w innych instytucjach społecznych uczestniczących w socjalizacji wtórnej.

Ta specyficzna sytuacja edukacyjna przyczyniła się do powstania określenia „socjalizacji akademickiej”. Socjalizacja akademicka przejawia się więc m.in. w opanowywaniu przez osoby studiujące charakterystycznego (w pewnym sensie ekskluzywnego) stylu życia, mody, sposobu porozumiewania się, wartości i norm oraz wynikających z nich sposobów działania, wymuszonego funkcjonowaniem w odrębnym środowisku rówieśniczym o rozległych i bogatych tradycjach, pozostającym nosicielem specyficznej subkultury, współtwórcy nowych elementów kultury nie rzadko uważanych za awangardowe. Student wchodzi w stałe styczności z członkami samorządu, różnymi grupami religijnymi, klubami sportowymi, organizacjami studenckimi, grupami twórczymi, zespołami nauczycieli akademickich itp. co umożliwia mu sukcesywną identyfikację z układem społecznym, który może stać się elementem i który może współtworzyć. Na szczególną uwagę w tym środowisku zasługuje społeczność domów studenckich jako mikrośrodowiska w pewnym sensie hermetycznego, w którym kreowane są wzory aktywności w czasie wolnym, ustalane są standardy zachowań pożądanych w kontaktach z rówieśnikami lecz także z nauczycielami akademickimi (Zychowicz 2014, s. 56-57).

Jak już wcześniej wspomniałem młodzież akademicka dysponuje taką ilością czasu wolnego, jakiej w przyszłym życiu dorosłym prawdopodobnie nie będzie w stanie osiągnąć. Należało by zatem wyjaśnić czym jest pojęcie czasu wolnego. J. Dumazedier – klasyk w tej dziedzinie badań, sformułował definicję czasu wolnego, która stanowi powszechne rozumienie tej sfery życia. Wedle jego deklaracji terminologicznej czas wolny obejmuje czynności wolne od obowiązków zawodowych, rodzinnych, społecznych i politycznych, czynności zorientowane i nakierowane na osobisty rozwój, samorealizację (Dumazedier 1974, s. 93). Ponadto czasem wolnym według Dumazedier’a jest

tylko ten czas, który spełnia łącznie następujące warunki: „dobrowolność wyboru działań; brak korzyści utylitarnych; hedonizm; osobisty charakter zajęć” (Ibidem, s. 163).

Sposób spędzania czasu wolnego opisuje i charakteryzuje poziom rozwoju danego społeczeństwa. Prawidłowym wyznacznikiem tego poziomu jest struktura wykorzystania czasu wolnego oraz jego budżet. Czas wolny powinien zapewnić warunki do najpełniejszego realizowania możliwości człowieka. Z. Dąbrowski wyróżnia następujące funkcje czasu wolnego: wypoczynek, rozrywkę, rozwój zainteresowań i uzdolnień, poszukiwanie własnego miejsca w społeczeństwie jako aktywizowanie społeczne (Dąbrowski 1966, s. 16).

Ilość posiadanego czasu wolnego świadczy o zamożności jednostek, grup, społeczeństw, jest on miarą sukcesu (choć stan ten jeszcze kilka lat temu był dokładnie odwrotny, gdyż o wysokiej pozycji społecznej świadczył brak czasu wolnego i poświęcenie się pracy zawodowej. Nie należy się raczej spodziewać, iż wraz z kolejnymi zmianami w płaszczyźnie ekonomicznej nastawienie do czasu wolnego również nie ulegnie zmianie). Brak czasu wolnego wyklucza z kręgu społecznego, jest przejawem biedy, stagnacji, zniewolenia. Istotnym fenomenem kultury czasu wolnego stała się podatność na przeobrażenia i zmiany jako konsekwencja oddziaływań globalnych.

Młodzież studencką cechuje kreatywność w sposobie spędzania czasu wolnego. Zdarza się często, że pomysłowość ta zaskakuje samą osobę przynależącą do wybranej grupy. Aby pozyskać akceptację grupy trzeba się na nią otworzyć, także na zaskakujące i niekiedy sprzeczne z samym sobą typy zachowań występujących w danym kręgu.

L. Stanek dodaje, że „w hierarchii spraw ważnych w życiu każdego, również młodego człowieka czas wolny stanowi jedną z istotnych wartości, wpływa on bowiem na osobowość i jakość życia. Przymiotnik ‘wolny’ powoduje, że dzięki możliwości dokonywania niewymuszonych wyborów można go wypełnić sytuacjami lub stanami spełnianymi dla nich samych, a zatem mogą one być wyrazem pragnień i dążeń, potrzeb i umiejętności każdego człowieka” (Stanek 2011, s. 174).

Poczucie wolności i swobody w podejmowaniu decyzji dotyczących sposobu spędzania czasu wolnego zwiększa tolerancję na przyjmowanie różnych rozwiązań. Ma to znaczący wpływ na kształtowanie się nawyków i ogół-

nie charakteru młodego człowieka, które w dorosłym życiu zapewne odcisnie piętno. Z owych rozważań można wyciągnąć konkluzję, iż to w jaki sposób jednostka spędza czas wolny, determinuje jej osobowość.

Dla przypomnienia: czas wolny to czas poza pracą oraz nauką, poświęcony dla przyjemności lub wszechstronnego samodoskonalenia się jednostki. Czas ten przynosi pełniejsze efekty, gdy „realizowany” jest w atmosferze przedłużającej się swobody, relaksu i odpoczynku np. podczas wakacji. Wówczas studenci mają szansę przeżyć dzieciństwo w nowym, bardziej dorosłym wymiarze, co daje nietuzinkowe poczucie euforii. I chyba właśnie to poczucie jest spełnieniem oczekiwań wynikających z wakacyjnych swawoli.

Na tle naszych rozważań wyłania się jeszcze jeden ważny element wakacyjnego czasu wolnego studentów. Jest on tym elementem, który przełamuje lody, łączy to, co nieznane, nadaje kolorytu temu, co budzi lęk, rozwiewa wątpliwości i dodaje pewności, a elementem tym jest zabawa. Zabawa – słowo, które każdy zna od kołyski, która wiąże się nierozzerwalnie z czasem wolnym. Im więcej czasu wolnego, tym więcej zabawy, aktywności w każdym wieku. Zabawa świadczy o dobrostanie. Tu ważny jest proces a nie sam rezultat. Zabawa to sposób tworzenia świata wyimaginowanego, biegnącego równolegle ze światem rzeczywistym, łączącym te dwie rzeczywistości, czego głównym celem jest doznanie przyjemności. T. Kotarbiński definiuje zabawę w sposób następujący: „to zawsze coś błahego, jakieś zachowania się beztroskie dla przelotnej i powierzchownej przyjemności własnej lub własnej i kompanów” (Kotarbiński 1969, s. 91-93).

Zabawa ta jednak osadzona jest w kontekście mocno społecznym, musi mieć przyzwolenie i poparcie danej grupy. Wskazać tu należy jej znaczący socjalizacyjny charakter – wszak studencka zabawa w pojedynkę jest marginalną rzadkością i nie stanowi obiektu naszego zainteresowania.

Badania w oparciu, o które powstał niniejszy szkic przeprowadzono wśród studentów Uniwersytetu Opolskiego, wśród których pozyskano 200 wypowiedzi pisemnych dotyczących sposobów spędzania czasu wolnego podczas wakacji. Na drodze selekcji wytypowano 50 reprezentacyjnych wypowiedzi, których najciekawsze fragmenty zostały tu wykorzystane. Pomimo iż studentom nie został narzucony charakter opisu wakacyjnych za-

baw grupowych lub w pojedynkę, nie uzyskano ani jednej relacji świadczącej o samotnej zabawie. Nasuwa się więc wyraźny wniosek, iż grupa studencka jest mocno ze sobą powiązana i tworzy swój własny, niepowtarzalny wydzźwięk społeczny.

Dużym powodzeniem cieszą się imprezy organizowane w gronie znajomych sobie osób na wolnym powietrzu. Ciepły, letni wieczór sprzyja spotkaniom organizowanym na łonie natury. Z pewnością atmosfera takiego spotkania zostaje w pamięci na długo. Interesującą formą spędzania wolnego czasu jest urządzenie ogniska na leśnych polanach. Jako przykład można przytoczyć następującą relację studentki:

Spotkanie zaczynało się o godzinie 21.00 w lasku w miejscu, które zostało przeznaczone na ogniska. Było tam wytyczone specjalne miejsce na rozpalenie ogniska i rozstawione ławeczki. Oczywiście koleżanki, które wpadły na ten pomysł, były w leśniczówce z prośbą o możliwość zorganizowania tego ogniska i dostały pozwolenie, pod warunkiem że miejsce to pozostanie zachowane w czystości. Chłopacy z klasy – a było ich tylko dziewięciu, z czego na ognisko przyszło tylko sześciu – spotkali się wcześniej, aby rozpaść ognisko na czas. Mnie i moje koleżanki zawiózł na miejsce mój brat. Rozpakowałyśmy wszystko, co przyniosłyśmy i nabiłyśmy kielbaski na kije. Była nawet muzyka puszczona z samochodu, którym przyjechał kolega. Atmosfera była naprawdę wspaniała. Dawno się nie widzieliśmy, bo ostatni raz na rozdaniu matur (przynajmniej z większością), więc tematów do rozmów nie brakowało. Każdy dopytywał się, co słyhać, kto co robi, kto z kim jest. Później wspominaliśmy stare, dobre, licealne czasy: różne historie, które się zdarzyły podczas naszych wspólnych trzech lat – nawet śmialiśmy się z tych sytuacji, które wtedy nie wydawały się nam śmieszne. Wspominaliśmy, kto się w kim podkochał, kto od kogo ściągał, jakie kto miał przezwisko, kto strzelił jaką gafę itd. Oczywiście nie mogło zabraknąć różnych dziwnych historii o duchach, kiedy wybiła północ – dodatkowo byliśmy w lesie, światło rzucało tylko płonące ognisko – to wszystko budziło we mnie jeszcze większy lęk. Po paru opowiedzianych historiach zaczęło się robić naprawdę strasznie (przynajmniej z mojego punktu widzenia). Później ktoś kogoś wystraszył, gdzieś strzeliła gałązka itp., więc co niektóre dziewczyny chciały się już zbierać do domu. Każdy jeszcze się czymś poczęstował, dopiliśmy swoje napoje, pozbialiśmy śmieci i po chwili

się rozeszliśmy (K. B.).

Dodatkowym atrybutem „leśnych”, wieczornych imprez mogą być zabawy typu tropiącego. Budzą one dreszczyk emocji i stanowią niezapomniane wrażenia dla uczestników. Zabawa w tropienie jest atrakcyjna i zawsze aktualna niezależnie od wieku, płci czy pochodzenia. Oto przykład tego typu imprezy:

Chłopcy zaproponowali zabawę pt. „Dziewczyny rządzą” (ale tytuł przypadł do gustu jedynie żeńskiej części grupy). Po tych wygłupach nasunęło się pytanie: co dalej? Wtedy to zaczęłam się bać, bo na twarzach chłopaków pojawiły się tajemnicze uśmiechy. Już wtedy zaczynałam przeczuwać, że wpadli na jakiś „szatański pomysł”. Jeden z nich wytłumaczył, że mamy przebrać się w wygodne sportowe ubrania i od teraz za 45 min w odstępach 10 min schodzić na dół do jeziora (do jeziora szło się jakieś 3 min przez las i ok. 4 min przez łąkę). A więc „droga strachu”... No jakby inaczej! Żeńska część poszła się szykować, a męska przygotować rzekomo miłą niespodziankę. Ania wyszła po 10 min z domku, przebrana jako pierwsza i znalazła na schodach kopertę, poczekała na resztę i wspólnie ją otworzyłyśmy. Naszym oczom ukazała się lista z kolejnością wychodzenia i zegarek. Jak się okazało, byłam ostatnia. Nie wiedziałam czy się śmiać, czy płakać. No ale na kogoś musiało paść. Siedziałyśmy jak na szpilkach. I tak wybiła wyczekiwana godzina. Pierwsza poszła Amanda. Jak się nietrudno domyślić, po pewnym czasie było słychać różne odgłosy, w tym jej krzyki... Co było ciekawe, za każdym razem odgłosy się zmieniały. Wymienię przykłady: pila mechaniczna, wycie wilków, odgłosy strzałów, odgłos niedźwiedzia itp. Kiedy wyszłam, zrozumiałam, czemu moje koleżanki tak krzyczały... ich przebrania były bardzo realistyczne; czasami zastanawiałam się czy wypilałam coś po czym mam halucynacje albo czy to głupi dowcip lub trzecia wersja, której nie dopuszczałam nawet do głowy, że to się dzieje naprawdę (coś nieproszonego się pojawiło). Ja spotkałam na drodze: człowieka we krwi, zamaskowanego mordercę z nożem, jakąś hybrydę (ni to człowiek, ni zwierzę), obszarpanego mężczyznę, który chwycił mnie za rękę i nie chciał puścić, a na polanie złapał mnie za nogę kościotrup. Muszę dodać, że kiedy wyruszałyśmy po kolei, zaczynało się ściemniać, więc jak ja już biegłam oraz koleżanka przede mną, była ciemna noc. Kiedy zbiegłam na dół, nikogo nie zastałam. Żadnych oznak życia. Stałam jak

ta sierota z kilka minut, rozglądając się dookoła. Byłam zła, umorusana, z dziurą w spodniach na kolanie, zaliczyłam upadek, gdy uciekałam przed mordercą, który pojawił się nie wiadomo skąd i przyłożył mi zimny nóż do gardła, a także obdrapana przez krzaki, w które wpadłam przez „pana kościotrupa”. W końcu zobaczyłam małe światełko na łące, ale za chwilę zaczęłam rozpoznawać ludzkie kształty. Domyśliłam się, że to moi znajomi. Byłam dalej zła i czekałam w miejscu zamiast ruszyć im na spotkanie. Kiedy zobaczyłam już, co oznacza to światełko, złość mi minęła i mimo że byłam umorusana, obdrapana i z podziurawionymi spodniami, to rozplakałam się ze szczęścia, bo zrozumiałam, ile trudu wszyscy w to włożyli, aby przygotować tę niespodziankę oraz jak bardzo mnie kochają. Marek niósł pięknie ozdobiony tort, a kiedy stanęli przede mną, Natałka wbiła świeczkę z numerkiem „20”. Mariusz zapalił dużą latarkę, a ja pokroiłam tort i kiedy już każdy dostał na tacce swoją porcję, zaczęliśmy opowiadać o swoich przeżyciach. Kiedy nadeszła moja kolej, powiedziałam, że bardzo dobrze im wyszedł ten mężczyzna w obszarpanym ubraniu, który chwycił mnie i nie chciał puścić. Wtedy to pierwszy raz zobaczyłam u chłopaków tak duże oczy. Adaś powiedział: „Ola... ale żaden z nas się tak nie przebierał”. Myślałam, że się wygłupiają i upierałam się przy swoim, ale oni cały czas mi zaprzeczali, a żeby mi udowodnić swoją rację, pokazali worki z rekwizytami i ubraniami. Wtedy wszyscy odczuli powagę sytuacji. Czym prędzej się zebraliśmy i ruszyliśmy ku domkowi. Każdy szelest, złamana gałązka lub poruszanie w krzakach powodował, że włosy jeżyły się na głowie. Kiedy już doszliśmy, zamknęliśmy się najdokładniej jak można. Do końca wyjazdu wszyscy spaliśmy w pokoju dziennym na podłodze (ściśnięci, ale czuliśmy się bezpiecznie). Nikt nie chodził nigdzie sam. Przysięgliśmy sobie, że więcej takich maratonów nie będzie (A.W.).

Czym właściwe są wakacje w oczach studentów? Jest to cudowny czas odpoczynku od pracy i nauki. Niewątpliwie każdemu kojarzą się z zabawą, radością, wyjazdami w różne strony kraju czy świata. Nawet spędzanie większości czasu w domu z perspektywy wypoczynku okazuje się sympatycznym wspomnieniem. Myśląc o wakacjach studenci często wracają do dzieciństwa, beztroskich chwil pełnych słońca, radości i błękitu nieba.

Jak wspominam zeszłoroczne wakacje? Gdybym miała opisać je jednym słowem, bez chwili namysłu, stwierdziłabym, że były wspania-

le. Rozpoczęłam je 29 czerwca. Do końca życia nie zapomnę tej daty, właśnie bowiem w ten dzień obroniłam pracę licencjacką. Mimo że poranek i południe były niezwykle stresujące, po południu i wieczorem nie brakowało uśmiechu, zabawy i grona przyjaciół.

Po obronie dzwonię do bliskich i rodziny, żeby ich uspokoić i powiedzieć, że wszystko poszło dobrze. Jestem niesamowicie szczęśliwa, wracam do mieszkania, które wynajmuję, żeby się spakować i jadę do Kluczborka – mojego rodzinnego miasta. Już w drodze do domu myślę o tym, co mnie czeka po powrocie. Właśnie w ten, a nie inny dzień rozpoczynają się dni mojego miasta.

Godzina 21.00 – umawiam się ze znajomymi, którzy wreszcie tak jak ja, mają wolne. Przyjaźnimy się od czasów gimnazjum, chodziliśmy razem do jednej klasy, jednak nie spotykamy się już tak często jak dawniej, ponieważ każdy z nas studiuje w innym mieście i nie zawsze wraca na weekend do domu. Spotykamy się, gratulują mi zdania egzaminu, cieszymy się, że jesteśmy znów wszyscy razem. Nie zadręczamy się niczym, cieszymy się chwilą i tym, że dopisuje pogoda, opowiadamy, co u nas słychać i idziemy na długo wyczekiwany koncert Budki Suflera. Zespół przybywa o godzinie 22.00. Wspólna zabawa jest jak zawsze przednia, na koncercie skaczemy, tańczymy i śpiewamy, nie przejmując się tym, że nie znamy wszystkich słów piosenek. W tym momencie wszelkie troski i zmartwienia odchodzą na bok, liczy się dla nas tylko tu i teraz, to że mogliśmy się w końcu spotkać i dobrze się bawimy.

Po koncercie jesteśmy nieco zmęczeni, jednak nie staje nam to na przeszkodzie, by udać się na dyskotekę pod namiotem biesiadnym. Każdy z nas, odkąd pamiętam, lubił tańczyć. Wchodzimy w tłum tańczących ludzi i błysk kolorowych świateł. Mija chwila, zanim wczuwamy się w rytm i już parkiet jest nasz. Jest za głośno, żeby rozmawiać, więc tylko serdecznie się do siebie uśmiechamy. Tańczymy – albo każdy z osobna, albo łącząc się w pary. Zaczyna lecieć znana nam dobrze piosenka. Cieszymy się jak dzieci, skaczemy i śpiewamy. Tak mija godzina za godziną, noc pełna zabawy i radości. Po wszystkim odprowadzamy się nawzajem do domów, żegnamy i umawiamy na kolejne spotkanie. Zasypiam zmęczona, ale szczęśliwa i pełna pozytywnych emocji, marząc o tym, żeby wakacje trwały jak najdłużej (M. M.).

Po ciężkim i stresującym roku nauki na studiach oraz wyczerpującej

sesji, studenci chętnie uczestniczą w rozmaitych wydarzeniach kulturalnych organizowanych podczas wakacji. Jest to wymarzona okazja, aby w gronie przyjaciół spędzić wieczór a nawet noc przy muzyce i pewnie także przy alkoholu (choć studenci przezornie o tym nie piszą). Jedną z takich imprez została zorganizowana w sierpniowy wieczór w Toruniu na Festiwalu Światła „Skyway”:

Program artystyczny tej edycji po raz kolejny działał na ludzką wyobraźnię w świecie, który staje się coraz bardziej nieskończony, ale równocześnie coraz bliższy dzięki pomocy współczesnej nauki: astronomii, astrofizyki czy astrobiologii. Również gwiazdy stają się nam coraz bliższe, a w związku z tym chcemy zrozumieć także własne podstawowe „elementy” – rządzące nami siły i interakcje. Choć koncepcja pięciu żywiołów świata nie odzwierciedla aktualnego stanu wiedzy na temat Wszechświata, to jednak nadal może mieć wielki wkład w otwartą dyskusję na temat naszej roli w tym „zimnym miejscu”, które nazywaliśmy Kosmosem. Pokazy te były przedstawione na różnego rodzaju budynkach ważnych dla Torunia.

Na fasadzie Teatru im. Wilama Horzycy zaprezentowano iluminację pt. „Akwarium” na temat żywiołu, jakim jest woda. Przedstawiono gigantyczne akwarium, które kładzie nacisk nie tyle na wzrokowe odbieranie iluzji wody, ile na interakcję pomiędzy uczestnikami, z których każdy mógł wrzucić do akwarium pomalowaną przez siebie rybę własnego awatara.

Kolejnym przedstawionym żywiołem było powietrze, ukazane na Fosie Zamkowej na instalacji zatytułowanej „El Sol”. Składała się ona z podświetlonych namiotów ułożonych w kształt klucza wiolinowego. W każdym znajdował się wirtualny muzyk, który wchodził w interakcję z publicznością... Trochę w ramach przypomnienia, że bez powietrza słuchanie muzyki byłoby niemożliwe.

Na Fontannie Cosmopolis ukazano ogień w iluminacji pt. „Parallels”. Jest to instalacja abstrakcyjna i bardzo intymna, stanowiąca dyskretne zaproszenie do wypatrywania kolejnych festiwalowych prac.

Na Rynku Nowomiejskim przedstawiono „Hartmann’s Grid” – instalację świetlną składającą się z niewidzialnych ścian, których oddziaływanie na widza dopełnia dyskretna muzyka. Promienie kolorowego światła wydobywają się z podłoża, imitując elektromagnetyczne

promieniowanie ziemi, zwracając uwagę na jego wpływ na nasze codzienne życie.

Największe wrażenie zrobiła jednak na mnie iluminacja przedstawiona na fasadzie Collegium Maximum, która przedstawiała wszystkie żywioły. „Helios”, bo taki był tytuł tej projekcji, był ukazany w obrazie trójwymiarowym. Była to opowieść, która ukazywała wizję żywiołów zainspirowaną historią i charakterem Torunia (M. L.).

Studenckie wakacje to nie tylko imprezowe uciechy i szaleństwa. Wiezorami przychodzi pora na organizowanie bardziej stacjonarnych form spędzania czasu. Wiecór to dobry moment na wspólne integrowanie się przy grach karcianych lub liczbowych. Czas spędzony w ten sposób mija bardzo szybko i przyjemnie nawet z osobami, których się nie zna. Za przykład może posłużyć następujące wspomnienie:

Kiedy wieczorami byliśmy już fizycznie wyczerpani, przychodził czas rozrywki umysłowej. Początkowo graliśmy w karty, np. w makao, w pokera (którego bardziej obserwowałam niż brałam w nim udział), w świnkę, w kuku. W końcu jeden z kolegów, wychodząc do pobliskiego sklepu po napoje, wrócił nie tylko z napojami, ale i z grą, której wcześniej nie znałem – Rummikub. To gra liczbowa, w której gracze mają do dyspozycji płytki (kształtem przypominające kostki domino), na których nadrukowane są cyfry od 1 do 13. Płytki te mają cyfry nadrukowane w czterech różnych kolorach, są po dwa zestawy cyfr od 1 do 13 w kolorach: czerwonym, żółtym, niebieskim i czarnym. Gra polega na układaniu na stół utworzonych przez gracza układów kostek. Mogą to być albo serie, albo grupy. Seria składa się z co najmniej trzech kostek o kolejnych numerach w jednym kolorze. Grupa to trzy lub cztery kostki z tym samym numerem w różnych kolorach. Początkowo nie rozumiałam zasad tej gry, jednak po zagranii jednej partii okazała się ona banalnie prosta i bardzo przyjemna. Kostki rozkładaliśmy na podłodze żeby zasady tej gry, jednak po zagranii jednej partii okazała się ona banalnie prosta i bardzo przyjemna. Kostki rozkładaliśmy na podłodze, żeby każde z nas mogło je widzieć. Graliśmy około trzech godzin, dopóki nie zasnęliśmy ze zmęczenia. Zanim jednak zasnęliśmy, mogliśmy się przekonać, że nawet gra liczbową nie musi być nudna i może dostarczyć wiele radości. Gra w Scrabble jest bardzo przyjemnym oraz interesującym pomysłem na spędzanie wolnego czasu. Oprócz dobrej zabawy i rozrywki dostar-

cza graczom pożytecznego wysiłku intelektualnego. Gra ta wymaga bowiem sprytu, kreatywności, a także niewątpliwie spostrzegawczości. Obecnie, kiedy tylko mam wolną chwilę, spotykam się z trójką moich bliskich znajomych, a spotkaniom tym towarzyszy granie w Scrabble. Jest to swego rodzaju nasza mała tradycja, która została zapoczątkowana właśnie w tegoroczne wakacje (K. P.).

Studenci są osobami niezwykle towarzyskimi. Ponadczasowy duch zabawy nie opuszcza żaków, dlatego też studia wspomina się jako najlepszy etap edukacyjny w życiu człowieka. Pomysłowość studenta nie zna granic, a urodziny koleżanki mogą stać się przyczynkiem do przeżycia niezapomnianych wrażeń. Jedną z ciekawszych zabaw są imprezy przebierane. Można wówczas uruchomić wyobraźnię i stworzyć oryginalną zabawę tematyczną.

Zostałam zaproszona na urodziny koleżanki, które miały odbyć się w mieszkaniu, ale w dosyć nietypowym stylu. Mieliśmy przenieść się na gorące Hawaje. Mieszkanie było ładnie udekorowane kolorowymi, charakterystycznymi hawajskimi kwiatami, papugą, napisem „aloha”, balonami oraz innymi różnościami. Jeden pokój był specjalnie przystosowany do tańczenia. Znajomi poprzebierali się w różnobarwne ubrania, chusty, sukienki, koszule w palmy. Do dyspozycji prócz suto zastawionego stołu, mieliśmy naturalnie hawajskie drinki z miniparasoleczkami. Idealnie można było się wczuć w hawajski klimat. Jedzenie było przepyszne, głośno dyskutowaliśmy, śmialiśmy się. Od czasu do czasu tańczyliśmy w drugim pokoju, a kiedy się zmęczyliśmy, znów siadaliśmy w pomieszczeniu obok i odpoczywaliśmy, pijąc drinki i przytupując w takt muzyki. Pomyśleliśmy także o innych zabawach. Koleżanka wyciągnęła grę „Prawo Dżungli”. Jest to gra karciana, w której trzeba pozbyć się wszystkich kart, zdobywać totem i wykazać się spostrzegawczością oraz szybkością. Naprawdę przy tej zabawie można spędzić sporo czasu, nawet nie wiedząc, kiedy on minął. Można się w nią wciągnąć bardzo emocjonalnie. Ale i inne gry czekały przygotowane. Jedną z nich był znany większości młodzieży „Twister”, czyli mata z kolorowymi kołami. Jedna kierująca osoba losuje zadanie, na określony kolor trzeba postawić nogę albo położyć rękę. Przy tej grze jest wyjątkowo sporo śmiechu (I. B.).

Urodziny odbywające się podczas wakacji – w relacjach studentów bardzo często stanowią pretekst do stworzenia wyjątkowej i niepowtarzalnej atmosfery, pozwalając popuścić wodze fantazji po całorocznych zmaganiach na uczelni. Oto jeden z ciekawszych przykładów na potrzeby tej pracy:

Podczas wakacji obchodzę urodziny. Nie zaplanowałam żadnej imprezy, jednak znajomi postanowili wręczyć mi prezent, który wzbudził u mnie mieszane uczucia. Był to bilet na skok na bungee. Moi znajomi już wcześniej skakali i opowiadali o uczuciach, jakie towarzyszyły im podczas skoku. Stwierdziłam wtedy, że ja też bym skoczyła bez żadnego wahania. Jednak gdy zdarzała się okazja do skoku, zawsze szukałam wymówki. Znajomi uznali, że urodziny to będzie idealna okazja do spełnienia mojego „marzenia”. Na początku miałam opory, ale po wielu namowach moich przyjaciół zgodziłam się pojechać i udowodnić, że skoczę. Udało mi się namówić moją przyjaciółkę Paulinę, by skoczyła razem ze mną. Wybrałyśmy termin i ruszyłyśmy w drogę. Byłam bardzo podekscytowana, całą noc nie spałam. Gdy dojechaliśmy na miejsce, musiałyśmy przeczytać regulamin i podpisać oświadczenie, że nasza ogólna kondycja psychofizyczna pozwala na wykonanie skoku. Wtedy zaczęłam mieć wątpliwości czy to dobra decyzja, a przez ciało przebiegł mi dreszcz i pojawiło się uczucie napięcia. Zaczęłam się zastanawiać, po co mi ten skok i dlaczego się na to zgodziłam. Na pierwszy ogień poszła moja przyjaciółka. Czekałam na nią na dole, mając coraz większe wątpliwości. Z każdą minutą poziom adrenaliny wzrastał. W pewnym momencie zobaczyłam, że Paulina skacze. Wtedy już wiedziałam, że nie mogę się wycofać. Nigdy nie byłam tak zestresowana. Gdy Paulina wylądowała na poduszce zaczęłam jej zazdrościć. Nadszedł czas na mnie. Instruktorzy przypięli moje nogi do liny, założyli uprząż. Wtedy pierwszy raz poczułam, że to zdarza się naprawdę. Podeszłam do platformy, drzwi się zamknęły i dźwig ruszył w górę. Miałam wtedy wrażenie, że czas strasznie mi się dłuży. Wjeżdżałam coraz wyżej i wyżej, a przez myśl przechodziło mi tysiące myśli. Platforma się zatrzymała. Serce biło mi jak oszalałe, czułam strach. Instruktor zapytał czy jestem gotowa. Nie byłam, ale chciałam mieć to za sobą. Dostałam ostatnie wskazówki. Podeszłam do krawędzi, nogi miałam jak z waty, z ciekawości spojrzałam w dół. Nie wierzyłam, że to robię. Usłyszałam, że instruktor odlicza. Poleciałam w przód. Poczułam lekkość. Z samego skoku nie pamiętam zbyt wiele, nie pamiętam

nawet czy krzyczałam. Dopiero gdy lina hamowała, poczułam szarpnięcie i huśtanie. Myślałam wtedy tylko o jednym – że udało mi się to zrobić, że żyję. Gdy opadłam na poduszkę, poczułam ulgę i euforię, jednak emocje opadły dopiero po jakimś czasie. Nigdy wcześniej nie doświadczyłam takiego uczucia jak podczas skoku (K. L.).

W opisach studentów poczesne miejsce zajmują relacje z wypraw i wyjazdów krajoznawczych oraz zagranicznych. Młodzi najczęściej wyjeżdżają w góry, nad morze, jeziora. Nieliczna grupa korzysta z wycieczek zagranicznych. Wyprawy mają charakter bardziej intensywny i preferowane są przez grupę młodzieży lubiącej sport.

Razem z paczką przyjaciół od czasu do czasu lubimy spędzać czas w górach. Dlatego też tym razem wybraliśmy się na Śnieżnik. Niektórzy z nas już tam bywali, ale tak samo miło jest zwiedzać nowe tereny, jak i wracać do dawnych miejsc. Ma to swój urok, zawsze można wspominać miłe chwile spędzone w wyjątkowych miejscach i z wyjątkowymi ludźmi. A okolicę Masywu Śnieżnika na pewno należą do niezwykle ciekawych. Zbliżał się koniec studenckich wakacji, także chcieliśmy jak najlepiej wykorzystać czas. W piątek wyruszyliśmy z Opola do Głucholaz i w tamtejszej harcówce spędziliśmy noc. Musieliśmy się wyspać, gdyż następnego dnia wczesnym rankiem jechaliśmy pociągiem w stronę Czech. Chcieliśmy wejść na szczyt od strony czeskiej. Po podróży pełnej śmiechu i śpiewów z gitarą w końcu dotarliśmy do Starego Mesta pod Śnieżnikiem. Stamtąd rozpoczęliśmy naszą wędrówkę. Wraz z plecakami pełnymi jedzenia i sercami przepelnionymi radością przemierzaliśmy szlaki – na początku po łagodnych wzniesieniach, potem coraz bardziej stromych. Z czasem zorientowaliśmy się, że w górach już rozpoczęła się zima! Był to przepiękny widok. Po pewnym czasie dotarliśmy na szczyt, jednak gęsta mgła uniemożliwiła nam zobaczenie czegokolwiek poza obiektami znajdującymi się może sto metrów od nas. Byliśmy trochę zawiedzeni, ale wyruszając w góry, trzeba być świadomym zachodzących często zmian pogody. Zaczynało się ściemniać, dlatego musieliśmy wybrać skrót do chaty, w której zamierzaliśmy spędzić noc. Chata pod Śnieżnikiem jest dawnym domkiem myśliwskim, teraz odwiedzanym jedynie przez nielicznych turystów. Nie ma tam żadnych wygód, są jedynie podstawowe przedmioty codziennego użytku – stół, półki, ławki, piec

kaflowy, ewentualnie prowizoryczne łóżka. Nie ma tam elektryczności ani bieżącej wody. Sami musieliśmy nabrać wody ze źródelka, przygotować drewno i nagrzać w piecu. Dla nas jednak było to idealne miejsce, położone z dala od cywilizacji. Każdy ma swój sposób na zabawę – my lubimy spędzać wolny czas w taki sposób. Po posiłku chwilę odpoczęliśmy. Zamierzaliśmy bawić się przez większość wieczoru i nocy. Opowiadaliśmy sobie różne ciekawe historie z życia, popijając gorącą herbatę i przegryzając przekąski. Ogień wesoło trzaskał w piecu. Później zaczęliśmy śpiewać piosenki przy akompaniamencie gitary. Atmosfera wieczoru była niesamowita, bawiliśmy się bardzo dobrze. Postanowiliśmy też, że urządzimy sobie kalambury. Podzieliliśmy się więc na dwa zespoły i graliśmy do późnej nocy. Śmiechom nie było końca. Wreszcie zmęczeni, ale szczęśliwi z udanego dnia i zabaw – usnęliśmy (I. B.).

Kolejna relacja związana jest z grupą harcerską i ukazuje, jak w tej grupie spędza się czas wakacji. Jest to zapewne czas ciekawie zaplanowany w gronie dobrze znanych sobie osób. Tę grupę młodzieży cechuje chęć do aktywnego spędzania czasu, łączy się to z wycieczkami górskimi i leśnymi oraz z różnymi formami uprawiania sportu.

Często wraz z przyjaciółmi-harcierzami wyruszam na rajdy piesze. Tak było i teraz, a celem była Jura Krakowsko-Częstochowska. Podczas wędrowki po pięknych miejscach często dostajemy określone zadania do wykonania.

Pierwszym z nich była gra ruchowa „Mazo”. W dwóch grupach stawaliśmy na wyznaczonym polu przypominającym ślimaka. Naszym zadaniem było dojść do pola przeciwnika i zburzyć konstrukcję z patyków. Istniał tu podział ról: jedni musieli zdobyć bazę, inni wyciągali przeciwnika za linię. Kiedy przekroczyło się linię, odpadało się z gry. Uczyliśmy się zręczności, szybkości i sprytu. Ta gra była dobrą zabawą na początek dnia – zapowiadało się bardzo ciekawie.

Kolejną z zabaw, ku naszemu zaskoczeniu, była gra w „Pająka”. Gra polega na tym, że pierwsza drużyna staje w kole i obejmując się, pochyla się w dół i mocno zapiera nogami. Osoby z drugiej drużyny rozbiegają się i wskakują ostrożnie na „pająka”, następnie łapią się czyichś nóg, robiąc fi-kołka. Gdy każde miejsce się zapełni, wówczas drużyna pierwsza przez kilka sekund lekko potrząsa „pajakiem”. Gdy nikt nie spadnie, wygrywa drużyna,

która skakała. Zabawa ta jest bardzo lubiana przez grono moich znajomych.

Nadeszła w końcu kolej na grę w paintball. Dostaliśmy stare ubrania moro, żeby nasze się nie pobrudziły. Otrzymaliśmy też specjalną broń do gry w paintball – na kulki ze zmywalną farbą, a także maski do ochrony głowy. Po krótkiej instrukcji prowadzącego zaczęliśmy grę. Polem gry był pas zieleni z krzakami i drzewami. Dwie drużyny znajdowały się po przeciwnych końcach. Naszym zadaniem było eliminowanie przeciwnika przez trafienie go kolorową farbą oraz zdobycie jaskrawej chorągiewki na polu przeciwnika. Gra kończyła się w momencie trafienia wszystkich osób z drużyny lub zdobycia chorągiewki. Bawiliśmy się niesamowicie! Żałowaliśmy, że nie możemy tam zostać przez większość dnia. Ale czekały nas jeszcze inne atrakcje.

Wyruszyliśmy w dalszą wędrówkę, po lesie i małych górkach. Wszędzie rozciągał się piękny krajobraz. Po dłuższym czasie dotarliśmy do kolejnego wyznaczonego na mapie punktu. Spotkaliśmy tam naszego znajomego, który miał przygotować nas do wspinaczki. Jura dzięki licznym skałom obfituje w miejsca do wspinania. Dla większości z nas było to pierwsze zetknięcie się ze wspinaniem na prawdziwej skalce. Zakładaliśmy specjalne szelki, kaski, wiązaliśmy węzły na linach i wzajemnie się asekurowaliśmy. Ze względu na zimny kamień ciężko było się wspiąć przy drętwiejących palcach, choć trasa nie była bardzo długa. Było to jedno z ciekawszych dla nas przeżyć. Podczas tego rajdu mogliśmy spędzić czas w nietypowy sposób, świetnie się przy tym bawiąc (I. B.).

Czas studenckich wakacji jest nieprzewidywalny. Nawet gdy nie planuje się wyjazdów, zawsze można liczyć na przyjaciółkę (przyjaciela) i jej propozycje nie do odrzucenia. Często spontaniczne i zaskakujące wspólne wyjazdy mogą okazać się obfite w nowe znajomości i pełne niezwykłych przygód...

Moje wakacje nie zapowiadały się szczególnie ciekawie. Perspektywę wakacji w domu zmieniła moja najlepsza przyjaciółka Dagmara. Pewnego lipcowego popołudnia przyjechała do mnie jak co dzień, lecz tym razem przywiozła ze sobą ciekawą propozycję. Oświadczyła, że „gdzieś jechać musimy” i że ona już znalazła idealne miejsce. Początkowo myślałyśmy o wyprawie autostopem nad morze. Ale plan Dagmary uwzględnił Czechy, a konkretnie – miejscowość Kouty nad Desnou. Pomysł ten miał wie-

le wspólnego z jej znajomymi, którzy mieli tam jazdy testowe rowerów. Początkowo miałam opory, ale przystałam na jej propozycję. Wyjazd zaplanowaliśmy na 3 sierpnia.

Wczesnym rankiem, zapakowałyśmy samochód i wyruszyłyśmy w drogę. Miałyśmy do przejechania około 170 kilometrów, przez Opole, Prudnik, Głucholazy i Jesenik. Około godziny 14.00 dojechaliśmy do Kout, miejscowości położonej 600 metrów nad poziomem morza i bardzo malowniczej.

Po przyjeździe na miejsce ruszyłyśmy zobaczyć okolice, a ponieważ jestem miłośniczką gór, bardzo mi się tam spodobało. Wieczorem umówiłyśmy się ze znajomymi Dagmary. Spędziliśmy wieczór, grając w karty i poznając się wzajemnie. Późnym wieczorem udaliśmy się na pieszą wycieczkę po okolicy. Na koniec zaproszono mnie i Dagmarę na spotkanie przy grillu przy trasie zjazdowej, które miało się odbyć następnego wieczoru. Kolejny dzień spędziłyśmy na dalszym poznawaniu okolicy. Pieszko przemierzyłyśmy lasy porastające zbocza, a nawet potoki z lodowatą wodą.

Wieczorem udałyśmy się do ustalonego miejsca, gdzie już w najlepsze trwała zabawa. Grill, jak się okazało organizowany był w ramach jazdy testowych i formalnie mogli brać w nim udział tylko uczestnicy zjazdów. Nam jednak udało się bez przeszkód wejść i nikt nie miał nam za złe, że przyszłyśmy. Wręcz przeciwnie – nawet nowopoznane osoby co jakiś czas pytały czy mogą nam coś przynieść do jedzenia lub picia. Atmosfera była bardzo przyjemna. Gdy wszyscy stali się „bardziej odważni”, rozpoczęły się tańce i konkurs, polegający na tym, kto najdłużej utrzyma się na mechanicznym byku. Niestety nie wygrałyśmy, ale i tak świetnie się bawiłyśmy. Zabawa trwała do późnych godzin (K. G.).

Jak wiadomo, studenci są osobami odważnymi, które nie cofają się przed różnego rodzaju wyzwaniem. Mały zastrzyk adrenaliny pobudza do działania i na długo zapada w pamięć. Współcześnie atrakcji wakacyjnych nie brakuje i każdy znajdzie coś dla siebie. Przykładem tego typu zachowań może być następująca relacja:

We wrześniu, kiedy dzieci w wieku szkolnym rozpoczęły już naukę w szkole, wraz ze swoim chłopakiem udałam się na weekend do Ustronia, gdzie w sobotę mieliśmy pójść na wesele mojej kuzynki. Ponieważ przyjecha-

liśmy tam już w czwartek i nie bardzo wiedzieliśmy, co zrobić z wolnym czasem, postanowiliśmy przejrzeć internet w poszukiwaniu atrakcji, jakie może nam zaoferować Ustroń. Okazało się, że na górze Równica w Ustroniu, na jej prawie samym szczycie, znajduje się park linowy, w którym zawsze chciałam się znaleźć. Przez cały dzień planowaliśmy sobie wycieczkę do parku linowego i następnego dnia wstaliśmy już o godzinie 7, żeby jak najwcześniej dotrzeć na szczyt. Wyszliśmy z domu rano i przed południem dotarliśmy do schroniska. Trasa nie była zbyt męcząca, jednak odpoczęliśmy około godziny i następnie udaliśmy się na szczyt, nie mogąc się doczekać atrakcji, jakie zastaniemy w parku linowym. Zanim pozwolono nam „wejść na wysokość” (tak fachowo nazywał to instruktor), musieliśmy przejść kilkunastominutowe szkolenie dotyczące zakładania uprząży asekuracyjnej, poruszania się z nią oraz musieliśmy wybrać sobie jedną z pięciu tras o różnym stopniu trudności i zawieszonych na różnej wysokości nad ziemią. To była moja pierwsza zabawa w parku linowym, więc nie byłam zbyt pewna siebie. Postanowiłam zatem skorzystać z Trasy Indian, czyli trasy, która była trzecia pod względem trudności. Trasa ta ma 16 przeszkód, takich jak m.in. skok Tarzana (gdzie musiałam na wysokości, która wtedy wydawała mi się porównywalna do wysokości wieżowca, rozhuścić się na linie trzymanej oburącz nad głową i skoczyć na zawieszoną 5 metrów dalej sieć) czy podniebny surfing (ta przeszkoda polegała na takim balansowaniu ciałem, aby stojąc na niby-desce surfingowej i trzymając się jej mocno stopami, przeciągać się na niej po dwóch równoległych linach, do których deska przymocowana była na specjalnych kołowrotkach). Pozostałe przeszkody polegały m.in. na przechodzeniu po sieci zawieszonej nad ziemią, na przechodzeniu po palach wbitych pionowo w ziemię itd. Trasę tę można było sobie wydłużyć dodatkowo o 12 przeszkód, wystarczyło połączyć ją z Trasą Tarzana. Za namową chłopaka weszłam również na tę drugą trasę, gdzie musiałam m.in.: przejść na drugą stronę po pajęczej sieci, skoczyć z jednej platformy na drugą, między którymi była dwumetrowa przepaść, wspiąć się na ściankę wspinaczkową. Spośród obu tras zdecydowanie bardziej podobała mi się Trasa Indian, może dlatego, że czułam się tam nieco stabilniej, nie musiałam wykonywać zbyt wielu czynności, których się bałam. Dzień udał nam się znakomicie, nie licząc bolących mięśni na koniec dnia, które dawały o sobie znać już podczas drogi powrotnej ze szczytu na dół (K. P.).

Wakacje nad morzem to m.in. nocne dancingi i dyskoteki, niezliczona ilość zjedzonych porcji lodów, gofrów i smażonych ziemniaków na patyku, wyścigi kto pierwszy dopłygnie do mielizny, łowienie siatką małych rybek, przeskakiwanie fal, uciekanie przed meduzami, obserwowanie nocą spadających gwiazd nad brzegiem morza, układanie wspólnych rymowanek, spacery plażą do pobliskich miejscowości, budowanie zamków z piasku wiele innych rzeczy, które sprawiają, że znów można poczuć się szczęśliwym jak dziecko. Oto jedna z relacji omawiająca to zjawisko:

Razem ze znajomymi pojechaliliśmy nad morze, aby odpocząć po wyczerpującej sesji. Tak się złożyło, że jedna z koleżanek miała 22 urodziny, więc postanowiliśmy zrobić jej miłą niespodziankę. Całą naszą paczką zdecydowaliśmy, że zorganizujemy jej urodziny na plaży o zachodzie słońca, aby zapamiętała je do końca życia jako jedne z najpiękniejszych. Wpadliśmy na pomysł, że będzie to impreza w stylu hawajskim. Zrobiliśmy stroje z pięknych kwiatów, aby poczuć ten klimat. Nie obyło się również bez przygotowania jedzenia. Przyrządziliśmy pyszne przekąski, lody i oczywiście schłodzony szampan. Nasz kolega wpadł na świetny pomysł, aby na plaży zrobić wielkie serce, a na nim umieścić mnóstwo białych lilii – to ulubione kwiaty naszej solenizantki. Gdy nadszedł dzień jej urodzin, martwiliśmy się czy na pewno wszystko się uda. O godzinie 22.00 cała nasza ekipa była już gotowa do świętowania. Kasia była bardzo szczęśliwa z niespodzianki, jaką jej zrobiliśmy. Szybko przebraliśmy się w stroje hawajskie i zaczęła się impreza urodzinowa. Zaśpiewaliśmy jej „Sto lat” i pokazaliśmy serce z kwiatów. Nasza impreza rozkręciła się, aż nagle zobaczyliśmy, że ktoś idzie w naszą stronę. Okazało się, że ratownicy z pobliskiego baraku usłyszeli nasze śpiewy i przyszli zobaczyć, co się dzieje. Wytłumaczyliśmy im, o co chodzi, po czym bez chwili wahania dołączyli do naszej ekipy. Śpiewom i tańcom nie było końca. Kolega zorganizował także lampiony, które zapalaliśmy i puszczaliśmy w górę. Zabawa trwała do białego rana. Kasia podziękowała nam za wszystko i stwierdziła, że były to jej najlepsze urodziny w życiu, lepsze nawet niż osiemnastka (D. L.).

Intensywne spędzanie czasu podczas wakacji jest dla znacznej grupy studentów rzeczą bardzo ważną. Po długich tygodniach wykładów, ćwiczeń, nierzadko stresujących sytuacji nastaje czas czynnego „wyładowania się”

i spożytkowania swojej energii. Sport i zmęczenie fizyczne są bardzo pożytecznym sposobem na przywrócenie uwagi swojego organizmu.

Zamieszkaliśmy w pięknym drewnianym domku, w którym znajdował się kominek. W chłodne wieczory siadaliśmy wspólnie przy kominku i śpiewaliśmy nasze ulubione polskie pieśni. Mieszkaliśmy tuż nad Jeziołem Białym, gdzie było można świetnie spędzić czas i wyśmienicie się bawić. Największymi atrakcjami były kajaki oraz wędkowanie, które jest naszą ulubioną rozrywką rankiem. Kiedy słońce wschodziło, można było podziwiać piękno natury, a śpiewające ptaki wprowadzały nas w wyśmienity nastrój[...].

Pewnego dnia wybraliśmy się na rejs statkiem. Prawie w każdym ośrodku wypoczynkowym można wypożyczyć kajaki, łódki, żaglówki, rowery wodne, motorówki, deski windsurfingowe. My wybraliśmy ofertę Żeglugi Augustowskiej po jeziorach i Kanale Augustowskim – szlakiem papieża Jana Pawła II. Szlak powstał po roku 1999, kiedy po trudach pielgrzymki właśnie na ziemi augustowskiej odpoczywał nasz papież. W Studzienicznej stoi pomnik, na którym Jan Paweł II patrzy na odległy horyzont, a na brzegu Jeziora Białego stoi pusty fotel, gdzie siedział zamyślony, czekając na statek.

Ostatniego dnia rankiem ruszyliśmy na wyciąg dla narciarzy wodnych. Jest to jedna z licznych atrakcji Augustowa. Znajduje się na jeziorze Necko, zaledwie 500 metrów od centrum miasta. Ma długość 740 metrów, można rozpędzić się nawet do 58 km na godzinę. To dobra propozycja dla odważnych, ja takiej zabawy nie zapomnę do końca życia. Po tak burzliwych atrakcjach spakowaliśmy swoje rzeczy i ruszyliśmy w długą podróż do domu (E. W.).

Niezwykle ekscytujące są wyjazdy za granicę, chociaż budżet studenta rzadko pozwala na taką formę spędzania czasu. Wśród uzyskanych relacji można znaleźć także te mówiące o wspomnianych wyprawach w celach turystycznych do Grecji, Anglii, Niemiec i innych krajów unijnych.

Poszliśmy pewnego razu na imprezę, było naprawdę „po grecku”! Prawdziwa grecka muzyka i taniec wykonywany przez kelnerów, którzy tam pracowali. Wszyscy hotelowi goście zebrali się w duże koło, a w środku jeden z kelnerów tańczył pewnie grecki taniec. Wszyscy zebrani wraz z całą hotelową obsługą uklękliśmy na jedno kolano i zaczęliśmy klaskać w rytm muzyki. Po tym występie kolejny z kelnerów zaprezentował swoje umiejętności w „breakdance” – było przy tym wiele śmiechu. Później kolejny występ za-

prezentowała jedna z kelnerek. Zaczęła śpiewać jakąś grecką piosenkę, której słów nie rozumieliśmy, ale i tak nam się podobało, więc wszyscy prosili o więcej. Później zaczęliśmy tańczyć wraz z innymi gośćmi hotelu i obsługą. Chociaż wszyscy nie byli z Polski i dogadywaliśmy się trochę po angielsku, czasami też nie mogliśmy się porozumieć, to i tak wszyscy razem dobrze się bawiliśmy, a nasza rozmowa dodawała tylko komizmu całej tej sytuacji. Czas zaczął biec tak szybko, że nawet się nie spostrzegliśmy, kiedy zabawa dobiegła końca. Co niektórzy rozeszli się do pokoi. Po chwili ktoś wpadł na pomysł, żeby przenieść się na hotelowy basen. Musieliśmy się jednak zachowywać cicho, żeby nikt nie słyszał, bo przebywanie na basenie w nocnych godzinach było zabronione. Tam usiedliśmy sobie na leżakach obok stolika i basenu. Bawiliśmy się tak dobrze, że nikt nie wiedział, która godzina i przypuszczam, że było jakoś po 3 nad ranem. Było tak przyjemnie ciepło, że na chwilę rozłożyłam się na leżaku, zamknęłam oczy i nagle poczułam na sobie kilka zimnych kropel wody. Nawet nie wiem, kiedy nowo poznani Polacy znaleźli się w basenie. Myśmy się jednak nie skusili na wejście do wody. Oni sami nie zabawili w niej długo, bo była ona naprawdę zimna. Siedzieliśmy jeszcze chwilę, dokończyliśmy drinki i rozweseleni rozeszliśmy się. Gdy weszłam do pokoju, byłam już tak zmęczona, że od razu położyłam się do łóżka i nawet nie wiem, kiedy zasnęłam (K. B.).

Studiowanie to dla wielu młodych przekraczanie progu dorosłości. Jest to etap, w którym często opuszcza się dom rodzinny, co wymaga szybkiego usamodzielnienia się i zaangażowania w czynności, z którymi wcześniej nie miało się do czynienia. Jedną z takich czynności jest podejmowanie pracy zarówno w kraju, jak i za granicą, a wakacje są dobrym momentem do podejmowania tego typu działalności.

W tym roku większość moich wakacji ze względów finansowych spędziłam w pracy, więc nie miałam wiele czasu na zabawę. Jednak moja praca zawiera w sobie elementy rozrywki. Pracowałam w klubie osiedlowym „Cegielka” w Raciborzu, gdzie zajmowałam się dziećmi. Jest to praca, w której nie można się nudzić. Codziennie staramy się zapewnić dzieciom atrakcje, które odciągają od codzienności, od komputera, telewizji czy radia. Stąd proponujemy im różnorodne zajęcia w klubie, takie jak gry planszowe, czytanie bajek, malowanie na sztalugach, zajęcia plastyczne oraz ta-

neczne, grę w ping-ponga, konkursy, a także karaoke. Oprócz zajęć w klubie dla dzieci przygotowane są również wyjścia na „orlik”, salkę sportową, do kina, a także pikniki, jazda konna, basen i mnóstwo wycieczek, które cieszą się wielkim powodzeniem. Dzięki tym wycieczkom zwiedziliśmy wiele ciekawych miejsc i robiliśmy mnóstwo niezapomnianych rzeczy. W wielu miejscach nie byłam nigdy wcześniej i pewnie gdyby nie praca w klubie, nie miałabym okazji ich zobaczyć. Jedną z takich wycieczek był wyjazd na letni tor saneczkowy. Jest to świetna zabawa nie tylko dla dzieci. Podczas zjazdu można było poczuć dreszczyk emocji, mimo że zabawa jest całkowicie bezpieczna. Oprócz tego można było zobaczyć piękny, malowniczy górski pejzaż. Jeśli tylko będę miała okazję, to na pewno wybiorę się tam ponownie.

Jedną z bardziej atrakcyjnych wycieczek na jakiej byłam, stanowił wyjazd do Westernowego Parku Rozrywki w Żorach. Jest to miasteczko wybudowane na kształt Dzikiego Zachodu. W tym miasteczku po raz pierwszy miałam okazję obejrzeć film w wersji 6D. Jest to kino trójwymiarowe, gdzie film odbieramy wszystkimi zmysłami, nie tylko przez obraz i dźwięk, ale także przez ruch. Miałam wrażenie, jakbym brała udział w filmie. Podczas seansu można było poczuć wiatr, a nawet krople deszczu. Na terenie parku znajduje się także ścianka wspinaczkowa. Dzieci nalegały, abym spróbowała wejść na górę. Zgodziłam się, bo wcześniej nigdy nie miałam okazji się wspinać. Myślałam, że to nie może być trudne, jednak w połowie ścianki byłam już zmęczona. Mimo wszystko szłam do góry. Gdy zobaczyłam, że jestem przy końcu, poczułam euforię. Byłam zmęczona, ale czekał nas kolejny punkt programu. Tym razem było to strzelanie z łuku. Dla dzieci był to najbardziej emocjonujący moment, bo rywalizowały z wychowawcami. Wszyscy świetnie się bawili. Niestety z powodu braku czasu nie mogliśmy skorzystać ze wszystkich atrakcji. Ale na pewno jeszcze tam powrócimy (K. L.).

Praca podczas wakacji może okazać się ciekawym doświadczeniem dla studentów. Mając w sobie niezliczone pokłady kreatywności i nieskrępowanej radości, można ten czas dobrze spożytkować i może się on stać również dobrą zabawą. Oto relacja z pobytu nad morzem w charakterze opiekunki kolonijnej (wychowawcy):

Pobyt w Darłowie w roli osoby sprawującej opiekę nad dziećmi – uczestnikami kolonii dostarczył mi wielu cudownych przeżyć i pozwolił

sięgnąć pamięcią wstecz do czasów, gdy sama wypoczywałam właśnie tak jak moi podopieczni. Wielokrotnie uczestniczyłam wraz z nimi w licznych pogadankach, zabawach i imprezach kolonijnych organizowanych na plaży oraz w ośrodku wypoczynkowym i na obiektach w jego pobliżu. Wspólnie znawaliśmy też czas na nasze „słodkie lenistwo”, które polegało zwykle na wygrzewaniu się na gorącym piasku plaży.

Z uśmiechem na ustach wspominam odbywające się często zawody na rzeźbę z piasku i teleturnieje, wśród których wymienić muszę „Kalambury” i inne wzorowane na tych najbardziej znanych telewizyjnych takich jak: „Jeden z dziesięciu”, „Miliard w rozumie”, „Jaka to melodia”, „Familiada”, „Szansa na sukces”. Pozytywnym elementem większości z nich było zadawanie pytań: podchwytliwych, śmiesznych, m.in. z dziedziny życia kolonijnego bądź tych poważnych i zarazem dostosowanych do wieku dzieci. Pamiętam, że wszyscy bawiliśmy się wtedy wspaniale. Innymi zabawami, które niejednokrotnie organizowałam i w których miałam przyjemność uczestniczyć jako wychowawca, były zabawy grupowe, takie jak np.: „Zapamiętywanie imion” czy „Pajęczynka”, podczas której pierwsza osoba siedząca w kole, która trzyma początek nitki kłębka, podawała kłębek następnej dowolnie wybranej przez siebie osobie, mówiąc jakieś miłe zdanie na jej temat, a kolejny uczestnik powtarzał analogicznie czynności wykonane przez pierwszą osobę. Miło wspominam także imprezy organizowane na terenie ośrodka lub na obiektach w jego pobliżu. Dużą popularnością wśród dzieci i opiekunów cieszyły się różne warsztaty tematyczne, wieczory z karaoke, wieczorne dyskoteki, ogniska z gitarą, które wprowadzały w nastrój przyjaźni i braterstwa oraz równie często organizowane igrzyska sportowe i konkursy młodych talentów. Natomiast największą radość wywoływały wyczekiwane imprezy, takie jak m.in.: prezentacja grup wraz z na tę okazję wymyśloną wspólnie z ich wychowawcami piosenką grupową, ponadto „Wybór miss i mistera”, czyli konkurs z zadaniami na najsympatyczniejszą parę kolonii oraz „Chrzest kolonijny”, a więc tzw. tor przeszkód dla „pierwszaków” połączony z „Neptunalią”, których główną atrakcją stanowili ucharakteryzowani Neptun i Prozerpina wraz z orszakiem. Wielu uczestników z niecierpliwością wyczekiwało również „Ślubów kolonijnych”, stanowiących – podobnie jak inne wymienione przeze mnie imprezy – nieodłączny element każdej kolonii. Zabawa ta, zorganizowana z przebranym księdzem i druhnami, śmiesznymi,

wymyślonymi przez dzieci przysięgami małżeńskimi, połączona z poczęstunkiem czy dyskoteką, stanowiła wspaniałe przeżycie. Przyjemną zabawą okazywały się również wycieczki krajoznawcze, które według mnie są niewątpliwie świetnym sposobem wypoczynku. W czasie takich wypraw można zaobserwować zmiany zachodzące w przyrodzie, dlatego też wspólnie z podopiecznymi z ciekawością obserwowaliśmy naturę, rozmawialiśmy o niej, rozpoznawaliśmy znane nam gatunki roślin, łącząc w ten sposób przyjemne z pożytecznym. Równie często w ramach wolnego czasu udawaliśmy się do miasta w celu zwiedzania zabytków i poznania jego historii, kultury, a także opowieści z dawnych czasów. Organizując pogadanki i zajęcia z grupą, starałam się, by przybierały one formę zabawy, ale jednocześnie poruszały tematy dotyczące życia uczestników kolonii, ich marzeń i planów na przyszłość. Wielokrotnie rozmawialiśmy na tematy problemowe, dotyczące świata i ludzi, wymienialiśmy się poglądami i opiniami odnośnie do rozmaitych sytuacji, spraw, zdarzeń. Towarzyszyły temu liczne gry i zabawy integracyjne oraz ruchowe. Służyło to lepszemu wzajemnemu poznaniu się oraz stworzeniu warunków sprzyjających zawiązaniu się więzi pomiędzy dziećmi i przyjacielskich relacji (M. K.).

Przy planowaniu wyjazdów za granicę często bierze się pod uwagę dwa aspekty: możliwość znalezienia pracy zarobkowej oraz udziału w atrakcyjnej zabawie. O pomyślnej realizacji takich zamierzeń w dużym stopniu decyduje dobra znajomość języka.

Moje wakacje nie były zbyt rozrywkowe, jednak miło wspominam czas spędzony za granicą. Myślę, że warto zdobywać nowe doświadczenia i poznawać nowych ludzi. Wakacje spędziłam w Holandii, wyjechawszy tam do pracy, a dokładniej – w Noordwijkerhout, miasteczku położonym nad Morzem Północnym, około 30 km od Amsterdamu. 7 lipca 2012 roku wyjechałam do pracy przy cebulkach tulipanów w firmie De Ridder, gdzie przepracowałam cztery tygodnie, a następne osiem tygodni pracowałam w Aalsmeer w firmie Van Dijk Flora przy kwiatach ciętych. Moje wakacje nie wiązały się jedynie z pracą, lecz także ze spędzaniem miło wolnego czasu. W Holandii podczas pracy poznałam wielu sympatycznych ludzi, z którymi często planowaliśmy różne ciekawe wyprawy, aby lepiej poznać ten piękny kraj. Najbardziej utkwiał mi w pamięci wyjazd do wesołego miasteczka (parku rekreacyjnego) Kermisland

w mieście Zaandam, niedaleko od Amsterdamu. Wesole miasteczko proponowało wiele przeróżnych atrakcji zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych. Znajdowały się tam różne rodzaje karuzel, tunele strachu, beczki śmiechu, strzelnice, gabinety z krzywymi zwierciadłami, ześlizgi do wody, diabelskie młyny, kolejki górskie oraz wiele restauracji, kawiarni itp. Wszystkie atrakcje w tym wesołym miasteczku są dostosowane do zmiennej pogody, która – jak wiadomo – panuje w Holandii (S. Z.).

Zabawowe formy spędzania czasu wolnego przez studentów podczas wakacji są zdeterminowane nowoczesnym stylem życia osadzonym w kontekście konsumpcji. Nie sposób wyobrazić sobie funkcjonowania współczesnej młodzieży bez takich atrakcji jak: galeria, dyskoteka, pub, restauracja, komputer i wiele, wiele innych przyjemności, które identyfikują społeczność studencką z zabawą w konsumowanie czasu wolnego. Poczucie przyjemności stało się sprawą nadrzędną, do której się dąży. Jednak zabawa w konsumowanie lub konsumowanie samej zabawy jest przyjemnością na chwilę i domaga się powielania tych zachowań, aby utrzymać „formę”.

Wynika zatem z tego, że nawet czas wolny można skonsu-
mować. Wartością nadrzędną staje się w czasie wolnym konsumpcja na pokaz, krótkotrwała i pozorna przyjemność, zaspakajanie zachcianek i chwilowych kaprysów, a nie realnych potrzeb. A. Cudowska, obserwując społeczeństwo XXI wieku zauważa, że „łatwiej i bezpieczniej jest wpasować się w przyciasny, ale dla wszystkich jednakowy i dostępny świat masowej kultury niż poszukiwać własnej odpowiedzi na jego sfragmentyzowanie, niepewność, niejednoznaczność” (Cudowska 2004, s. 229).

Aby być akceptowanym przez ogół danej grupy musi się poddać pewnym modom i trendom współczesności, które tej grupie nadają swoistą osobowość, osobowość konsumenta, bez względu na to czy jest to świadome, czy nie. Współczesna młodzież jest młodzieżą, która wychowała się na konsumowaniu. Jest to dla niej wygodne i miłe w doznaniach, więc nie budzi lęku i nie każe zastanawiać się na tym czy to właściwe, czy nie. W końcu to co przyjemne jest dobre, więc jaki jest sens nad tym się zastanawiać?

Środowisko studenckie można zaliczyć do ważnej grupy uczestniczą-

cej w współtworzeniu kultury. Należało by zatem dołożyć wszelkich starań edukacyjnych, aby grupa ta była twórcą kultury wysokiej, a nie tylko masowej.

Kultura popularna stała się dominującą kulturą, skierowaną do szerokich mas niewybrednych odbiorców. Kryterium, które musi spełniać to zabawa, łatwość, natychmiastowość. Zniewolenie wzorcami współczesnej kultury dotyka w szczególności sposób dzieci i młodzież. Cechy kultury masowej, jej powierzchowność oraz kicz sprawiają, że uczestniczenie w kulturze jest ważnym przedmiotem pedagogicznej troski i refleksji nad czasem wolnym. Kultura ma człowiekowi służyć, powinna przyczyniać się do jego rozwoju, ma ubogacać go, pomagać mu dojrzewać, stawać się lepszym człowiekiem, a nie tylko „bardziej nasyconym, zrelaksowanym czy powierzchownie zaspokojonym” (Muszyński 2008, s. 8).

Konsumpcyjny styl życia ma bardzo przychylny stosunek w odniesieniu do zjawiska zabawy, stał się wręcz „cieniem” ciągnącym się za zabawą, przylgnął do niej, a zatem dobra, atrakcyjna zabawa we współczesnym świecie, niestety bez konsumpcyjnego „cienia” się nie obejdzie. Zabawa jest impulsem i chwilą. Wystarczą do jej zaspokojenia kiczowate akcesoria konsumpcjonizmu. Kicz przylgnął do konsumpcjonizmu a konsumpcjonizm do zabawy.

„Kicz jest synonimem szmiry, tandety, bezguścia. Reprezentuje pseudosztukę, ponieważ naśladuje efekty sztuki, dąży do „pięknych” efektów, posługując się w tym celu znanymi i akceptowanymi przez odbiorcę konwencjami artystycznymi, emocjonalnymi kliszami. Nie wymaga wysiłku ani znajomości sztuki, gdyż wycofuje się w rejony sztuki „oswojonej” i uładowanej, myląc kategorie etyczne z estetycznymi”⁵.

Przytoczona definicja kiczu nie jest w tym miejscu bezcelowa. Zjawiskiem kiczu zajmuje się wielu badaczy, antropologów, kulturoznawców i humanistów, w których rozumowaniu kicz nie jest już tylko pewnym „zjawiskiem” naśladującym prawdziwą sztukę. Przyjął on swoistą postawę wobec rzeczywistości, afiszując się, niejako sam w sobie stał się sztuką, i tak jest powszechnie postrzegany. Kultura wysoka szczególnie w społeczeństwie konsumpcyjnym zostaje, co trzeba z ubolewaniem stwier-

⁵ Aktualizacje encyklopedyczne. Suplement do *Wielkiej Ilustrowanej Encyklopedii Powszechnej* Wydawnictwa Gutenberga, t. 4: *Kultura – Sztuka*, red. A. Grzegorzczak. Poznań 1996, s. 148. Wydawnictwo KURPISZ.

dzić, bywa zwykle przetworzona i uproszczona, by stać się łatwiejszą do zaakceptowania, stając w ten sposób blisko kiczu.

Czy zabawa jest zatem źródłem kultury? Z kulturoznawczego punktu widzenia nie jest jedynie „czystym wydatkowaniem energii”, nie konstytuuje jej też potrzeba przyjemności, odpoczynku i odprężenia czy w szczególności potrzeba rozwoju. Nie jest również zdeterminowanym biologicznie sposobem funkcjonowania organizmu ludzkiego i zwierzęcego. Zabawa to zjawisko kulturowe o zróżnicowanych sensach komunikacyjno-obyczajowych. Nadmierne w niej uczestnictwo może prowadzić do ukształtowania specyficznej osobowości „człowieka zabawy” i ludycznej orientacji życiowej rzutującej na udział w całej kulturze (Grad 1997, s. 47).

Główna zasada stylu życia współczesnej młodzieży studenckiej nakazuje wybierać, by nie tylko po prostu żyć, ale demonstrować styl tego życia. „Jestem tym, co jem” oznacza, że to, jaki styl życia wybieramy, kategoryzuje nas z daną grupą, do której pretendujemy.

Wraz z pojawieniem się człowieka na ziemi, wraz z jego ewolucją i próbami odnalezienia sposobów na przetrwanie, wraz z jego walką i ciężką pracą pojawiło się także zjawisko zabawy i wytwór kultury. Dobra świadczą o jego twórczej i szlachetnej naturze. Zjawiska te zawsze stanowiły bardzo istotny element w życiu homo ludens, w końcu były przekazywane, pielęgnowane i udoskonalane z pokolenia na pokolenie. Świat nieuchronnie się przeistacza za sprawą rozwoju technologii, wpływów ekonomicznych i politycznych państw. Najlepszą rzeczą, jaką możemy zrobić, aby z godnością kontynuować kulturową spuściznę naszych przodków, jest dobra intencja, czujność i świadomość zagrożeń, a także eliminowanie ewentualnych negatywnych wpływów konsumpcjonizmu na człowieka.

Wspólne relacje pomiędzy zabawą a kulturą są w kręgu zainteresowań wielu znawców tego zagadnienia. Tadeusz Paleczny słusznie zauważa, iż zabawa stanowi element składowy każdej kultury. Wyróżnikami zabawy są dla niego: śmiech, próżnowanie, czas wolny, marnotrawstwo czasu, aktywność fizyczna i psychiczna oraz emocjonalne zaangażowanie. Zabawa nierozzerwalnie związana jest z bezproduktywnością i konsumpcją, jest też jednym z wyznaczników globalizmu (Paleczny 2011, s. 12). Zauważa,

że: „zjawiska ludyzmu wkomponowane są w naturę współczesnych, wielokulturowych, pluralistycznych w sensie strukturalnym, egalitarnych, demokratycznych, indywidualistycznych społeczeństw ponowoczesnych. [...] Staje się jednak w coraz większym stopniu zjawiskiem masowym, międzykulturowym, globalnym” (Ibidem, s. 13). Nośnikiem kształtującym nową kulturę – kulturę zabawy – są media, przede wszystkim zaś telewizja i internet. W tym sensie zabawa jawi się jako jeden z elementów organizacji życia społecznego i nabiera charakteru już nie grupowego, ale masowego (Ibidem, s. 9-16).

To, że współczesna epoka została zdefiniowana jako epoka masowej zabawy, globalizacji i konsumpcji nie znaczy, że stan ten będzie się utrzymywał w nieskończoność. Po długich latach średniowiecznego ascetyzmu nastąpiła epoka odrodzenia. Czy zatem zatoczmy kolejne koło ludzkości i staniemy się nowymi ludźmi średniowiecza czy raczej zabrnijemy w przestrzeń zabawową i zabawimy się na śmierć jak pisał N. Postman? To pytanie zostawiam otwarte dla czytelnika.

Tomasz Michalewski

Socialization aspect of students modern summer fun

The article presents the results of research describing the holiday fun of students with their socialization aspects. Forms of holiday fun in a free time for students during the holidays are determined by modern style of life rooted in the consumption. It is impossible to imagine functioning of today's youth without attractions such as: shopping mall, disco, pubs, clubs, restaurant, computers and many other pleasures, which identify student's community with fun of „consumption of free time”. Sense of pleasure has become paramount, has become a purpose. However the fun of consumption or consuming the fun of it is a pleasure for a while, and demands for the duplication of these behaviors to keep the „form”.

BIBLIOGRAFIA:

- Cudowska Agata, 2004, *Kształtowanie twórczych orientacji życiowych w procesie edukacji*, Trans Humana, Białystok.
- Dąbrowski Zygmunt, 1966, *Czas wolny dzieci i młodzieży*, PZWS, Warszawa.
- Dumazedier Joffre, 1974, *Sociologie empirique du loisir. Critique et contre-critique de la civilisation du loisir*, Editions du Seuil, Paris.
- Grad Jan, 1997, *Zabawa jako zjawisko kulturowe*, [w:] *Szkice o partycypacji kulturowej*, red. Krystyna Zamiara, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań.
- Griese Hartmunt M., 1996, *Socjologiczne teorie młodzieży*, Impuls, Kraków.
- Górniewicz Józef, 2004, *Teoria wychowania (wybrane zagadnienia)* wyd. V, Wydawnictwo Olsztyńska Szkoła Wyższa im. Józefa Rusickiego, Olsztyn.
- Hajduk Barbara, 2003, *Socjalizacja studentów. Badania panelowe studentów z Zielonej Góry*, Żak, Warszawa.
- Kotarbiński Tadeusz, 1969, *Traktat o dobrej robocie*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław.
- Modrzewski Jerzy, 1989, *Środowisko społeczne młodzieży studiującej*, Wydawnictwo UAM, Poznań.
- Modrzewski Jerzy, 2004, *Socjalizacja i uczestnictwo społeczne*, Wydawnictwo UAM, Poznań.
- Muszyński Wojciech, 2008, *Kultura czasu wolnego w epoce globalizacji*, [w:] *Cudne manowce? Kultura czasu wolnego we współczesnym społeczeństwie*, Wydawnictwo Adam Marszałek, red. Wojciech Muszyński, Toruń.
- Palczyński Tadeusz, 2011, *Zabawa w czasach globalizacji*, [w:] *Wąż w raju. Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, red. Ryszard Kantor, Tadeusz Palczyński, Magdalena Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Stanek Lucyna, 2011, *Aktywność rekreacyjno-sportowa młodzieży akademickiej w czasie wolnym*, [w:] *Czas wolny. Refleksje, dylematy, perspektywy*, red. Dorota Mroczkowska, Wydawnictwo Difin, Warszawa.
- Szacka Barbara, 2003, *Wprowadzenie do socjologii*, Oficyna Naukowa, Warszawa.
- Zychowicz Anna I., 2014, *Studenci Koszalina – edukacja i socjalizacja*, Wydawnictwo Uczelniane Politechniki Koszalińskiej, Koszalin.

Animal ludens? Zabawki zwierząt domowych w społeczeństwie konsumpcyjnym

*Magdalena Szalbot**

Zabawa zwierząt i ludzi od dawna jest przedmiotem obserwacji i dociekań. Na długo zanim badaczom zajmującym się problematyką ludyczną udało się – przynajmniej w pewnym zakresie – zdefiniować pojęcie zabawy, podejmowano rozważania na temat podobieństw i różnic między tą formą aktywności człowieka i jego „braci mniejszych”. O tym, że zabawa zwierząt i ludzi nie jest tym samym, wiemy od dawna i jest to oczywiste dla badaczy kultury. Dlatego w tym miejscu nie będę szerzej omawiać tego zagadnienia⁶. Przypomnę tylko słowa Johana Huizingi, który pisał, iż: „zwierzęta bawią się zupełnie tak samo jak ludzie” (Huizinga 1985, s. 11).

Nadając swoim rozważaniom nieco przewrotny tytuł będę starała się omówić kolejny, dostrzeżony aspekt wzrostu tendencji ludycznych w kulturze współczesnej. Z przeglądu literatury przedmiotu – zarówno tej dotyczącej społeczeństwa konsumpcyjnego, jak również traktującej o szeroko rozumianych zjawiskach związanych z postępującym procesem „uludyczniania” współczesnej kultury wynika, że zaistnienie również na polskim rynku niezwykle szerokiego wyboru przedmiotów, które mają służyć do zabawy utrzymanym w domu zwierzętom nie doczekało się ani opisu,

* Instytut Etnologii i Antropologii Kulturowej, Uniwersytet Śląski w Katowicach

⁶ O zabawach zwierząt i ludzi pisali m.in.: Karl Gross w *Zabawach zwierząt* (1896); Karl Gross w *Zabawach ludzi* (1899); Wincenty Okoń (1995, s. 15-18); Józef Pieter (1972, s. 57-61); Justyna Truskolaska (2007, s. 47-53). Ważne poznawczo rezultaty mogłoby przynieść podjęcie tego zagadnienia z zastosowaniem dyrektyw interakcjonistyczno-symbolicznej analizy społecznego świata właścicieli zwierząt domowych Krzysztofa K. Koneckiego (2005).

ani analizy.

Zagadnieniu zabawek (dzieci, dorosłych) poświęcone były już inne wcześniej realizowane przeze mnie projekty badawcze (Szalbot 2010; Szalbot 2011). Obecnie nie posiadam w domu żadnego pupila, choć – do czego powrócę w podsumowaniu – mam dzieci (w wieku przedszkolnym i szkolnym). Pomysł podjęcia badań nad zabawkami dla zwierząt domowych zrodził się – jak to w antropologii kulturowej często bywa – z codziennych obserwacji. Przeglądając katalog produktów oferowanych przez jeden z domów wysyłkowych, moją uwagę przykuły zdjęcia i opisy zabawek dla zwierząt – głównie dla kotów, psów i chomików⁷. Oczywiście niejednokrotnie widywałam moich bliskich, przyjaciół, znajomych i nieznanych mi osobiście posiadaczy zwierząt, którzy w domu lub plenerze bawili się ze swoimi pupilami, wykorzystując przy tym różne przedmioty. Z takimi akcesoriami stykałam się również robiąc zakupy w różnych sklepach samoobsługowych czy też wstępując – na prośbę mojej córki – do sklepów zoologicznych, żeby popatrzeć na oferowane tam do sprzedaży zwierzątka. Z dużym wyborem tego typu przedmiotów spotkałam się również na wystawie kotów rasowych. Jednak dopiero wspomniana oferta katalogowa skłoniła mnie do refleksji nad skalą zjawiska, uporządkowania dotychczasowych spostrzeżeń i podjęcia dalszych – już celowych i zaplanowanych – poszukiwań. Kiedy zdecydowałam, że zagadnienie to będzie moim kolejnym projektem badawczym, zaczęłam gromadzić pochodzące z różnych źródeł materiały. Zauważyłam np., że zagadnienie zabawek dla zwierząt domowych bywa podejmowane w mediach i nie chodzi tu wyłącznie o specjalistyczne poradnikowe programy telewizyjne czy czasopisma dla miłośników zwierząt. Interesujący wątek badawczy, wpisujący się w tę problematykę udało się wyśledzić pod koniec 2011 roku, kiedy to w lokalnym tygodniku ukazał się tekst prasowy, podsuwający właścicielom zwierząt domowych pomysły na prezenty świąteczne dla swoich podopiecznych. Artykuł wzbogacony wypowiedziami pracowników sklepów zoologicznych nie tylko informował o najczęściej wybieranych dla zwierząt zabawkach na prezent pod choinkę, ale zawierał również fachowe rady, czego dla nich nie kupować. Interesujących przykładów użytkowania zabawek dla zwierząt dostarczył też przegląd materiałów dostępnych w sieci. Chodzi tu o ofertę firm prowadzących sprzedaż internetową, dyskusje miłośników zwierząt toczące się na róż-

⁷ Wspomniana oferta jest nadal dostępna w elektronicznej wersji katalogu (vide: Zabawki dla kota, <http://www.ravelo.pl/zestaw-zabawek-dla-kota,p100136349.html>).

nych forach oraz filmy ukazujące zabawę podopiecznych zamieszczane przez ich posiadaczy np. na portalu YouTube.

Metodologia badań

Materiały dokumentujące obecność w naszej kulturze zabawek dla zwierząt zaczęłam gromadzić w 2010 roku. W roku akademickim 2011/2012 do udziału w projekcie badawczym zaprosiłam studentów cieszyńskiej etnologii. Realizowane badania obejmowały kilka etapów. Przed przystąpieniem do przeprowadzenia obserwacji i wywiadów, każdy z biorących udział w badaniach studentów miał podzielić się swoimi spostrzeżeniami i doświadczeniami na temat zabawek zwierząt domowych. Ta część badań dostarczyła materiałów, w których próby antropologicznej analizy obranego za przedmiot badań zjawiska, przeplatały się nieraz z bardzo osobistymi relacjami posiadaczy różnych gatunków zwierząt. Okazuje się, że pomieszkwanie na stacji lub nawet w akademiku nie utrudnia studentom trzymania czworonożnych lub skrzydlatych podopiecznych. Studenci, niezależnie od tego czy w momencie realizacji badań posiadali jakieś zwierzę, przywoływali też wspomnienia z dzieciństwa i dzielili się spostrzeżeniami na temat tego, jak na przestrzeni kilku/kilkunastu lat zmieniały się – ich zdaniem – przedmioty stanowiące zabawki dla zwierząt. Dostarczone studentom instrukcje badawcze zawierały sugestię, aby – w miarę możliwości – przeprowadzić dodatkowy wywiad ze starszym członkiem rodziny na temat przedmiotów, które dawniej były wykorzystywane do zabaw ze zwierzętami trzymanymi w obejściu lub domu. Prosiłam również, aby spróbowali pozyskać fotografie, na których uwieczniono podopiecznych w czasie zabawy ulubionymi zabawkami.

Kolejne zadanie polegało na wyborze jednego lub dwóch sklepów zoologicznych, w których studenci mieli sporządzić dokumentację zdjęciową badanej kategorii przedmiotów. Wejście do sklepu z założeniem realizacji tak nietypowego – z punktu widzenia większości sprzedawców – zadania wymagało podjęcia kilku dodatkowych działań, które ułatwiały jednak przejście do czwartego etapu, czyli przeprowadzenia wywiadu z obsługą. Wytyczne do badań zawierały zalecenie, aby pracownika wybranego sklepu zoologicznego poprosić o zgodę na wykonanie zdjęć. Studenci, przedstawiając powód

swej wizyty i przyczynę zainteresowania działem zabawek dla zwierząt w danym sklepie, z reguły nie spotykali się z negatywnymi reakcjami sprzedawców. W większości przypadków uzyskiwali zgodę na wykonanie zdjęć. Opisuując trzy dowolne zabawki z uwzględnieniem ich ceny, funkcji, marki, kraju pochodzenia, rodzaju tworzywa, obecności instrukcji obsługi itd., studenci korzystali z pomocy sprzedawców i od niezobowiązującej rozmowy przechodzili do wywiadu. W liczącym 14 pytań kwestionariuszu badawczym, przygotowanym z myślą o pracownikach sklepów zoologicznych, pozostawiłam miejsce na zadanie dodatkowych pytań, samodzielnie sformułowanych przez studentów.

Wizyta w sklepie w roli badacza dała studentom pewne wyobrażenie na temat dostępnego na rynku wyboru przedmiotów określanych mianem zabawek dla zwierząt. Jednak uwzględniając fakt, że wiele dodatkowych informacji można pozyskać analizując materiały dostępne w internecie, w kolejnym punkcie instrukcji badawczej zleciłam wyszukanie dodatkowych źródeł przybliżających badaną kategorię przedmiotów. Dokonany przegląd oferty sklepów internetowych, katalogów domów wysyłkowych, specjalistycznych czasopism oraz poradników, forów dyskusyjnych i dostępnych w sieci artykułów prasowych dostarczył przykładów zabawek dla zwierząt nie zawsze dostępnych w tradycyjnych sklepach. Wszystkie przykłady zabawek reklamowanych lub oferowanych do sprzedaży w sklepach internetowych, które przykuły uwagę studentów, zostały zarchiwizowane w postaci elektronicznej (zdjęcie z opisem).

Szósty etap badań zakładał wybór osoby aktualnie posiadającej w domu przynajmniej jedno zwierzę i przeprowadzenie z nią rozmowy w oparciu o listę 12 pytań, którą studenci również mogli poszerzyć. Wyjątkowo założyłam, że metryczka wywiadu będzie charakterystyką nie tylko osoby, z którą udało się przeprowadzić rozmowę, ale i ulubieńca, o którym mówił badany.

Ostatnie zadanie polegało na przeprowadzeniu wywiadu z osobą, którą roboczo nazwałam „postronnym obserwatorem”. Chodziło o wyszukanie osób, które – mimo iż same nie posiadają żadnego zwierzęcia w domu, to mają jednak stały kontakt z kimś, dla kogo relacja z własnym psem, kotem lub kanarkiem jest ważna.

Charakterystyka grupy badawczej

Ogółem w badaniach wzięło udział ponad 100 osób. Zostały zaprojektowane w taki sposób, aby materiał terenowy przybliżał sposób funkcjonowania zabawek dla zwierząt we współczesnej kulturze z punktu widzenia kilku różnych grup. Przeprowadzenie rozmów z osobami, które w różnym zakresie mają styczność ze zwierzętami domowymi i ich zabawkami było zabiegiem celowym. Cennym materiałem pozyskanym niejako przy okazji, okazały się liczne relacje realizujących badania studentów, które obejmowały ich wspomnienia, spostrzeżenia i osobiste doświadczenia. W przygotowanych raportach z badań studenci zawarli interesujące uwagi, które z jednej strony wyrażają stanowisko miłośników zwierząt domowych, ale z drugiej – zdradzają wyostrzenie antropologicznej wrażliwości, która pozwoliła na podjęcie naukowych dociekań nad pozornie nie wymagającą namysłu kwestią.

Zasadnicza grupa badawcza liczyła 75 osób, z którymi studenci przeprowadzili wywiady, posiłkując się pytaniami zawartymi w dostarczonej im instrukcji badawczej. W obrębie wspomnianej 75-osobowej grupy można wydzielić 3 podgrupy. Pierwszą z nich stanowi 25 pracowników sklepów zoologicznych, drugą – ponad 25-osobowa grupa posiadaczy różnych zwierząt domowych, a ostatnią – równie liczną – osoby, które określiłam jako postronnych obserwatorów relacji właścicieli – zwierzę domowe. Ogólna liczba badanych przekroczyła 100 osób, gdyż niektórzy studenci przeprowadzili dodatkowe wywiady, np. ze starszymi członkami rodziny. Przyjęty podział na wspomniane 3 podgrupy jest umowny. Odnotowano przypadki, w których pracownik sklepu zoologicznego jest równocześnie posiadaczem jakiegoś zwierzęcia, jak również sytuacje, w których to osoba udzielająca odpowiedzi na pytania przygotowane dla tzw. postronnego obserwatora, w przeszłości posiadała jakiegoś podopiecznego i podczas wywiadu dzieliła się wspomnieniami na ten temat.

Podawanie w tym miejscu dokładnych informacji na temat wieku, płci, miejsca zamieszkania i urodzenia wszystkich badanych wydaje się zbędne. W przypadku handlowców oferujących do sprzedaży zabawki dla zwierząt pomocne w analizie zebranego materiału mogą być informacje dotyczące ich wieku i stażu pracy w branży zoologicznej. Natomiast mniej istotne bę-

dzie już to czy sprzedawca jest kobietą, czy mężczyzną. Podobnie zamiast zestawiać wszystkie miejscowości, w których działają objęte badaniami punkty handlowe, wystarczające wydaje się uogólnienie, że chodzi tu o różnej wielkości sklepy zlokalizowane na terenie Śląska. Przygraniczne położenie Cieszyna, stwarzające możliwość przeprowadzenia badań porównawczych – między polskim i czeskim asortymentem sklepów zoologicznych, zostało wykorzystane przez niewielu. Mimo iż współcześnie Polacy najczęściej trzymają w domu koty i psy, to osoby, z którymi przeprowadzono wywiady utworzyły zróżnicowaną grupę. W grupie tej znaleźli się hodowcy szczurów, węży, koszatniczek i innych egzotycznych gatunków. Precyzyjne zestawienie informacji o jakie gatunki zwierząt trzymany w domu chodzi – też nie jest możliwe, gdyż zdarzało się, że udzielający wywiadu opowiadał również o swych dawnych podopiecznych lub mówił o kilku gatunkach aktualnie posiadanych pupili.

Przegląd dostępnych na rynku zabawek dla zwierząt

Odniesienie się do wszystkich udokumentowanych w czasie badań przykładów zabawek dla zwierząt – ze względu na ich różnorodność – nie jest tu możliwe. Konieczne wydaje się opracowanie typologii porządkującej te przedmioty według wybranych cech i właściwości.

Zebrane materiały poświadczają, iż obecnie w sprzedaży dostępne są zabawki dla różnych gatunków zwierząt. W tradycyjnych i internetowych sklepach oprócz najpopularniejszych gumowych, piszczących zabawek i piłek można nabyć np. starannie wykonane z drewna i/ lub plastiku „place zabaw” dla chomików i papug. Te pierwsze wyposażone są m.in. w zjeżdżalnię i zadaszoną budkę, do której zwierzę może dostać się po drabinie, a drugie – stosownie do możliwości i upodobań skrzydlatych podopiecznych – składają się z drabinek, drążków i huśtawek. Posiadacze fretek, świnek morskich, królików i innych gryzoni za kilkaset złotych mogą zakupić dla swych milusińskich sporych rozmiarów konstrukcję, wykonaną z drewna, która składa się z połączonych pomostami i kładkami, zawieszonych na różnych poziomach domków, schowków i tarasów. Opis reklamujący produkt informuje: „domek (...) oferuje wszystko, czego potrzebuje Twój gryzoń: doskonałe

miejsce do zabawy, kryjówki, odpoczynku. Pejzaż przygód przyciąga spojrzenia i gwarantuje różnorodność zabawy” (Koty, zooplus..). Na podobnej zasadzie zbudowane są „place zabaw” dla kotów. Są to konstrukcje obszyte miękkim materiałem, wyposażone w hamak, jedno lub dwa zadaszone legowiska, drapak, czyli fragment obwinięty mocnym sznurem, na którym kot może ostrzyć sobie pazurki oraz pionowe paliki, po których zwierzę może wspinać się jak po drzewie i do których doczepione są zwisające ku najniższemu poziomowi piłeczki na sznurkach, które mają zachęcać zwierzę do zabawy. Wielu uczestniczących w badaniach studentów zwróciło uwagę na zabawki dla kota, których zadaniem jest ćwiczenie jego instynktu łowieckiego. Chyba każdy widział kiedyś kota usiłującego złapać poruszający się po podłożu odbłask światła. W taki właśnie sposób działa laserowa zabawka dla kota, którą ustawia się na podłodze lub trzyma w ręku. Zabawa z zastosowaniem tego nowoczesnego rozwiązania pozwala uniknąć w domu bałaganu, który pozostawia po sobie kot polujący np. na zawieszony na nitce paperek czy gałganek, który w wyniku ponawianych ataków rozlatuje się na kawałki, które właściciel musi posprzątać. Zmechanizowaną zabawką, która ma pobudzać instynkt łowiecki kota jest też plastikowy, obudowany przezroczystą pleksją tunel, w którym porusza się piłeczka tenisowa. Zwierzę nie ma dostępu do zdobyczy, która bez jego udziału porusza się po pofalowanej linii podłoża. W tym samym czasie opisywany przedmiot może „zabawiać” więcej niż jednego kota – tworzący elipsę tor można rozbudować poprzez domontowanie kolejnych modułów. Odwiedzając sklep zoologiczny jedna z osób realizujących badania opisała nietypową wędkę dla kota. Ozdobiony piórkami puchaty pompon w jaskrawych kolorach, imitujący ptaka lub inne zwierzę, na które koty mają w zwyczaju polować, został połączony plastikowym pałkiem z nakładką mocującą zabawkę na obuwiu właściciela. Przedmiot zwalnia właściciela z obowiązku zabawy ze swym podopiecznym. Kot bawi się sam, a właściciel może wygodnie siedzieć w fotelu, oddając się lekturze lub oglądaniu telewizji, od czasu do czasu poruszając tylko nogą. Za synonim kupnej zabawki dla psa można współcześnie uznać niezbyt drogie gumowe piszczące przedmioty, dostępne w każdym sklepie zoologicznym. Mimo iż psy nie postrzegają kolorów w taki sam sposób jak ludzie, zabawki te są zazwyczaj bardzo kolorowe. Na sklepowych regałach z tego typu asortymentem można znaleźć „martwego”

kurczaka, kaczkę lub prosiaka, a więc karykaturalne imitacje potencjalnych ofiar psów myśliwskich. Psu z pewnością obojętna jest forma takiej zabawki, dlatego wydaje się, że piszczące gumowe zabawki w kształcie uśmiechniętych serdelków, hot-doga czy butelki z nadrukiem „piwo dla psa”, mają rozbawić potencjalnych nabywców i w ten sposób skłonić ich do kupna przedmiotu. O tym, że zabawki dla zwierząt są projektowane w taki sposób, aby zachęcić do zabawy trzymane w domu zwierzęta, ale również rozweselić właściciela, który będzie obserwował zabawę podopiecznego, świadczy np. udokumentowany podczas badań szczekający i poruszający się worek, którego ruchy mają zachęcać psa do zabawy czy też kołowrotek dla chomika wbudowany w przezroczystą oponę plastikowego motocykla. Opisywane przedmioty zdają się pełnić znacznie więcej funkcji, niż zwyczajowo jest im to przypisywane. Zostały zaprojektowane przede wszystkim z myślą o zabawie zwierząt, ale ich wytwórcy wiedzą, że argumentem przekonującym, aby kupić właśnie te – a nie inne, może być również obietnica przyjemności, jakiej doświadczy posiadacz obserwujący poczynania doskonale „bawiącego się” daną zabawką zwierzęcia. Część zabawek dla psów została pomyślana w taki sposób, aby dany przedmiot angażował bawiącego się ze zwierzęciem człowieka. Dla zwierząt aktywnie wykorzystujących dostarczane przez człowieka zabawki nie ma znaczenia jakie przedmioty te będą miały kształty, kolory i formę. Fakt czy ukochany królik lub fretka będzie baraszkować w wykonanej z miłej w dotyku tkaniny w kształcie ośmiornicy lub krokodyla, często ma jednak wpływ na właściciela, którego widok skradającego się do wyjścia podopiecznego, przeciskającego się między szmacianymi zębami krokodyla-kryjówki rozbawi i wprawi w dobry nastrój.

Zabawki dla zwierząt obejmują niezwykle zróżnicowaną kategorię przedmiotów. Jednak niezależnie od staranności wykonania, rodzaju tworzywa, ceny i trwałości, wspólnym mianownikiem zdaje się być ich estetyka – odpowiadająca gustom ludzi. Przykładami zabawek dla zwierząt ilustrującymi powyższy mechanizm są dostępne na rynku przedmioty, które np. wprost nawiązują do symboliki świątecznej. Przykładowo na Boże Narodzenie psu można kupić czerwone frisbee z nadrukiem mikołaja, choinki i okolicznościowym napisem. Z myślą o psach do sprzedaży wprowadzono też wielkanocne jajko-niespodziankę. Udzielający wywiadu sprzedawcy – o czym

będzie jeszcze mowa – potwierdzili zapotrzebowanie klientów na świąteczne edycje różnych akcesoriów dla zwierząt. Oprócz kupowanych najczęściej pod choinkę i na Wielkanoc ustylizowanych świątecznych zabawek, trzymanego w domu psa można obdarować też „wyjątkową” kością walentynkową. O tym, że omawiana kategoria przedmiotów ma trafić nie tylko w upodobania zwierząt, ale przede wszystkim nabywających je ludzi świadczy również to, że wiele z nich przybiera kształt lub jest ozdobiona wizerunkiem bohaterów znanych kreskówek tak lubianych przez dzieci, ale i dorosłych. Dzieci potrafią nakłonić rodziców do zakupu najróżniejszych przedmiotów, na których widnieje podobizna ulubionych bajkowych postaci. Znajomość tego faktu zdają się wykorzystywać projektanci zabawek dla zwierząt. Wiedzą oni, że 8-10-letnia posiadaczka kota, kolekcjonująca wszelkie możliwe gadżety z wizerunkiem *Garfielda* lub *Hello Kitty*, uczestnicząc w wybieraniu miski, drapak lub kolejnej zabawki dla swojego podopiecznego, zwróci uwagę właśnie na przedmioty z wizerunkiem ulubionego bohatera i będzie przekonywała rodziców do zakupu jej samej, dobrze kojarzących się gadżetów, których cena kilkakrotnie może przewyższać koszt wykonanych z takich samych materiałów niemarkowych akcesoriów. Interesującym przykładem, ilustrującym działanie tego mechanizmu jest kolejna zabawka. Wykonana z miękkiego, nietoksycznego winylu zabawka dla psa ma kształt kości. Jeden z jej końców to karykatura podobizny medialnego celebryty, z którym nasz pies – jeśli nie darzymy danej postaci szczególną sympatią – może (w naszym imieniu) rozprawić się szarpiąc lub odgryzając mu głowę.

Zainteresowanie zabawkami w moim przypadku nie ma wyłącznie naukowego wymiaru. Jako mama dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym jestem klientką sklepów zabawkowych. Mimo iż od lat z zainteresowaniem obserwuję asortyment sklepów z zabawkami, to dopiero realizacja niniejszego projektu zaowocowała spostrzeżeniami na temat podobieństw między zabawkami, którymi mają bawić się dzieci i zwierzęta domowe. W przypadku wielu przedmiotów z obu tych grup rozsądzenie czy chodzi o zabawkę dla dziecka, czy dla zwierzęcia jest trudne. Pomijam w tym miejscu gumowe piszczące zabawki, które często nawet mają tego samego producenta. Przegląd materiału badawczego uzmysławia, że starannie wykonane z dobrych materiałów przytulanki dla psa łudzaco przypominają te, którymi

zwyczajowo obdarowujemy dzieci. I może również dlatego badani mówili o zaobserwowanym podkradaniu – szczególnie przez psy – pluszaków należących do najmłodszych członków rodziny, ale i o dzieciach, które podbierają trzymanym w domu zwierzętom ich zabawki. Jednak z drugiej strony, wśród przedmiotów wpisujących się w pojemną kategorię zabawek dla zwierząt znajdują się i takie, które świadczą o daleko posuniętej specjalizacji i spożytkowywaniu przy ich produkcji wiedzy o upodobaniach i potrzebach poszczególnych gatunków zwierząt. Do tej roboczo wyodrębnionej grupy można zaliczyć np. dostrzeżone przez wielu studentów „centrum masażu dla kota z kocimiętką”, czyli wykonaną z plastiku, odpowiednio wyprofilowaną matę, z licznymi wypustkami, które pod ciężarem łaszącego się kota, uwalniają tak lubianą przez te zwierzęta woń lub też bieżnię dla chomika – w formie plastikowego talerza zamocowanego pod niewielkim kątem na specjalnym statywie, którego użytkowanie – jak głosi opis produktu – ma dostarczać zabawy i jednocześnie zapobiegać chemicznym problemom z kręgosłupem.

Gdy zestawimy oferty zamieszczone w sieci z zasobami tradycyjnych sklepów zoologicznych to okazuje się, że te ostatnie w regularnej sprzedaży posiadają stosunkowo ograniczony wybór zabawek, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę różnorodność gatunków zwierząt trzymanych obecnie w domach przez Polaków. Z rozmów przeprowadzonych z pracownikami sklepów wynikało, że ich zdaniem trudno oczekiwać, aby wybór zabawek, np. dla rybek lub patyczaków czy kameleonów był szeroki. Choć trzeba zaznaczyć, że w przypadku tych pierwszych niektóre elementy wyposażenia/ dekoracji akwarium (np. w formie bajkowych domków lub pałacyków) przez producentów są określane właśnie tym pojęciem. Jednak to internet dostarcza znacznie więcej przykładów pomysłowych rozwiązań, również dla tych gatunków zwierząt, które nie potrafią bawić się w taki sposób, jak kot czy pies. Przykładem odnalezionym w sieci jest np. akwarium dla rybek tworzące nieregularną szklaną formę. W jej wnętrzu znajdują się liczne komory i tunele, które mieszkańcy mogą odwiedzać, unikając nudnego pływania „w kółko”. Z tego samego źródła pochodzi opis zabawki dla konia, jeśli oczywiście w tym miejscu pominiemy zastrzeżenie, że ten gatunek trudno uznać za zwierzę trzymane w domu. Przedmiot ma postać zawieszanego na sznur-

ku na wysokości pyska zwierzęcia plastikowego krążka z dwoma otworami, z których koń – tylko z pomocą języka – ma wydobyć umieszczone w środku przysmaki.

Zebrany materiał terenowy zawiera informacje na temat samodzielnego projektowania i własnoręcznego wykonywania zabawek dla podopiecznych przez właścicieli. Ramy objętościowe artykułu nie pozwalają na odniesienie się w tym miejscu do tego zagadnienia. Podjęte rozważania na temat funkcjonowania w kulturze współczesnej fabrycznie produkowanych zabawek dla zwierząt w kontekście potrzeb członków społeczeństwa konsumpcyjnego skłaniają jednak, aby tutaj przywołać choć jeden taki przykład. Wielu właścicieli psów wspominało, że ich podopieczni uwielbiają bawić się pustymi plastikowymi butelkami. Opakowania te są lekkie, podczas zabawy wydają charakterystyczne chrzęsty, a pies i uczestniczący w zabawie człowiek nie ma większych trudności, aby je podnosić i przemieszczać. Jest to zabawa, której przeprowadzenie nie wymaga ze strony właściciela szczególnych nakładów finansowych. Zabawką psa staje się niepotrzebny odpad, a codzienne obserwacje potwierdzają, że właśnie w takiej formie jest i prawdopodobnie długo jeszcze będzie realizowana ta zabawa. Jednak odpowiedzią producentów akcesoriów dla psów na tę formę zabawy jest specjalny pokrowiec, który – tu cytat: „zamienia plastikowe butelki w małe zielone potworki i świetną zabawkę dla psa” (www.psy...). Wkładając butelkę do zapinanego na rzep pokrowca przedłużamy czas jej użytkowania, a i chwytanie oraz manipulowanie przedmiotem staje się (podobno) łatwiejsze. Mimo iż opisany pokrowiec nie jest drogi – doskonale ilustruje kilka wyżej opisanych mechanizmów. Stanowią one znaczącą siłę napędową rozwoju tej gałęzi produkcji, a jej odbiorcami są członkowie współczesnego społeczeństwa konsumpcyjnego.

Etnolog w sklepie zoologicznym

Wśród objętych badaniami punktów oferujących zabawki dla zwierząt znalazły się zarówno mniejsze sklepiki, jak również większe sklepy zoologiczne i zoologiczno-wędkarskie. Przeprowadzającym wywiady studentom pozostawiłam swobodę wyboru placówki handlowej. W Cieszynie sklepem szczególnie obleganym podczas badań był duży „zoologiczny”

przy ulicy Stawowej. Aby zapobiec przeprowadzaniu rozmów wyłącznie ze sprzedawcami cieszyńskich sklepów, które w czasie roku akademickiego były najłatwiej dostępne dla biorących udział w badaniach, w wytycznych zamieściłam sugestię, aby do badań wybrać sklep zoologiczny działający w miejscu stałego zamieszkania studenta i badania zrealizować podczas pobytu w domu.

Poddane obserwacji sklepy różnią się od siebie nie tylko wielkością, okresem prowadzenia działalności, ale przede wszystkim zaopatrzeniem w interesującą nas kategorię przedmiotów. Udzielający wywiadów pracownicy sklepów tworzą niejednorodną grupę. W gronie tym znaleźli się zarówno właściciele kierujący danym sklepem od początku jego istnienia, jak również początkujący sprzedawcy. Różny jest też zakres ich obowiązków – w niektórych przypadkach kontakt z zabawkami dla zwierząt ogranicza się do sprzedaży wybranego przez klienta przedmiotu, w innych – gdy pracownik zajmuje się zamawianiem towaru – potrafi fachowo doradzić klientowi, jaki przedmiot wybrać.

Porównanie wykonanych w sklepach zdjęć pokazuje, że wybór zabawek dostępnych w poszczególnych punktach jest różny. W większych sklepach zoologicznych oferowane do sprzedaży zabawki tworzą wyodrębnioną część ekspozycji, w której nierzadko wydzielane są osobne działy z zabawkami i innymi akcesoriami odpowiednio dla: kotów, psów, gryzoni, egzotycznych ptaków itp. W mniejszych sklepikach wybór jest zdecydowanie skromniejszy – zabawki dla zwierząt zajmują jedną półkę lub są umieszczone w jakimś pojemniku, z którego klient może wybrać to, czego szuka.

Nie wszyscy biorący udział w badaniach sprzedawcy byli w stanie ocenić zainteresowanie klientów zabawkami dla zwierząt w ciągu ostatniej dekady. Najbardziej wiarygodne były odpowiedzi właścicieli i długoletnich pracowników sklepów zoologicznych. Większość z nich twierdziła, że na przestrzeni ostatniego dziesięciolecia dało się zaobserwować systematyczny wzrost ilości sprzedawanych przedmiotów służących do zabawy zwierzętom domowym. Niektórzy wskazywali, że zapotrzebowanie na ten asortyment pojawiło się dopiero po 1989 roku. Moda na kupowanie zabawek dla trzymanyh w domu zwierzątków przyszła ich zdaniem „z Zachodu”. Niektórzy przypominali, że przed 1989 rokiem tego rodzaju

przedmioty można było nabyć lub przynajmniej pooglądać w „Pewexach”. Część badanych podkreśliła jednak, iż mimo obserwowanego w dłuższej perspektywie wzrostu zainteresowania zabawkami dla różnych gatunków zwierząt, obecnie, po pewnym nasyceniu rynku, można mówić o ustabilizowaniu poziomu ich sprzedaży. Część handlowców zaznaczyła, że okresowy wzrost zapotrzebowania występuje szczególnie w okolicach Bożego Narodzenia oraz w sezonie wiosenno-letnim, w którym ładna pogoda skłania szczególnie właścicieli psów do większej aktywności z podopiecznym na świeżym powietrzu.

O ilości i rodzaju wprowadzanych do sprzedaży zabawek dla zwierząt decyduje przede wszystkim liczebność klienteli zgłaszającej na nie zapotrzebowanie. W dużych sklepach oferowany jest podobny asortyment. Wybór bywa zasadniczo większy w sklepach zoologicznych, które proponują całą gamę produktów przeznaczonych do hodowli wielu różnych, czasem nawet dosyć egzotycznych gatunków. Z kolei w niewielkich sklepikach, działających w mniejszych miejscowościach, oferta obejmuje zazwyczaj tylko takie zabawki, które sprzedają się w największej ilości. W praktyce oznacza to zaopatrzenie sklepu na poziomie podstawowym w zabawki dla psów, kotów i ewentualnie chomików. W większych sklepach zoologicznych nie ma natomiast problemu z zakupem zabawki np. dla papugi lub fretki. Sklepy te chętniej podejmują się też realizacji zamówień na nietypowe lub najnowsze, wyszukane w internecie przedmioty, choć niektórzy pracownicy mniejszych punktów sprzedaży również przyznawali, że zdarzało się im sprowadzać na zamówienie klienta różne akcesoria, w tym zabawki dla zwierząt, których nigdy wcześniej nie oferowali w regularnej sprzedaży. O różnorodności sprzedawanych towarów w dużym stopniu decyduje zainteresowanie klientów określonymi rodzajami zabawek, ale rozmówcy zaznaczali, że niemałe znaczenie ma ich cena. W większości sklepów asortyment jest zróżnicowany cenowo. W mniejszych sklepikach dominują zabawki tańsze, natomiast w dużych klient znajdzie przedmioty, które kosztują od kilku do kilkuset złotych. Większość rozmówców wykazała się rozeznaniami w zakresie firm produkujących zabawki dla zwierząt. Najczęściej wymieniano niemiecką firmę *Trixie*, której asortyment jest szeroko dostępny w sklepach internetowych. Innymi często wskazywanymi markami były również *Inter-Zoo* i *Empets*. Sprzedawcy zaznaczali, że dla klientów marka czy

nazwa producenta kupowanej zabawki zazwyczaj nie ma większego znaczenia. Tylko jednostki zwracają na to uwagę. Klienci częściej pytają sprzedawcę o trwałość danego produktu, choć nie oczekują też, aby zakupiony przedmiot długo wytrzymał nieraz bardzo brutalne traktowanie bawiącego się nim zwierzęcia. Niektórzy z pytanych sprzedawców zaznaczyli, że zamawiając zabawki do sklepu biorą pod uwagę ich wygląd, nietoksyczność oraz sposób wykonania – aby zabawa nimi nie wiązała się z jakimś ryzykiem dla podopiecznego klienta. Nieliczni, którzy sami posiadają zwierzęta w domu opowiadali, że zanim zdecydują się na wprowadzenie do regularnej sprzedaży określonej zabawki, zamawiają dany przedmiot dla swojego podopiecznego, który w warunkach domowych „testuje” jego przydatność i wytrzymałość. Zdarza się również, że posiadający jakieś zwierzę sprzedawca, zapoznając się z najnowszą ofertą dostawcy, zamawia dla swojego pupila zabawkę, która zaintrygowała go zakresem funkcji lub sposobem wykonania. Jeżeli podopieczny „świetnie bawił się” danym przedmiotem, sprzedawca decyduje się na wprowadzenie go do oferty sklepowej. Choć wielu handlowców wspominało w tym miejscu, że zamawiając towar bierze pod uwagę potencjalną szkodliwość tych przedmiotów, to jednak nikt nie odniósł się do kwestii ciężącego na producentach obowiązku opatrzenia towarów wymaganymi oznakowaniami i instrukcją użytkowania. Badani częściej odnosili się do rodzaju tworzywa, z jakiego są wykonane szczególnie gryzaki, którymi bawią się psy. Podkreślali, że połykane podczas zabawy kawałki lateksu nie są tak szkodliwe dla zwierzęcia jak guma czy inne tworzywa sztuczne. Przyznawali, że niektórzy klienci nauczyli się już zwracać na to uwagę; pozostałym mówią o tym, jeśli ci pytają ich o radę.

Wnioski

Przeanalizowana dotąd część materiału terenowego prowadzi do trzech zasadniczych wniosków. Po pierwsze, analizowana kategoria przedmiotów wykazuje daleko posuniętą specjalizację i dywersyfikację. Choć na rynku dominują nieskomplikowane akcesoria dla psów i kotów, to jednak dostępność zabawek dla różnych gatunków zwierząt świadczy o tym, że ich projektanci – poszukując nowych rozwiązań, wykorzystują wiedzę

o potrzebach i możliwościach ich potencjalnych użytkowników. Dostępne na rynku przedmioty pozwalają mówić o odrębnej, wyspecjalizowanej gałęzi produkcji. Aby zaprojektować przedmiot, którego jedną z funkcji będzie rozwijanie i doskonalenie różnych sprawności zwierzęcia, potrzebna jest umiejętność przełożenia na konkretne projekty fachowej, popartej obserwacjami wiedzy, na temat upodobań i możliwości poszczególnych gatunków zwierząt, które będą używane w domu lub plenerze. Wiele tych przedmiotów zostało skonstruowanych w taki sposób, aby umieszczony w ich wnętrzu i przeznaczony do konsumpcji smakołyk, skłaniał zwierzę do rozwiązania postawionego przed nim problemu. Z założenia przedmioty określane mianem zabawek dla zwierząt mają być trwałe i zapewniać użytkownikowi całą gamę przyjemnych doznań. Obdarowujący zwierzaka nabywca powinien zwrócić uwagę czy przedmiot jest dostosowany nie tylko do gatunkowych, ale i indywidualnych upodobań podopiecznego, czy zabawa z jego zastosowaniem będzie dla niego bezpieczna oraz czy wykonanie przedmiotu umożliwia utrzymanie go w czystości. Z opisów widniejących na niektórych zabawkach wynika, że wiele z nich można myć (nawet w zmywarce), czyścić mechanicznie lub też prać w pralce. W niektórych zabawkach dla zwierząt mogą tkwić inne dodatkowe funkcje, których przeciętny nabywca być może nawet by nie oczekiwał. Przykładem są gryzaki dla psów, których dodatkową funkcją jest neutralizacja przykrego dla właściciela zapachu psiego pyska.

Po drugie, zabawki dla różnych gatunków zwierząt domowych są podobne pod względem formy i funkcji do zabawek dla dzieci. Podczas badań udało się ustalić, że również na polskim rynku działają firmy, które w produkcji zabawek dla obu grup odbiorców wykorzystują te same surowce i technologie, a chodzi tu szczególnie o zabawki z tworzyw sztucznych itp. (vide: Kamiński 2011, s. 26-27)⁸. Analogicznie jak w przypadku zabawek dla dzieci, które powinny posiadać instrukcję obsługi, opis bezpiecznego użytkowania i stosowne oznakowania, również od producentów zabawek dla zwierząt nabywca coraz częściej wymaga, aby produkt spełniał określone normy. Oczywiście w sklepach zoologicznych i zabawkowych znajdziemy masę produktów, z których tylko część powinna zostać dopuszczona do sprzedaży. Znani producenci zabawek dla dzieci i zwierząt dbają jednak, aby ich produkty wpisywały się np. w budzący zaufanie odbiorców trend „eco”. Znanie

⁸ Krzysztof Kamiński (2011) w *Angorze* opisujący firmę AM – Marek Abramczuk z Łodzi.

marki wypuszczają na rynek np. ekologiczne drewniane zabawki. Informacja, że przedmiot jest wykonany z nietoksycznych materiałów ma znaczenie dla świadomych zagrożeń rodzica i posiadacza zwierzęcia, gdyż w przypadku obu grup użytkowników zabawa powoduje organoleptyczny kontakt użytkownika z przedmiotem. Dzieci wyrastają z tego rodzaju zabaw, ale układ pokarmowy psa czy kota, który przez całe życie będzie bawił się dostarczającymi mu gumowymi lub plastikowymi przedmiotami, może być narażony na szkodliwe działanie połkniętych fragmentów zabawki. Kolejnym wymaganiem, które powinni starać się spełnić producenci zabawek i dla dzieci, i dla zwierząt domowych jest trwałe i solidne wykonanie tych przedmiotów. Innym kryterium, które w wielu przypadkach okazuje się wspólnym mianownikiem oczekiwań nabywców zabawek dla dzieci i zwierząt są edukacyjne/ treningowe funkcje przedmiotu oraz ich interaktywny charakter. Zarówno rodzice jak i posiadacze skrzydlatych lub czworonożnych podopiecznych oczekują, aby poniesiony – czasem wcale nie mały wydatek na zakup określonej zabawki – przyniósł im chwilę wytchnienia od wspólnej zabawy (z dzieckiem lub zwierzęciem), gdyż funkcję zabawiacza/ inicjatora zabawy przejmuje zakupiony przedmiot. Inne dostrzeżone podobieństwo dotyczy wykorzystywania osiągnięć współczesnej techniki przy produkcji zabawek dla obu grup odbiorców. Opierają się one na wykorzystaniu nowoczesnych rozwiązań, mają wiele funkcji, są interaktywne i poprzez swój „gadżeciarski” charakter przyciągają uwagę zainteresowanych nabywaniem nowinek technicznych członków społeczeństwa konsumpcyjnego. Podobieństwo uwidacznia się również w nazewnictwie zabawek z obu grup. Materiał badawczy dostarczył ponadto przykładów dostosowywania kolorystyki przedmiotów do płci użytkownika (różowe dla dziewczynki, a niebieskie dla chłopca). W przypadku zabawek dla zwierząt nie jest to często spotykane rozwiązanie, ale stanowi odwzorowanie praktyki, która w kulturze zachodniej w czytelny sposób informuje o płci użytkownika. Obie grupy zabawek odzwierciedlają też wpływ mediów i popkultury oraz – co nie jest regułą, stwarzają możliwość spersonalizowania przedmiotu, np. poprzez wpisanie na zabawce imienia użytkownika.

Trzeci zasadniczy wniosek dotyczy znaczenia, jakie analizowana klasa przedmiotów posiada w relacji między właścicielem i zwierzęciem oraz – szerzej – jakie funkcje przedmioty te pełnią w kulturze społeczeństwa kon-

sumpcyjnego. Przyglądanie się podopiecznemu, bawiącemu różnymi kupnymi przedmiotami niejednokrotnie dostarcza obserwatorowi dobrej rozrywki. Opisane powyżej przykłady zabawek pokazują że tym, co może mieć wpływ na decyzję o zakupie danego przedmiotu jest zabawna – oczywiście w odczuciu człowieka – nazwa, forma, funkcja zabawki. Ponadto zakup jakiejś zabawki dla zwierzęcia może skłonić właściciela do wspólnej zabawy z podopiecznym, co stanowi dla niego rodzaj zachowania przyjemnościowego, ale też – przy wykorzystaniu dodatkowych funkcji przedmiotu – może zwolnić człowieka z obowiązku zaangażowania się w zabawę. Z przeprowadzonych wywiadów wynika, że dla posiadaczy zwierząt domowych kupowanie podopiecznemu zabawek jest sposobem wyrażania troski o swojego pupila. Dbanie o zwierzę nie ogranicza się dziś do karmienia, utrzymywania higieny, podawania witamin, ewentualnych wizyt u weterynarza oraz poprawiania kondycji zwierzęcia. Kultura konsumpcyjna dostarcza szerokiego wyboru produktów umożliwiających wzorowe wywiązanie się ze wszystkich tych obowiązków, a dodatkowo podsuwa też możliwość zaspokajania niezwykle ważnej potrzeby wielu posiadaczy zwierząt, a mianowicie poczucia, że o podopiecznego dbają kompleksowo. Dostarczając podopiecznemu kupnych zabawek posiadacz jest przekonany, że w ten sposób stymuluje rozwój inteligencji i wszelkich innych gatunkowych sprawności pupila, gwarantując mu przy tym okazję do „świetnej” (wspólnej lub samodzielnie realizowanej) zabawy. W wielu przypadkach zwierzę jest traktowane jak członek rodziny, a świadczą o tym np. okolicznościowe prezenty, które otrzymuje podopieczny. Właściciele zwierząt – o czym sami wspominali – uważają, że ich obowiązkiem jest zapewnienie zwierzęciu możliwości zabawy – aby zwierzę – jak stwierdzali niektórzy informatorzy „nie nudziło się”, „nie było sfrustrowane”. W podobny sposób badani uzasadniali powody, dla których zwierzętom kupuje się zabawki. W wywiadach padały stwierdzenia, że zwierzęta potrzebują zabawek, aby „(...) mieć się czym zajmować w czasie wolnym!”.

W kulturze, w której panuje nie tylko pełne przyzwolenie na zabawę, ale swoisty przymus zabawy – część właścicieli zwierząt przyswoiła sobie pogląd, że ich obowiązkiem jest zapewnienie zwierzęciu odpowiednich warunków również pod tym względem. Rozwój produkcji i wzrost sprzedaży przedmiotów określanych mianem zabawek dla zwierząt, dowodzi działania

mechanizmów modelujących zachowania członków społeczeństwa konsumpcyjnego i stanowi jeszcze jeden aspekt świadczący o postępującej „ludyzacji” współczesnej kultury.

Magdalena Szalbot

Toys for pets in consumptive society

Branch of items production, which are used as toys for pets, can be temporarily considered as one of the manifestations of growing level of ludic entertainment in culture. Fun spreads over a wider range of social situations. It takes an important place in a relationship: owner-pet, obviously not in all households where pets are kept, but in these, where they are treated as family members. Formerly, people also played with pets, which were kept at homes or homesteads. However, today people create and, as consumers, can purchase extraordinarily diverse items, which are specified as „toys for pets”. These items give “fun” activities and games with the owners of our Minor Frairs (in the meaning of owner-pet relationship) a different character. Having fun with the pet with usage of especially purchased items becomes an element of lifestyle of obviously not all, but the vast majority of pet owners. A question, if such fun – in the view of the owners – can be considered as pleasurable activity, can be asked. Basing on the material from field studies, which has been gathered in previous years and encloses e.g. interviews with zoological- shop assistants and owners of four-legged and winged pets, I reviewed this category of assortment available mainly in zoological shops. The pet – owner relationship is shown and the question of role it plays in culture is answered.

BIBLIOGRAFIA:

- Huizinga Johan, 1985, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa.
- Kamiński Krzysztof, 2011, *Ciężki produkt do zgryzienia*, „Angora”, nr 50, 11 XII 2011, s. 26-27.
- Konecki Krzysztof T., 2005, *Ludzie i ich zwierzęta: interakcjonistyczno-*

symboliczna analiza społecznego świata właścicieli zwierząt domowych, Wydawnictwo SCHOLAR, Warszawa.

Szalbot Magdalena, 2010, *Etnolog w sklepie z zabawkami*, [w:] *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, red. Dorota Żołądz-Strzelczyk, Katarzyna Kabacińska, Wydawnictwo Rys, Poznań, s. 415-424.

Szalbot Magdalena, 2011, *Zabawki dorosłych, czyli przyjemności życia codziennego*, [w:] *O rozkoszach wszelakich... Od przyjemności do ekstazy w kontekstach kultury*, „Stromata Anthropologica”, t. 7, red. Katarzyna Leńska-Bąk, Magdalena Sztandara, Wydawnictwo Uniwersytet Opolski, Opole, s. 295-312.

Okoń Wincenty, 1995, *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwo Żak, Warszawa, s. 15-18;

Pieter Józef, 1972, *Życie ludzi*, Wydawnictwo Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław, s. 57-61.

Truskołaska Justyna, 2007, *Osoba i zabawa: elementy filozofii i pedagogiki zabawy*, Wydawnictwo KUL, Lublin, s. 47-53.

Zabawki dla kota, [w:] <http://www.ravelo.pl/zestaw-zabawek-dla-kota,p100136349.html>, dostęp: 11-03-2015.

Koty:zooplus.pl/shop/gryzonie/wyposazenie_klatki/domki_do_zabawy/domek_gryzon/161387, dostęp: 11-03-2015.

Psy:zooplus.pl/shop/psy/zabawki_szkolenie_psa/frisbee_klikierfrisbee/260162, dostęp: 11-03-2015.

Wartość i sens zabawy w polskiej kulturze ludowej: implikacje dla współczesności

*Barbara Kłasińska**

Wstęp

Zabawa staje się dziś zjawiskiem coraz bardziej powszechnym i tak zwracającym zainteresowanie ze względu na różne nietypowe formy, że wszelkie jej dotychczasowe opisy poczynione na gruncie wielu nauk, głównie jednak w pedagogice i psychologii, wydają się niewystarczające i niepełne. Natomiast we współczesnym świecie coraz bardziej zaznaczają się dążenia nie tylko do całościowego, lecz nadto systemowego (ponadaddytywnego) rozwiązywania problemów (Duraj-Nowakowa 1992; 2005; 2008; Kłasińska, Kłasińska 2010). Z tego powodu rozważania nad wartością i sensem zabawy w polskiej kulturze ludowej są dziś warte wskrzeszenia indywidualnej uwagi i czujnego oglądu, bowiem zabawa ta miała nie tylko specyficzne, lecz i specjalne znaczenie, jednak chyba nie dość znane współczesnemu społeczeństwu, zwłaszcza młodemu pokoleniu. Zdaje się, że wiedza o niej nie wydaje dźwięku we współczesnym wychowaniu (Lipoński 2004) (w ogóle i w szczególności, np. właśnie przez zabawę i do zabawy), a w istotnym stopniu mogłaby je uzupełnić, a przez to lepiej zrozumieć i naprowadzić na właściwą drogę. Celem niniejszego opracowania jest więc wskazanie pedagogicznych implikacji wartości i walorów zabawy ludowej. W związku z tym tekst ma strukturę trójdzielną, opiera się na pojęciu zabawy, następnie kultury ludowej i dopiero

* Instytut Pedagogiki i Psychologii, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

na ich podstawie odpowiada na pytanie o fenomen zabawy w polskiej kulturze ludowej i to w dwóch wątkach – najpierw tyczących się dorosłych, a potem dzieci.

Wokół pojęcia zabawy

Zabawa towarzyszy człowiekowi od dawien dawna. Pierwsze i do dziś aktualne poglądy na jej temat sięgają czasów starożytności, kiedy to Arystoteles uznał ją za wypoczynek i konsekwencję pracy jako zmęczenia, zwracając przy tym uwagę, że tam gdzie jest praca, tam i zabawa być musi, jednak powinna odbywać się we właściwym czasie, mianowicie wtedy, kiedy potrzebuje się jej jako lekarstwa (vide: Kantor 2013, s. 14). Imponujący rozkwit myśli o zabawie rozpoczyna się mniej więcej od połowy XX. wieku, a obecnie jesteśmy świadkami narodzin nowej cywilizacji, nowego świata, który w odniesieniu do zabawy człowieka stwarza tyleż samo szans, jak i zagrożeń (Ibidem, s. 11). Zabawa nie była dana człowiekowi, lecz rozwijała się wraz z jego świadomością jako coraz bardziej odrębna forma kulturowej aktywności. Zatem występowała ona do tej pory we wszystkich zbiorowościach ludzkich i we wszystkich czasach, natomiast w społeczeństwach o niższym stopniu rozwoju kultury wiązała się z religią, magią i rytuałem, a także była, a nawet nadal jest mniej eksponowana niż w społeczeństwie konsumpcyjnym (Kantor 2010, s. 229). Tak więc zabawa istnieje wszędzie tam, gdzie jest jej świadomość, gdzie kształtuje się jej społeczny wzór oraz idea.

Zabawa jest lub może być wartością samą w sobie, odbiciem kultury osobistej bawiącego się, a także kultury czasu i regionu, w którym człowiek mieszka (Dymara 2009, s. 28). Według holenderskiego historyka kultury Johana Huizingi zabawa jest aktywnością tworzącą kulturę, czynnością duchową przekraczającą ramy codzienności, jest formą świętowania, jest źródłem kultury (Truskołaska 2007, s. 5). Myśl tę Huizinga rozwija następująco: zabawa jest przeciwieństwem powagi i swobodnym działaniem, a dla człowieka dorosłego i odpowiedzialnego jest funkcją, której nie musi podejmować. Potrzeba jej staje się tylko o tyle gwałtowna, o ile wywodzi się z niej przyjemność. Zabawa nie jest zwykłym czy też właściwym życiem, chodzi raczej o wykraczanie z takiego życia w sferę tymczasowej aktywności o swoistych tendencjach.

Zabawa jest działaniem wykonywanym dla własnej przyjemności, a opartym na udziale wyobraźni, tworzącej nową rzeczywistość. Pomimo tego, iż działaniem tym kierują reguły, których treść pochodzi głównie z życia społecznego, to ma ono charakter twórczy i prowadzi do samodzielnego poznawania i przekształcania rzeczywistości (Kantor 2013, s. 16-19). Innymi słowy, zabawa to sfera zjawisk, które nie są pracą, nie mają też charakteru czynności użytkowej, nie są wynikiem podziału pracy i odpowiedzialności za innych ludzi, ani nie są czynnością wytwarzającą różnego rodzaju dobra, ponadto nie podlegają wartościowaniu określonej strukturą społecznego świata (Mielicka 2010, s. 15).

Zabawa dorosłych i dzieci istotnie różni się od siebie (Ibidem), człowiek dorosły w zabawie wchodzi w inną, a jednak równoległą rzeczywistość, natomiast dziecko postępuje naprzód, pokonuje kolejne etapy panowania nad przedmiotami i sytuacjami. Tak jak zmieniają się rzeczywistości w życiu codziennym (np. z inną rzeczywistością człowiek spotyka się w zakładzie pracy, a z inną w domu), tak zmieniają się rzeczywistości zabawowe. Uwarunkowane są one wiekiem i osobowością tego, kto się bawi, jak również rodzajem zabawy. Im bardziej dojrzała i bogatsza w doznania jest ta osobowość, tym bardziej złożony i ciekawszy jest ów fikcyjny świat zabawy, a im bardziej realistyczna, tym treść drugiej rzeczywistości w silniejszym pozostaje związku z pierwszą, natomiast im więcej jest skłonna do fantazji, tym bardziej od zwykłej rzeczywistości daleka (Kantor 2013, s.: 14, 19). Można więc nazwać zabawę czynnością swobodną, którą odczuwa się „nie tak pomyślaną” i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego czynnością, z którą nie łączy się żaden zysk materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni, czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata (Ibidem, s. 16).

Kończąc te krótkie, jednak celowe (wyznaczone tytułem niniejszego opracowania) rozważania należy zwrócić uwagę, że dziś, aby się bawić, nie wystarczy tylko gospodarować wolnym czasem, ale i pieniędzmi, cza-

sem niemalymi. Ponadto to, co dla jednych jest zabawą, dla innych może być przykrym obowiązkiem, nie tylko łamaniem norm moralnych, ale i społecznych, prawnych, obyczajowych oraz religijnych (Mielicka 2010, s. 30). Obecny świat zyskał miano globalnej zabawy, zabawa w nim jawi się jako chaotyczne, przypadkowe zaspokajanie potrzeby przyjemności, jest wyzwalana przez liczne czynniki zewnętrzne, np. media i hipermedia, a także środowisko społeczne. Jednak nie wszystko jest taką zabawą, ironiczną grą pozorów. Kultura i zabawa opiera się nie tylko na grze refleksji z samym sobą. We współczesnym świecie zabawne bywa to, co jest doraźne, łatwe i przyjemne, człowiek współczesny nie chce trudu, chce się bawić. Człowiek ten nie chce zauważyć, że istnieje zależność między zabawą, pracą a wychowaniem (Truskołaska 2007, s.: 5, 125).

W kręgu istoty i funkcji kultury ludowej

Każda zbiorowość, poczynając od rodziny czy grupy sąsiedzkiej lub grupy rówieśniczej, przez społeczności plemienne, klanowe czy wspólnoty pierwotne, aż po rozwinięte społeczeństwa obywatelskie i zbiorowości narodowe, wytwarza właściwe sobie, oryginalne i niepowtarzalne formy zabawy-rozrywki (Kantor 2013, s. 21). Chcąc zrozumieć wartość i sens zabawy w kulturze ludowej trzeba wpiąć wiedzieć, czym ona sama jest i jakie spełnia funkcje w życiu człowieka.

Kulturę ludową wyróżnia się ze względu na kryterium grupy ludzkiej i występujących w niej więzi (Gajda 2005, s. 21), obejmuje ona całość dobrobytu materialnego i duchowego jednej grupy społecznej – chłopów, realizowanego na drodze przekazu międzygeneracyjnego (Kłoskowska 1983, s. 17), przy czym pozostaje w relacjach wzajemnie zwrotnych z ogólną kulturą narodu⁹.

Obecnie pojęcie kultury tradycyjnej jako zwartej całości, stało się kategorią historyczną, nie ma możliwości powrotu do systemów kulturowych jako całości, natomiast podejmowane są próby rekonstrukcji z pozornie nieprzystających do siebie fragmentów pochodzących z różnych kultur jakiejś zastępczej i stale aktualizowanej całości aksjologicznej (Kubinowski 2000, s. 359). Jednak pomimo tego, że pewne religijne idee, dogmaty i wyobrażenia

⁹ Takie stanowisko reprezentują: Aleksander Błachowski (1974, s. 148); Józef Burszta (1974, s. 94); Józef Chałasiński (1988, s. 195); Bronisław Gołębiowski (2002, s. 24); Wenancjusz Panek (1990, s. 22); Bogdan Suchodolski (1980, s. 482); Jan Szczepański (1988, s. 56-67).

obumierają to twory folkloru – rzekomo integralnie związane z tymi ideami, dogmatami i wyobrażeniami – żyją i prawidłowego życia nabierają czasami dopiero wtedy, gdy zrywa się ich więź z systemami religijno-etycznymi, które je powołały do życia (Gusiew 1974, s. 99).

O istocie kultury ludowej dobitnie świadczą jej cechy, najważniejsze to oralność, holizm, sakralność, aksjologiczność, narodowość-etniczność, naturalizm i realizm życia, nieskomplikowość treści i prostota formy, poczucie ważności i odrębności (Dyczewski 1998, s. 34-38; Burszta 1998, s. 477). I tak oralność oznacza, iż tworzenie i przekazywanie kultury ludowej dokonuje się w kontaktach bezpośrednich, podstawowe jej treści i formy są przekazywane ustnie, za pomocą ciała. U jej podłoża leży żywa więź osobowa, społeczna i jest to kultura o charakterze oralnym. W jej tworzeniu i przekazie biorą udział wszyscy według swoich uzdolnień i możliwości, zaś twórcy-nadawcy zamieniają się naprzemiennie w nietwórców-biorców. Z kolei holizm kultury ludowej łączy w całość życie indywidualne i społeczne, rodzinne i sąsiedzkie, duchowe i materialne, dnia świątecznego i dnia pracy, ponadto z życiem ludzkim łączy się bardzo ściśle świat zwierząt i roślin, ziemia i jej ukształtowanie, świat ludzki i świat boski, doczesność i wieczność. W kulturze ludowej wszystko jest ożywione, trwa i rozwija się we wzajemnym przenikaniu tych światów. Kultura ta na wszystkie pytania daje całościową odpowiedź. W przypadkach, kiedy nie ma jasnych odpowiedzi, wprowadza świat tajemnic, znalezienie odpowiedzi pozostawia osobistym refleksjom oraz przemyśleniom jednostek i całych grup społecznych. Natomiast sakralność dawała jej głębię i dynamikę, która motywowała ludzi do nieraz nadzwyczajnych wysiłków i wielkich wznoszeń duchowych. Aksjologiczność akcentuje z ogólnego systemu określone wartości, nadaje im swoistą interpretację i tworzy własne wzorce ich realizacji, wyznacza standardy tego, co mądre i godne, dobre i złe, szlachetne i godne pochwały. Znamię kultury ludowej jest tak mocne w kulturze ogólnopolskiej, że decyduje ona o narodowym jej charakterze. Naturalizm i realizm życia oznacza, iż kultura ludowa nie lubi abstrakcji i zbyt technicznych uogólnień, zaś nieskomplikowość kultury ludowej charakteryzuje się tym, że tworzą ją wszyscy i dla wszystkich, wobec czego powinna być przez wszystkich przeżywana i rozumiana. Ważną cechą kultury ludowej jest także poczucie ważności i odrębności, które jednostki uczestniczące w kul-

turze ludowej mają w stosunku do kultury elitarnej, kultury innych regionów i kultury ogólnej – chodzi tutaj o odmiennność słownictwa i wymowy, melodii, poezji, opowiadań i baśni, ujmowania rzeczywistości i wzorów międzyosobowych kontaktów, zwyczajów, obrzędów, wierzeń, mitów, bohaterów i świętych, budownictwa, narzędzi i systemów pracy, strojów, przedmiotów zdobniczych i codziennego użytku, przedmiotów kultu religijnego i pomników (Ibidem).

Niezmiennie interesującą częścią kultury ludowej jest tradycyjny folklor – potocznie często kojarzony z zabawą ludową (Kubinowski 2002, s. 85). *Sensu stricto* folklor to wiedza ludowa. *Sensu largo* jest to ustna literatura ludowa, wierzenia, zwyczaje, obrzędy, dramat i muzyka, taniec i prawo zwyczajowe. Natomiast folklor *sensu largissimo* to synonim całej tradycyjnej kultury ludowej (Burszta 1974). Folklor tworzą zatem: mity, bajki, legendy oraz obyczaje, ceremonie, widowiska, wierzenia, zwłaszcza odnoszące się do ziemi i nieba, świata roślinnego, świata zwierzęcego, ludzkiej egzystencji, rzeczy wykonanych przez człowieka, duszy i zaświatów, bytów nadludzkich (bogowie, bóstwa), wróżb i przepowiedni, sztuki magii, chorób i leczenia. Obejmuje on także święta kalendarzowe, zabawy, tańce, sporty i rozrywki, prozę, śpiew i formuły – opowiadania, mity, legendy, opowieści bohaterskie i sagi przedstawiające wydarzenia prawdziwe lub służące rozrywce (bajki we wszystkich odmianach), pieśni i ballady, przysłowia i porzekadła, wierszyki oparte na przysłowia i rymowanki oraz porzekadła lokalne (Gusiew 1974, s. 127-129).

Kultura ludowa stanowi zatem ogromne bogactwo treści i form. Dzięki temu zaspokaja wielorakie potrzeby człowieka – duchowe, estetyczne i emocjonalne, jest swoiście ludzkim aparatem przystosowania do środowiska (Błachowski 1974, s. 138). Folklor spełnia funkcję artystyczną, rozrywkową i wychowawczą, bowiem przekazy folklorystyczne pobudzają wyobraźnię, uwrażliwiają artystycznie słuchacza, dają okazję do przeżycia czegoś innego niż oferuje codzienność, wychowawczo kształtują wrażliwość. Istotna jest także funkcja etyczna folkloru polegająca na nauczaniu i przekazywaniu tzw. mądrości życiowej (Krawczyk-Wasilewska 1986, s. 37). Natomiast tradycja może być jedną z dróg egzystencjalnych człowieka żyjącego w warunkach kultury globalnej (Kubinowski 2000, s. 366). Ma ona lub zyskuje dla ludzi znaczenie metafizyczne, religijne i estetyczne, równocześnie służy prozaicznym celom materialnym, przyziemnym (Błachowski 1974, s. 172). Jest konserwująca

i zarazem nowatorska. Konserwująca, bo kontroluje zachowania jednostki, daje poczucie pewności i identyczności z szerszą grupą, jest podstawą poczucia własnej wartości. Nowatorska, ponieważ w zastanych formach i treściach tkwią immanentne siły napędowe, dzięki niej następuje selektywna reanimacja z przeszłości tych wartości, które są adekwatne do współczesnych potrzeb. Obyczajowość może być niezastąpioną siłą motoryczną, ponieważ dotyczy ona tego, co ludziom najbliższe, bo ich własne (J. Burszta 1974, s. 356).

Fenomen zabawy w polskiej kulturze ludowej.

Zabawy dorosłych

Specyfikę zabawy w tradycyjnej kulturze chłopskiej wyznaczało ściśle powiązanie jej z czasem pracy, nie istniał czas wolny, a tzw. czas pracy i czas nie-pracy. Co więcej, obie te kategorie tworzyły sprzężenie zwrotne w postaci związku wertykalno-horyzontalnego, czyli wzajemnie się przenikały oraz warunkowały. Opozycja tego typu tworzyła więc swoisty system znaczeniowy, który zawierał się w przedziale *faber-ludens*, a obydwaj jego krańce uzyskiwały znaki przeciwne. Zatem praca była uzupełniana rekreacją i zabawą, które nie należały jednak do czasu wolnego, lecz były konieczne do uzupełnienia czynności pracy. Znamienne jest także to, że czas nie-pracy był wartością równorzędną w stosunku do czasu pracy, pozwalającą uznać obie te kategorie za wartości. Z czasem nie-pracy blisko związane było święto, zawierały się w nim elementy zabawy, odpoczynku i rekreacji, obejmował on treści wynikające z pracy w sposób przypominający grę czy konkurs, zaś święto i jego elementy ludyczne tworzyły charakterystyczną konfigurację o cechach przeciwstawnych powszedniości i pracy (Zadrożyńska 1983, s. 20).

Zabawa zawierała treści mające dla człowieka istotne znaczenie symbolicznej rekreacji życia, nie zawsze kojarzono ją z odprężeniem i wesołością. Owa symboliczna rekreacja stanowiła sens święta. Zależnie od sytuacji włączano w nie bogów i duchy opiekuńcze poszczególnych i konkretnych działań człowieka, one zaś miały ustanawiać i sankcjonować nowy porządek ludzki, gdy stawał się niepewny. Duchy i bogowie byli patronami życia, słońca, urodzaju i deszczu. Były to instytucje nadrzędne w stosunku do codzienności. Nie

można było pomijać tych sytuacji, gdyż kończyły one lub rozpoczynały nowe cykle pracy i życia. Strefa nie-pracy i święta była ośrodkiem dyspozycji pracy i powszedniości. Jednocześnie była to ta część działań człowieka, która miała cechy zabawy (Ibidem, s. 180).

W kulturze ludowej zabawa podobnie jak święto informowała o związku między czasem zwykłym i niezwykłym. Czas zabawy znajduje się jednak między czasem pracy i nie-pracy, może prowadzić do święta, ale może być tylko jego znakiem, a nie elementem. Czas zabawy mógł być czasem święta lub do niego prowadził. Zawsze jednak był to czas niezwykły, wypełniony działaniami niecodziennymi. Zabawę można uznać za znak święta i znak niepracy. Czas święta kończył jeden cykl życia i zawsze zaczynał nowy. Życie można więc uznać za znak święta i równocześnie święto za znak życia. Podobnie praca jest znakiem zabawy, gdyż zabawa zaprzecza jej regułom, proponując swoje antyreguły. Tym samym staje się znakiem nie-pracy. Jednocześnie jednak owe antyreguły i zawarte w zabawie treści na nowo kreują zwyczajny ludzki porządek. Można więc zabawę uznać za znak pracy. W ten sposób dochodzi do zespolenia dwóch sfer istnienia – rzeczywistej i domniemanej, węzłami tymi jest święto i zabawa, a kategoria zabawy dzieli się na cztery podstawowe typy – *agon*, *alea*, *illinx* i *mimicry*. *Illinx* i *mimicry* są znakami oderwania się od codzienności świata człowieka, *alea* i *agon* podkreślają zależność człowieka od sfery niezwykłości i konieczność powrotu do powszedniości (Ibidem, s. 254-255).

Istniały więc dwie nierozzerwalne jakości kulturowe, czas i przestrzeń święta oraz czas i przestrzeń codzienności. Obie one stanowiły konieczne i dopełniające się podziały całości, jaką jest kultura. Nie są one samoistne, nie występują rozłącznie, najistotniejszy jest ich związek. *Homo ludens* to człowiek rozważany w sferze święta i świętości. Czas w modelu *homo ludens* jest cyklicznie wyznaczany, a przestrzeń każdorazowo dla niego wyznaczana. Czas, przestrzeń, reguły działania *homo ludens* można potraktować jako porządek Chaosu, podczas gdy powszedniość oferuje zorganizowanie Kosmosu. Model *homo ludens* ujmuje człowieka jako istotę włączoną w kulturę, rozwiązującą swe problemy współistnienia z innymi ludźmi, na sposoby tych rozwiązań istotny wpływ mają reguły niecodzienności (Ibidem, s. 201).

Czas należny *homo ludens* istniał ponad powszednością i przesączał

się do niej w możliwych do przewidzenia terminach. Czas ten był inny od czasu *homo faber*. Człowiek jak jedność – złożona z dwóch modelowych jakości *faber* i *ludens*, znaczył nimi czas swojego życia. Życie zaś pojmował jako istnienie wielopłaszczyznowe, a także cykliczne i nieskończone. Te modelowe formuły nie były ze sobą sprzeczne, wyznaczały dwie kategorie przeżyć, dwa krańce, były wzajemnym, koniecznym i wystarczającym uzupełnieniem czasu (Ibidem, s. 204). Życie człowieka składało się z czasu powszedniego i nie-powszedniego, ich wyróżnikiem była praca i jej obowiązek podczas codzienności, częściowy jej zakaz podczas dni pół-świętecznych i całkowity podczas święta (Ibidem, s. 221).

Czas życia był czasem pracy, kończył się on, kończyła się praca, gdy następował inny czas, przynależny i upływający zgodnie z pozaludzkimi regułami. Czas pracy wyznaczała wędrówka słońca, dominacja nocy nad dniem oznaczała sygnał innego czasu. Od Adwentu do Wielkanocy człowiek nie mógł wykonywać żadnych prac na roli. W ten sposób wyraźnie odznaczał się doroczny cykl obrzędowy (Ibidem, s. 207).

W Polsce największy cykl obrzędowy obejmował w zasadzie cały okres zimy (Ogrodowska 2004, 2005, s. 6-7; s. 268-269). Określają go grudniowe i marcowe przesilenia słońca. Okres ten zwał się kończeniem i rozpoczynaniem, obrzędowym zaznaczaniem finału życia, oczekiwaniem na nadejście nowego, by wiosną święcić re-kreowany porządek. Jego początkiem był Adwent, w którym to występowały dni odpowiednie do wróżenia o przyszłości (wigilie św. Katarzyny i św. Andrzeja, św. Łucji), wtedy to obchodzono jesienne dni zaduszne, wtedy także można było poznać ukrytą przed człowiekiem przyszłość, odkryć ją mogły wróżby, które stawały się informacjami udzielanymi człowiekowi przez dusze zmarłych, które wędrowały w tym czasie po ludzkim świecie, ale i sprawiały, że czas ten był niebezpieczny (Ibidem, s. 213). Oczekiwanie na czas życia wymagało przede wszystkim świadomości niebezpieczeństwa panującego czasu, nakazywało przeciwdziałanie i ubezpieczanie wszystkiego, co z ludzkim życiem mogło być powiązane. Zabiegi, rytuały, święta, znaki odwołujące się do życia, a świadczące o jego zagrożeniu, kondensowały się szczególnie w okresie Bożego Narodzenia i wszędzie, gdzie było to możliwe wykorzystywano ziarna pszenicy, żyta, owsa i prosa (Hryń-Kuśmierk 1999). Sporządzano z niego potrawy i obrzucano się nim

„na dobre zdrowie”. Domy zdobiono wiecznie zielonymi gałęziami, uderzano nimi zwierzęta, budzono do życia drzewa i pszczoły. Natomiast wigilijne wróżby, zakazy nieuważnego siadania na krzesłach, by nie zrobić krzywdy płaczącym się po ludzkich obejściach duszom, zostawianie wolnego miejsca przy wigilijnym stole, obowiązkowy post, potrawa z grzybów, okazjonalne kradzieże czy dowcipy (wciągnięcie na dach domu czy stodoły wozu lub ciężkich narzędzi rolniczych) dają znać o uznaniu tego czasu za czas panowania innych niż człowiecze siły. Wtedy to organizowano (od Trzech Króli) karnawałowe korowody i tańce maszkar – np. turionów, kóz, bocianów, koników czy przebierańców. Były one formą zabawy i wyżycia się ruchowego. W czasie zimy nie pracowano (obrzędki zwierząt nikt nie nazywał pracą). W okresie Bożego Narodzenia obowiązywały zakazy szycia i przedzenia. Podczas karnawału prace w gospodarstwie ograniczały się do czynności uzupełniających i przetwarzających plony. Wieczornym spotkaniom kobiet przy darciu pierza i przedzeniu (oprócz piątków i niedziel) towarzyszyły konkursy i zabawy, tańce, śpiewy, opowiadania, wróżenie o zamążpójściu. Poza tymi spotkaniami organizowane były zabawy taneczne dla młodzieży. Karnawał kończył się Ostatkami. W Środę Popielcową przypadkowo napotkanych ludzi podstępnie zdobiono ośmieszającymi tzw. klockami, resztkami śledzia, wieszanymi z tyłu na ubrania. Tam, gdzie były panny na wydaniu, malowano szyby w oknach domów¹⁰. Gdzieniegdzie zabawa ostatkowa kończyła się zabiciem grajka. Potem następował okres postu i spokoju (Ibidem, s. 216).

Poza wielkimi cyklami obrzędowymi w ciągu roku miały miejsce inne dni niepowседневne, chodzi tu o pierwszą orkę i siew, kiedy to ziemię zaklinano szczególnym rytuałem – ciężarna kobieta, młoda i zdrowa kładła się na ziemi jakby udzielając jej siły poczętego w swym łonie życia (Ibidem, s. 220). Wiosna dawała więc nadzieję na nowe życie, o które należało się troszczyć i otoczyć je opieką. Szczególną rolę w podejmowanych wówczas zabiegach magicznych odgrywały woda i ogień – żywioły o mocy oczyszczania i dawania życia. Powracał czas pracy na roli. Trzeba było przygotować jego nadejście i wszelkimi sposobami zapewnić urodzaj (Hryń-Kuśmerek, Śliwa 2000, s. 47). Podobnie pierwsze wypędzenie zwierząt obchodzono uroczyscie. Natomiast lato to dni

¹⁰ Wesela odbywały się szczególnie jesienią, kiedy było wystarczająco dużo czasu na swaty i zaręczyny, a zebrane plony pozwalały przygotować weselną ucztę, która w zależności od zamożności gospodarzy była mniej lub bardziej wystawna. Kto się ościagał, musiał czekać ze swatami i ślubem do zapustów (Por. Hryń-Kuśmerek, Śliwa 2000, s. 89).

ciężkiej pracy. Wszystkie wysiłki jakie człowiek poczynił, by zapewnić sobie zbiory, zostały nagrodzone i ziemia znowu wydała plon. Lato – pora roku bez wielkiego świętowania. Tam, gdzie czas wypełnia praca, nie ma na nie miejsca. Jednak i w tym zwyczajnym, letnim okresie człowiek odwoływał się do sił nadprzyrodzonych, polecając wszystkie swoje sprawy Matce Boskiej, orędownicze ludzkiej codzienności (Ibidem, s. 80). Uroczyscie obchodzono też zakończenie prac – dożynki były dniem wyraźnie świątecznym. Odbywały się wtedy śpiewy i tańce, i uczta do późnej nocy (Zadrożyńska 1983, s. 221).

Zabawy dzieci

Specyfiką zabawy dziecka w tradycyjnej kulturze chłopskiej było także ściśle powiązanie jej z czasem pracy. Już najmłodsze dzieci pomagały w drobnych pracach domowych i gospodarskich. Miejscem zabawy zazwyczaj było najbliższe otoczenie domu lub warsztat pracy rodziców. Bawiąc się przy domu, dziecko musiało być dyspozycyjne. Zabawy dzieci odbywały się na marginesie pracy, dzieci bawiły się w grupach zróżnicowanych ze względu na płeć, wiek, a także status majątkowy. W ten sposób dziecięca grupa zabawowa stanowiła miniaturę społeczności lokalnej, w której przekaz kulturowy poprzez zabawę odbywał się w płaszczyźnie diachronicznej (Pyła 2010, s. 268).

Od najmłodszych lat dzieci przygotowywano do pełnienia roli gospodarza i gospodyni. Było to niezwykle ważne, ponieważ tradycyjna rodzina była uzależniona od gospodarstwa rolnego. Dobry gospodarz powinien zatem posiadać wiedzę rolniczą (zabawa *Mak, Pasternak*)¹¹, umieć wykonywać drobne prace rzemieślnicze (zabawa *Jawor*). Zatem zabawa była też okazją do nabywania siły fizycznej oraz sprawności. W zabawach dzieci uczyły się zasad podporządkowania się starszemu lub silniejszemu lub przewodzącemu zabawie. W zabawie odwzorowywano życie towarzyskie toczące się w wiejskiej karczmie, instytucjach życia społecznego (*Polowy*). W zabawie dzieci uczyły się zachowań religijnych podczas procesji, nabożeństwa. Dziewczynki chętnie bawiły się w wesele. Zapoznawały się z światopoglądem ludowym, łączącym elementy wierzeń pogańskich i chrześcijańskich (Pyła 2010, s. 269-272). Obok dorosłych wykonywały one prace zwyczajowo im przypisane

¹¹ Opisy tych oraz innych zabaw por. Michalikowa 1977.

– pasienie drobiu, bydła, opieka nad młodszym rodzeństwem. Razem z rodzicami tworzyły wspólny warsztat pracy, niekiedy nawet pracowały w celach zarobkowych za pożywienie i obuwie (Juchcińska-Gilka 2010, s. 165).

W szkole dzieci bawiły się na przerwach. Mimo braku czasu i tak potrafiły znaleźć czas na zabawę. Podczas brzydkiej pogody bawiły się w domu. Dziewczynki bawiły się lalkami, w ciuciubabkę, chłopcy grali w guziki, strugali figurki z drewna. Czas wolny spędzały na świeżym powietrzu, bawiły się w palanta, dwa ognie, sklep, wojnę, chowanego, rzucanie do celu, w bociana, berka, konie, gapę, zabójców, kiczki, wojsko. Latem ulubioną zabawą były kąpiele wodne. Podczas pasienia zwierząt chłopcy urządzali gry zespołowe, palili ogniska, przy których biegali, skakali, tańczyli, piekli ziemniaki i jabłka. Dzieci chłopskie rzadko posiadały zabawki kupne. Bawiły się mimo zakazu rodziców i braku czasu (w trakcie pracy lub w szkole na przerwach) (Ibidem, s. 167-172).

Dzieci wiejskie bawiły się naśladować dorosłych, odtwarzały w zabawie dość skrótowo i powierzchownie czynności obrzędowe, pracę, polowanie, obronę dobytku przed leśnymi rabusiami. Z życia brały do swych zabaw udratyzowany wątek, przygotowując się w ten sposób do pokonywania trudów dnia powszedniego i wypełniania tradycyjnych zwyczajów w dni świąteczne, do współżycia z otoczeniem, rozwijając przy tym siłę mięśni i bystrość umysłu (Michalikowa 1977, s. 8).

Ze względu na układ sytuacyjno-przestrzenny dokonano podziału zabaw dzieci na:

1. Zabawy w kole:

a) zabawy z piosenką i dobieraniem partnera (*Koło młyńskie, Konopki, Pan Zelman*)

b) z ilustracją ruchową (*Julijanka, Ojciec Wirgiliusz, Mak, Tkacz, Piaskarz, Król Lul*)

c) z ucieczką i gonitwą (*Stary niedźwiedź, Jawor, Kot i mysz*)

d) po omacku (*Ciuciubabka*).

2. Dwa obozy (*Wilk i gąski, Odbijany*).

3. Gonitwa, krycie, zmiana miejsc (*Berek, Sitko, Komórki do wynajęcia*).

4. Gry z piłką lub innym przedmiotem (*Żuraw, Skuwany w kole, Wybijanka w kole*).

5. Kary (Piórko, Złota kula, Nosiwoda).

Zabawom towarzyszyło mętowanie, czyli losowanie, wybieranie przywódców, dzielenie na obozy, wyznaczanie roli poprzez rzucanie monety lub szyszek, liczenie do 10., wyliczanki – rytmiczne skandowanie od dawna istniejących formułek (Ibidem; vide: Simonides 1985).

Dzieci, bawiąc się naśladowały pracę starszych, nabywały przy tym umiejętności technicznych i sprawnej manipulacji, jak również same zaspokajały swoje potrzeby w zakresie zabawkarstwa. Nizały na nieć jagody, muszelki lub pestki, tworząc naszyjniki, wiły wianki z kwiatów, a z sitowia plotły warkocze, kołpaki, bicze, bransolety lub koszyczki. Z łupin robiły naczynka, na wodę puszczały wydłubane z kory czółenka. Chłopcy sporządzali świdry ogniowe, którymi niecili ogień, a z łuków jesionowych i strzał z prętów razili ptactwo. Dziewczęta kleiły lalki ze strzępów tkanin, z futerka i piórek lub miękczyły je z gliny (Seweryn 1960, s. 17-18). Jedną z najstarszych zabawek jest grzechotka wykonana z drewna lub z gliny. W okresie Wielkanocy dzieci obowiązkowo miały nimi „zatykać” do uszu krowom i baranom w oborze. Pełniły one funkcję magiczną, grzechotaniem miały odpędzać zło od zwierząt domowych, domu i ludzi. Służyły do odpędzania złych demonów, które mogłyby zaszkodzić dziecku. Przedmioty wydające grzechot, klekot, trzask, stuk i huk pełniły funkcję apotropaiczną (Ibidem, s. 41). Zabawki zawierały więc określone treści, np. te związane z wiosennymi zwyczajami i obrzędami ludowymi zawierały trzy elementy:

- pozostałości po dawnych obchodach mających na celu nawiązanie kontaktu ze światem umarłych
- przeżytki zabiegów magiczno-wegetacyjnych, mających oddziaływać na pomyślność urodzaju
- pierwiastki tradycji grecko-rzymskich, które różnymi drogami przenikały kulturę ludów europejskich, a na terenie Polski współdziałały z treściami dawnych słowiańskich wierzeń rolniczych (Ibidem, s. 32).

Figurki ptactwa domowego, koników, krówek, wołków lub owieczek, lepiące z gliny, sera, wosku lub ciasta wykonywane były w celach magicznej praktyki kreacyjnej polegającej na wierze, że przez wykonywanie podobieństwa zwierząt domowych oraz snopów oddziaływać można na urodzaj w oborze i w polu. Ludzie rzeźbili więc tak, jak umieli – wyobrażenia plastyczne swoich

pragnień, a przyroda miała robić to samo, tylko lepiej, miała urzeczywistniać te marzenia i pragnienia – kreować, mnożyć i używotniać. Pieczywo figuralne było zastępczą formą żywych zwierząt składanych kiedyś na ofiarę, mogło też pełnić rolę zwykłego środka mnemotechnicznego gdy człowiek, wznosząc modły i prośby o przybytek w bydło, składał świętemu materialne wyobrażenie tego bydła (Ibidem, s. 33).

Zakończenie

Współcześnie wielu ludzi podchodzi do życia jak do zabawy i w końcu staje się ona ich trwałą postawą, którą można nazwać wieczną niedojrzałością, a charakteryzuje ją zapominanie o własnej godności, brak szacunku dla innych oraz nadmierna koncentracja na sobie. Takiego infantylnego zachowania nie można jednak tolerować w odniesieniu do osób dorosłych, bowiem w ich przypadku jest ono objawem niebezpiecznej społecznie niedojrzałości (Kantor 2013, s. 25). Często też lęk przed odpowiedzialnością za siebie i za innych, lęk przed wyzwaniem realnego świata każe żyć w świecie wielkiej zabawy, świecie fantazji i ułudy, w świecie przyjemności (Ibidem, s. 27). W tym kontekście rola tradycyjnej zabawy ludowej jest ogromna, o czym świadczą rozmaite jej walory przedstawione niemalże w każdym wersie niniejszego opracowania. Powinny one być eksponowane tak w pedagogii rodzinnej jak i w intencjonalnym procesie wychowania. Ze wszech miar zasługują na pielęgnowanie nie tylko w formie przekazu ustnego, opisów i publikacji, ale przede wszystkim właśnie w postaci rzeczywistego wykorzystania w procesach wychowania, a nawet nauczania (vide: Klasieńska 2011) – socjalizacji i enkulturacji poprzez celowe i wzajemnie przenikające się oddziaływania wielu osób, środowisk i instytucji.

Barbara Klasieńska

Validity and meaning of fun-playing in folk culture: implications for the modern times

In folk culture and tradition it is mainly nature and farming calendar

to which human life has invariably been submitted. Therefore merry-making and game-playing have mostly taken place by late autumn and in the winter. They have also accompanied crucial events, such as, wedding or childbirth ceremonies. The educational and socializing values of traditional folk fun-playing (i.e. the time of non-working, feast and celebration), with regard to both, entire society as well as to a selected social group or individual, still have a tremendous importance and multifarious connotations. At the time of post-modernism, when some margins of normality have started to emerge, represented by, on the one hand the "above-normal" or so called positive deviants (or more frequently *rara avis*), and on the other hand by the "subnormal", that is, negative deviants (or even habitual criminals), and when fun-playing takes various forms, both acceptable and forbidden, these values ought to be a continuous inspiration for the world, following more and more the model of civilization of knowledge and consumption. And they should be cultivated not only through verbal communication, descriptions and publications, but first and foremost, through actual implementation - in the processes of education - namely, socialization and enculturation - mutual and purposeful interaction of many people, milieux and institutions.

BIBLIOGRAFIA:

Błachowski Aleksander, 1974, *Skarby w skrzyni malowanej, czyli o sztuce ludowej inaczej*, LSW, Warszawa.

Burszta Józef, 1974, *Kultura ludowa – kultura narodowa: szkice i rozprawy*, LSW, Warszawa.

Burszta Wojciech Józef, 1998, *Nie tylko globalizacja: uwagi o kulturze współczesnej*, [w:] *Wszystek krąg ziemski: antropologia, historia, literatura, prace ofiarowane Profesorowi Czesławowi Hernasowi*, red. Piotr Kowalski, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław, s. 465-482.

Chałasiński Józef, 1988, *Tradycje i perspektywy przyszłości kultury polskiej*, LSW, Warszawa.

Duraj-Nowakowa Krystyna, 1992, *Teoria systemów a pedagogika*, WN WSP, Kraków.

Duraj-Nowakowa Krystyna, 2005, *Źródła podejść do pedagogiki: zarys problemów*, Wyd. Mediateka, Kielce.

Duraj-Nowakowa Krystyna, 2008, *Podejścia całościowe do pedagogiki: wy-*

bór; Wyd. UR, Rzeszów.

Dyczewski Leon, 1998, *Ożywiać dawną i tworzyć nową kulturę regionalną*, [w:] *Regionalizm – kultura – kościół, Materiały z I Krajowego Zjazdu Księży Regionalistów i III Spotkań Regionalistów Karpackich*, Wyd. RKRTK, Ciechanów, s. 34-48.

Dymara Jerzy, 2009, *O kształtowaniu kultury zabawy*, [w:] *Dziecko w świecie zabawy: o kulturze, cechach i wartościach ludycznej edukacji*, red. Bronisława Dymara, Oficyna Wyd. Impuls, Kraków, s. 27-33.

Gajda Janusz, 2005, *Antropologia kulturowa. Część I, Wprowadzenie do wiedzy o kulturze*, Wyd. A. Marszałek, Toruń.

Gołębiowski Bronisław, 2002, *Przełomy wieków: od kulturozbieractwa do Internetu*, Oficyna Wyd. „Stopka”, Łomża.

Gusiew Wiktor, 1974, *Estetyka folkloru*, „Ossolineum”, Wrocław.

Hryń-Kuśmierk Renata, 1999, *Zwyczaj, obrzędy: rok polski*, Podśiedlik-Raniowski i Spółka, Poznań.

Hryń-Kuśmierk Renata, Śliwa Zuzanna, 2000, *Encyklopedia tradycji polskich*, Wyd. Podśiedlik-Raniowski i Spółka, Poznań.

Juchcińska-Gilka Kamila, 2010, *Zabawy i zabawki dzieci chłopskich w okresie II Rzeczypospolitej w świetle źródeł pamiętnikarskich*, [w:] *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, red. Dorota Żołędź-Strzelczyk, Katarzyna Kabacińska, Wydawnictwo Rys, Poznań, s. 165-172.

Kantor Ryszard, 2010, *Zabawy i zabawki w świetle antropologicznej koncepcji człowieka*, [w:] *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, red. Dorota Żołędź-Strzelczyk, Katarzyna Kabacińska, Wydawnictwo Rys, Poznań, s. 227-232.

Kantor Ryszard, 2013, *Zabawa w dobie społeczeństwa konsumpcyjnego: szkice o ludzynie, ludzkości i powadze, a w istocie o jej braku*, Wyd. UJ, Kraków.

Kaliszewska Małgorzata, Klasieńska Barbara 2010, *Szkice systemowych ujęć pedagogiki*, Wyd. UJK, Kielce.

Klasieńska Barbara, 2011, *Kształtowanie zainteresowań kulturą ludową uczniów klas trzecich przez systemowe integrowanie zajęć*, Wyd. UJK, Kielce.

Kłoskowska Antonina, 1983, *Socjologia kultury*, PWN, Warszawa.

Krawczyk-Wasilewska Violetta, 1986, *Współczesna wiedza o folklorze*, LSW, Warszawa.

Kubinowski Dariusz, 2000, *Rewitalizacja tradycyjnych wartości we współczesnej kulturze: etnopedagogia wobec globalizacji*, [w:] *O nowy humanizm w edukacji*, red. Janusz Gajda, Oficyna Wyd. Impuls, Kraków, s. 358-368.

Kubinowski Dariusz, 2002, *Etnopedagogia taneczna w okresie transformacji: proces rekonstrukcji rodzimych tradycji tanecznych a współczesne przemiany instytucjonalnej działalności kulturalnej w Polsce*, Wyd. UMCS, Lublin.

Lipoński Wojciech, 2004, *Rochwist i palant: studium etnologiczne dawnych polskich sportów i gier ruchowych na tle tradycji europejskiej*, Wydawnictwo Akademii Wychowania Fizycznego im. Eugeniusza Piaseckiego, Poznań.

Funkcje zabaw tanecznych w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej

*Bernadeta Kosztyla**

Wstęp

Aktywność taneczna przez wiele lat pełniła i pełni różnorodne funkcje w społeczeństwie. Najczęściej postrzegana jest jako: możliwość przekazywania tradycji i kultury, forma zachowań odświeżających, dzieło sztuki, które należy podziwiać i się nim zachwycać, ale także jako zabawa dostarczająca człowiekowi rozrywki, która daje radość, przyjemność i zadowolenie (Kuźmińska 2002). Współcześnie taniec zaistniał także w ofercie edukacyjnej dla dzieci wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej jako zajęcie dodatkowe. Zauważyć można również wzrost liczby nauczycieli uczestniczących w różnego rodzaju formach doskonalenia zawodowego z obszaru muzyki i ruchu. Wskazywać to może np. na zwrócenie przez nich uwagi na ważne funkcje tańca w rozwoju dzieci, a tym samym chęci wykorzystania tej aktywności w codziennej pracy w środowisku przedszkolnym czy szkolnym.

Relacja zabawy i tańca – ujęcie definicyjne

Rozważania nad znaczeniem zabaw tanecznych w rozwoju dziecka w środowisku przedszkolnym i wczesnoszkolnym rozpocznę od przybliżenia definicji pojęcia zabawy i tańca, a także ich wzajemnej relacji. Studiując literaturę przedmiotu można zauważyć popularność tego terminu nie tylko w pedagogice, psychologii, ale także m.in. w socjologii. Określenia pojęcia zabawy dokonuje również Johan Huizinga (1998, s. 55), stwierdzając, że „zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem dokonywanym w pewnych

* Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie

ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej uczucie napięcia, radości i świadomości « odmienności » od « zwyczajnego życia »”. Natomiast o tańcu J. Huizinga pisze, że jest to naturalna forma ruchu, której nie trzeba uczyć od początku, bo ona sama już jest, ale należy ją podtrzymywać, pielęgnować i ciągle doskonalić. Taniec jest czystą zabawą, zabawą samą w sobie, stanowi najczystsza i najdoskonalszą formę ludyczną. Wyjaśniające relacje między zabawą i tańcem Huizinga tłumaczy następująco: „kwestia wzajemnego związku tańca i zabawy nie jest problemem. Jest to sprawa tak oczywista, tak wewnętrznie zasadna i umocniona, że nie ma potrzeby rozwodzić się szerzej, aby włączyć pojęcie tańca do pojęcia zabawy”. Stosunek tańca do zabawy nie polega na tym, że ma on w sobie coś z zabawy, lecz na tym, że stanowi jej część: jest to stosunek oparty na tożsamości istoty. Taniec jako taki jest szczególną i szczególnie doskonałą formą samej zabawy” (Huizinga 1998, s. 276).

Cechy zabawy tanecznej

Problematyką zabawy i jej cechami zajmowało się od dawna wielu autorów (Sułkowski 1988; Cieślowski 1985; Kielar-Turska, Muchacka 1999, 2002; Okoń 1985 i inni). Podejmując studium nad znaczeniem zabaw tanecznych w rozwoju dziecka ograniczam się jedynie do cech wymienionych przez Johana Huizingę (1998). Jego zdaniem zabawa jako aktywność wyróżnia się m.in.: swobodą i dobrowolnością działania, bezinteresownością, odrębnością i ograniczonością, powtarzalnością oraz przyjemnością i twórczością w różnych formach. Odwołując się do słów tego wybitnego historyka kultury na temat cech prawdziwej zabawy, poniżej opiszę te cechy tańca, które pokazują jego związek z zabawą, są to:

- **swoboda i dobrowolność:** Johan Huizinga (1998, s.: 22-23, 31, 55-56) opisuje zabawę jako taką aktywność, która podejmowana jest samorzutnie, dobrowolnie, bez jakiegokolwiek przymusu. W zabawie tanecznej taniec postrzegany jest jako naturalna swoboda ruchu, która objawia się tym, że dzieci chętnie np. podskakują, kołyszą się czy obracają, mimo iż takich ruchów nikt ich nie uczył. Każdy uczestnik takiej zabawy wykonuje ruchy zgodnie z włas-

ną inwencją i wyobraźnią ruchową (Kuźmińska 2002, s. 54)

- **bezinteresowność:** w opinii Johana Huizingi (1998, s.: 25, 31, 55-56) zabawa jest bezinteresowna ponieważ cele, którym służy same znajdują się poza granicami bezpośrednich interesów. Ma cel sam w sobie, w swoim trwaniu. Twierdzi, że dzieje się ona poza codziennym życiem, jest czynnością, która nie łączy się z żadną intencją i nie przynosi korzyści materialnej. Natomiast Ewa Wycichowska (za: Karabin 2012) uważa, że w zabawie tanecznej dla dzieci najważniejsze jest pokazanie kim się jest, a nie jak ma poprawnie wyglądać dany krok czy figura taneczna

- **odrębność i ograniczoność:** zdaniem Huizingi zabawa przebiega w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni, według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł; posiada własne ramy czasowe i przestrzenne (miejsce), ma swój początek, przebieg i zakończenie. Trwa wówczas, gdy się dzieje, rozpoczyna i kończy. Póki się toczy, trwa ruch wznoszenia, opadania – zmienność (Huizinga 1998, s.: 21, 25-26, 31, 55-56). W kwestiach zabawy tanecznej wielu autorów wskazuje na labanowski system notacji ruchu, który pozwala na utrwalenie zmian zachodzących w postawie osoby tańczącej wobec poszczególnych elementów ruchu m.in. przestrzeni i czasu (za: Lange 2000, 2009; Malska 1999 i inni)

- **powtarzalność:** Johan Huizinga wyjaśnia, że zabawa, gdy raz zaistniała pozostaje w pamięci uczestnika jako cenne wspomnienie, które może zostać przekazane w innej sytuacji bezpośrednio po zakończeniu lub też w pewnym czasie (Huizinga 1998, s.: 25-26, 55-56). Autor dodaje, że ta cecha zabawy jest najistotniejsza. Nie dotyczy ona jego zdaniem zabawy jako całości, ale jako jej wewnętrznej konstrukcji. Natomiast w zabawie tanecznej dziecko samodzielnie powtarza te gesty, kroki, figury taneczne czy całe sekwencje ruchu, które sprawiły mu największą radość i które samodzielnie chce udoskonalić, uzupełnić czy zmodyfikować. Powraca więc do nich także po zakończonym tańcu, odtwarza go w innym środowisku, np. podczas zabaw dowolnych w domu, różnych uroczystości, czasu wolnego bądź podczas wycieczek (Kuźmińska 2002)

- **radość, uśmiech, przyjemność:** zdaniem Johana Huizingi (1998, s.: 24, 31-32, 55-56) dziecko swobodnie podejmuje aktywność zabawową, ponieważ znajduje w tym przyjemność. Natomiast towarzyszące mu (szczególnie tance-

rzowi) uczucie radości ma związek ze świadomością, że to działanie jest inne niż codzienność, w której żyje. Jak dodaje Wincenty Okoń „zabawa jest działaniem wykonywanym dla własnej przyjemności, a opartym na udziale wyobraźni, tworzącej nową rzeczywistość” (Okoń 1987, s. 44). Dziecko w czasie zabawy tanecznej zaspokaja potrzebę radości. Młody tancerz, poruszając się w rytm muzyki odczuwa radość oraz zadowolenie, dlatego też samo słowo „taniec” stwarza asocjację z działaniem przyjemnym, czyli aktywnością, zabawą, formą wypoczynku (Kuźmińska 2002)

• **twórczość:** jako cecha aktywności zabawowej opisana jest zarówno przez Johana Huizingę (1998), jak i Wincentego Okonia (1985, 1987). Wymienioną cechę Wincenty Okoń definiuje jako: „wielostronna działalność dziecka, której owocem są nowe i oryginalne wytwory w obrębie poznania, sztuki i techniki” (Okoń 1995, s.19-20). W zabawie tanecznej twórczość dziecka przejawia się przede wszystkim poprzez rozwój ruchowy i muzyczny. Młody tancerz jest autorem lub współautorem ruchowych choreografii różnego rodzaju utworów muzycznych. Zauważa, że swoje interpretacje muzyczno-ruchowe (m.in.: dynamikę, tempo, metrum) może wyrazić za pomocą ruchów ciała, gestów i mimiki (Frołowicz 2008, s. 55-60).

Jaką funkcję pełni ta coraz popularniejsza aktywność muzyczno-ruchowa?

Funkcje wynikające z aktywności zabaw tanecznych zdaniem wielu badaczy (Kuźmińska 2002; Lange 2000, 2009; Turska 2010; Tomaszewski 1991 i innych) mogą być różne, co zależy m.in.: od czasu i miejsca, w jakim jest wykonywana, środowiska, kultury, wieku czy ilości wykonawców. Na potrzeby analizy znaczenia tańca na rozwój dziecka, wymieniam następujące funkcje:

a) **poznawczą** – poprzez realizację, której dziecko może zdobywać wiadomości o cechach charakterystycznych każdego tańca, wykonawcach, strojach, a także różnego rodzaju muzyce

b) **kształcącą** – dzięki której tańczący ma możliwość kształtowania świadomości swojego ciała, sprawności ruchowej, motorycznej, poczucia rytmu, pamięci słuchowej i ruchowej, podejmuje próby samodzielnej twórczości mu-

zycznej, uczenia się jej rozumienia i przeżywania

c) **wychowawczą** – wypełnianie której przyczynia się do prawidłowej komunikacji między rówieśnikami, uwrażliwiania na piękno, wzmacniania poczucia zaufania, życzliwości, szacunku wobec siebie

d) **emocjonalną** – ze względu na możliwość wyrażania emocji poprzez mimikę, gesty.

Przykładem realizacji funkcji zabaw tanecznych poprzez różne treści edukacyjne (taneczne, muzyczne, sportowe) są autorskie projekty edukacyjne (Koszyła 2009, 2011, 2012, 2014) dla dzieci w wieku przedszkolnym i uczniów edukacji wczesnoszkolnej:

I. Program zabaw tanecznych dla uczniów kl. 1-3 edukacji wczesnoszkolnej pt. *Zatańcz z nami*.

II. Program muzyczny dla uczniów kl. 1-3 pt. *Rozwijanie muzycznej ekspresji twórczej*.

III. Program zajęć sportowych dla dzieci wychowania przedszkolnego i uczniów edukacji wczesnoszkolnej pt. *Ćwicz razem z nami*.

Treści materiału nauczania zawarte w projektach edukacyjnych ułożone zostały spiralnie i zgodne z zapisem Podstawy Programowej Wychowania Przedszkolnego (2008) oraz Podstawy Programowej Edukacji Wczesnoszkolnej (2008). Zadania edukacyjne wynikające z ich realizacji mogą być prowadzone w obszarze: poznawczym, kształcącym, wychowawczym i emocjonalnym. Poprzez wykonywanie zadań i ćwiczeń zawartych w tych opracowaniach metodycznych dzieci w przedszkolu oraz uczniowie edukacji wczesnoszkolnej mogą rozwijać się w wymienionych sferach. Uczestnicy programów mają możliwość zdobywania nowych doświadczeń muzyczno-ruchowych, tworzyć własne układy ruchowe, doskonalić i rozwijać przy tym swoje zainteresowania. Wprowadzając autorskie programy (lub nawet ich elementy) nauczyciel m.in.: stwarza dzieciom nowe środowisko wychowawcze, w których mogą się uczyć, współpracować i współdziałać w grupie rówieśników, daje możliwość nabycia przez uczniów teoretycznych i praktycznych umiejętności z obszaru muzyki i ruchu, a także uwrażliwia na estetykę, piękno i grację.

Młodzi tancerze w roku szkolnym wielokrotnie mają możliwość prezentacji swoich umiejętności tanecznych. Przykładem tego jest ich udział w turniejach, pokazach, występach na forum całej szkoły, występach dla go-

ści w kolektywie klasowym, a także nagraniach telewizyjnych czy audycjach radiowych.

Zestaw zabaw tanecznych dla dzieci w wychowaniu przedszkolnym i edukacji wczesnoszkolnej

Każdą z wymienionych funkcji (poznawczą, kształcącą, wychowawczą, emocjonalną) można kształcić w zabawach tanecznych. Materiał zgromadzony w tabelach: 1, 2, 3 i 4 przedstawia ćwiczenia taneczne do muzyki tanecznej PASO – DOBLE w opracowaniu autorskim. Informacje na temat istoty tańca zawarte są w opracowaniach Mariana Wieczystego (1986) oraz Olgi Kuźmińskiej (2002).

Tabela 1. Zabawy taneczne realizujące funkcję poznawczą, w celu poznania przez dzieci przedszkolnych i uczniów edukacji wczesnoszkolnej cech charakterystycznych danego tańca (rytm, melodia, kostium tancerzy itp.)

l.p	Nazwa zabawy	Wychowanie przedszkolne Opis zabawy	Edukacja wczesnoszkolna Opis zabawy
1.	„Muzyka z corridy”	Dzieci leżąc na plecach wykonują taniec rąk, dłoni według własnej inwencji twórczej. Następnie siedząc na krzesłach – dzieci stopami (pięty, palce, cała stopa) wystukują słyszany rytm. Po tych dwóch ćwiczeniach dzieci dowolnie poruszają się w rytm pasodoble w dowolnych kierunkach po sali, układając i prezentując własny układ ruchowy.	Uczniowie siedząc w dowolnym miejscu w sali odsłuchują fragment muzyki. Na sygnał słowny nauczyciela ich zadaniem jest próba przekazania ruchem, gestem i mimiką wysłuchanego fragmentu muzyki. Po prezentacji swojego układu uczniowie ponownie zajmują wygodne miejsce i słuchają dalszej części utworu.

2.	„Hiszpański krok”	Prezentacja fragmentu filmu lub pokaz ćwiczenia przez prowadzącego. Treścią pokazu jest sposób wykonania 8 kroków (i ich powtórzenia). Następnie dzieci poruszają się w rytm tak, jak widziały podczas prezentacji, tzn. albo 7 kroków marszu, na ósmy krok (na sygnał nauczyciela) wyskakują do góry z uniesionymi rękami albo na pierwszy krok (1) klaśnięcie/ tupnięcie, a następnie 7 kroków – marsz w miejscu.	Uczniowie poruszają się po linii koła. Wyznaczona osoba „wchodzi” do środka koła i porusza się w przeciwną stronę koła zewnętrznego. Zadaniem osób maszerujących po kole jest wykonywanie zaproponowanego ruchu i gestu przez osobę z środka koła (ruch i gest powinien być spójny z dynamiką utworu).
3.	„Barwy tańca”	Dzieci wysłuchują krótkiego autorskiego opowiadania, którego treść wskazuje na stroje tancerzy. Następnie dzieci podejmują się próby narysowania własnych propozycji projektów (mogą odwołać się do usłyszanych informacji). W trakcie rysowania – dzieci słuchają muzyki.	Uczniowie na podstawie wysłuchanego utworu przygotowują samodzielnie projekt przestrzenny stroju (lub elementu) z materiałów papierniczych. W trakcie przygotowywania ubioru słuchają utworu muzycznego. Następnie swoje pomysły papierowego stroju prezentują, ubierając na siebie (lub trzymając w dłoniach). Młodzi projektanci poruszają się w rytm muzyki w wyznaczonym do tego miejscu. Na zakończenie uczniowie podejmują próbę uargumentowania wyboru własnego projektu.

Tabela 2. Zabawy taneczne realizujące funkcję kształcącą, w celu doskonalenia prawidłowej postawy ciała; świadomości swojego ciała poznania przez dzieci przedszkolnych i uczniów edukacji wczesnoszkolnej.

Lp	Nazwa zabawy	Wychowanie przedszkolne Opis zabawy	Edukacja wczesnoszkolna Opis zabawy
1.	„Obrót wokół własnej osi”	Dzieci poruszają się w rytm muzyki w dowolnym kierunku po sali. Na muzyczny sygnał wskazany przez prowadzącego uczestnicy zatrzymują się i wykonują obrót wokół własnej osi według własnego pomysłu.	Uczniowie poruszają się w dowolnym kierunku po sali. Zgodnie z frazą muzyczną wykonują 7 kroków marszu, na ósmy łączą stopy, równocześnie robiąc obrót wokół własnej osi wg własnego pomysłu (np. na jednej nodze).
2.	„Postawa w czasie marszu”	Prowadzący prezentuje prawidłową postawę w czasie marszu (zwraca uwagę na pozycję głowy, proste plecy, ustawienia stóp). Dzieci w rytm muzyki poruszają się po linii koła z rękami wzdłuż ciała. Na sygnał muzyczny i słowny prowadzącego dzieci zmieniają kierunek poruszania lub/ i ułożenie rąk (np. uniesienie). Zadaniem małych tancerzy jest dokładne odzwierciedlenie obserwowanej wcześniej postawy i kroku marszowego.	Uczniowie w parach ustawiają się w dowolnym miejscu na sali. W rytm muzyki maszerują w dowolnym kierunku po sali w trzymaniu (lub bez) prostym, zachowując ustawienie np. obok siebie. Po każdej frazie muzycznej (i ewentualnie na sygnał nauczyciela), zmieniają ustawienie np. osoba za osobą. W tym nowym ustawieniu maszerują w miejscu jedną frazę. A następnie w tym ustawieniu poruszają się (kolejną frazą muzyczną), w kierunku wyznaczonym przez prowadzącego zabawę (np. na przeciwną stronę sali).

3.	„Postawa w figurze”	Dzieci oglądają ilustrację przedstawiającą wykonywanie figury „zejście – rozejście”. Ustawienie pary w dowolnym miejscu na sali twarzą do siebie, ręce wzdłuż ciała. Rozejście (strzałki) 7 kroków do tyłu, na ósmy krok łączenie stóp. Powrót – zejście (7 kroków, na ósmy połącznie stóp). Następnie dzieci podejmują próbę wykonania przedstawionych kroków i figur.	Dzieci oglądają ilustrację przedstawiającą parę tancerzy w tanecznej figurze (partnerkę z ułożonymi rękami na biodrach, obracającą się wokół własnej osi; partnera w marszu wokół partnerki, klaszczącego w swoje dłonie). Dzieci w rytm muzyki podejmują próbę wykonania tego ćwiczenia. Po ośmiu krokach w prawo, zmiana kierunku poruszania się.
----	---------------------	---	---

Opracowanie własne

Tabela 3. Zabawy taneczne realizujące funkcję wychowawczą, w celu nabywania przez dzieci przedszkolnych i uczniów edukacji wczesnoszkolnej umiejętności współpracy w grupie.

Lp.	Nazwa zabawy	Wychowanie przedszkolne Opis zabawy	Edukacja wczesnoszkolna Opis zabawy
1.	„Marsz w parach”	Dzieci ustawiają się para za parą (trzymanie proste) po kole w pierwszym kierunku tańca. Na sygnał słowny nauczyciela (moment sygnału zgodny z frazą muzyczną tańca) dzieci idą krokiem marszowym lub krokiem krótkim w kierunku wyznaczonym przez prowadzącego.	Uczniowie stoją w parach na linii koła. Wyznaczona para przechodzi na przeciwną stronę koła ośmioma krokami (długimi). Wychodząc w dowolne miejsce na obwodzie koła, wyznacza tym samym kolejną parę do przejścia takim samym krokiem w inne miejsce. Na sygnał nauczyciela (spójny z frazą muzyczną) krok do przejścia zostaje zmieniony na krótki.

2.	„Maszerujące rzędy”	Dzieci ustawiają się w rzędach bez trzymania (nie więcej niż 5-6 osób w rzędzie). Rzędy poruszają się w dowolnym kierunku po sali krokiem długim marszowym lub krótkim (w zależności od sygnału słownego prowadzącego oraz akcentu muzycznego). Innym poleceniem może być zmiana osoby prowadzącej rząd, np. pierwsza przechodzi na tył rzędu, a prowadzi ta, która była drugą.	Uczniowie ustawiają się (bez trzymania) w czterech rzędach wzdłuż ściany (twarzą do środka sali). Zadaniem dzieci jest przejście krokiem długim lub krótkim (zgodnie z rytmem) w rytm muzyki w miejsce wskazane przez nauczyciela. Podczas przejścia uczniowie podejmują próbę ruchu rąk i dłoni w rytm muzyki.
3.	„Marszowe lustro”	Dzieci ustawiają się w parach twarzą do siebie. Przez cały czas wykonywania tego ćwiczenia dzieci utrzymują krok marszowy w rytm muzyki. Jedna osoba proponuje (oprócz kroku marszowego w miejscu) gest lub/ i ruch, minę. Osoba w roli „lustra” stara się dokładnie odtworzyć gesty swojego rówieśnika.	Uczniowie stają w czwórkach (para za parą). Pierwsza para, idąc krokiem marszowym, wykonuje także różne gesty (osoby w parze mogą wykonywać różne ruchy rękami). Zadaniem pary, idąc za pierwszą parą jest naśladowanie marszu, ruchów i gestów widzianych z perspektywy ich ustawienia.

Tabela 4. Zabawy taneczne realizujące funkcję emocjonalną, w celu wyrażania przez dzieci przedszkolnych i uczniów edukacji wczesnoszkolnej swoich uczuć poprzez ruch i mimikę.

Lp.	Nazwa zabawy	Wychowanie przedszkolne Opis zabawy	Edukacja wczesnoszkolna Opis zabawy
1.	„Groźny byk”	Kartonowa imitacja „byka” (np. wcześniej przygotowana na zajęciach plastycznych) lub dowolna rzecz (pełniąca rolę „byka”) postawiona na środku koła tanecznego. Dzieci tańczą (posługują się mimiką, gestami i ruchami całego ciała) według własnego pomysłu wokół „byka”, naśladując z nim walkę.	Uczniowie stoją w parach naprzeciwko siebie w dowolnym miejscu na sali. Jedna osoba z pary naśladuje ruchem, gestem, mimiką zachowanie byka (groźnego), druga odzwierciedla w tańcu zachowanie torreadora. Chętni uczniowie mogą wykorzystać rekwizyty odzwierciedlające np. muletę.
2.	„Dzielnny torreador”	Dzieci ustawione są twarzą do środka koła. Stojąc na linii koła maszerują przed siebie siedmioma, dużymi krokami, na ósmy krok łączą stopy. Po prawidłowym wykonaniu tego fragmentu ćwiczenia ubogacają zadanie (po wcześniejszej prezentacji przez nauczyciela). Na pierwszy krok,	Uczniowie stoją w parach po kole w pierwszym kierunku sali. Osoby stojące po zewnętrznej stronie koła naśladują postawę i zachowanie odgrywające torreadora, który odstraszył byka. Natomiast osoby tworzące koło wewnętrzne swoją postawą i mimiką naśladują

		akcent na raz tupnięcie nogą lewą, a od prawej wykonują siedem kroków, pamiętając, że ostatni krok jest krokiem łączącym stopy. Rozchodzimy się tym samym schematem (tupnięcie na raz, dwa-siedem kroki, osiem połączone stopy). W tym czasie dzieci według własnej inwencji twórczej wykonują gesty i ruchy.	byka, który przegrał walkę. Koło zewnętrzne porusza się lewo. Na sygnał słowny (spójny z frazą muzyczną) uczniowie zamieniają się miejscami, co oznacza także rolami.
3.	„Wesoła tancerka”	Dzieci poruszają się krokiem marszowym w dowolnych kierunkach po sali. Na sygnał słowny nauczyciela (zgodny z frazą muzyczną) partnerzy zatrzymują się i w miejscu wykonują krok marszowy, a partnerki w tym czasie według własnych pomysłów tańczą wokół/ pomiędzy partnerami	Uczniowie (partnerka, partner) w parach tworzą koło, trzymając ręce na wysokości swoich ramion (tzw. „ładne koła”). W takim ustawieniu wykonują taniec, kręcąc się wokół. Na sygnał muzyczny (akcent), partnerzy zatrzymują się. Dziewczynka unosi ręce i wykonując dowolne, taneczne ruchy palcami i dłońmi kręci się wokół własnej osi. Partner w tym czasie obchodzi wokół tancerki ośmioma krokami marszowymi, klaszcząc w dłonie, wskazując na tańczącą partnerkę. Po ośmiu krokach partner zmienia kierunek marszu, a partnerka zmienia pozycję i gesty wykonywane rękami.

Podsumowanie

Na podstawie analizy literatury (Huizinga 1998) z obszaru muzyki i ruchu oraz wieloletniej pracy w zawodzie nauczyciela i instruktora tańca potwierdzam, że zabawa taneczna jest to taka aktywność ruchowa, która posiada cechy charakterystyczne, jak każda inna zabawa. Daje ona możliwość osobie tańczącej zdobywania wiedzy teoretycznej i praktycznej, zarówno z edukacji muzycznej i sportowej, jak i również społecznej, matematycznej itp. Dlatego też ze względu na ważną rolę zabaw tanecznych w wychowaniu i kształceniu dzieci, nauczyciele powinni wykorzystywać je jako źródło organizowania codziennych zajęć dydaktyczno-wychowawczych oraz zabaw w czasie wolnym.

Bernadeta Kosztyla

The functions of dance plays in pre-school and early school education (tłumaczenie: Andrzej Kosztyla)

The purpose of this article is the presentation of functions of plays games in cognitive, interpersonal and intrapersonal development of young dancers. Such activity characterize among other things voluntariness, freedom of action, selflessness, distinctness, limitation, recurrence, enjoyment and creation in different forms and shapes.

In the first part of the article, based on literature analysis, the author presents the dependence of plays and dance in definitional terms and also attributes and functions of dance games.

The second, practical part of article, presents parts of assumptions and evaluations of experts programs and educational projects from the range of utilize dance games in educational process. The description includes set of musical and motion plays that realize the cognitive, educational and emotional development of a dancer.

BIBLIOGRAFIA:

Cieślakowski Jerzy, 1985, *Wielka zabawa*, Wydawnictwo Ossolineum, Warszawa.

Czaja-Chudyba Iwona, 2006, *Pedagogika zabawy w osobowym i profesjonalnym przygotowaniu do zawodu nauczyciela*, Wydawnictwo Akademii Pedagogicznej w Krakowie, Kraków.

Frólowicz Elżbieta, 2008, *Aktywny uczeń w świetle muzyki. Propozycje dla nauczycieli*, Wydawnictwo HARMONIA, Gdańsk.

Huizinga Johan, 1998, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Wydawnictwo CZYTELNIK, Warszawa.

Karabin Ewa, 2012, *Każdy człowiek jest tancerzem* [w:] „Więzi”, nr 8-9, Warszawa, s. 6-13.

Kielar-Turska Maria, Muchacka Bożena, 1999, *Stymulująca i terapeutyczna funkcja zabawy*, Wydawnictwo Akademii Pedagogicznej w Krakowie, Kraków.

Kosztyła Bernadeta, 2014, *Twórca nauczyciel w pedagogice J. Korczaka*, [w:] *Interdyscyplinarność w wychowaniu. Inspiracje korczakowskie*, red. Roman Gawrych, Adam Solak, Wyd. Wyższa Szkoła Społeczno-Ekonomiczna w Gdańsku, Wydanie I, Gdańsk, s. 135-151.

Kosztyła Bernadeta, 2014, *Znaczenie tańca w rozwoju dzieci*, [w:] *Szanse i zagrożenia w edukacji elementarnej*, red. Iwona Czaja-Chudyba, Beata Sufa, Anna Szkolak, Wydawnictwo ATTYKA, Kraków, s. 95-108.

Kosztyła Bernadeta, 2011, *Taniec jako forma twórczej zabawy w perspektywie rozwoju dziecka*, [w:] *Edukacja artystyczna jako twórca: perspektywy, dylematy, inspiracje*, red. Maciej Kołodziejski, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Płocku, Płock, s. 129-142.

Kosztyła Bernadeta, 2009, *Rozwijanie muzycznej ekspresji twórczej*, [w:] *Twórczość codzienna w praktyce edukacyjnej*, red. Maciej Kołodziejski, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Płocku, Płock, s. 67-76.

Kuźmińska Olga, 2002, *Taniec w teorii i praktyce*, Wydawnictwo Akademii Wychowania Fizycznego w Poznaniu, Poznań.

Lange Roderyk, 2000, *Taniec – choreologia – humanistyka*, Wydawnictwo Rhythmos, Poznań.

Lange Roderyk, 2009, *O istocie tańca i jego przejawach w kulturze*, Wydawnictwo Instytutu Choreologii w Poznaniu oraz Fundacji Rhythmos, Poznań.

Malska Magdalena, 1999, *Filozofia baletu*, Wydawnictwo FALL, Kraków.

Muchacka Bożena, 1999, *Zabawy badawcze w przedszkolu*, Wydawnictwo

Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogicznej w Krakowie.

Okoń Wincenty, 1995, *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwo „ŻAK”, Warszawa.

Sułkowski Bogusław, 1984, *Zabawa. Studium socjologiczne*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.

Turska Irena, 2010, *Krótki zarys historii tańca i baletu*, Państwowe Wydawnictwo Muzyczne SA EDITION, Warszawa.

Tomaszewski Włodzimierz, 1991, *Człowiek tańczący*, Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.

Wieczysty Marian, 1986, *Tańczyć może każdy*, Polskie Wydawnictwo Muzyczne, Kraków.

DOKUMENTY:

Podstawa Programowa Wychowania Przedszkolnego MEN.

Załączniki do Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 maja 2014 roku.

Podstawa Programowa Edukacji Wczesnoszkolnej z 23 grudnia 2008 roku.

Ustawa o systemie oświaty (art. 22c ust. 2 ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty, Dz.U. z 2004 r. Nr 256, poz. 2572, z późn. zm.).

<http://www.wychowanieprzedszkolne.pl/podstawa-programowa/>, 06.12.2015

<http://men.gov.pl/wp-content/uploads/2011/02/1b.pdf>, dostęp 20.10.2015

<http://dokumenty.rcl.gov.pl/D2014000080301.pdf>, dostęp 20.10.2015



Zdj. 1



Zdj. 2



Zdj. 3

Zdj. 1, zdj. 2, zdj. 3 – zabawy taneczne w Przedszkolu Samorządowym nr 176 w Krakowie (zdjęcia archiwalne przedszkola, więcej na: <http://przedszkole176.eprzedszkola.pl/?m=strona&id=1>)

Edukacja i zabawa w muzeum – ludyczne formy partycypacji

*Michał Grabowski**

Instytucja muzeum zawdzięczająca swoje początki potrzebie estetyzacji, impulsom porządkowania i prezentowania kolekcji czy dostarczaniu wiedzy coraz częściej w społecznym dyskursie jawi się jako przestrzeń zabawy i miejsce rozrywki. Tendencja ta widoczna jest zwłaszcza w obrębie działań edukacyjnych, które zmieniają swój pierwotny paradygmat.

Dzieje się tak nie tylko od czasów popularyzowania założeń tzw. nowej muzeologii wyrosłej na gruncie brytyjskich doświadczeń z publicznością w latach 80. tych XX stulecia. Okazuje się, że zasada „edukacji przez zabawę” na ekspozycjach muzealnych ma znacznie dłuższą tradycję sięgającą głębiej w historię niż głośnie postulaty zderzające ze sobą dyskurs naukowy i rozrywkę. Od kilku lat obserwowany jest w przestrzeniach muzealnych stały trend dotyczący przemian standardów edukacyjnych jak uważa Renata Pater, z transmisyjnych, uporządkowanych na kreatywne, aktywizujące odbiorcę i zmuszające widza do zaangażowania i autorefleksji (Pater 2013, s. 56). Etalon muzeum świątyni – miejsca kontemplacji i zachwyty nad artefaktem zostaje zamieniony przez wzorzec typu agory, gdzie miejsce zadumy, refleksji i artystycznej kontemplacji jaką do tej pory stanowiło terytorium ekspozycji, zostaje przemianowane w miejsce żywej komunikacji, partycypacji, forum dyskusji, kreatywnych poszukiwań, które wyzwalone są właśnie przez zabawę.

Zanim więc przystąpimy do właściwego zamierzenia niniejszego

* Muzeum Historyczne Miasta Krakowa, Uniwersytet Śląski, Instytut Nauk o Kultu-
rze i Studiów Interdyscyplinarnych

tekstu, czyli namysłu nad dwoma projektami muzealnymi łączącymi elementy edukacyjne z ludyczno-zabawowymi, skupimy się przez chwilę na historycznej perspektywie. Już w 1951 roku w definicji muzeum jako takiego przygotowanej przez Międzynarodową Radę Muzeów ICOM umieszczono określenie *public delectation* (publiczna przyjemność), a kilka lat później dodano do niego wyraz *enjoyment*, który możemy przetłumaczyć na język polski jako przyjemność czy rozrywka (Borusiewicz 2012, s. 190).

Definicji tej wtórował Georges Henri Rivere, twórca nauki o muzeach zdefiniowanej jako muzeologia, który napisał, że „muzeum jest instytucją trwałą o charakterze niedochodowym, służącą społeczeństwu i jego rozwojowi, dostępną publicznie, która prowadzi badania nad materialnymi świadectwami działalności człowieka i jego otoczeniem, gromadzi je, konserwuje i zabezpiecza, udostępnia i wystawia, prowadzi działalność edukacyjną i służy rozrywce” (Folga-Januszewska 2008, s. 18).

Za jednego z prekursorów edukacji artystycznej oraz aktywności łączących zabawę i edukację w do tej pory niezwykle statecznej przestrzeni wystawowej uważa się Victora D’Amico; początkowo w 1937 roku odpowiedzialnego za dwuletni projekt edukacyjny w Museum of Modern Art w Nowym Jorku, a w latach 1939-1969 pierwszego dyrektora w utworzonym w MOMA Departamencie Edukacji¹². D’Amico utrzymywał, że każde dziecko jest twórcze i wrażliwe, ale do wyzwolenia artystycznej ekspresji konieczna jest stymulacja, którą może zaoferować wizyta w muzeum. Muzeum przez organizowanie szeregu działań edukacyjnych, kreatywnych i zabawowych miało wyzwalać kreatywność dzieci. Nowojorskie Muzeum Sztuki Nowoczesnej już na początku lat 30. XX wieku zapraszało najmłodszych do współpracy przy organizowaniu wystaw czasowych, przygotowując dla nich specjalne atrakcje. Dobrym przykładem może tu być projekt międzynarodowej wystawy „Nowoczesna Architektura”, która została udostępniona publiczności w 1932 roku. Wówczas to dzieci w wieku wczesnoszkolnym zaangażowane były do układania kolorowych brył o różnych kształtach, tworząc przed wejściem własne wersje budowli (Martyka 2013, s. 98). W trakcie zaś wystawy „Nowoczesne wnętrza” w 1940 roku, najmłodsi uczestniczyli w muzealnych zajęciach miniaturowego projektowania ścian i mebli.

¹² Na marginesie warto jednak dodać, że pierwsze muzeum adresowane całkowicie dla dzieci powstało również w Stanach Zjednoczonych i to już w 1899 r. z inicjatywy prof. Goodyeara z brooklińskiego Muzeum Sztuk Pięknych. Prezentowana w nim tematyka dostosowana była do percepcji dziecka, jednak nie wykorzystywano w nim aspektu zabawy.

Ważką inicjatywę autorstwa D'Amico na polu edukacji muzealnej stanowił Dziecięcy Festiwal Sztuki Nowoczesnej organizowany corocznie w okresie od 1942 do 1969 roku. Impreza odbywała się w dwóch przestrzeniach muzeum zaprojektowanych dla dzieci przez samego dyrektora. Pierwsza z nich miała wyzwalać pomysłowość, a kolejna zachęcała do aktywnego działania. Jedynie dzieci wraz z muzealnymi edukatorami miały dostęp do miejsca prowadzenia zajęć. Musiały wcześniej przejść przez specjalnie dla nich zaprojektowaną „zaczarowaną bramę”, która swoją wysokością odpowiadała wzrostowi przeciętnego dwunastolatka. Pierwsze pół godziny dzieci spędzały w galerii inspiracji, gdzie oddawały się zabawom i grom. Wnętrze pomieszczenia było przyciemnione, a w tle dało się słyszeć relaksującą muzykę. Druga sala stanowiła zaprzeczenie pierwszej. Po 30 minutach uczestnicy przechodzili do jasnej, przestronnej przestrzeni warsztatowej, gdzie zgromadzone farby, materiały plastyczne, sztalugi i obrotowe stoły zachęcały do działań artystycznych. Pomysł wyzwalania kreatywności najmłodszych przez zabawę stał się tak popularny, że pojawiły się szybko filie festiwalu organizowane w wielu miastach nie tylko amerykańskich, ale i w Azji czy Europie (Ibidem, s. 98).

Innym niezwykle rzutującym na przyszłość działań edukacyjnych wykorzystujących ekspresję i potencjał najmłodszych stanowił projekt „The Model: A Model for a Qualitative Society”, stanowiący rodzaj eksperymentu przeprowadzonego w 1968 r. przez szwedzkiego artystę Palle Nielsena w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Sztokholmie. Nadrzędnym celem artysty, który uzyskał wsparcie Ministerstwa Edukacji i tamtejszych instytucji naukowych stanowiło uszlachetnienie instytucji muzeum, przez otwarcie jej dla potrzeb najmłodszych odbiorców. Artysta, współpracując z projektantami, muzealnikami i studentami postawił sobie za cel organizację ekspozycji, której autorami będą dzieci a sam proces jej powstawania miał zawierać elementy zabawy. W katalogu tego niecodziennego przedsięwzięcia odżegnywano się od terminu *ekspozycja*, używając wydawałoby się nieco sofistycznych i brzmiących dość ekscentrycznie jak na owe czasy sformułowań: „to nie jest ekspozycja. To jest tylko wystawa, bo dzieci bawią się w muzeum. To jest wystawa dla tych, którzy nie bawią się” (Ibidem, s. 100). W wydzielonej, dość zasobnej przestrzeni muzeum przez kilka tygodni października 1968 roku pojawiły się elementy rodem z gigantycznego placu zabaw: rusztowania, kolo-

rowe drabiny, wielopoziomowe domki, rampy, zjeżdżalnie, huśtawki, farby, kartony i materiały budowlane.

Ten eksperymentalny wielodniowy performance łączący w sobie również cechy artystycznej instalacji sygnalizował istnienie potrzeb najmłodszej publiczności, która swoją niespożytą energię i pomysłowość może przekuć w twórcze działanie. Projekt pokazał również inne oblicze muzeum jako takiego kojarzonego do tej pory z majestatem sztuki i historycznych artefaktów. Cisza świątyni, której skarby należy kontemplować w nabożny sposób została przełamana. Projekt Nielsena stał się również ważnym elementem debaty dotyczącej estetyki i funkcji przestrzeni miasta, w której powinny się znaleźć miejsca dla zabawy i nauki dla najmłodszych. Ta szwedzka idea została właściwie doceniona dopiero po latach, kiedy debata o nieformalnej edukacji, zahaczająca o redefinicję skostniałych instytucji oświatowych i kulturalnych przybrała na znaczeniu.

Przytoczone dzisiaj już nieco zamierzchłe amerykańskie i szwedzkie doświadczenia są skutecznie kontynuowane współcześnie, ale nie stanowią już rodzaju laboratorium, eksperymentu, tylko powszechny element praktyki wielu instytucji muzealnych również w naszym kraju. Przykładem mogą być projekty edukacyjne Muzeum Historycznego Miasta Krakowa, bazujące częstokroć na symbiozie elementów ludycznych, zabawowych z merytoryczną edukacją. Jak twierdzi Victoria Newshouse, rozrywka może stanowić rodzaj alternatywy dla instytucji muzeum odbieranego do tej pory jako mauzoleum jednak „przy niewłaściwym podejściu szybko może się przeobrazić w ordynarny komercjalizm” (Newhouse 2005, s. 592). Autorka eseju pt. *W stronę nowego muzeum* cennie dostrzegła, że kreowanie oferty muzealnej, oferującej atrakcje stricte rozrywkowe jest niezwykle trudnym zadaniem, bo łatwo przy tym pozbawić instytucję dostojności i zamienić przestrzeń muzealną w centrum handlowe. Na poniższych przykładach udowadniamy, że jest to niełatwe przedsięwzięcie, ale możliwe do realizacji.

Okazuje się, że wśród wielu form edukacyjnych MHK nie zapomina o najmłodszych, którzy odwiedzają przestrzeń ekspozycji nie tylko z grupą szkolną. Pretekstem do podjęcia z nimi dialogu stał się projekt pt. *Akademia Małego Odkrywcy*, stanowiący cykl muzealnych spotkań organizowanych raz w miesiącu dla dzieci w wieku od 6 do 11 lat, których celem jest przybliżenie

najmłodszym licznych zagadnień z pogranicza sztuki, historii i dziedzictwa Krakowa przez tematyczne warsztaty wykorzystujące różnego rodzaju formy dydaktyczno -zabawowe. Poetyka spotkań łączy się z treściami prezentowanymi w (chyba wciąż jedynym w naszym kraju) muzealnym czasopiśmie edukacyjnym *Krzysztoforek*, ukazującym się regularnie w odstępach kwartalnych. Periodyk jest próbą zmierzenia się z problemem wciąż niewystarczającej ilości edukacyjnych publikacji o profilu historyczno-kulturalnym, adresowanych do najmłodszego odbiorcy, który już potrafi samodzielnie czytać krótkie teksty. Stanowi też rodzaj wyzwania jakim jest chęć sprostania oczekiwaniom rodziców i nauczycieli, poszukujących na rynku księgarskim wydawnictw o unikatowej wartości merytorycznej, wysokiej jakości graficznej i edytorskiej, dostosowanych do percepcji młodego czytelnika. Jego formuła daje możliwość wspólnego odkrywania historii przez dziecko wraz z rodzicem lub starszym rodzeństwem. Oprócz tekstów przeznaczonych do samodzielnego czytania, znajdują się w nim quizy, zagadki czy krzyżówki. W każdym numerze pojawiają się stali dziecięcy bohaterowie – przewodnicy Krzysztoforek i Dorotka, posiadający zdolność „przemieszczania się” w czasie i spotykania historycznych bohaterów takich jak: władcy, wynalazcy, naukowcy czy znani krakowscy artyści. Odbiorca czasopisma identyfikuje się ze starymi gospodarzami czasopisma nie tylko dlatego, że jest w podobnym wieku, ale przede wszystkim za sprawą ciekawej szaty graficznej, odpowiednio dobranych treści i samego języka. Wiele z opisywanych na łamach periodyku tematów staje się potem punktem wyjścia do spotkań warsztatowych. Zajęcia muzealne niezależnie od tematyki posiadają pewne wspólne właściwości, do których możemy zaliczyć wyzwalanie aktywności dziecka, kontakt z elementem autentycznym, który wielokrotnie legitymizuje cały pobyt w muzeum (rozumianą jako kontakt z przestrzenią zabytkowego wnętrza, ale i z artefaktem), samodzielne odkrywanie znaczeń, uczenie się przez doświadczenie oraz wcielanie się w różne role dzięki elementom parateatralnym. Wspomniany cykl sprawił, że wokół muzeum stworzyła się niemal stała grupa dzieci – uczestników zajęć wraz z ich opiekunami regularnie uczestnicząca w zajęciach, traktując je nie tylko jako rodzaj miłego spędzenia wolnego czasu, ale i rodzaj stałego, odbywającego się raz w miesiącu edukacyjnego rytuału.

Jego elementy składowe tworzone są przez synergię alternatywnej

przestrzeni zabytkowego wnętrza, element zaskoczenia i przygody pojawiający się w każdych warsztatach oraz właściwy dla młodego odbiorcy dobór tematów i sposób ich prezentacji (Duncan 2005, s. 284). To doświadczenie można również rozpatrywać z perspektywy progowości, czyli terminu użytego po raz pierwszy przez Arnolda van Gennepa na określenie szczególnego rodzaju uwagi związanej z zaangażowaniem w rytuał (Ibidem). Victor Turner rozwinął to pojęcie w swoich pracach uważając, że jest to stan „świadomości pomiędzy zwyczajnymi codziennymi stanami kulturowymi, a procesami otrzymywania i wydawania” (Turner 1979, s. 33). Kategoria ta mimo, że dotyczy badań obcych kultur to wykazuje liczne paralele do współczesnych zachodnich aktywności związanych ze sferą estetyczną, artystyczną czy kulturową. Turner rozpoznawał pewne aspekty progowości w takich formach aktywności kulturalnej, jak oglądanie sztuki teatralnej, wizyta w kinie czy właśnie zwiedzanie wystawy. Pojęcie to może być szczególnie istotne przy analizie zjawisk spajających się z edukacją i zabawą w alternatywnych obszarach narracyjnych oferowanych przez muzeum. Carol Duncan, cytując rozważania Turnera dowodzi rytualnego charakteru doświadczenia muzealnej wizyty, która wymaga specjalnego rodzaju uwagi, szczególnych właściwości przestrzeni, miejsca i czasu. Rytualny charakter takiej wizyty zawiera również element teatralności. W muzeum to układ i architektura budynku, rozmieszczenie artefaktów, replik, podpisów i informacji, odpowiednie sterujące nastrojem oświetlenie czy scenariusz samej ekspozycji mogą być niezwykle skuteczne. Istotne mogą być tu właśnie zajęcia warsztatowe właściwie pod względem dramaturgii i zasad narracji atrakcyjnych dla najmłodszych widzów. Zwłaszcza dziecko chętnie wchodzi w tak stworzoną przestrzeń, zawieszając tymczasowo swoje przyzwyczajenia, zachowania czy nabyte normy społeczne. Zamysł warsztatów dla najmłodszych szczególnie wpisuje się w definicję zabawy zaproponowaną przez Wincentego Okonia, który twierdził, że jest to „działanie wykonywane dla własnej przyjemności, a oparte na udziale wyobraźni, tworzącej nową rzeczywistość” (Okoń 1995, s. 44). Kreacją nowej muzealnej rzeczywistości kierują pewne ustalone reguły niezależnie czy uczestnicy zajęć zgłębiają etapy dawnych koronacji królewskich, dowiadują się jak wyglądała praca dawnych rzemieślników cechowych w średniowiecznym mieście czy poznają techniki wykonywania monet i medali. Warsztaty w zasadzie na każdym z etapów sta-

rają się bazować na elemencie zadziwienia odbiorcy. Pojawia się ono niezwykle często np. w trakcie spotkania pt. *Królewskie korony i bijące dzwony*. Najpierw ikonograficzna analiza portretów królewskich, później przymierzenie repliki korony, berła i płaszcza królewskiego, tworzenie własnego symbolu władzy z przygotowanych materiałów, następnie performatywne wcielenie się w postaci ważne dla koronacji, krótki pokaz i kurs tańców dworskich. Dzieci wcielają się również w wybrane role i poznają pełne splendoru i bogatej symboliki kilkudniowe uroczystości związane z koronacją nowego władcy. Krótka lekcja tańca staje się przede wszystkim zabawą, ale i okazją do prezentacji ceremoniału dworskiego, dawnej mody czy muzyki. Scenariusz zajęć niezależnie od tematu oparty jest na pewnych stałych elementach. Przez wprowadzającą opowieść następuje swoista „rozgrzewka”, wejście w alternatywny świat, wprowadzenie do tematu i zachęcenie do niemal aktorskich aktywności, których celem jest przede wszystkim kontakt z wybranymi artefaktami. Legitymizacja ich autentyczności staje się zawsze istotnym elementem spotkania, który również decyduje o jego dramaturgii. Wybrane do warsztatów oryginalne obiekty lub też ich wierne repliki (tak jest w przypadku zajęć przybliżających dzieje broni białej) stanowią rodzaj większej parateatralnej przestrzeni, a wysiłek ich interpretacji często zostaje przerzucony na uczestnika. Odpowiednio wyselekcjonowane artefakty, (które można dotykać np. zakładając rękawiczki) stają się elementem zabawy, rekwizytem a jednocześnie spełniają postulaty Selwyna i Cohena, którzy to w swoich publikacjach zwracają uwagę na fakt, że w świecie replik i łatwego ich przygotowywania, autentyczność staje się prawdziwą wartością. Zwłaszcza „autentyczność zimna”, czyli poszukiwanie autentycznego kontaktu z oryginalnym artefaktem, co jest potwierdzone przez autorytet, w naszym wypadku prowadzącego zajęcia oraz samą przestrzeń muzealną (Klekot 2009, s. 98). Jednak również drugi rodzaj kontaktu, czyli „autentyczność ciepła” polegająca na rzeczywistości przeżycia oraz pocucia zaangażowania i doświadczenia, spełniają przy okazji muzealnych eksploracji istotną rolę. W trakcie zajęć kluczowy staje się bezpośredni kontakt z muzealnym obiektem, ale również z prowadzącym i pojawiającymi się często dodatkowo zatrudnionymi aktorami, którzy odpowiedzialni są za prezentacje niezbędnych gestów, strojów czy języka omawianej epoki. Próba odtworzenia dawnej rzeczywistości przy wykorzystaniu elementów zabawo-

wych, tak krytykowanych przez choćby Mirosława Borusiewicza (zwłaszcza w sytuacji kiedy są one dominujące) niekoniecznie ma związek, jak chce autor z poszukiwaniem jedynie sukcesu frekwencyjnego czy próbami odnajdywania się na rynku wśród tzw. instytucji spędzania wolnego czasu, gdzie elementy rozrywkowe zajmują dominującą pozycję (Borusiewicz 2012, s. 151). W naszym przypadku, kładą one nacisk nie tylko na funkcję zabawową, ale przede wszystkim na kognitywne elementy zdobywania wiedzy, zorientowanie na dialog i partycypację, rozwijanie kompetencji personalnych i nieustanne poszerzanie pola zainteresowań uczestników. Wybrane do zajęć repliki, oryginalne artefakty czy stroje historyczne powinny wyróżniać dużą atrakcyjność wizualną, swoista komunikacja estetyczna, czytelna semantycznie dla odbiorcy oraz łatwość interakcji, czyli elastycznej zmiany swojego kontekstu czy funkcji. Związane z danym obiektem fakty czy ciekawostki przekazywane są często w trakcie parateatralnej zabawy. W trakcie zajęć trwa niemal nieustanna interakcja, a okazje do notorycznego eksperymentowania, dotykania, próbowania zachęcają do nieustannej *mimicry*, która według Rogera Caillois'a polega na kreowaniu nowej rzeczywistości podczas zabawy. Jest ona obok *agon* (model oparty o współzawodnictwo), *alea* (rezultat działań niezależny od ludzi) i *ilinx* (oszałamianie mające na celu oderwanie się od rzeczywistości i przeniesienie w stany graniczne) jednym z czterech niezbędnych typów postaw towarzyszących zabawie (Michalewski 2014, s. 196). Symbioza elementów edukacyjnych z zabawowymi i zachęcającymi do własnej ekspresji i działania nadaje tym stymulacjom cech aktywności społeczno-kulturowej (Paleczny 2014, s. 128). Przedmioty wyselekcjonowane do zajęć nie zawsze posiadają rangę obiektów rzemiosła artystycznego. W trakcie warsztatów wykorzystuje się też obiekty pochodzące z muzealnej kolekcji, ale również znane najmłodszym z ich codziennego życia. W trakcie spotkania *My i Brygada* jednym z zajęć aktywizujących stało się pakowanie plecaka i chlebaka legionisty, które trzeba było wypełnić przedmiotami według wskazówek z obrazu *Wymarsz Pierwszej Kompanii Kadrowej z Oleandrów 6 sierpnia 1914 roku* autorstwa Jerzego Kossaka i źródła pisanego, jakim był regulamin zaopatrzenia żołnierza polskiego. Ekwipunek znajdował się na obszernym stole i należało wybrać tylko niezbędne do przeżycia na froncie przedmioty. Rozłożono tam zarówno współczesne przedmioty jak i oryginalne legionowe pamiątki. Według teorii Johna Deweya – pe-

dagoga, czołowego przedstawiciela nurtu naturalistycznego, przedmioty wykorzystywane w trakcie zabawy znane dzieciom z najbliższego środowiska dysponują istotnymi i licznymi aspektami w procesie wychowania i socjalizacji. Stają się czymś więcej niż tylko eksponatami czy *rzeczami*. Jak konstatuje Renata Pater, obiekty materialne wykorzystane podczas aktywności w muzeum utrzymują dziecko w ruchu, nakładają intencje wychowawcze, stają się również punktami krystalizacji, porządkowania i doskonalenia swojej wiedzy (Pater, op. cit, s.70). Istotne są nie tylko artefakty jako takie, ale ich struktura, materiał, forma, kolor czy dźwięki inicjujące szereg skojarzeń, wrażeń estetycznych czy własnych sądów. Warto dodać, że muzealne spotkania dla najmłodszych bazują też na teorii zabawy Jeana Piageta, który twierdził, że rozwój inteligencji dziecka łączy się z formami zabawy (por. z Piaget 1995). W trakcie zajęć, obserwując aktywność dziecka i jego zabawę można spróbować oszacować poziom jego rozwoju. Elementy aktywnej zabawy stają się wielokrotnie elementem asymilacji, czyli wykorzystywania przez uczestnika wcześniej zdobytej wiedzy i przygotowania do oceny czy omówienia nowych zjawisk. Wśród trzech wymienianych przez Piageta faz aktywności związanej z zabawą, w muzeum możemy wyróżnić występowanie zabawy symbolicznej, której celem jest badanie obserwowanych przedmiotów za pomocą zmysłów (zdarza się, że w zajęciach uczestniczą już dzieci 3 lub 4 latnie ze swoim starszym rodzeństwem) i „zabawy w rolę”, która pojawia się już wśród dzieci 7-letnich. Drugi projekt muzealny bazujący również na zasadzie edukacji przez zabawę to cykl wakacyjny związany z rekonstrukcjami historycznymi pt. *Średniowiecze da się lubić*. Jego celem jest propagowanie różnorodnych aspektów dziedzictwa kulturowego wieków średnich. Od kilku lat wpisany jest on w program letniej oferty muzeum i oferuje szereg atrakcji: od zajęć edukacyjnych, warsztatów, przez gry miejskie, projekcje filmowe, debaty czy właśnie pokazy grup rekonstrukcyjnych.

Jak pisze Tadeusz Paleczny, analizując zjawisko zabawy w czasach globalizacji, współczesna kultura staje się coraz bardziej ekspresyjna, przekształca się w „tekst, narrację, widowisko”. Zabawa, podobnie jak inne elementy kultury staje się sferą zachowań i aktywności obliczonych zwykle na widza – odbiorcę. Formy edukacji oferowanej przez muzeum wychodzące poza przestrzeń samej ekspozycji wielokrotnie przekształcają się w spektakl

czy pokaz o zasięgu globalnym. Uczestnictwo w takim wydarzeniu polega na obserwowaniu i wyrażaniu emocji, ale i aktywności. Analizowany projekt jest jego najlepszym przykładem. Jego tradycja wiąże się z organizacją turniejów rycerskich w Barbakanie i obchodami 750-lecia lokacji Krakowa w 2007 roku. Ważnym elementem rocznicowych obchodów miał być niezrealizowany w swojej prymarnej wersji pomysł pt. *Ekspozycja plenerowa Muzeum Historycznego Miasta Krakowa – miasto średniowieczne*. Zakładał on wykonanie projektu zabudowy przypominającej kwartał średniowiecznego miasta oraz przewidywał udział grup rekonstruktorów, którzy w strojach z epoki prezentowaliby metody pracy dawnych warsztatów, pokazywali publiczności sposoby obrony średniowiecznych murów, dawny surowy system prawa magdeburskiego czy np. wjazdy ważnych gości do miasta. Mottem projektu stało się hasło – „zaproszenie widza do średniowiecznego miasta, które chłonąłby wszystkimi zmysłami”. Wiele z założeń zostało jednak zrealizowanych w ramach kolejnych edycji organizowanych w sezonie letnim w przestrzeni Barbakanu. Aby program edukacyjny przygotowanych rekonstrukcji stanowił wartość samą w sobie, powinien umiejętnie łączyć prezentowane treści narracyjne bazujące na ikonograficznym czy źródłowym materiale z odpowiednio dobranymi poziomami samej rekonstrukcji, które kładą nacisk na wizualną stronę samego „historical reeneactment” (Bogacki 2012, s. 9). Chodzi tutaj nie tylko o wcielanie się w postaci z historii czy inscenizowanie dawnego życia, ale i tworzenie obiektów materialnych dla potrzeb procesu rekonstrukcji w oparciu o dostępne źródła, odtwarzanie określonych zbiorowości, inscenizację, czyli prezentację jak dana społeczność funkcjonowała w życiu codziennym i wreszcie rekonstrukcje militarne, na które składają się niezwykle popularne i przyjmujące często spektakularny charakter pokazy bitew, turnieje rycerskie czy wymagające udziału znacznej liczby ludzi i często rozbudowanego scenariusza próby odtwarzania minionych obrzędów. Badacze zjawiska, na które również spogląda się z perspektywy ludycznej używają często pojęcia „historii ożywionej” lub tak jak twórca pierwszego skansenu Arthur Haze-lius – „żywego muzeum”, które przedstawia życie codzienne zwykłych ludzi z jego charakterystycznymi cechami” (Schwartz 1996, s. 225). Jay Anderson w swojej pracy poświęconej fenomenowi zjawiska żywej historii konstatuje, że tego typu projekty stanowią próbę symulacji życia w dawnych czasach

w celu lepszego zrozumienia i interpretacji kultury materialnej, potwierdzenia danych etnograficznych czy archeologicznych, ale i zabawy czy wypoczynku, które też stanowią doświadczenie edukacyjne (Anderson 1992, s. 456-468).

Przyjmuje się, że sama rekonstrukcja może przybierać trzy typy translacji i występować jako: charakter tła, rekonstrukcja użytkowa (to ona stanowi najczęściej podstawowy charakter pokazów) oraz całkowita. Ta ostatnia nazywana często żywą interpretacją jest szczególnie atrakcyjna dla publiczności żadnej nie tylko rozrywki, ale i wrażeń estetycznych. Jest niezwykle kosztowna, zwłaszcza jeśli chodzi o rekonstruowanie dawnych strojów, broni czy wyposażenia wnętrza, gdyż sama dbałość o szczegół jest kluczowa. Prawidłowa żywa interpretacja to nie tylko precyzyjnie odtworzony przedmiot, wykonany z odpowiednich materiałów, ale i zastosowanie całego procesu technologicznego jaki stosowano dawniej do jego wykonania. Samo wykonawstwo historyczne, z zastosowaniem rękodziela, technik artystycznych staje się przy tym równie istotne, jak i przedmiot rekonstrukcji (por. z Szlendak 2012). Tego typu czynności związane z przygotowaniem warsztatu, wykonywaniem towaru czy odpowiednie przygotowywanie półproduktów stanowi element intrygujący element pokazu, ale daje uczestnikom możliwość dobrowolnej, spontanicznej partycypacji. Pokazy dawnych rzemiosł, turnieje rycerskie czy prezentacje dawnych zwyczajów w ramach interesującego projektu stają się czynnościami zbiorowymi, gdzie publiczność po zakupieniu biletu uczestniczy w wydarzeniu w sposób niezwykle egalitarny, gdzie wiek, pochodzenie, wykształcenie czy status społeczny nie mają znaczenia. Liczy się możliwość żywiłowego, bezinteresownego udziału w oderwanym od codzienności i życia społecznego kontekście rekonstrukcji. Projekt ze swoimi inicjatywami dotyczącymi odtwórstwa historycznego stara się do takich działań właśnie zachęcać, łącząc przy tym różne generacje widzów niezależnie od posiadanych przez nich doświadczeń czy wiedzy.

Zasadę „nauki przez zabawę” wykorzystują również zdobywające coraz większą popularność gry miejskie. Stanowią one nie tylko niezwykle skuteczny sposób na popularyzację wybranych tematów czy epok historycznych, ale i promocję przestrzeni miejskiej, w których toczy się ich akcja. Potrafią one też otworzyć się na nowe grupy odbiorców, którzy

do tej pory nie korzystali z oferty muzealnej. Dzięki starannie przygotowanym scenariuszom i instrukcjom gracze poznają nie tylko interesujące aspekty przeszłości, ale zaczynają patrzeć na swoje miasto z zupełnie innej perspektywy. Jak zauważa Olga Nowakowska, fenomen ich popularności w ostatnich latach tkwi w ludycznym charakterze, ale do ich popularyzacji przyczyniają się liczne instytucje takie jak: muzea, szkoły, domy kultury czy firmy komercyjne, które wykorzystują taką formułę do realizacji różnorodnych założeń (Nowakowska 2011, s. 157).

Wśród zrealizowanych w muzeum scenariuszy gier, wiele z nich bazowało na współzawodnictwie grupy oraz przede wszystkim traktowaniu przestrzeni miasta jako rodzaju planszy, na której uczestnicy-gracze rozwiązywali wynikające ze scenariusza zadania i rywalizowali o nagrody. O wyniku i miejscu decydował tu czas wykonania zadań i jakość rozwiązanych zadań oraz często odnalezienie dodatkowych tropów. Projekt gry rozgrywanej się w przestrzeni miasta wpisuje się w grupę gier dydaktycznych, wymagających zarówno wysiłku intelektualnego, jak i umiejętności wymagających specjalnego przygotowania, treningu czy kondycji fizycznej. Okoń, charakteryzując elementy odróżniające grę od zabawy zaznacza, że w tym pierwszym przypadku istotną rolę pełni właśnie wysiłek. Gry miejskie, które przenoszą uczestników w przeszłość charakteryzują się też pewnymi cechami gier fabularnych, gdzie gracze wcielają się w rolę fikcyjnych postaci, aby zebrać punkty z zachowaniem wybranego zestawu zasad opisanych w scenariuszu i wskazówkach dla uczestników. Gra odbywająca się w przestrzeni miasta łączy w sobie elementy happeningów, podchodów harcerskich, gier komputerowych, gier typu RPG (role –play inggame), gier terenowych i tzw. *flashmobu* (czyli inicjatywy niespodziewanego zgromadzenia ludzi w jednym miejscu w celu przeprowadzenia jakiegoś krótkiego działania, najczęściej zaskakującego i niezrozumiałego dla postronnych obserwatorów) (Warcholik, Leja 2012, s. 87). Zdarza się, że w historycznych grach miejskich konieczny staje się element LARP-u (z ang. *live action role-playing*), gdzie zadaniem uczestnika biorącego w niej udział jest też wcielenie się w swoją postać w sposób wielowymiarowy. Należy naśladować jego gesty, mimikę, sposób poruszania się, mówienia a nawet akcentowania. Nieodzowne są tu: odpowiednia, oddająca, epokę charakterystyka i przebranie.

Dzięki starannie przygotowanym scenariuszom i instrukcjom, gracze poznają nie tylko interesujące aspekty przeszłości, ale zaczynają patrzeć na swoje miasto z zupełnie innej perspektywy. Jak zauważa Olga Nowakowska fenomen ich popularności w ostatnich latach tkwi w ludycznym charakterze, ale do ich popularyzacji przyczyniają się liczne instytucje, takie jak np.: muzea, szkoły, domy kultury, redakcje gazet czy firmy komercyjne, które wykorzystują taką formułę do realizacji różnorodnych założeń (Nowakowska 2011, s. 157).

Częstym elementem przygotowania scenariusza gry pełnej rozrywkowych, czasem wręcz zabawnych elementów jest zgłębianie przez samych autorów z innej perspektywy przestrzeni miejskiej, w której gra ma się odbywać. To właśnie sami twórcy gry muszą zobaczyć, poszukać skojarzeń czy przejść trajektorię przeznaczoną dla uczestników. Tworzenie szyfrów, zagadek, rebusów, zadań wymagających wysiłku fizycznego to zadania dla całego zespołu osób. Uczestnicy pracujący również w kilkusobowych grupach poświęcają często kilka godzin na grę, która również wpisuje się w hasło – *zabawa, która uczy*, jednak adresowanej raczej do dojrzałego odbiorcy. Wchodząc w wykreowaną rzeczywistość, odbiorcy gry niezależnie od wieku uwalniają się od aspektów codzienności, co według Gadamera stanowi o istocie gry. Dzięki skonstruowanej scenariuszowej intrydze, tropom, poszukiwaniu śladów, rozwiązywaniu zagadek, odkrywają oni często na nowo dobrze im znane miejsca, budynki, place czy pomniki. Tego typu aktywności oprócz realizacji założeń edukacyjnych (na czele z realizacją wybranych celów kształcenia), również rozwijają umiejętności pracy w grupie, czytania mapy czy aktorskiego wcielania się w wybrane postaci. Wszystkie te czynności i elementy składowe zapisane w scenariuszu stanowią, jak uważa Nowakowska „bezpieczną zabawę”, w której uczestnicy mają świadomość, że nie dzieje się ona w prawdziwym „realu” (Nowakowska, s. 158).

Kraków z racji swojego bogatego dziedzictwa historycznego i układu centrum miasta staje się przestrzenią niezwykle chętnie wykorzystywaną do podobnych inicjatyw. W 2007 roku tzw. Zespół do Spraw Gier Miejskich we współpracy z Radą Dzielnicy I, lokalną redakcją „Gazety Wyborczej”, Teatrem „Groteska”, Zespołem Pieśni i Tańca „Krakowiacy” zorganizował grę miejską pt. *Legenda Stanisława Wyspiańskiego*, której prymarnym celem stało

się odnalezienie tablicy pamiątkowej, bez której nie odbyłaby się uroczystość odsłonięcia pomnika wielkiego twórcy. Jedną z gier miejskich zorganizowanych przez Muzeum Historyczne, która przenosiła akcję do czasów średniowiecza (*Zostań średniowiecznym detektywem*) wymagała nie tylko prawdziwie wywiadowczych cech, ale i umiejętności analizy dawnych źródeł czy współpracy z aktorami, którzy wcielali się w wybrane postaci.

Przy okazji muzeum stara się wykorzystywać narzędzie gier miejskich do przybliżania narracji o innych czasach czy zjawiskach. I taki koncept przyświecał projektowi pod nazwą *Opowiedz mi miasto*, którego istotnym zamiarem stała się edukacja obywatelska mieszkańców miasta dotycząca najnowszej historii Krakowa. Przez kilka miesięcy pracownicy muzeum prowadzili nagrywane rozmowy z najstarszymi mieszkańcami i duszpasterzami reprezentującymi sześć najważniejszych religii w mieście. Zapis nagrań umieszczono później na specjalnie stworzonej stronie internetowej, gdzie pojawiły się uzupełniające treści merytoryczne, źródła czy ikonografia. Rozmowy dotyczyły wspomnień, zwyczajów, form religijności i wydarzeń związanych z wyznawaną przez nich wiarą. Jednym z elementów popularyzujących projekt była również gra miejska wymagająca niezwykle twórczych umiejętności. Należało mianowicie zebrać ekipę, która chciałaby zrealizować amatorski film dokumentalny o Krakowie. Uczestnicy otrzymywali kamerę, statyw, rolki filmowe i przystępowali do pracy według pewnych wytycznych. Strategiczna gra miejska pt. *Opowiedz mi miasto* mimo wielu zagadek, problemów i celowo dziurawych elementów scenariusza adresowana była dla każdego, bez limitu wieku. Zadania w grze podzielono na różne typy: wyszukiwanie lokalizacji, przygotowanie rekwizytów, tworzenie scenariusza, wywiady i wreszcie właściwie reżyserskie próbki.

W przedstawionych wyżej przykładach zabawa i rozrywka wraz z aspektem popularyzatorskim stanowią narzędzia prowadzące do osiągania fundamentalnych celów poznawczych i edukacyjnych.

Partycypacja w muzealnej zabawie polega na niemal immersyjnym zanurzeniu się w przeszłość, wyrażaniu swoich emocji, obserwacji, ale i czynnym działaniu. Niezależnie od pobudek uczestników staje się ona jednym z alternatywnych form spędzania wolnego czasu, wytwarzając przy tym rodzaj specyficznej wspólnoty muzealnych „fanów”, dla których realne, aktywne i dynamiczne poznawanie przeszłości staje się również intelektualną przygo-

dą.

Analizowane przykłady starały się udowodnić tezę, że współczesne muzeum potrafi, wykorzystując aspekt ludyczny, sprostać potrzebom odbiorców przyzwyczajonych do ataku na wszystkie zmysły w przestrzeni kultury, bez konieczności kreacji dość powszechnego zjawiska, kakofonicznego spektaklu rozrywkowego, z którego wszyscy mają niezły ubaw” (Newhouse, op.cit.).

Michał Grabowski

Education and fun at a museum – ludic forms of participation

The overall aim of this text will be an attempt to find a common denominator for the two interpretation discourses for the museum: a discourse of cultural studies and a museological discourse which focuses on many forms of *praxis*. The analysis will be performed on selected educational forms carried out in the Historical Museum of Kraków, that are characterised by ludic form of activity and informal participation. We will use the achievements of museum pedagogy, cultural studies and museology to look at the implementation of projects of historical re-enactment popularising historical heritage of the Middle Ages, a cycle of meetings for the youngest – the Academy of Little Explorers, and more and more popular urban games of historical nature.

The above examples use fun and entertainment, together with a popularising aspect, as tools leading to the achievement of fundamental cognitive and educational objectives.

In the social discourse, the institution of a museum, that owes its origins to the need of aestheticisation, impulses of organising and presenting collections or providing knowledge, more and more often appears as a space of fun and an entertainment venue. This trend is visible especially in the educational activities that alter their original paradigm.

This is the case not only since the popularisation of the assumptions of the so-called new museology developed on the basis of British experience with the audience in the 1980s. It turns out that the „education through entertainment” rule for museum exhibitions has a much longer tradition dating back

much further than the loud demands confronting education and entertainment elements.

Participation in museum entertainment is almost like an immersion into the past, expression of your emotions, observations, but also action. Regardless of the motives of participants, it becomes one of the alternative forms of leisure activities generating a kind of specific community of museum fans who treat the real, active and dynamic learning about the past as an intellectual adventure as well.

The analysed examples try to prove the thesis that by using a ludic aspect modern museums can meet the needs of the audience accustomed to be attacked through all of the senses in the cultural space, without the need to create a fairly common phenomenon of “cacophonous spectacle of entertainment which gives everyone a good laugh.”

BIBLIOGRAFIA:

Anderson Jay, *Living History: Simulating Everyday Life in Living Museum*, „Public History Readings” by Lefler K. Phyllis and Brent Joseph, Floryda 1992.

Bogacki Michał, 2012, *O współczesnym ożywianiu przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego*, „Turystyka Kulturowa. Czasopismo internetowe”, nr 5/2012, Poznań, http://www.turystykakulturowa.org/pdf/2010_05_01.pdf, s.4-27, [5.03.2015].

Borusiewicz Mirosław, 2012, *Nauka czy rozrywka? Nowa muzeologia w europejskich definicjach muzeum*, Universitas Muzeum Pałac w Wilanowie, Kraków.

Cailliois Roger, 1997, *Gry i ludzie*, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa.

Duncan Carol, 2005, *Muzeum sztuki jako rytuał*, [w:] *Muzeum Sztuki. Antologia*, red. Popczyk Maria, Universitas, Kraków, s.79-298.

Folga-Januszewska Dorota, 2008, *Raport o muzeach*, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, <http://www.kongreskultury.pl/title,pid,139.html>, Warszawa, [10.03.2015].

Gadamer Hans George, 1993, *Prawda i metoda. Zarys hermeneutyki filozoficznej*, Inter Esse, Kraków.

Klekot Ewa, 2009, *Zwiedzający w muzeum: strategie, taktyki i kategoria autentyczności*, „Etnografia Nowa”, Nr 1/2009, Warszawa, s. 97-103.

Martyka Anna, 2013, *Edukacja dzieci w przestrzeniach muzealnych*, „Prze-

strzeń i forma”, Nr 19/2013, Szczecin, s. 95-108.

Michalewski Tomasz, 2014, *Zabawa w życiu gimnazjalistów*, [w:] „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”, Nr 12/2014, Kielce, s. 194-210.

Newhouse Victoria, 2005, *W stronę nowego muzeum. Muzeum sztuki. Antologia*, red. Popczyk Maria, Universitas, Kraków, s. 589-633.

Nowakowska Olga, 2011, *Wszystko gra. Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens”, 1/3, Warszawa, s.155-165.

Okóń Wincenty, 1995, *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwo „Żak”, Warszawa.

Palczyński Tadeusz, 2015, *Pomiędzy zabawą a rozrywką: zjawiska ludyzmu we współczesnym wiecie*, [w:] „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”, Nr 12/2014, Kielce, s. 122-135.

Pater Renata, 2013, *Edukacja muzealna dla dzieci*, „Edukacja elementarna w teorii i praktyce”, Nr 30/2013/4, Kraków, s. 55-76.

Piaget Jean, 2006, *Studia z psychologii dziecka*, Wydawnictwa Naukowe PWN, Warszawa.

Turner Victor, 1979, *Frame, flow and Reflection*, „Japanese Journal of Religious Studies”, Nr 6 (4), Tokyo, s. 465-499.

Schwartz Hiller, 1996, *The Culture of the Copy. Striking Likenesses, Unreasonable Facsimiles*, Zoon Books, Brooklyn .

Surdyk Augustyn, 2008, *Edukacyjna rola gier w dobie cywilizacji zabawy*, „Homo Communicativus” 3 (5)/2008, Poznań, s. 27-45.

Szlendak Tomasz, 2012, *Dziedzictwo w akcji. Rekonstrukcja historyczna jako sposób uczestnictwa w kulturze*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa.

Warcholik Witold, Leja Kondrad, 2012, *Gry miejskie jako innowacyjne produkty turystyczne*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Geographica”, Nr III/2012, Kraków, s. 87-97.

Zabawa jako źródło wiedzy o dziedzictwie kulinarnym (przykład festiwali kulinarnych w subregionie częstochowskim)

*Anna Boraczyńska**

efiniując zabawę najczęściej określamy ją jako rodzaj aktywności służącej rozrywce, a zarazem sięgającej początków ludzkości. Uznając za Johanem Huizingą – zabawa jest „wielkością daną kulturze, egzystującą przed samą kulturą, towarzyszącą jej i przenikającą ją” (Huizinga 2007, s. 15). Wciąż jednak istnieją kłopoty z dokładnym uszczegółowieniem tego pojęcia jako czynnika kulturowego, będącego zarazem źródłem wiedzy o samym zjawisku. Zabawa posiada bowiem charakter złożony i niejednorodny. Współcześnie istnieje wiele definicji tego terminu, a badacze wciąż są niezgodni co do ustalenia jednolitej koncepcji, uważając tę kwestię za nadal otwartą (Kabacińska 2001, s. 13). Bez względu na to, jakie stanowisko przyjmujemy, zabawa zawsze będzie łączyła się z zagadnieniami ludycznymi.

Interesując się genezą zabawy można dostrzec, że to właśnie z niej wywodzą się (jak oceniał Johan Huizinga) największe siły napędowe życia kulturalnego, do których zaliczamy: prawo, ład, komunikację, ale i wytwórczość, poezję, uczoność, wiedzę, rzemiosło oraz sztukę (Huizinga 2007, s. 17). Niezaprzeczalnie, zabawę określa się jako podstawową formę działalności dziecka, ale i ludzi dorosłych (Kaczmarczyk 2012, s. 7), bowiem jest ona „niezbywalnym elementem kultury, formą realizacji zachowań, które rodzą się z naturalnych potrzeb człowieka” (Paleczny 1997, s. 21). Odwołując się do Huizingi można podkreślić, że zabawa jest cennym źródłem kultury, na której wzorowane są jej wszelkie elementy. Ludyczny charakter sprawia, że można również czerpać z niej wiedzę dotyczącą różnych

* Uniwersytet Opolski

dziedzin życia człowieka. Posiada ona bowiem pewne właściwe sobie cechy formalne. Jest „swobodnym działaniem”, wkracza w sferę tymczasowej aktywności człowieka, z uwagi na funkcję uzupełniania i upiększania życia, a także tworzenia związków duchowych i społecznych – jest niezbędna. Można zatem określić jej konieczność jako jedną z funkcji kulturowych. Jej cechą szczególną jest również „odrębność i ograniczoność”, ma bowiem miejsce w określonych granicach czasu i przestrzeni. Do kluczowych cech należy również „powtarzalność”. Zabawa także „łączy i dzieli, urzeka oraz oczarowuje”. Posiada też element napięcia” oraz tajemnicy, którą jest otoczona. Często nie obowiązują w niej bowiem, prawa i obyczaje codzienności, zwalnia z reguł, według których człowiek żyje, by nadać zupełnie odrębne, odróżniające ją od zwyczajnego świata (Huizinga 2007, s. 20-29).

Ludyczny charakter zabawy, przedstawiony w pionierskiej pracy holenderskiego uczonego, a także eksponowany później przez wielu badaczy prowokuje do innego nań spojrzenia. Nie sposób nie zgodzić się z twierdzeniem Tadeusza Palecznego oceniającego, że zabawa będąca elementem składowym każdej kultury, w coraz większym stopniu staje się „zjawiskiem masowym, międzykulturowym i globalnym” (Paleczny 2011, s. 13), a nowym kształtującym ją nośnikiem staje się telewizja i internet (vide: Paleczny 2011, s. 9-16). Idealnym przykładem odzwierciedlającym taki ogląd zabawy są cieszące się coraz większym zainteresowaniem festiwale kulinarne, które oprócz ekspozycji swoistych cech ludycznych stają się również cennym źródłem wiedzy o kulturze tradycyjnej.

Kulinarium stanowią bowiem istotne dla badaczy źródło badań kultury tradycyjnej. Pożywienie oprócz funkcji biologicznych i ekonomicznych od zawsze spełniało istotne funkcje społeczne i kulturowe. Było i jest nadal jednym z elementów różnicujących społeczeństwo, stanowiąc symbol przynależności grupowej, jak i również pełniąc ważną rolę w utrzymaniu prestiżu oraz więzi społecznych. W każdym okresie historycznym rodzaj żywności uzależniony był od panujących w domach i gospodarstwach warunków ekonomicznych, gospodarczych i społecznych. Jego specyfika regionalna wyrażała się przede wszystkim w charakterystycznych surowcach i potrawach, ich nazewnictwie czy sposobie przyrządzania konkretnych dań. Tradycje kulinarne poddawano też często licznym zakazom i nakazom związanym ze zwyczajami, świętami kościelnymi, zasadami zachowania przy stole czy obowiązującymi stosunkami społecznymi (vide: Białas 2009, s. 217). Dokonujące się na przestrzeni wieków systematyczne zmiany w sposobie

odżywiania, spowodowane były jednak nie tylko zmianami ekonomicznymi, ale i kulturowymi. Niezaprzeczalnie zatem można uznać, iż pożywienie jako istotne źródło wiedzy o dziedzictwie kulinarnym bezpośrednio wiąże się z dziedzictwem kulturowym.

Współcześnie panuje wszechobecna moda na potrawy tradycyjne. Od kilku lat coraz bardziej popularne stają się wyroby regionalne, a także festiwale i jarmarki promujące takie produkty. „Polacy chętniej zajądają się produktami czy daniami, których już sama nazwa wskazuje, że wywodzą się z regionalnej tradycji” (Gąsiorowski 2005, s. 3). Zwiększa się także liczba osób, które zaczynają postrzegać produkty tradycyjne jako bardziej zdrowe, a także uświadamiają sobie, że są to wyroby wyjątkowe, bo polskie i związane z regionalnym dziedzictwem kulturowym, które trzeba nie tylko chronić, ale i promować. Obecnie zapotrzebowanie na tradycyjne produkty żywnościowe wzrosło tak bardzo, że coraz częściej urządzone są okolicznościowe jarmarki, tzw. „kulinarne święta”, umożliwiające zakup regionalnych przysmaków. Organizowanie takich festiwali kulinarnych można postrzegać jako ważne inicjatywy kulturotwórcze w rozwijaniu wiedzy o dziedzictwie kulturowym danego regionu, ale również jako przykład współczesnej zabawy angażującej zarówno dzieci, jak i dorosłych.

Od kilku lat zwiększenie zainteresowania produktami tradycyjnymi zauważalne jest również w subregionie częstochowskim, w którym każdego roku urządzone są kulinarne jarmarki, podczas których promuje się regionalne produkty i potrawy, a także przekazuje wiedzę na temat pochodzenia, tradycji i obrzędów związanych z ich przygotowaniem. Do najbardziej takich ciekawych imprez kulinarnych należą: „Festiwal Śląskie Smaki”, którego jedna edycja została zrealizowana w subregionie częstochowskim, „Święto pstrąga” odbywające się w Złotym Potoku, „Święto ciulimu”, mające miejsce w Lelowie czy Festiwal Sztuki Kulinarnej „Aleja dobrego smaku w Częstochowie”. Te podejmowane coraz częściej przez liderów lokalnych społeczności przedsięwzięcia w osobiwy sposób popularyzują pożywienie tradycyjne, a wówczas wytwórcy regionalnych przysmaków oraz restauratorzy serwujący takie potrawy prosperują coraz lepiej. Oceniając, że ta popularyzacja ma charakter osobiwy, pragnę zwrócić uwagę na jej wymiar ludyczny, uwzględniający zróżnicowane formy zabawy, zarówno przeznaczone dla dzieci, młodzieży, jak i dorosłych odbiorców. Dużą zasługę w popularyzacji takich dań i produktów mają pracownicy Regionalnego Centrum

Doradztwa Rozwoju Rolnictwa i Obszarów Wiejskich w Częstochowie, którzy organizują różnego rodzaju konkursy kulinarne w Częstochowskiem. Są oni bardzo często współorganizatorami wielu jarmarków i imprez plenerowych skupionych wokół tradycyjnych potraw, których receptury przekazuje się w domach z pokolenia na pokolenie.

Warto zauważyć, że współcześnie za najbardziej żywotną formę promowania tradycyjnych potraw mieszkańców subregionu częstochowskiego można uznać „kulinarne święta plenerowe”. Bez wątpienia tego typu spotkania przygotowywane są dla mieszkańców danej miejscowości, stanowiąc tym samym konkretną propozycję życia towarzyskiego lokalnych społeczności, podczas których odbywa się promocja potraw regionalnych, przepisów kulinarnych, a tym samym przywołuje się zwyczaje i uroczystości, jakie się z nimi wiążą. Głównym celem imprez kulinarnych jest prezentowanie uczestnikom kolejnych etapów przerobu surowca, jak i przygotowywanie z niego tradycyjnych potraw. Ich podstawowym znakiem, jak często wskazują nazwy, jest konkretny produkt lub danie, wokół którego „kręci się” cała zabawa. Uczestnikami są nie tylko mieszkańcy miejscowości, w których mają one miejsce, ale również przyjezdni goście, często nawet zagraniczni.

Pierwsze z takich świąt pt. „Festiwal Śląskie Smaki”, którego pierwsza edycja rozpoczęła się w 2006 roku, ma miejsce każdego roku w innej miejscowości badanego subregionu, a raczej należałoby napisać, że dominuje tu podział administracyjny, w tym konkretnym wypadku – obszar województwa śląskiego. W 2010 roku, czyli V edycja festiwalu, odbywała się w Złotym Potoku koło Częstochowy, ciesząc się dużą popularnością nie tylko wśród mieszkańców gminy, ale i odległych miast województwa śląskiego. Głównym punktem festiwalu jest zawsze konkurs kulinarny organizowany dla miejscowych wytwórców produktów tradycyjnych, który za każdym razem rozstrzyga przyjeżdżający specjalnie w tym celu celebryta. W 2010 roku rolę głównego jurora odgrywała Joanna Bartel (zob. fot. 15) – popularna na Górnym Śląsku aktorka i degustatorka potraw śląskich. Kolejne drużyny prezentowały podczas konkursu technikę przygotowania danego produktu, a także gotowe już danie. Można zaznaczyć w tym miejscu, że eliminacje te nieustannie śledzić mogli uczestnicy festiwalu, którzy tłumnie przybywali, by podglądać kulinarne konkurencje, a po zakończonym konkursie degustować przygotowane specjalny (zob. fot. 1). Każdego roku atrak-

cją festiwalu była również obecność znanego z mediów kucharza, który na łonie natury przygotowywał potrawę, charakterystyczną dla danego regionu. Podczas edycji festiwalu odbywającego się w Złotym Potoku gościem specjalnym był kucharz – Karol Okrasa¹³ oraz autorka książek kucharskich – Hanna Szymanderska¹⁴. Ludyczną formę festiwalu wyznaczały także inne formy rozrywki, m. in. występy okolicznych kabaretów, grup artystycznych czy zespołów ludowych, w takt muzyki których przybyli goście tańczyli, śpiewali czy biesiadowali. Dużą atrakcją były również konkursy dla publiczności, sprawdzające ich wiedzę na temat tradycji kulinarnych regionu. Każdy z uczestników miał szansę wygrać kupony do restauracji lub gadzety promujące festiwal. Wokół przestrzeni zarezerwowanej do rozgrywek kulinarnych rozstawione były kramy, w których regionalni wytwórcy sprzedawali swoje produkty (zob. fot. 2, 3). Po wspólnym gotowaniu jednym z ważniejszych punktów programu był cieszący się wielkim zainteresowaniem występ Zespołu Pieśni i Tańca „Śląsk” (zob. fot. 4), a także wieńcząca zabawę kulinarną „dyskoteka pod gwiazdami”.

Kolejnym widowiskiem kulinarnym w subregionie częstochowskim jest „Święto Pstrąga”, odbywające się co roku w Złotym Potoku. Tradycja organizowania tej imprezy sięga 1995 roku. Od tego roku na złotopotockich błoniach spotykają się wędkarze oraz smakosze pstrągów, które stanowią podstawowe menu tego spotkania. Każdego roku podczas festiwalu odbywającego się w pierwszy weekend sierpnia organizowanych jest wiele atrakcji, zarówno dla dorosłych, jak i dzieci. Niezaprzeczalnie „Święto Pstrąga” jest zabawą rodzinną, podczas której wszyscy uczestnicy znajdują rozrywkę dla siebie. W dwudniowym programie scenicznym występują zespoły szantowe, jazzowe oraz ludowe. Dla dzieci organizowany jest konkurs plastyczny, taki jak np. „Prośba do Złotej Rybki” czy konkurs turystyczny „Wiedza o Złotej Krainie Pstrąga”, a także pokaz bajek scenicznych. Jak ustaliłam w trakcie badań tere-

¹³ Karol Okrasa – kucharz popularny w Polsce, autor książki *Gotuj z Okrasą* i prezenter telewizyjnych programów o tematyce kulinarnej: *Kuchnia z Okrasą*, *Okrasa łamie przepisy*, *Smaki czasu z Karolem Okrasą*.

¹⁴ Hanna Szymanderska (1944 – 2014) była autorką wielu książek kulinarnych, promujących tradycyjną kuchnię regionalną: *Polska Wigilia* (1987); *Polska Wielkanoc: tradycje, zwyczaje, potrawy* (1989); *Encyklopedia polskiej sztuki kulinarnej: 2400 przepisów* (2003); *Śluby polskie. Tradycje, zwyczaje, przepisy* (2008); *Kanon tradycyjnej kuchni polskiej. Przekąski, czyli salaty, pasztety, galarety i nie tylko* (2010); *750 tradycyjnych polskich potraw* (2013).

nowych, festiwal cieszy się co roku dużym zainteresowaniem m.in. ze względu na organizowane sprawnościowe konkurencje rodzinne: „Bieg z Pstrągiem” czy „Rzut Podkową”. Przez dwa dni odbywają się także profesjonalne zawody wędkarskie w kategorii dla dorosłych i młodzieży.

Na oddzielną uwagę zasługuje konkurs kulinarny „Królewski Pstrąg na 24 sposoby”, który polega na odgadnięciu przez współzawodników nazw 24 potraw z pstrąga. Oczywiście, podczas imprezy każdy uczestnik może spróbować grillowanej ryby (zob. fot. 14), a także zapoznać się z dawnymi sposobami jej przyrządzania. Co roku towarzyszą temu spotkaniu pokazy gastronomiczne, podczas których znani telewizyjni prezenterzy kulinarni przygotowują różne dania z pstrąga. Festiwal ten dopełniają rajdy piesze i konne „Złotą Krainą Pstrąga”, a także turnieje piłki nożnej i plażowej.

W mojej ocenie najważniejszą imprezą kulinarną na badanym obszarze jest jednak „Święto ciulimu i czulentu” odbywające się od 2003 roku w Lelowie. Jest to święto dwóch kultur – polskiej i żydowskiej, podczas którego lokalne koła gospodyń wiejskich prezentują, jak przygotować dwie potrawy: ciulim w wersji polskiej oraz tradycyjny czulent żydowski. Ten cykl różnorodnych atrakcji, trwający kilka dni służy lepszemu poznaniu kultury żydowskiej. Inicjatorem pierwszej edycji święta, związanego z odwiedzeniem grobu cadyka Dawida Bidermana¹⁵, byli Jerzy Szydłowski – wójt Lelowa oraz rabin Simcha Krakowski – główny organizator przyjazdu chasydów do Lelowa. Początkowo obchody tego wydarzenia były bardzo kameralne i nie miały charakteru festiwalu kulinarnego. Z każdym rokiem rozbudowywano jednak imprezę, tworząc z niej święto o charakterze biesiadnym. Ostatnie edycje festiwalu miały zasięg ogólnokrajowy, a nawet międzynarodowy, uczestniczyli w nich nie tylko mieszkańcy Lelowa i okolicznych miejscowości, ale także przedstawiciele społeczności żydowskiej z Izraela, którzy są związani z Lelowem z uwagi na cadyka Dawida Bidermana pochowanego w 1814 roku w tej miejscowości. Ważną częścią święta jest zapalenie menory, symbolizującej naród żydowski.

Prócz uroczystości religijnej szczególnym zainteresowaniem cieszy się wśród uczestników degustacja dwóch potraw: żydowskiego czulentu (zob. fot.

¹⁵ Dawid Biederman – jeden z najbardziej znanych cadyków (przywódców) na ziemiach polskich, założyciel pierwszej chasydzkiej dynastii Lelow z Lelowa.

5) i lelowskiego ciulimu (zob. fot. 6, 16). Pierwszą z nich Żydzi przyrządzają na szabas i wykorzystują do niej mięso wołowe lub drobiowe, kaszę gryczaną, białą fasolę, cebulę, tłuszcz gęsi oraz przyprawy (Pabian 2007, s. 353). Ciulim z kolei jest potrawą przyrządzaną przez Lelowian od lat na Wielkanoc oraz Boże Narodzenie i nie występuje on w innych regionach Polski (Pabian 2007, s. 353). Zmodyfikowali oni jednak poważnie tradycyjny przepis na czulent i zmienili jego nazwę. Dziś ciulim lelowski przygotowuje się z tartych ziemniaków, mięsa wieprzowego, cebuli oraz przypraw (Pabian 2007, s. 354). Z wyglądu przypomina on jednolitą masę ciasta ziemniaczanego z widocznymi kawałkami pieczonych żeberek. Charakterystycznym zwyczajem tego święta jest obecność gospodyń wiejskich, które prezentują proces przyrządzania obu dań, a także sprzedają je przybyłym uczestnikom. W ten sposób każdy zainteresowany uczestnik może spróbować zarówno żydowskiego czulentu, jak i lelowskiego ciulimu (zob. fot. 7). Należy zaznaczyć w tym miejscu, że w konsumpcji potraw udział biorą głównie Polacy. Przedstawiciele społeczności żydowskiej chętnie śpiewają na scenie bądź prowadzą warsztaty tańca żydowskiego.

Oprócz kulminacyjnego punktu, jakim są serwowane potrawy, to spotkanie o charakterze terenowym uatrakcyjniamy liczne zespoły artystyczne, z którymi bawią się wspólnie przedstawiciele dwóch narodów. Obecnie podczas kolejnych edycji festiwalu na uczestników czekają kolejne atrakcje. Poza degustacją lelowskich specjałów można bowiem zaopatrzyć się także w inne produkty tradycyjne pobliskich wytwórców takie jak: nalewki, syropy, konfitury, miody, tradycyjnie przyrządzane sery czy wypiekane chleby. Kramy, w których okoliczni wytwórcy sprzedają tradycyjne produkty (zob. fot. 8), odznaczają się ponadto charakterystycznymi dekoracjami oraz regionalnymi strojami, w które ubrani są sprzedawcy. Wszystko to niezaprzeczalnie przyciąga uwagę uczestników. Spotkanie najczęściej wieńczy występ zespołu ludowego, w takt muzyki którego wszyscy tańczą i śpiewają.

Nie licząc wyżej przedstawionych kulinarnych świąt, podczas których eksponowano produkty spożywcze typowe dla subregionu częstochowskiego, uwagę na badanym obszarze przyciąga również festiwal kulinarny oraz dożynki mające miejsce w Częstochowie. Podczas „Alei dobrego smaku w Częstochowie”, odbywającej się w ramach Festiwalu Sztuki Kulinarnej, promuje się regionalne potrawy. W czerwcu, podczas trzech dni festiwalowych w III Alei Najświęt-

szej Maryi Panny w Częstochowie ma miejsce jarmark produktów tradycyjnych, na którym swoje wyroby oferują zarówno firmy z subregionu częstochowskiego, jak i z innych regionów Polski, produkujące żywność metodami tradycyjnymi. Na stoiskach wystawców odbywają się liczne degustacje, podczas których sprzedawcy zachwalają własne produkty i zachęcają uczestników do zakupów (zob. fot. 9). Festiwalowi towarzyszą liczne zabawy i konkursy dla publiczności, w tym również kulinarne. Podczas dożynek częstochowskich, oprócz kramów z wieloma produktami tradycyjnymi (zob. fot.10), znajduje się też wiele warsztatów rękodzielniczych, w których można własnoręcznie wykuć podkowę lub ulepić garnek gliniany (zob. fot. 17).

Warto zauważyć, że w tego typu festiwalach kulinarnych przedział wiekowy odbiorców jest bardzo szeroki. Organizatorzy przygotowują atrakcje zarówno dla dzieci, dorosłych, jak i osób starszych. Dzieci interesują się głównie recepturami przyrządzania poszczególnych potraw, ale i chętnie uczestniczą w zabawach, oglądają występy zespołów muzycznych i tanecznych oraz kramy, na których wystawione są kolorowe zabawki, zarówno tradycyjnie wyrabiane z drewna, jak i te plastikowe. Dorośli natomiast najbardziej zainteresowani są sposobem przyrządzania produktów, które są serwowane (tradycyjne sery, nalewki, pieczywo, ciasta, miody i konfitury) oraz ich degustacją. Chętnie biorą również udział w koncertach zespołów ludowych oraz oglądają występy kabaretów. Festiwale kulinarne oprócz głównego celu, jakim jest promocja produktów tradycyjnych, spełniają również inny, a mianowicie rozrywkowy.

Jak widać, promocja pożywienia regionalnego została zdominowana przez zróżnicowane ludyczne inicjatywy społeczne. Ogromnym zainteresowaniem cieszą się plenerowe imprezy kulinarne, pełniące ważną rolę w podtrzymywaniu regionalnej tożsamości kulturowej oraz w popularyzacji kuchni tradycyjnej. Tego rodzaju kulinarne festiwale o charakterze ludycznym sprawiają, że współcześnie nie trzeba sięgać wyłącznie do prac naukowych, by dowiedzieć się czegoś o tradycjach kulinarnych mieszkańców badanego obszaru. Bez wątpienia takie spotkania, będące formą współczesnej zabawy, przywołują dawne zwyczaje związane z przygotowywaniem różnych tradycyjnych potraw regionalnych.

Warto tu podkreślić, że coraz częściej tę osobliwą zabawę towarzyszącą festiwalom kulinarnym uatrakcyjniamy kucharze-celebryci, jak np.: Ewa Wachowicz, Karol Okrasa, Robert Makłowicz, Pascal Brodnicki, Basia Ritz czy Magda

Gessler. Jedni z nich promują określone tradycje kulinarne, a inni z kolei ulegając wpływowi panującej mody, unowocześniają receptury regionalnych potraw. Niewątpliwie duży wpływ mają na to media (telewizja, internet), które popularyzują potrawy regionalne. Aktualnie w telewizji można obejrzeć wiele programów czy konkursów kulinarnych w konwencji *reality show* (*Master Chef*, *Hells Kitchen*, *Ugotowani* czy *Kuchenne Rewolucje*) proponujących zarówno kuchnię tradycyjną jak i współczesną, a także te które prezentują nam tradycje kulinarne z całego świata, mowa tu choćby o *Podróżach kulinarnych* Roberta Makłowicza, nadawanych w Telewizji polskiej od 1998 roku (vide: Hajduk-Nijakowska 2007, s. 400). Podobną funkcję w popularyzacji regionalnego pożywienia spełniają również strony internetowe, z których użytkownicy mogą dowiedzieć się o tradycjach żywieniowych mieszkańców różnych regionów Polski. Jak wiadomo to internet staje się medium o największych możliwościach popularizacyjnych. Korzystają z niego zarówno twórcy kulinarni, zainteresowani udziałem w kolejnych edycjach konkursów, miejscach kolejnych imprez plenerowych czy targach spożywczych, na których spotykają się reprezentanci różnych regionów, wymieniając się spostrzeżeniami oraz doświadczeniami dotyczącymi popularyzacji tradycyjnego pożywienia, jak i uczestnicy samych festiwali. Poza tym strony internetowe są także źródłem wiedzy nie tylko dla osób chcących promować produkty regionalne, ale również dla tych zainteresowanych sposobami przyrządzania tych produktów, możliwościami ich zakupu czy informacjami o kolejnych festiwalach plenerowych, na których będą mogli skosztować regionalnych smakołyków.

Uczestnicząc w festiwalach kulinarnych można dostrzec, że zawierają one charakterystyczne elementy i cechy *ludus*. Związek zabawy ze świętami i obrzędami akcentował już bowiem Philippe Ariès (vide: Ariès 1995, s. 75). Z koncepcją Huizingi i Caillois'a zgadza się również Anna Zadrożyńska, podkreślając, iż zabawa to forma nie-pracy, a więc dotycząca spraw niepowседневnych (vide: Zadrożyńska 1983, s. 179). Posiłkując się zatem dokonaniem w badaniach nad ludycznością można analizować „święta kulinarne” poprzez pryzmat zabawy w aspekcie jej cech formalnych (dobrowolność, wyodrębnienie, zamknięcie w określonych ramach czasu i przestrzeni, zawieranie elementu niepewności, powtarzalności), eksponowanych przez klasyków.

Wszystkie festiwale kulinarne charakteryzują się bowiem dobrowolnością. Uczestnik nie bierze w nich udziału pod przymusem. Uczestnictwo staje się

więc swobodnym działaniem, nie zostaje ono nikomu narzucone, nie staje się obowiązkiem moralnym ani obowiązkowym zadaniem. Często tego typu widowiska, takie jak choćby „Święto Pstrąga”, „Święto ciulimu” czy „Festiwal Sztuki Kulinarnej” odbywają się w weekendy, a wówczas wszyscy chętni biorą w nich udział w swoim czasie wolnym. Jest to zatem specyfika świąt kulinarnych. Nie są one bowiem zwykłym, codziennym życiem, a „wykraczają w sferę tymczasowej aktywności o swoistych tendencjach” (Huizinga 2007, s. 21). Często festiwalom takim towarzyszą występy zespołów, tańce, konkursy, biesiady, dzięki którym uczestnik przebywa w miejscu, gdzie nie musi nosić maski. Znajduje się bowiem w zamkniętym obszarze, często oddzielnym od reszty świata dekoracjami, napisami, kolorowymi stoiskami z produktami tradycyjnymi. Wszystkie te atrakcje sprawiają, że miejsce to jest bardziej nasycone niż świat powszedni, hałaśliwy tłum, dźwięki muzyki, dominacja barw i świateł. Dzięki powyższym elementom wytwarza się typowy nastrój świętowania. Codziennej monotonii przeciwstawiają się chwile rozrywki, atrakcji (vide: Caillois 1973, s. 455-456).

Jak każda zabawa, tak i również festiwale kulinarne rozpoczynają się i kończą w określonym czasie. Charakterystyczne dla subregionu częstochowskiego święta kulinarne odbywają się co roku w wyznaczonych miesiącach. Są imprezami plenerowymi, mającymi miejsce w określonych przestrzeniach, np. „Aleja dobrego smaku w Częstochowie” w Częstochowskich Alejach, „Święto Pstrąga” w Złotym Potoku k. Częstochowy, „Święto ciulimu” w Lelowie. Najczęściej trwają podczas weekendów, zaczynając się w piątkowe popołudnie i kończąc w niedzielny wieczór lub są spotkaniami jednodniowymi, rozpoczynającymi się w sobotę, a kończącymi huczną zabawą w plenerze, trwającą do wczesnych godzin porannych w niedzielę. Stanowią zatem formy odrębne, ograniczone w danej przestrzeni i czasie.

Istotną cechą zabawy jest również powtarzalność. Jeśli przyjmiemy za Huizingą, że zabawa jako forma kulturowa przybiera od razu określony kształt i w momencie, kiedy się rozegrała, pozostaje we wspomnieniu, możliwe jest by została powtórzona (vide: Huizinga 2007, s. 24), to cechę powtarzalności możemy przypisać również festiwalom kulinarnym. Każde z tego typu spotkań posiada bowiem swoją pierwszą edycję, która rozgrywała się według ustalonego scenariusza i miała określony kształt. Po rozegraniu i zakończeniu, realizatorzy pod-

jeli decyzję o organizacji kolejnych edycji ściśle wzorowanych na pierwowzorze. Każde ze świąt kulinarnych odbywa się również co roku w tym samym miejscu i w zbliżonym terminie (festiwale rozpoczynają się w tych samych miesiącach, datyienne ulegają jednak przesunięciom z powodu ich organizacji podczas weekendów).

Święta kulinarne podobnie jak zabawa posiadają również element niepewności i napięcia. Przyjęto, że element ten opanowuje najczęściej gry zręcznościowe oraz zabawy indywidualne (vide: Huizinga 2007, s. 25), a większe znaczenie zyskuje wówczas, gdy zabawa przybiera charakter zawodów. Podczas festiwali kulinarnych elementy te uwidaczniają się poprzez inny aspekt. Każda z tego typu imprez zawiera pierwiastek tajemnicy, którą stanowi zaproszony na święto gość – często znany kucharz, restaurator czy celebryta związany z kulinariami, którego większość z uczestników festiwalu zna z mediów, ale nie miała do tej pory okazji poznać osobiście. Oczywiście ten rodzaj niepewności i napięcia różni się od tego przedstawionego przez Huizingę. Nie możemy mówić tutaj o rywalizacji i poziomie adrenaliny z nią związanym. Samo wprowadzenie tajemnicy, elementu zaskoczenia sprawia jednak, że grono gości uczestniczących w tego typu imprezach poddane jest pewnemu napięciu, związanemu choćby z oczekiwaniem na tajemniczego gościa lub samym faktem, że do końca niewiadomą jest, kto nim tak naprawdę zostanie.

Jak zgodnie podkreślają badacze, jednoznaczne zdefiniowanie zabawy nie jest zadaniem łatwym. Jest to bowiem pojęcie złożone, na rozumienie którego ma wpływ wiele czynników, takich jak choćby rozwój społeczeństwa, techniki czy zmiana tempa i stylu życia. Dziś istnieją przecież formy zabawy nieznane kulturom tradycyjnym. Współcześnie jednak coraz częściej akcentuje się również eksponowanie dziedzictwa kulturowego, czego dobrym przykładem jest organizacja festiwali kulinarnych. Ich specyfika sprawia, że są nową propozycją współczesnej zabawy, podczas której łączą się kulinaria (promocja regionalnych produktów), muzyka, śpiew, taniec. Festiwale pełnią nie tylko funkcje obrzędowe, symboliczne czy religijne, ale i zabawowe. Są formą zabawy najbardziej prostej, często zakrapianej regionalnym alkoholem, której szyku ma nadać celebryta kultury popularnej, czyli kucharz, któremu dla przyrządzenia dania nie wystarcza już kuchnia, ale musi gotować na ekranie bądź zadawać szyku na publicznych spotkaniach. W ten sposób imprezy plenerowe stają się idealnym połą-

zeniem kultury tradycyjnej z popularną.

Anna Boraczyńska

Feast as a source of knowledge of the culinary heritage (e.g. culinary events in the subregion of Częstochowa)

Feast is defined as a type of activity serving a purpose of entertainment and at the same time reaching the beginning of mankind. Quoting Johan Huizinga, entertainment is the greatness of a given culture, existing prior to it, accompanying and penetrating it. We can thus consider feast as a cultural aspect as well as its source of knowledge. The article presents culinary events which could be a source of cuisine heritage held in the sub-region of Częstochowa. By analyzing the characteristics of feast (voluntariness, spontaneity, isolation, closing within time and space frames, element of uncertainty, unproductiveness, standardization and artificiality) ludic side of culinary events are presented. The importance of such cultural initiatives in increasing knowledge of the regional heritage is emphasized as well.

Certainly, this kind of culinary happenings is a form of modern entertainment during which old customs, related to the preparation of traditional regional dishes, are referred to. More often culinary events are attended by cooks-celebrities (e.g. E. Wachowicz, K. Okrasa, R. Makłowicz, P. Brodnicki, B. Ritz, M. Gessler), who either cultivate and sustain regional culinary traditions or, influenced by modern practice, change recipes.

BIBLIOGRAFIA:

- Ariès Philippe, 1995, *Historia dzieciństwa. Dziecko i rodzina w dawnych czasach*, przekł. Maryna Ochab, Wydawnictwo Marabut, Gdańsk.
- Białas Irena, 2009, *Tradycje kulinarne*, [w:] *Ludowe tradycje. Dziedzictwo kulturowe ludności rodzimej w granicach województwa śląskiego*, pod red. Barbary Bazieli, Polskie Towarzystwo Ludoznawcze, Wrocław-Katowice, s. 217-224.
- Caillois Roger, 1973, *Żywiół i ład*, wyboru dokonał Andrzej Osęka, przeł. Anna

- Tatarkiewicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.
- Gąsiorowski Marek, 2005, *Wstęp*, [w:] *O produktach tradycyjnych i regionalnych. Możliwości a polskie realia*, pod red. Marka Gąsiorowskiego, Fundacja Fundusz Współpracy, Warszawa, s. 3-8.
- Hajduk-Nijakowska Janina, 2007, *Gotowanie na ekranie, czyli kulinarne fascynacje w kulturze masowej*, [w:] *Pokarmy i jedzenie w kulturze. Tabu, dieta, symbol*, pod red. Katarzyny Łeńskiej-Bąk, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole, s. 395-406.
- Huizinga Johan, 2007, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa.
- Kabacińska Katarzyna, 2001, *Zabawy i zabawki dziecięce w pismach Łukasza Gołębiowskiego*, „Biuletyn Historii Wychowania” nr 1-2 (2001), s. 12-23.
- Kaczmarczyk Bożena, 2012, *Tradycyjne oraz współczesne zabawy i gry dziecięce*, Polskie Towarzystwo Ludoznawcze, Wrocław.
- Palczyński Tadeusz, 1997, *Spoleczne podłoże zabawy*, „Zabawy i Zabawki”, nr 1-2 (1997), s. 19-36.
- Palczyński Tadeusz, 2011, *Zabawa w czasach globalizacji*, [w:] *Wąż w ogrodzie, zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, pod red. Ryszarda Kantora, Tadeusza Palczyńskiego, Magdaleny Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, s. 9-30.
- Pabian Barbara, 2007, *Ciulim i tatarczuch – konkursowe specjały kuchni częstochowskiej*, [w:] *Pokarmy i jedzenie w kulturze. Tabu, dieta, symbol*, pod red. Katarzyny Łeńskiej-Bąk, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole, s. 351-360.
- Świtała-Trybek Dorota, 2007, *Święto kartofla, żymłoka i pstrąga, czyli o kulinarnych imprezach plenerowych*, [w:] *Pokarmy i jedzenie w kulturze. Tabu, dieta, symbol*, red. Katarzyna Łeńska-Bąk, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole, s. 339-350.
- Zadrożyńska Anna, 1983, *Homo faber i homo ludens. Etnologiczny szkic o pracy w kulturach tradycyjnej i współczesnej*, Wydawnictwo PWN, Warszawa.



Zdj. 1



Zdj. 2



Zdj. 3



Zdj. 4



Zdj. 5



Zdj. 6



Zdj. 7



Zdj. 8



Zdj. 9



Zdj. 10



Zdj. 11



Zdj. 12



Zdj. 13



Zdj. 14



Zdj. 15



Zdj. 16



Zdj. 17

Wykaz materiału ilustracyjnego:

1. Wyroby regionalne przygotowane podczas Festiwalu Śląskich Smaków przez Koło Gospodyń Wiejskich (19.06.2010 r., Złoty Potok). Źródło: z archiwum autorki pracy.

2. Chleb tatarczuch promowany podczas Festiwalu Śląskie Smaki (19.06.2010 r., Złoty Potok).
3. Regionalne wędliny promowane podczas Festiwalu Śląskie Smaki (19.06.2010 r., Złoty Potok). Źródło: jw.
4. Występ ZPiT „Śląsk” podczas Festiwalu Śląskie Smaki (19.06.2010 r.). Źródło: jw.
5. Czulent przygotowany przez Koło Gospodyń Wiejskich (20-21.08.2010 r., Lelów). Źródło: jw.
6. Ciulim lełowski (20-21.08.2010 r., Lelów). Źródło: jw.
7. Ciulim lełowski sprzedawany przez Koło Gospodyń Wiejskich z Konstantynowa Skrajniwa (20-21.08.2010 r., Lelów). Źródło: jw.
8. Promowanie miodów z Jury podczas Święta ciulimu – czulentu (20-21.08.2010 r., Lelów). Źródło: jw.
9. Stoisko z produktami tradycyjnymi gminy Janów podczas IV Festiwalu Sztuki Kulinarnej. Źródło: jw.
10. Tradycyjne piwa niepasteryzowane (Dożynki, 3-5.09.2010 r., Częstochowa). Źródło: jw.
11. Miody z pasieki Tomasza Łysonia z Sułkowic (Dożynki, 3-5.09.2010 r., Częstochowa). Źródło: jw.
12. Promocja śliwownicy lełowskiej (Dożynki, 3-5.09.2010 r., Częstochowa). Źródło: jw.
13. Program XIV Święta Pstrąga organizowanego w Złotym Potoku (1.08.2010 r.). Źródło: jw.
14. Główny specjał podczas Święta Pstrąga – grillowany pstrąg (1.08.2010 r., Złoty Potok). Źródło: jw.
15. Jedna z jurek podczas Festiwalu Śląskich Smaków – aktorka Joanna Bartel (19.06.2010 r., Janów). Źródło: jw.
16. Ciulim lełowski przygotowany przez Koło Gospodyń Wiejskich z Lelowa (20-21.08.2010 r., Lelów). Źródło: jw.
17. Warsztaty garncarskie podczas dożynek w Częstochowie (3-5.09.2010 r.). Źródło: jw.

Rola gier komputerowych w życiu dziecka

*Wioleta Adamczyk-Bębas**

Gry komputerowe od samego początku cieszyły się ogromną popularnością. Stały się zjawiskiem kulturowym takim samym jak film czy literatura. Są powszechne, ogólnodostępne, tworzone na skale przemysłową (Braun-Gałkowska, Ulfik 2000, s. 14). Stają się coraz bardziej zauważalnym medium informacyjnym wirtualnego świata. Koncentrując na sobie uwagę, stają się nadzwyczaj skutecznym środkiem komunikacji jednostronnej, wcześniej zarezerwowanej dla mediów tradycyjnych (Gogołek 2007, s. 350).

Gra komputerowa to „program komputerowy, tj. zestaw poleceń zrozumiałych i wykonywanych przez procesor. Uzyskana w ten sposób elastyczność pozwala na uruchamianie wielu różnorodnych gier o charakterze rozrywkowym lub edukacyjnym na tym samym zestawie komputerowym” (Skrzypczak 1998, s. 74-75).

Gra to działalność wykonywana dla przyjemności, którą sama sprawa; obok pracy, której celem jest zmiana otaczającej rzeczywistości i uczenia się, mającego na celu zmianę podmiotu – trzeci podstawowy rodzaj działalności ludzkiej. Zabawa jest główną formą aktywności dzieci, młodzież i dorośli natomiast zajmują się nią w czasie wolnym od nauki i pracy” (Okoń 2007, s. 479).

Według Mirosława Filiciaka gry komputerowe można podzielić ze względu na:

1. Integrację wieloosobowej gry sieciowej:

* Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

- opcjonalny typ gry wieloosobowej

- gra tylko wieloosobowa.

2. Technologię:

- obsługiwane przez przeglądarkę internetową

- *peer-to-peer*: zdecentralizowana sieć, każdy komputer może funkcjonować jako serwer

- centralny serwer sterujący połączeniami graczy.

3. Gatunki:

- akcja/zręcznościowe

- strategię

- przygodowe

- symulacje

- role-playing.

4. Przeznaczenie:

- wyimaginowane środowiska

- laboratoryjne środowiska

- rozrywkowe.

5. Model biznesowy/sposób dystrybucji:

- płatny program/grawieloosobowa za darmo

- płatny program/miesięczny abonament

- bezpłatny program + abonament

- opłata za każdą grę

- opłata za dodatkowe epizody, funkcje” (Chwaszcz, Pietruszka, Sikorski 2005, s. 74).

Gry komputerowe przede wszystkim dostarczają zabawy, rozrywki, wypełniają czas wolny. Jako charakterystyczne cechy gry komputerowej wymienia się: odrębność i ograniczoność w czasie i przestrzeni, podporządkowanie ograniczającym regułom, intensywność i energiczność, powtarzalność, bezinteresowność – ponieważ nie służy zaspokajaniu życiowych konieczności, dobrowolność – uczestnik ma swobodę podejmowania decyzji: czy chce grać, czy nie, charakter rywalizacyjny (Chwaszcz, Pietruszka, Sikorski, 2005 s. 30).

Podkreśla się, że „gry komputerowe stanowią powszechną formę spędzania wolnego czasu przez młodzież. Cieszą się one wielkim uznaniem i za-

angażowaniem u ludzi bez względu na wiek, wykształcenie, miejsce zamieszkania. Dostęp do nich za pośrednictwem sieci internetowej jest wszechobecny, a ich różnorodność daje młodzieży szeroki wybór. Na rynku gier komputerowych można wybierać począwszy od gier sportowych, stymulujących wyścigi lub skoki narciarskie, poprzez gry przygodowe, ekonomiczne, gospodarcze, wojskowe, pasjanse, szachy, gry zręcznościowe oraz wiele gier akcji, przemocy, walki. We współczesnych grach znacznie „podniesiono” realizm, udoskonalono grafikę, efekty dźwiękowe, pobudzające wyobraźnię i emocje gracza. Nie dziwi zatem to, że młody człowiek, który spędza kilka godzin na graniu w różne gry, z czasem nie potrafi odróżnić rzeczywistości od fikcji. Nie potrafi odejść od komputera, wyłączyć się i zostawić pola akcji” (Filiciak 2006, s. 60-61).

Polskie badania pokazują, że osoby „poświęcają na gry najczęściej 1-2 godziny dziennie, przy czym chłopcy poświęcają statystycznie więcej czasu na graniu niż dziewczęta. Wśród chłopców 5,8% osób gra około 4 godzin dziennie, 3% gra 5 godzin dziennie, a 1,2% powyżej 6 godzin dziennie” (Filiciak 2006, s. 19).

Graczy komputerowych można podzielić na trzy grupy: *power gamers*, *casual gamers* i graczy okazjonalnych.

I. *Power gamers* to zazwyczaj gracze z zacięciem sportowym. Biorą oni udział w różnych lokalnych lub internetowych turniejach, traktują grę ambicjonalnie i z dużym zaangażowaniem. Przez swoją grę starają się zyskać sławę i należny zwycięzcy szacunek wśród innych graczy. W ten sposób mogą również zarabiać pieniądze.

II. *Casual gamers* – tym mianem określa się graczy, którzy regularnie grają w gry komputerowe w wolnych chwilach. Gracze ci posiadają duży zasób wiedzy fachowej, czytają czasopisma komputerowe oraz znają każdą grę. Poprzez trening rozwinęli w sobie manualne umiejętności, które są niezbędne do szybkiego rozegrania każdej gry.

III. Gracze okazjonalni to osoby, które mogą z zaangażowaniem i pasją grać przez kilka dni a nawet tygodni, a potem miesiącami nie zajmować się w ogóle komputerem. Nie muszą wykazywać się jakąś ogromną sprawnością oraz jest im obojętne, ile czasu potrzebują na realizację danego zadania. Im dłużej trwa gra, tym większą czerpią z niej przyjemność. Prócz gry, w czasie wolnym,

wykonują wiele innych zajęć (Feibel 2006, s. 56-57).

Wśród gier komputerowych występuje dość duże zróżnicowanie. Można wymienić następujące rodzaje gier komputerowych (Chwaszcz, Pietruszka, Sikorski 2005, s. 30-33):

a) **symulacyjne** (jak najdokładniej oddające realia poruszania się jakimś pojazdem lub też symulujące działania komandosów, policji itp.)

b) **strategiczne** (wymagające planowania, zarządzania, opracowywania taktyki jak i pewnej zręczności manualnej, a ich tematyka dotyczy m.in. konfliktów zbrojnych lub strategii ekonomicznych np. *Cywilizacja*, *Kapitalizm*)

c) **zręcznościowe** (preferujące przede wszystkim refleks i sprawność w posługiwaniu się joystickiem, myszą lub klawiaturą)

d) **przygodowe** (dominuje w nich fabuła oraz wykonywanie rozmaitych czynności prowadzących do rozwiązywania zagadek)

e) **fabularne** (gracz tworzy własną postać, dla której wybiera określoną profesję, np. czarodzieja, wojownika, a następnie rozwija u niej potrzebne cechy i umiejętności w toku gry)

f) **logiczne** (wymagają głównie logicznego myślenia i w dużej mierze są swoistym przeniesieniem na ekrany monitorów znanych łamigłówek lub zadań logicznych. W celu podniesienia atrakcyjności konstruowanych gier łączy się niekiedy wymienione gatunki (powstają np. gry logiczno-zręcznościowe lub przygodowo-fabularne).

Uzależnienie od gier komputerowych jest tak samo niebezpieczne i szkodliwe jak wszystkie pozostałe uzależnienia. Rozwija się ono stopniowo i niezauważalnie, stając się jedynym sposobem na życie. „To ciężka choroba emocji. Ludzie uciekają w świat iluzji. Sami tworzą lepszą rzeczywistość. Tu nikt nie zagraża ich uczuciom, nie może odrzucić” (Kowalewska 1996, s. 13). Szczególnie podatną grupą użytkowników zagrożonych uzależnieniem od gier komputerowych są dzieci i młodzież. Często gry komputerowe stają się jedyną rozrywką, która pochłania cały ich wolny czas.

Józef Bednarek i Anna Andrzejewska wskazują na następujące cechy uzależnienia od gier komputerowych (Bednarek 2006, s. 133; Andrzejewska 2007, s. 44):

- dziecko spędza przed monitorem cały wolny czas, tracąc poczucie czasu

- zaniedbuje naukę, odkłada w czasie inne ważne sprawy na rzecz grania w gry komputerowe

- ucieka od problemów życia realnego
- jest niespokojne, drażliwe
- staje się agresywne w stosunku do otoczenia
- ma trudności w nawiązywaniu kontaktów
- nie spotyka się z rówieśnikami
- miewa fantazje i marzenia senne związane z komputerem
- nie podejmuje żadnych innych form aktywności.

Dla osoby uzależnionej gry komputerowe stają się jedynym celem w życiu, nawet potrzeby fizjologiczne jak np.: jedzenie, wypróżnianie, spanie itp. stają się uciążliwą koniecznością. Często pojawiają się trudności w kontaktach z rodzicami, rówieśnikami, brakuje czasu na rozmowę, zabawę, naukę, sport.

Jest to zjawisko szczególnie niebezpieczne, które może prowadzić do wielu zaburzeń psychosomatycznych u dzieci począwszy od zaniedbań szkolnych, żywieniowych, higienicznych, poprzez pojawienie się agresji, rozdrażnienia, co może prowadzić do stanów depresyjnych, a nawet prób samobójczych. „Zdarzają się już kilkunastoletni pacjenci z całym zespołem objawów uzależnienia od komputera. Przypominają one zaburzenia nerwicowe – niepokoje, lęki, zaburzenia snu, a w sferze fizjologicznej – nadmierne pocenie się, naprzemienne uczucia gorąca i zimna, moczenie się. Takie dzieci czują się źle, kiedy nie mają włączonego komputera” (Kłodecki 2000, s. 64).

Komputer może być przez użytkownika traktowany jako swego rodzaju partner do gry, który z perspektywy gracza „jest zawsze gotowy do podjęcia zabawy, nie męczy się nigdy i nie odmawia; pozwala wielokrotnie powracać do tych samych miejsc, scenariuszy lub akcji; konsekwentnie ocenia błędy, ale równocześnie nie karze za nie – okazywaniem złości i rozczarowania; daje poczucie władzy graczowi, który sam decyduje o rozpoczęciu czy zakończeniu gry; stanowi ucieczkowy „idealny” świat dla gracza, w którym ma on możliwość realizacji swoich marzeń i pragnień. Interpretacja przegranej lub wygranej z komputerem może być zawsze pozytywna (przegrałem, ale tylko z maszyną; lub wygrałem aż z maszyną, która nie popełnia błędów). Komputer daje okazję do aktywności własnej w przeciwieństwie do biernego towarzy-

szenia akcji przy czytaniu książki czy oglądaniu filmu, ponadto emocje towarzyszące grze mogą być kontrolowane i stopniowane (poziomy trudności), a ryzyko przeżywane jest w „bezpieczny” sposób. W grze płeć nie ma znaczenia, bo sam gracz decyduje, jaką rolę wybiera dla siebie – kobiecą czy męską. Gra zapewnia możliwość rozładowania emocji w aktywny sposób bez ponoszenia znaczących konsekwencji swoich czynów, ponadto umożliwia zaspokajania różnych popędów i potrzeb (np. agresji, potrzeby więzi, popędu seksualnego) z dowolnie wykreowanym partnerem na ekranie” (Sikorski, <http://www.sop.sds.pl>).

Z przeprowadzonych przez Monikę Szpringer w 2010 roku badań wśród młodzieży gimnazjalnej wynika, że: „młodzież często może spędzać dowolną ilość czasu przed komputerem. Rodzice nie kontrolują używania przez nich komputera.

- duży odsetek młodzieży gimnazjalnej ma różne problemy z powodu zbyt częstego korzystania z gier komputerowych. Prawie połowa badanych uczniów korzysta codziennie z gier komputerowych, poświęcając na nie od 2 do 4 h

- największą popularnością wśród badanej młodzieży cieszą się gry komputerowe, które przebiegają w formie bójek i pozostałych z użyciem przemocy

- gry komputerowe i całodziennie obcowanie z komputerem może nieść poważne konsekwencje dla zdrowia młodzieży. Jako szkodliwe skutki nadmiernego i niekontrolowanego użytkowania komputera badana młodzież zaliczyła: problemy ze snem, zaniedbywanie obowiązków szkolnych i domowych, nieregularne odżywianie, bóle kręgosłupa, agresję wobec bliskich w domu rówieśników w szkole.

- zakaz korzystania z komputera i gier komputerowych jest karą bardzo dotkliwie odczuwaną przez badanych uczniów. Budzi to często bardzo gwałtowne reakcje o charakterze agresji i przemocy” (Szpringer, Horecka-Lewitowicz, Skawiński 2011, s. 73).

Gry komputerowe mogą oddziaływać zarówno pozytywnie jak i negatywnie na rozwój dzieci i młodzieży. Prowadzone badania potwierdzają także liczne pozytywne elementy, które zawierają gry komputerowe. „Gry komputerowe są zabawne i mogą służyć wszechstronnej zabawie, mają charakter interaktywny i w sposób aktywny pobudzają dzieci i młodzież do rozwijania róż-

nych zdolności, pozwalają rozumieć współczesne technologie informacyjne i medialne, mogą być przydatne w bezpośredniej edukacji szkolnej, wspierają rozwój umiejętności motorycznych oraz procesy uczenia się, rozwiązywania problemów, a także wzmacniają procesy postępowania strategicznego” (Gajewski 2009, s. 281-282).

Jak zauważa Józef Bednarek, gry komputerowe pozwalają poszerzyć wiedzę z różnych dziedzin, kształtują różne umiejętności i rozwijają zdolności. Przyczyniają się również do pobudzenia ciekawości i w ten sposób rozwijają zainteresowania. Pełnią również funkcje socjalizacyjną i wychowawczą, oddziałują na osobowość dziecka, kształtują jego poglądy i postawy wobec życia” (Bednarek 2002, s. 147-148). Ponadto obserwuje się gwałtowny rozwój gier, w których aspekt edukacyjny wiąże się nie tylko z możliwością pozyskania nowej wiedzy, ale i rozwiązywaniem sytuacji problemowych. Takie produkcje wspierają rozwój umysłowy młodych ludzi, ucząc krytycznego poszukiwania, konstruowania znaczeń i zarazem rozwijając wyobraźnię. „Często grający musi wykorzystać swoje zdolności i umiejętności, aby rozwiązać problem, osiągnąć cel. Wyzwanie takie jest nie tylko stymulatorem myślenia twórczego, ale także wytwarza u grającego poczucie wartości. Poza tym gra komputerowa (...) zaciekawia, wyzwala energię twórczą, bardzo często dostarcza wiadomości, których nie przekazuje np. szkoła” (Laszkowska 2000, s. 29).

Gry „agresywne” to przede wszystkim te, które określane są jako zręcznościowe, polegające na walce osoby grającej z różnymi istotami (ludzie, zwierzęta, stworzenia fantastyczne). Do walki używane jest różnego typu uzbrojenie: dzidy, rewolwery, piły tarczowe, maczugi, broń laserowa i inne (Gała, Ulik-Jaworska 2004, s. 18).

Najgorsze jest tutaj znieczulenie, redukcja negatywnych reakcji na przemoc, brak poczucia winy, traktowanie agresji jako zachowania normalnego, a wręcz prawidłowego. Młody człowiek przyjmuje do wiadomości, że świat opiera się na gwałcie i przemocy, a najszlachetniejsze cele osiągnąć można przy użyciu siły lub podstępów. Chęć górowania nad innymi rodzi zapotrzebowanie na bycie sprytnym, bezczelnym, bezwzględny (Braun-Gałkowska 2000, s. 33-36).

W kształtowaniu zachowania młodego człowieka, oprócz podawania

wzorów i ich naśladowania, duże znaczenie ma także trening, czyli powtarzanie samodzielnie wykonywanych czynności. Na skutek wielokrotnego powtarzania jakiejś czynności staje się ona łatwiejsza, jest wykonywana bardziej sprawnie – można powiedzieć, że automatycznie. Przemoc w grach nie jest karana, ale przeciwnie – nagradzana punktami i poczuciem sukcesu. Młodzi ludzie wymieniają się swoimi wynikami i wzajemnie motywują do podejmowania kolejnych wysiłków, uzyskiwania coraz lepszej sprawności w krzywdzeniu innych. Często przemoc jest usprawiedliwiana tym, że walka toczy się w „słusznej sprawie”. Można więc sądzić, że skoro oglądanie scen przemocy w telewizji wpływa na agresywność dzieci to korzystanie z gier o podobnej treści ma na nie jeszcze silniejszy wpływ (Gałkowska-Braun 1997, s. 58-62). Jadwiga Izdebska przedstawia ujemne skutki nieprawidłowych relacji: dziecko – gry komputerowe, do których zalicza: ograniczenie kontaktów społecznych, uzależnienie, „nałóg”, zachowania agresywne, znieczulenie, trudności w postrzeganiu rzeczywistości realnej, wulgaryzm, bierność intelektualną, rozleniwienie, obniżenie wrażliwości emocjonalnej, obniżenie aktywności fizycznej, wady postawy, stany lękowe, nadpobudliwość, wady wzroku, schorzenia układu nerwowego (Izdebska 2003, s. 342).

Gry komputerowe budzą wiele kontrowersji ze względu na obecność przemocy, agresji i rasizmu, dlatego w trosce o bezpieczeństwo dzieci powstało PEGI (*Pan European Game Information*), czyli tzw. system ratingu wiekowego opracowany w celu „udzielenia rodzicom pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych (Błaszczewicz 2010-2011, s. 41). Ratingi wiekowe to systemy stosowane w całej Europie w celu ochrony osób niepełnoletnich przed grami zawierającymi treści nieodpowiednie dla danej grupy wiekowej. Większość gier (48%) jest odpowiednia dla graczy w każdym wieku ale z wielu gier powinny korzystać wyłącznie starsze dzieci i młodzież. Istnieją też gry (4%) przeznaczone wyłącznie dla dorosłych, czyli osób, które ukończyły 18 lat. Informacje o klasyfikacji i kategoriach wiekowych umieszczone są na opakowaniu każdej gry” (www.pegi.info/pl).

Aby zminimalizować negatywne oddziaływanie gier komputerowych na dzieci i młodzież potrzebna jest właściwa edukacja medialna, która powinna polegać na propagowaniu systemu ratingu wiekowego, stworzonego w celu udzielenia rodzicom pomocy w podejmowaniu właściwych decyzji o zakupie

gier komputerowych, zachęcaniu rodziców do zapoznawania się z recenzjami kupowanych gier, które dostępne są na stronach internetowych oraz w periodykach specjalistycznych, monitorowaniu czasu, jaki dzieci poświęcają na grę, regularnej rozmowie z dziećmi o treściach, z jakimi napotykają się podczas grania w gry (Gajewski 2009, s. 282).

Edukacja medialna w szkole i w domu umożliwia nawiązywanie poprawnych relacji międzyosobowych. Jest to najskuteczniejsza droga do pozytywnej stymulacji rozwoju dzieci i młodzieży, w której wyniku brutalne gry komputerowe tracą właściwą sobie atrakcyjność. Nie jesteśmy bezradni wobec rzeczywistości brutalnych gier komputerowych. Wychowanie promujące pozytywne wartości, relacje osobowe oparte na zaufaniu i współpracy to realna przeciwwaga dla kształtowanych przez gry komputerowe zachowań o charakterze agresywnym i egoistycznym (Gajewski 2009, s. 283).

Jak podkreśla Anna Andrzejewska „komputer i sieć dobrze wykorzystane, kontrolowane i używane w dopuszczalnych dawkach będą dla nas i naszych dzieci korzyścią, a nie problemem, z którym będziemy musieli walczyć. Tylko od nas – użytkowników zależy, jak wykorzystamy to, co dał nam XXI wiek i jego najnowsze technologie” (Andrzejewska 2010, s. 119).

Gry komputerowe rozwijają się bardzo dynamicznie, mimo iż stanowią stosunkowo młodą dziedzinę w branży rozrywkowej. Wśród gier znajduje się wiele tytułów zawierających duże natężenie przemocy. Obowiązkiem rodziców i nauczycieli jest kontrola nad tym, w co grają dzieci. Tylko w ten sposób zapewnimy im w miarę bezpieczne poruszanie się w świecie mediów. Przy wyborze gier komputerowych rodzice powinni brać pod uwagę charakter i treść gry oraz rozwój psychiczny, wiek oraz możliwości percepcyjne dziecka. Gry komputerowe nie mogą być jedyną formą spędzania wolnego czasu. Nie zastępują one bezpośredniej, realnej zabawy z rówieśnikami lub rodzeństwem, wzajemnych kontaktów w gronie rodziny.

Wioleta Adamczyk-Bębas

The Role of Computer Games in Life of a Child

The text describes the role of the computer and computer games in a life of contemporary child. It shows both classification of computer games and the reasons for which a child "gets hooked" and becomes addicted to computer games.

BIBLIOGRAFIA:

Andrzejewska Anna, 2007, *Dziecko w cyberprzestrzeni*, Wyd. Pedagogium, Warszawa.

Andrzejewska Anna, 2010, *Spoleczno-wychowawcze implikacje uczestnictwa młodzieży w cyberprzestrzeni*, [w:] *Media jako wyzwanie wychowawcze*, red. Plis Jerzy, Mamcarz Artur, Wyższa Szkoła Handlowa Radom, s. 113-121.

Bednarek Józef, 2002, *Media w nauczaniu*, Mikom, Warszawa.

Bednarek Józef, 2006, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, red. Jędrzejko Mariusz, Wyższa Szkoła Humanistyczna w Puławsku, Pułtusk, s. 83-147.

Błaszczewicz Ryszard, 2010-2011, *Gry komputerowe a zdrowie dziecka w młodszym wieku szkolnym*, „Nauczanie Początkowe”, R. XXXIV, nr 1, s. 34-43.

Braun-Gałkowska Maria, Ulfik Iwona, 2000, *Zabawa w zabijanie*, Wydawnictwa Różne, Warszawa.

Braun-Gałkowska Maria, 2000, *Zabawa w zabijanie*, Wydawnictwo Krupski i S-ka, Warszawa.

Chwaszcz Joanna, Pietruszka Małgorzata, Sikorski Dariusz, 2005, *Media*, Wyd. KUL, Lublin.

Feibel Thomas, 2006, *Zabójca w dzieciennym pokoju. Przemoc i gry komputerowe*, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa.

Filiciak Mirosław, 2006, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.

Gajewski Mariusz, 2009, *Brutalne gry komputerowe w życiu dzieci i młodzieży*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, red. Szmigielska Barbara, Wydawnictwo WAM, Kraków, s. 263-282.

Gała Aleksandra, Ulfik-Jaworska Iwona, 2004, *Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na psychikę dzieci*, Wyd. Michalineum.

- Gałkowska-Braun Maria, 1997, *Gry komputerowe*, „Edukacja i Dialog”, nr 9, s. 58-62.
- Gogołek Włodzimierz, 2007, *Manipulacja w sieci (rzecz o narzędziach)*, [w:] *Manipulacja, media*, red. Siemieniecki Bronisław, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń, s. 343-358.
- Izdebska Jadwiga, 2003, *Dziecko w rodzinie i w środowisku rówieśniczym*, Trans Humana, Białystok.
- Kłodecki Adam, 2000, *Przyjaźń z komputerem – korzyść czy zagrożenie*, „Twoje Dziecko”, nr 6, s.62-65.
- Kowalewska Kinga, 1996, *Komputerowi mordercy*, „Kultura i Życie”, nr 7, s. 12-16.
- Laszkowska Joanna, 2000, *Oddziaływanie gier komputerowych na młodzież*, „Problemy opiekuńczo-wychowawcze”, nr 7, s. 26-34.
- Okoń Wincenty, 2007, *Nowy Słownik Pedagogiczny*, Wyd. Akademickie Żak, Warszawa.
- Sikorski Daniel, *Uzależnienie od gier komputerowych*, <http://www.sop.sds.pl> [data dostępu 10.02.2008].
- Skrzypczak Józef, 1998, *Aktualizacje encyklopedyczne*, Wyd. Kupisz, Poznań.
- Szpringer Monika, Horecka-Lewitowicz Agata, Skawiński Dariusz, 2011, *Gry komputerowe jako potencjalne źródło zagrożeń*, [w:] *Oblicza patologii społecznych*, red. Bębas Sylwester, Wyższa Szkoła Handlowa, Radom, s. 59-74.
- Pan European Game Information*, www.pegi.info/pl [dostęp 14.04.2012].

**Sprawozdanie z konferencji naukowej
pt. *Homo ludens. Czy zabawa może być źródłem kultury?*
Kielce, dn. 19-20 marca 2015 roku**

*Halina Mielicka-Pawłowska**

W marcu 2013 roku pojawiła się inicjatywa wydania tomu czasopisma „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne” za rok 2014 oraz zorganizowania konferencji naukowej na temat koncepcji zawartej w pracy Johana Huizingi pt. *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Inicjatywę taką zgłosił prof. dr hab. Ryszard Kantor na zebraniu, które odbyło się w siedzibie Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach, a poświęcone było omówieniu zasad wydawania czasopisma naukowego „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”. Przy pełnej akceptacji dyrektora Muzeum, Macieja Obary oraz przedstawicieli Redakcji Naukowej czasopisma zostały rozpoczęte przygotowania ukonkretniające zamierzenia organizacyjne.

Poświęcenie tomu 12 za rok 2014 czasopisma oraz konferencji naukowej idei zawartej w książce Johana Huizingi miało swoje głębsze przyczyny. Otóż pierwsze wydanie książki *Homo ludens* miało miejsce w 1938 roku. Tłumaczone na język niemiecki, angielski i wiele innych (w tym również polski) zwróciło uwagę nie tylko historyków kultury, ale i etnologów, antropologów kultury, socjologów, psychologów i przedstawicieli innych dyscyplin nauk humanistycznych i społecznych. Mimo iż od wydania książki minęło 77 lat, postawione przez duńskiego uczonego tezy są niezwykle inspirujące do dziś. Wydany w 2014 roku tom 12 „Zabaw i Zabawek. Studiów Antropologicznych” zawiera omówienia nie tylko życia i działalności naukowej Johana Huizingi,

* Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

ale też artykuły i rozprawy naukowe, wyniki badań empirycznych, materiały etnograficzne i faktograficzne związane z koncepcją wybitnego holenderskiego historyka kultury.

Konferencja naukowa poświęcona idei ludyzmu i zachowań ludycznych odbyła się w dniach 19-20 marca 2015 roku. Organizatorami tej konferencji było Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach oraz Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach reprezentowany przez Zakład Socjologii, Instytut Pedagogiki i Psychologii Wydziału Pedagogicznego i Artystycznego. Patronat honorowy nad konferencją sprawował Prezydent Miasta Kielce, a patronat medialny objęły: Radio Kielce, Radio „eM”, „Echo Dnia”, Telewizja Polska Oddział Kielce oraz Internetowa Telewizja Kielce.

W konferencji wzięło udział 28 referentów – przedstawicieli różnych ośrodków akademickich krajowych i zagranicznych. Reprezentowane uczelnie polskie to: Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach, Wyższa Szkoła Handlowa w Radomiu, Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, Uniwersytet Opolski, Uniwersytet Gdański, Uniwersytet im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Uniwersytet Jagielloński, Uniwersytet Śląski w Katowicach, Wyższa Szkoła Oficerska Wojsk Lądowych im. gen. Tadeusza Kościuszki we Wrocławiu, Społeczna Akademia Nauk w Łodzi, Muzeum Historyczne Miasta Krakowa, Krakowska Fundacja Rozwoju Edukacji Niesłyszących im. M. Mazurka „Między Uszami” w Krakowie. Reprezentowane ośrodki zagraniczne to: Tilburg School of Humanities, Slovak Academy of Science, Catholic University Ružomberok oraz Kursk State University.

W trakcie obrad wygłoszonych zostało 26 referatów poświęconych różnym aspektom zachowań ludycznych w różnych środowiskach społecznych. Problemowo referaty pogrupowane zostały w sześć bloków tematycznych, co umożliwiło poznanie nie tylko różnych form zachowań ludycznych, ale też różnych sposobów analizowania zjawisk społecznych i faktów kulturowych semantycznie kojarzących się z koncepcją zabawy zawartą w książce Johana Huizingi. Każdy bowiem z autorów głoszonych referatów *implicite* lub *explicite* odnosił się do zawartego w tytule konferencji pytania: czy zabawa może być źródłem kultury oraz do definicji zabawy sformułowanej przez Johana Huizingę.

Konferencję rozpoczęła sesja ogólna. Prof. dr hab. Léon Hanssen

wyłosił on-line referat, w którym nie tylko przedstawił okoliczności pierwszego wydania książki *Homo ludens* Johana Huizingi i jej odbiór w świecie nauki holenderskiej, ale też zwrócił uwagę na elementy zabawy zawarte w kulturze późnej nowoczesności. Postawił tezę, iż teoria sformułowana przez duńskiego badacza powinna być rozwinięta, gdyż wszystko wskazuje na to, że zabawa staje się współcześnie ważniejsza niż kiedykolwiek, a wyjaśnić to i zrozumieć można tylko wtedy, gdy przyjęte zostanie założenie permanentnego kryzysu kultury. Prof. dr hab. Elena Reprintceva omówiła tezy postawione przez Johana Huizingę w książce *Homo ludens*, zestawiając je z teorią zabawy sformułowaną przez rosyjskiego badacza Vladimira Razumn'ogo. Analiza podstawowych założeń zawartych w opracowaniach dwóch wielkich naukowców zajmujących się zabawą, pozwala szerzej spojrzeć na aktualne problemy społeczne wtedy, gdy weźmie się pod uwagę konteksty współczesnych gier, w tym internetowych. Prof. dr hab. Bogusław Sułkowski przyjął założenie, że zabawa przynależy do zachowań symbolicznych, które są podporządkowane kanałom komunikacji symbolicznej. Postawione zostały dwa ważne poznawczo pytania: jaka jest proporcja rozrywek tradycyjnych i współczesnych oraz jakie skutki psychiczne i społeczne mają zmiany dokonujące się w zachowaniach ludycznych? Prof. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska postawiła tezę, że zabawa ponowoczesna może być traktowana jako źródło kultury wtedy, gdy przyjmie się założenie, iż celem zachowań ludycznych ludzi współczesnych jest dążenie do zaznania zmaksymalizowanego poczucia szczęścia.

Wygłoszone w sesji ogólnej referaty nie tylko pozwoliły ukonkretnić główną ideę konferencji, ale też wskazać ludyczny charakter kultury ponowoczesnej, a więc i nakreślić nowe, możliwe drogi poszukiwań badawczych faktów przynależnych do różnych obszarów kultury masowej i popularnej.

Druga sesja odbywała się w Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach. Obrady poprzedziło zwiedzanie ekspozycji muzealnej oraz dyskusja poświęcona formom wystawiennictwa muzealnego. Prowadzenie tej sesji objął Maciej Obara – dyrektor Muzeum oraz Anna Tyszewicz-Obara – wicedyrektor. Wygłoszone w tej sesji trzy referaty wyśmienicie korespondowały z problemami z zakresu historii kultury. Mgr Michał Grabowski wskazał i omówił

stosowane w muzealnictwie formy zabawy prowadzone przez Muzeum Historyczne Miasta Krakowa jako edukacyjne sposoby pogłębienia wiedzy na temat przeszłości. Mgr Katarzyna Błoch zwróciła uwagę na kafle z XVIII wieku jako artefakty, „relikty przeszłości”, które mogą być i są źródłem poznania dla historyków kultury. Dr Michał Mazurkiewicz zwrócił zaś uwagę na to, że obrazy wielkich malarzy są przykładem na łączenie zabawy i sportu ze sztuką.

Wygłoszone w sesji muzealnej referaty wskazały dwa podstawowe cele, które realizowane są przez muzea: popularyzatorski, edukacyjny, ale też naukowy, dokumentacyjny to, co w historii każdego narodu ma znaczenie jako wartość pozwalająca zaistnieć tożsamości kulturowej.

Pozostałe sesje tematyczne odbyły się dnia 20 marca 2015 roku w auli Wydziału Pedagogicznego i Artystycznego Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Poranna sesja etnograficzna, prowadzona przez ks. prof. dr. hab. Sławomira Chrosta, poświęcona była problemom kultury tradycyjnej, ale rozpatrywanej z punktu widzenia współczesności. Prof. dr. hab. Adam Bżoch zwrócił uwagę na to, że powrót do tradycji kulturowej może stać się formą buntu i sprzeciwu społecznego wyrażanego przez ludzi poddawanych indoktrynacji politycznej, dr Barbara Klasínska tradycji przypisała funkcje integracyjne i wartości fundamentalne dla ciągłości tożsamości kulturowej. Funkcje zabawowe tradycji w rozumieniu imprez masowych omówiła mgr Anna Boraczyńska, zwracając uwagę na festiwale kulinarne promujące żywność i produkty tradycyjne. Połączenie zabawy z kultem religijnym, tak ważny w koncepcji zabawy Johana Huizingi wątek, omówiła dr Małgorzata Strzelec na przykładzie rozwiniętego w Mikstacie kultu św. Rocha – opiekuna zwierząt domowych. Zeświecczony zupełnie problem postaw wobec zwierząt przedstawiła dr Magdalena Szalbot, omawiając rynek zabawek przeznaczonych dla zwierząt – traktowanych tak, jak członkowie rodzin.

Wygłoszone w sesji etnograficznej referaty wskazują ważny wątek poszukiwań badawczych ze względu na funkcje pełnione przez tradycję kulturową, która współcześnie nie tylko podlega silnej ideologizacji, ale też komercjalizacji, stając się „produktem na sprzedaż” jako odmienność kulturowa regionów etnograficznych oraz źródło konstruowania tożsamości etnicznych

i narodowych. Równie ważna problemowo była następna sesja pedagogiczna prowadzona przez prof. dr hab. Mariolę Wojciechowską.

Autorzy wygłaszanych referatów podkreślali znaczenie zabawy dla dziecka oraz pełnione przez nią funkcje edukacyjne. Zwracali uwagę na psychologiczne i socjologiczne aspekty zachowań zabawowych dzieci. I tak np. ks. prof. dr hab. Sławomir Chrost omawiał terapeutyczne funkcje bajki, dr Tarzycjusz Buliński omówił postawy Indian z Amazonii wobec zabawy dzieci, mgr Bernadeta Koszytyła edukacyjne funkcje tańca wprowadzonego przez nauczycieli jako metody dydaktycznej w przedszkolach i pierwszych klasach szkoły podstawowej. Ponadto dr Jerzy Luty analizując obrazy namalowane przez szympansa Congo stawiał pytanie o to, na ile „sztuka powstała z zabawy”, gdyż kompozycje rysowane przez szympansa są lepsze jeśli chodzi o wycucie rytmu i równowagi, od kompozycji rysowanych przez małe dzieci. Intuicyjną wprost łatwość uczenia się dzieci poprzez zabawę przedstawiono we wspólnym referacie mgr Magdaleny Siłowicz i mgr Bernadety Koszytyły na temat wykorzystania języka migowego w dydaktyce.

Bardzo interesujące referaty wygłoszone przez przedstawicieli takich nauk humanistycznych jak: pedagogiki i etnografii oraz filozofii sztuki nie wyczerpują problematyki zabaw dziecięcych i pełnionych przez nie funkcji socjalizacyjnych. Nie chodzi tylko o „naukę przez zabawę”, a nawet o wychowanie poprzez zabawę, ale o cały świat, a dokładniej konstruowaną przez dziecko rzeczywistość, która ukonkretnia się w trakcie zabawy. Jest to niezwykle interesujący problem badawczy, któremu przyświeca ważny dla pedagogów cel poznania świata, którego uczy się dziecko w pierwszych latach swojego życia.

Równie ważne z punktu widzenia nauki były pytania stawiane w dwóch popołudniowych sesjach tematycznych poświęconych w zasadzie zabawom i grom ludzi dorosłych. Sesja gier komputerowych – prowadzona przez prof. dr. hab. Tadeusza Sakowicza – głównym problemem badawczym uczyniła cyberprzestrzeń tworzoną przez gry komputerowe. Rzeczywistość wirtualna konstruowana przez użytkowników internetu jest bardzo interesująca dla badaczy zjawisk społecznych, gdyż generuje nowe problemy badawcze i daje możliwość prowadzenia analiz wielowymiarowych. Prof. dr

hab. Tadeusz Paleczny omówił typy tożsamości ludycznej funkcjonującej w cyberprzestrzeni: *avatara*, *janusa*, *rebelianta*, *ludomana* i *outsidera*. Interesujące jest pytanie o transgresyjność osobowości osób reprezentujących wymienione postawy wobec rzeczywistości wirtualnej. Negatywne i pozytywne skutki oddziaływania gier komputerowych omówił dr Sylwester Bębas, a problemy związane z ich klasyfikacją dostosowaną do wieku i etapu rozwojowego dzieci i młodzieży stały się przewodnią myślą pedagogiczną referatu wygłoszonego przez dr. Ryszarda Błaszkwicza. Na rolę gier komputerowych i ich znaczenie wychowawcze zwróciła uwagę mgr Wioleta Adamczyk-Bębas.

Ostatnia wieczorna sesja konferencji została poświęcona środowiskowym formom zabaw. Dominowały referaty wskazujące kategorie „złych zabaw” w rozumieniu obowiązujących społecznie norm obyczajowych. Wprowadzeniem w problematykę zabawy rozumianej jako *paidia*, czyli spontaniczną twórczość bez reguł, zasad czy konwencji był referat wygłoszony przez prof. dr hab. Martę Bolińską. Przykładem na zabawy warunkowane przynależnością do różnych środowisk społecznych były problemy poruszane w następnych referatach. I tak dr Marta Wilk postawiła pytanie o aktualność koncepcji Johana Huizingi, analizując rozrywki współczesnej młodzieży z punktu widzenia zachowań patologicznych (alkoholizm, hazard, zachowania kibiców sportowych) zawartych w elementach: *agon*, *alea*, *mimicry* i *ilinx* zdefiniowanych przez Rogera Callois’a. Dr Tomasz Michalewski opisał wakacyjne zabawy studentów, w których może nie było aż tyle zachowań patologicznych, ale za to dużo improwizacji i spontaniczności. Zupełnie odmienne środowisko przedstawił prof. dr hab. Tadeusz Sakowicz zwracając uwagę na zabawowe elementy subkultury więziennej, a szczególnie symboliczne aspekty więzennych tatuaży.

Można żałować tylko, że tak mało różnych, mniej lub bardziej zamkniętych środowisk społecznych podlegało analizie naukowej. Problematyka poruszana w referatach omawiających tak odmienne formy zachowań zabawowych była niezwykle interesująca, a zarazem otwierająca nowe obszary badawcze.

Ogólnie rzecz biorąc wygłoszone referaty i prowadzone w czasie obrad dyskusje wykazały sensowność zorganizowania konferencji naukowej

poświęconej problematyce zabawy. Wiele pytań i wątpliwości związanych z pojęciem *Homo ludens* zostało rozważonych przez uczestników konferencji, ale i wiele nowych zagadnień pojawiło się w wystąpieniach. Przede wszystkim można przyjąć, że potwierdzeniu uległa teza głosząca, że cechą charakteryzującą ponowoczesność jest dominowanie zabawy i rozrywki umasowionej i udostępnionej wszystkim, dzięki możliwościom technicznym spowodowanym rozwojem mediów, a przede wszystkim internetu. Skutkiem jest nie tylko dominowanie wartości hedonicznych, które rozrywkę czynią sensem życia, ale też antyspołecznych zachowań ludycznych, które przyjmują formę „złej zabawy”. Wartości, które ukonkretniają rzeczywistość wirtualną stają się zarazem antywartościami kultury rozumianej jako tradycja.

Zabawa nie tylko jest dominującą sferą rzeczywistości, lecz niezwykle ważnym instrumentem manipulacji społecznej obejmującej politykę, ekonomię, religię, tradycję, sztukę oraz wszelkie inne dziedziny kultury. Zabawa, rozrywka i gry, które indywidualnie i zbiorowo wychodzą naprzeciw oczekiwaniom ludzi ponowoczesnych, nie tylko kształtują ich osobowość i pozwalają ją ukonkretnić poprzez tożsamość narracyjną konstruowaną w trakcie zabawy, ale też stają się filozofią codzienności, gdyż nadają cel życiu ludzi poszukujących własnego miejsca w spluralizowanym społeczeństwie. Tak więc odpowiadając na pytanie główne zawarte w temacie konferencji można stwierdzić, że zabawa jest źródłem kultury wtedy, gdy zmienia postawy ludzi wobec tradycji kulturowej i wprowadza nowe reguły, które zachowania ludyczne czynią normatywnie obowiązującą rzeczywistością społeczną. Z drugiej strony zabawa w kulturze ponowoczesnej jest konstruowanym medialnie światem wirtualnym, który całe życie pozwala traktować jako rozrywkę, a jego celem uczynić zasadę przyjemności. W tym rozumieniu zabawa nie jest źródłem kultury, ale zachowaniem zaspokajającym potrzeby ludzi szukających sensu własnego życia i poczucia spełnienia w rzeczywistości wirtualnej.

„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. Każdy tom czasopisma zawiera pięć podstawowych działów: artykuły i rozprawy, materiały z badań, archiwalia etnograficzne, komunikaty oraz recenzje.

1. Artykuły i rozprawy o charakterze teoretycznym

Dział ten obejmuje rozważania z zakresu filozofii antropologicznej, których celem jest sformułowanie przez autorów tez odnoszących się do współczesnych form zachowań ludycznych, twierdzeń i wniosków o charakterze generalnym w odniesieniu do hedonicznej sfery aktywności człowieka.

2. Materiały z badań

W dziale tym zamieszczane są materiały etnograficzne o charakterze źródłowym (idiograficzne opisy faktów i zjawisk kulturowych), wyniki badań socjologicznych (też ilościowych) oraz filologicznych (w tym językoznawczych analiz semantycznych), ale też ich omówienie dokonywane drogą postępowania indukcyjnego. Opisy zachowań powinny obejmować wszelkie przejawy ludyczności obserwowane przez badaczy różnych kultur, zarówno współczesnych społeczeństw industrialnych, jak i społeczności lokalnych oraz plemiennych. Przy konstruowaniu opisów obowiązuje metodologia intensywnych badań terenowych, która pozwala zgromadzić materiał źródłowy obiektywny poznawczo.

3. Materiały etnograficzne

Dział poświęcony jest analizie tradycji kulturowych i zmian dokonujących się w kulturach świata. Możliwe jest zamieszczenie w tej części czasopisma fragmentów tekstów opublikowanych przed 1939 rokiem, których tematem są zachowania ludyczne. Każdy z tekstów przedrukowanych poprzedzony powinien być notką o autorze i omówieniem jego dorobku naukowego sięgającego w przeszłość kulturową. Przy analizie przemian kulturowych preferowane jest stosowanie metody porównawczej (przekrojów diachronicznych kultury).

4. Komunikaty

Jest to część zawierająca zarówno komunikaty o prowadzonych badaniach, których przedmiotem są zachowania ludyczne, sprawozdania z konferencji naukowych, przeglądów folklorystycznych, konkursów oraz imprez propagujących tradycyjną kulturę ludową.

5. Recenzje

Możliwe jest zamieszczenie recenzji znaczących dla kultury, ludyzmu i ludyczności pozycji wydawanych w Polsce i na świecie.

Informacje dodatkowe ważne dla autorów:

Czasopismo wydawane jest pod koniec roku kalendarzowego w formie rocznika. Proponowane do druku teksty należy nadsyłać najpóźniej do 15 czerwca danego roku. Objętość tekstów nie może przekraczać jednego arkusza wydawniczego; dla komunikatów i recenzji – ok. 10000 znaków.

Język publikacji:

Do publikacji przyjmowane są teksty napisane w języku polskim ze streszczeniami w języku angielskim lub napisane w języku angielskim, a wtedy podawane są streszczenia w języku polskim.

Do każdego tekstu autorskiego konieczne jest dodanie notki o auto-

rze (zawierającej stopień i tytuł naukowy, afiliację instytucji, zainteresowania badawcze), streszczenia (max. 0,5 strony) oraz wypełnienie oświadczenia o oryginalności przedkładanego do wydania tekstu.

Każdy tekst jest wstępnie recenzowany przez osobę wchodzącą w skład Rady Naukowej czasopisma, a następnie przez dwóch utajnionych, samodzielnych pracowników naukowych, których krąg zainteresowań badawczych obejmuje problemy ludyzmu i ludyczności. Nadesłanie tekstu nie daje gwarancji jego opublikowania. Recenzje są przesyłane e-mailem autorom tekstu z możliwością ustosunkowania się do nich, zaś recenzenci są ujawniani na opublikowanej stronie technicznej zeszytu.

Zasady redakcyjne:

Do redakcji należy złożyć drogą e-mailową (poczta@muzeumzabawek.eu) tekst jednolity, w formacie A-4, napisany czcionką TNR – 12, odstępy – 1,5; przypisy klasyczne na dole strony, 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. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska

“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.

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. Ethnographical materials

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. Communications

It is a part including information on carried research, on the subject of ludic behaviour 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.

Additional information important for authors:

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 August 15th. The volume of the text can not be over one publishing sheet; for communications and reviews - (that means approximately 10000 characters).

Language of publication:

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.

Editorial Policy :

Materials should be submitted by e-mail (consolidated text of A -4, written with TNR - 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