

ZABAWY I ZABAWKI

PLAYS AND TOYS

Studies in Anthropology



The Museum of Toys and Play

Kielce
Year XV (2017)

ZABAWY I ZABAWKI

Studia Antropologiczne



Muzeum Zabawek i Zabawy

Kielce
Rok XV (2017)



**Wspomnienie o śp. Ryszardzie Zięziu
(1946-2017)**

Z przykrością informujemy, że dnia 25 września 2017 roku zmarł nasz wspaniały kolega, Ryszard Zięzio – etnograf, twórca i wieloletni dyrektor Muzeum Zabawek i Zabawy, autor licznych artykułów o tematyce ludycznej, pomysłodawca i redaktor pierwszych tomów czasopisma „Zabawy i Zabawki”, wydawanego od 1997 roku.

Ryszard Zięzio urodził się w 1946 roku w Manasterzu w województwie podkarpackim. W 1964 roku rozpoczął studia na Wydziale Filozoficzno-Historycznym Uniwersytetu Jagiellońskiego. Pracując już w Kielcach obronił pracę magisterską pt.: „Zabawki, akcesoria, atrybuty (współczesne problemy muzealnictwa zabawkarskiego)” w Katedrze Etnografii Słowian Uniwersytetu Jagiellońskiego.

W 1970 roku zamieszkał w Kielcach. To, że tu przyjechał do tego miasta określał „jednym z figli, jaki przyniosło mu życie” (nie ujawniając do końca zakresu owego „figla”). W 1981 roku był naczelnikiem miasta i gminy w Pińczowie oraz przez pewien czas kierownikiem Muzeum Regionalnego w tym mieście. Dwa lata pracował w Muzeum Wsi Kieleckiej (w skansenie

w Tokarni). Za wykopanie studni na terenie skansenu (bez odpowiedniego zezwolenia) stracił pracę.

Muzeum Zabawkarstwa powstało w grudniu 1979 roku jako część Krajowego Związku Spółdzielni Zabawkarskich (KZSZ). Funkcję dyrektora placówki Ryszard Ziężio objął w 1984 roku. Jerzy Strzelec, prezes Krajowego Związku Spółdzielni Zabawkarskich nazywał go „pierwszym prawdziwym dyrektorem” muzeum.

Śp. Ryszard Ziężio do końca swojego życia był związany z Muzeum Zabawek i Zabawy. Ważny etap w historii placówki przypadł na rok 1984. Muzeum zostało wtedy wyłączone ze struktury wewnętrznej Krajowego Związku Spółdzielni Zabawkarskich jako zakład własny. Ryszard Ziężio zarchiwizował dokumentację Krajowego Związku Spółdzielni Zabawkarskich oraz przejął zbiory, tworząc podwaliny dzisiejszego Muzeum Zabawek i Zabawy.

W roku 2002 Muzeum Zabawkarstwa otrzymało nagrodę Duma Regionu przyznaną przez Wojewodę Świętokrzyskiego.

Poszerzające się zbiory, rozszerzone o muzealia etnograficzne doprowadziły do rozwoju instytucji, a w konsekwencji do powstania w roku 2006 Muzeum Zabawek i Zabawy. Zmieniona została też siedziba Muzeum. Z małych pomieszczeń przy ulicy Kościuszki 11 zbiory przeniesione zostały na Plac Wolności do budynku zajmowanego wcześniej przez redakcje kieleckich dzienników: „Słowa Ludu” i „Echa Dnia” oraz NSZZ „Solidarność”. W roku 2006 możliwe było zorganizowanie nie tylko ekspozycji stałych, ale też poszerzenie pomieszczeń przeznaczonych na magazynowanie zbiorów, konserwowanie ich oraz przygotowanie do ekspozycji. Do dziś pamiętamy, z jaką radością obejmował nową siedzibę i jak bardzo cieszył się z możliwości, które dawała nowa przestrzeń – możliwa do zagospodarowania.

Śp. Ryszard Ziężio dyktował Muzeum Zabawek i Zabawy przez 22 lata. Przechodząc na emeryturę cieszył się z osiągnięć, ale i mobilizował pracowników do rozwijania działalności prowadzonej przez Muzeum. Pozostając na emeryturze nadal aktywnie uczestniczył w rozmaitych muzealnych przedsięwzięciach. Aż do śmierci był członkiem Rady Muzeum, dzieląc się swoimi cennymi uwagami i spostrzeżeniami. Miał wiele planów i pomysłów na przyszłość. Niestety zabrakło czasu na ich zrealizowanie. Odszedł przedwcześnie, ale jego dzieło pozostaje i On pozostaje w naszej pamięci.

Maciej Obara
Dyrektor Muzeum Zabawek i Zabawy

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 Żołądź-Strzelczyk

Recenzenci tomu:

prof. zw. dr hab. Halina Rusek
prof. nadzw. dr hab. Agnieszka Teterycz-Puzio

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 języka polskiego:

Marlena Chudzik

Redaktor języka angielskiego:

Maciej Obara

Redaktor techniczny:

Malwina Sikora

Na okładce:

Magiczna Latarnia z 1900 roku, Niemcy (fot. M. Gawliński)

Wydawca:

@ Copyright by Muzeum Zabawek i Zabawy, Kielce 2017
pl. Wolności 2, 25-367 Kielce
<http://www.muzeumzabawek.eu/zabawy-i-zabawki/>
email: poczta@muzeumzabawek.eu

ISSN 1428-2259

Druk:

Wydawnictwo Diecezjalne i Drukarnia w Sandomierzu
www.wds.pl

Spis treści

OD REDAKCJI

FROM THE EDITOR

10

ARTYKUŁY I ROZPRAWY

ARTICLES AND DISSERTATIONS

Halina Mielicka-Pawłowska

Play in the communist and post-communist Poland

Zabawa w Polsce komunistycznej i postkomunistycznej

11

Marta Wilk

Mimicry – naśladowanie gwiazd w kulturze popularnej

Mimicry-mimicking stars in popular culture

26

Justyna Dobrołowicz

Zabawić się na śmierć? Mediatyzacja rzeczywistości społecznej wyzwaniem dla szkoły i edukacji

Playing on death? The mediatization of reality – the challenge for contemporary school and education

50

Elena Reprintceva, Olga Roina

Pedagogical support for adolescents prone to addiction to online games

Wsparcie pedagogiczne dla nastolatków, którzy mają skłonność do uzależnienia od gier on-line

67

Monika Wojtkowiak

Dziecko na wirtualnym podwórku

The child at the virtual playground

78

MATERIAŁY Z BADAŃ

MATERIALS FROM THE RESEARCH

Magdalena Szalbot

„Byle do przerwy...”. Etnograficzne badania zachowań ludycznych towarzyszących pracy pracowników fizycznych

„So to break ...”. Ethnographic study of ludic behaviour accompanying work workers

94

Spis treści

Irina Anoshkova

Game techniques in optimization of interpersonal relations
of visually impaired individuals studying in the mixed group

*Techniki gry w optymalizacji stosunków interpersonalnych
studentów niewidomych*

110

MATERIAŁY ETNOGRAFICZNE I HISTORYCZNE ETHNOGRAPHIC AND HISTORICAL TEXTS

Joanna Podolska

Pasja zapisana w literaturze. Gwatemalskie samoloty
Andrzeja Bobkowskiego

Passion recorded in the literature.

Andrzej Bobkowski Guatemalan planes

120

Maria Wieczorek

„Pamiętaj, abyś dzień święty święcił”, czyli gry i zabawki religijne
w życiu dzieci dawniej i współcześnie

*„Remember, you holy day Holy”, or religious games and toys
in the lives of children in the past and contemporary*

137

Tomasz Madej, Anna Ostrowska-Tryzno

„Kładą te figurki na dłonie i rzucają je w górę...” – o polskiej tradycyjnej
grze w bierki i odkrywaniu jej wartości

*„They put these figurines on hand and throw them upwards...” - on Po-
lish traditional Bierki game and on discovering its value*

162

Natalie Moreno-Kamińska

Francuskie święta i festiwale kulinarne – perspektywa kulturoznawcza

French feasts and culinary festivals – cultural perspective

172

KOMUNIKATY I SPRAWOZDANIA COMMUNIQUEES AND REPORTS

Ruslan A. Lakhin

The search work as a part of the reconstruction of the Kuban game
practices

Spis treści

<i>Funkcje edukacyjne gier i zabaw dziecięcych</i>	184
 <i>Marlena Chudzik</i> Zabawki z historią – eksponaty w zbiorach Muzeum Zabawek i Zabawy <i>The toys with a story – exhibits in collection of Museum of Toys and Play</i>	 189
 <i>Halina Mielicka-Pawłowska</i> Sprawozdanie z konferencji naukowej, Bratysława 24-25 listopada 2016 roku <i>Academic conference report from Bratislava 24-25 November 2016</i>	 198
 INFORMACJE DLA AUTORÓW INFORMATION FOR AUTHORS	 206

Dominująca współcześnie kultura popularna, osadzona jest w realiach mediatywizacji i komercji, co powoduje, że kultura ponowoczesna jest szczególnym systemem znaczeń przypisywanych zachowaniom ludycznym. Zabawa staje się przede wszystkim rozrywką, która obejmuje codzienność, pozbawioną głębszych refleksji interpretacyjnych. Dominująca orientacja temporalna, wysoko wartościująca chwilowość doznań, czyni zachowania, które przynoszą zadowolenie i dają poczucie radości, obowiązującym stylem życia. Liczy się więc przede wszystkim terażniejszość i związane z nią doświadczenia, które nie są spowodowane podejmowaniem działań ukierunkowanych na realizację zakładanych celów, ale brakiem podejmowania jakichkolwiek działań, gdyż rozrywka jest ofertą, z której trudno nie skorzystać. O ile uczestniczenie w zabawie wymaga podejmowania indywidualnych decyzji co do zasad odróżniających zachowania ludyczne od codzienności, to rozrywka niczego nie wymaga, niczego nie narzuca oprócz poświęcenia czasu na to, aby oddawać się jej pokusom. Bardzo sprzyja temu zarówno mediatywizacja jak i komercjalizacja zachowań ludycznych.

Ponowoczesność nie może jednak wyeliminować tego, co dla ludzi najważniejsze, a więc świata wartości tworzonego przez jednostkę, a potwierdzonego w kontaktach społecznych o charakterze interakcyjnym. Ani mediatywizacja, ani komercjalizacja nie wyeliminują podmiotowości, która jest istotą zachowań ludycznych oraz wspólnotowości rozumianej jako nieodłączny element zabawy. Kultura popularna nie eliminuje przeszłości, która projektuje wybory dokonywane przez ludzi, a jako taka staje się systemem potwierdzającym istnienie ciągłości aksjonormatywnej kultury.

Przedstawiony czytelnikom tom XV czasopisma zdominowany jest problematyką wartości, mimo że zamieszczone w nim teksty zawierają różne treści. Przede wszystkim autorzy poszczególnych artykułów wskazują na zagrożenia płynące z kultury popularnej, które ukonkretniają medialne jej wytwory. Rozprawy naukowe, zawarte w części pierwszej, zwracają uwagę na zmiany dokonujące się w kulturze i zagrożenia wynikające z mediatyzacji kultury. Materiały z badań, zawarte w części drugiej i trzeciej mają przede wszystkim charakter etnograficzny i stanowią zapis rzeczywistości kulturowej, uchwytej w badaniach empirycznych. Szczególnie interesujące ze względów pedagogicznych, ale nie tylko – są ponowoczesne funkcje zabawek.

Redakcja ma nadzieję, że zawartość tomu zainteresuje Czytelników i pozwoli dokonać „wglądu” w zachowania ludyczne, którymi terażniejszość „jest nasączona”.

Halina Mielicka-Pawłowska

Redaktor naczelny czasopisma „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”

Play in the communist and post-communist Poland¹

Halina Mielicka-Pawłowska*

Ludic behaviours have always had a social character. This cliché thesis was so obvious for Johan Huizinga that he did not discuss it in his book focused around the concept of *Homo ludens*. The assumption that play cannot be discussed in an individual dimension is the leitmotif implicitly contained in the analysis of this great historian of culture.

When discussing contemporary forms of play (that is in the second half of XX century), Johan Huizinga paid a lot of attention to the domination of rivalry (*agon*) in the ludic behaviours. He assumed that the most common forms of such behaviours occur in the economy, science, art and politics. Although sport is a dominating form of entertainment which existed in each historical era, it is not equal to play because it consists in competition of „professional players” and „the spirit of the professional is no longer the true play-spirit; it is lacking in spontaneity and carelessness” (Huizinga 1985, p. 197)².

* **Halina Mielicka-Pawłowska** – prof. UJK dr hab., etnograf i socjolog, pracuje w Instytucie Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Jest autorką książek: *Duchowość ponowoczesna. Studium z zakresu socjologii jakościowej* (Zakład Wydawniczy Nomos, Kraków 2017); *Wspomnienia z dzieciństwa. Antropologiczny szkic o zabawach i zabawkach* (Wydawnictwo Panzet, Kielce 2010); *Antropologia świąt i świętowania* (Wydawnictwo Akademii Świętokrzyskiej, Kielce 2006); redaktorem pracy zbiorowej: *Contemporary Homo Ludens* (Cambridge 2016); *Religijne wymiary życia społecznego* (Uniwersytet Jana Kochanowskiego, Kielce 2013) oraz wielu artykułów naukowych. Zainteresowania naukowe obejmują kulturę współczesną, religię i religijność ponowoczesną, duchowość, święta i świętowanie oraz zachowania ludyczne i pełnione przez nie funkcje.

¹ Tekst został przygotowany na bazie referatu wygłoszonego w Bratysławie, na konferencji naukowej pt.: *Johan Huizinga and Central / East-Central Europe* zorganizowanej przez Instytut Literatury Światowej Słowackiej Akademii Nauk w dniach 24-25 listopada 2016 roku.

² http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf

According to Huizinga, in the second half of XX century, „the transition from occasional amusement to the system of organised clubs and matches” occurred (ibidem, p. 196). Even team games, „the great ball games in particular require the existence of permanent teams” (ibidem, p. 196). Due to „the increasing systematization and regimentation of sport, something of the pure play-quality is inevitably lost” (ibidem, p. 197).

Rivalry as a form of behaviour became a struggle against the competition and a widely used technique of manipulating the demand and supply in the economy. According to Huizinga „trade begins to create fields of activity within which each must try to surpass and outwit his neighbour” (ibidem, p. 200). There are no rules in this sphere which could be obeyed by the participants of the „market game”, because breaking the rules contributes to gaining profit. There has also been a shift from the social to the individual sphere in art. „Art became more intimate, but also more isolated; it became an affair of the individual and his taste” (ibidem, p. 201). It has simultaneously led to some sort of esoteric aura or even resulted in the creation of behaviours treated as mysteries which took a ludic character within societies adoring a certain artist or a form of art. Similarly in science: „the continued penchant for systems tends in the direction of play” (ibidem, p. 203). Thus in politics, the rhetoric of parliament proceedings takes the form of ludic behaviours.

In line with the presented assumptions, according to Huizinga, two tendencies in the contemporary society can be observed: firstly „certain play-forms may be used consciously or unconsciously to cover up some social or political design” (ibidem, p. 205), second of all would be puerilism described as infantilisation of culture. The latter concept was defined by Johan Huizinga as „various forms of activities where a contemporary human being as a member of an organised collective seems to act according to norms governing the age of puberty or boyhood” (ibidem, p. 288).

Johan Huizinga was interested in play understood as a cultural fact, so any commonly observed regularities in human behaviours. How these ludic behaviours are entwined into pro-social attitudes was a problem which was of much less interest to the author of *Homo ludens*. In the first half of XXI century this problem has become a dominating focus of research. What used to be obvious, was questioned. An assumption about a specific kind of social bond connecting the participants of play has been made. Emotional states of those playing, which evoke a virtual reality rather than the one embedded in certain human behaviours, became the subject of research for both the anthropologists of culture and sociologists. And therefore a question arises: what kind of changes took place after the political transformation in Poland and how much does

the diagnosis made by Huizinga about the cultural changes remain relevant?

Social bonds in play

Victor Turner defined the concept of *communitas* as a model which „emerges recognizably in the liminal period, is of society as an unstructured or rudimentarily structured and relatively undifferentiated *communitus*, community, or even communion of equal individuals who submit together to the general authority of the ritual elders”³ (Turner, 2004, p. 242 [96]). *Communitas* describes a community of „various individuals” united by their behaviour which has characteristics of a ritual and its aim is to transfer its all participants into another dimension of reality. The power which makes *communitas* a special social model is the rule of transcendence without which it is impossible to unreal the reality. According to Victor Turner „*communitas* appear where social structure disappears” and „*community* is where community happens” (ibidem, p. 264 [127]), and it happens only when the value of objectivity disappears as well as when the subjective orientation towards other participants of play becomes real. The existential aspect of *communitas* is the engagement in contacts with others, whereas virtual (transcendental) is the image of an ideal bond connecting people „and its related sentiment of „humankindness” are not epiphenomena of some kind of herd instinct but are products of „men in their wholeness wholly attending’ ” (ibidem, p. 265 [128]).

The community of play results from the type of connections which bind its participants. Interactions which happen while people have fun, have a direct character and cause an objective interest in others. They also bring the feeling of having one’s psychological needs satisfied which in turn is the result of emotional bonds between its participants. Although the *communitas* in play are limited in time, the emotional engagement in play is so extensive that it becomes socially meaningful. Discovering objectivity in play, revealing „social originality” is no longer only a means of satisfying psychological needs, but also a form of releasing stress which is a result of formalised social life.

Victor Turner has described three forms of *communitas* which arise from the social character of customs: existential, normative and ideological which all lead to the feeling of community but are characterised by different type of bonds. The existential community arises as a result of participation in gatherings; normative one is formed based on the perception of rules which are binding for all participants whereas the ideological one refers to a community

³http://www.iupui.edu/~womrel/Rel433%20Readings/SearchableTextFiles/Turner_RitualProcess_chaps3&5.pdf

oriented towards values superior in a certain culture.

During the communist times, the existential *communitas* held a special meaning because spending time with people who one could trust was regarded as most important. Normative *communitas* referred to the prohibition to tell others how the play happened. Ideological *communitas* was limited to abiding by moral rules which were binding in the real world. Participation in social meetings obliged to loyalty, and the phrase „playing together” meant favouring and therefore the support in resolving certain issues which required special effort. Nepotism is not a socially positive phenomenon, but in the reality of Polish socialism, it was treated as a way to gain something, e.g. access to certain goods which were not readily available on the market.

The forms of community have changed in the post-communist times. And as such, existential *communitas* are manifested by the excess of consumption characteristic for celebrations. Normative *communitas* are manifested by discussing how splendid an event it was to participate in; whereas the ideological *communitas* emphasise the individual aspect of participating in the community of those who are playing.

There was however yet another type of *communitas* which was meaningful in the social situation of Poland during the real socialism and in the post-communist times. According to Victor Turner „symbols inspire activity” (Turner 2006, p. 46) because they constitute a form of „power” which makes individuals inclined to act, and „a single symbol manifests both what is necessary and what is desired” (ibidem, p. 68). The symbol which is dominating „within its network of meanings introduces ethical and legal social norms into contact with very strong emotional stimuli” (Turner 2006, p. 40). While playing, the community establishes a necessity of abiding by social norms and even makes it a desired activity due to being fond of moral virtues which are responsible for the existence of the social order in „the ordinary world”.

One may assume that the essence of play is the symbolic reverse of the social order, cancelling at least some of the norms or making them look funny in order to alleviate the everyday rigour of their existence. According to Umberto Eco „the norm infringed by humour is so widely acclaimed that it is unnecessary to speak about it” (Eco 1996, p. 341). Michail Bachtin adds that „the right to a certain freedom and familiarity to infringe ordinary form of coexistence” (Bachtin 1975, s. 269) is an opportunity to its re-establishment. Humour and laughter release emotional tension, „allow to share emotions, tame cognitive and emotional dissonances, laugh at concerns and return to the everyday reality” (Zijderveld 2008, s. 638).

During social meetings, humour creates „a relatively hidden com-

munication channel” (ibidem, p. 638) because it shapes opinions on socially significant questions which require an important emotional engagement. The feeling of joy is a reaction to conflicts and a way to ease conflict situations. The comic aspect, humour and laughter which accompany play introduce a certain relaxation in the atmosphere as well as a cognitive relativism due to the fact that „humour acts as a factor which discards ideologies and deprives of illusions” (ibidem, p. 652). Laughter confronts the seriousness of the world and indicates there is a different reality, an alternative, unreal and absurd or even paradoxical one, which even if not regarded as likely, can at least be expressed by symbolic semantic associations. The symbolic *communitas* as a form of transcendence which makes the reality unreal is an indispensable condition for play to exist because it not only introduces joy but also facilitates the feeling of happiness evoked by the participation in play.

Play in the communist times

A universal rule governing the times of communism was not to stand out from the group of other people. This led to a situation where blending into the society became a transparency which offered „a peaceful life”. It did not mean that people did not want to emphasise their own individuality, but doing this was simply dangerous and practically impossible. A particular reason behind the social homogenisation was the economic background, and among others the limitations of the trade market. The competition between work places was superficial and there was such a huge demand for all goods that people would buy just anything to satisfy their basic needs. It was extremely difficult to manifest one’s individuality in a situation where there was no diversification in the goods available on the market. It was more about acquiring the goods rather than emphasising one’s distinctness by one’s possessions. The competition was limited not to „outwitting” other producers, but the customers who competed against each other in acquiring the desired goods. In the contemporary times with the abundance of foods available to be purchased, acquiring goods can be regarded as a ludic behaviour, but in the communist times it was a reality which could be hardly regarded as fun. Ludic behaviours appeared more clearly only during private social gatherings and could be assigned conspiracy intentions.

As a result of the socialist indoctrination, institutionalised play was organised „politically”, which meant that it was controlled and in this way diversified social groups. Spontaneity was therefore not allowed in the politically organised play. Wojciech Lipoński states this clearly when describing

a discussion which took place in Poland in the sixties and focused around the content of the book written by Johan Huizinga, *Homo ludens*. This book was first published in Poland in 1967 and what is important, it preceded the protests of students and scholars from universities directed against the politics of authorities of that time which took place in March 1968 (vide: Lipoński, 2014, p. 45). The chapter which emphasised the features of play was regarded as positive, but not revelatory, because it could provide indications to the educators how to manipulate people to give them an impression that they are having fun. The book was recognised as an example of the „rotten and bourgeois West” whose ideologies infiltrate Polish communities of intellectuals and undermine „the steering role of the working class party” (ibidem, p.46-47). In order to avoid the political context or being accused of undermining the ideology of the ruling party, people tended to have fun in closed private groups.

There was a yet another form of play „in line with the political party’s directions” which at the same time introduced at least a hint of spontaneity. It was a form of folk play which contained the elements of rural folklore everywhere where the authorities decided that „the people must have fun”. Folklore, and more widely the elements of the so called folklore culture, were formally regarded as patriotic and autochthonic Polish element of social life. From the ideological perspective, labourers and farmers constituted social groups (absolutely not regarded as classes, because basic assumptions of the socialist ideology eliminated any divisions into classes) which were regarded as „clean”, so not spoiled by the references to „the rotten and bourgeois West”. Where was then the intelligentsia supposed to have fun? Only in closed private groups.

Play limited to those private spheres in the communist times served an integration function, but included a very narrow group of people who belonged to the family or / and those friends who could be trusted. Various types of play communities were created within this social sphere. They had a common characteristic – trust and the aim of strengthening the feeling of safety. While having fun, the participants avoided making any references to the political situation, however, jokes about the political system were a common reason to have a laugh. According to Zbigniew Raszewski „the post-war political joke is a non-depletable topic due to the incredible abundance of productions (it can amount to even up to circa 1000 pieces annually) due to its massive dynamics” (Raszewski 1990, p.7). The jokes from the fifties, sixties and seventies of XX century carried a certain negativity towards the governing ideology, political system, rules of governing and representatives of the authority. Due to the reality of the social life in the socialist times in Poland, such jokes served a polemical and stigmatising function. Social gatherings were filled with con-

versations and jokes constituted a significant element of those and in this way helped to survive the reality of the everyday life in the socialist times as well as introduced a clear division into those who could be trusted – ordinary people and strangers – the political party and the authorities.

Jokes about policemen were particularly popular in the eighties. This was clearly related to the strikes of the working class and the introduction of the martial law in Poland. Stories about acquiring necessary products or successfully running some official errands were equally popular. People seemed to be able to laugh at anything, and the joy of tasting a sardine from the can obtained as a result of having the right acquaintances was almost impossible. „Laughter became a tool to fight hypocrisy, new symbolic, Newspeak, the forced love towards the Soviet Union” (Jackowski 1990, p. 11), and as such it helped in surviving and defending oneself from political indoctrination.

During social gatherings people did not compete with each other because the feeling of being a community of the close ones and friends was more important. Play introduced a different type of reality juxtaposed with what people experienced as real, hopeless situations of everyday life. Moreover, play was also a form of opposition towards the political indoctrination regardless of the fact whether its participants realised this or not. During the communist times, ludic behaviours were a form of luxury (under the rule of Stalin, telling political jokes could be punished with eight years of prison or a sentence to be sent to a labour camp), but also a way to release the psychological tension of living in the paradoxical social reality of that times. The situation of play created a transcendental situation towards reality as it contradicted the existence of the real socialism. Transcendence understood as crossing the boundaries of everyday limitations is an inseparable condition of the existence of play, and the community of those participating in it is an imperative of separating play from other forms of reality. According to Anton Zijderveld „perhaps the fact that humour discards any form of ideology and disillusion is its most significant function” (Zijderveld 2008, p. 652). This is the reason why social gatherings were regarded as *taboo* and there was an unspoken ban on discussing what was happening during those private parties.

Play in the post-communist time

Thirty or even forty years later, the Polish social and political system transforms so significantly that those changes impact the model of play behaviours. The most importantly, play becomes public. It loses its political context and the right to play becomes one of the most basic elements of individualism

and social identity. And as long as during the socialist times fun was all about conversations, in the post-communist times having fun means watching events which make the reality unreal.

Due to the changes taking places among the post-communist society at the beginning of XXI century, ludic behaviours can be divided into play and ludism. The features of play which were discussed by Johan Huizinga still exist. Play is continually a voluntary activity, spontaneity is limited by space and time whereas strict norms governing the situation still need to be obeyed by the participants of play. Emotionality which is an indispensable element of play is manifested by the feeling of joy expressed by laughter and a positive attitude towards other participants. This laughter no longer needs to be hidden. Just the opposite. Any pessimism, worry or sadness should not be manifested in play as they negatively impact the conventions of having fun.

Being distinguished from the everyday life leads to a situation where play transcends into the incredible world of uncommonness, which is a contradiction of the rules governing social interactions but at the same time their re-establishment. Demonstrating joy, laughter and objectivity, or even familiarity in social interactions, are the symbols of „social normality” and not only of play which is clearly socially denoted. Due to the fact that play consists in public behaviours, it is no longer required to be done secretly and therefore the space of play becomes more open. Although in practice it is impossible to play everywhere, but it is no longer the private space that indicates the boundaries of ludic behaviours. This boundary is drawn by the intuitive and socially stated sense of decency. The system of social control, both formal (police intervention) and informal (customs) describes where play can take place and where it would be defined as socially inappropriate.

A similar phenomenon has affected the time of play. It is not regarded as appropriate to play during work time, but outside of it, the time for play becomes unlimited. This results in play not being regarded as something unique any more, but on the contrary, it has become one of the most important elements of the lifestyle conceptualised as ludism. Moreover, play is subject to such a tremendous individualisation that it no longer needs to be accompanied by community. Ludic behaviours have been extended to include individual free-time activities which also evoke the joy of doing something pleasurable. The civilisation of technology and especially television, computer programmes including games and the Internet offer simply unlimited opportunities to take advantage of social media, and have become a new form of creating reality which in itself is a virtual world of entertainment. Additionally, it offers making acquaintances which make fiction seem real. The consequence thereof

is that it is no longer required to make direct interactions in order to have fun. It is sufficient to use computer programmes, social media, blogs, email and any other media to make the reality seem unreal. Although watching a television programme is sufficient to „paint the town red” (vide: Postman 2006, p. 220 et al.), the recipients are passive in participating in the virtual reality. In this context, the concept of play becomes semantically closer to the concept of entertainment because any form of being detached from reality, even individual one, can be described as play or having fun.

In the times of the Internet, people still do not abandon social and direct interactions in the real world. The problem lies in the fact that the objective interactions themselves and the accompanying conversations can no longer suffice. In order to have fun, it is necessary for additional emotional states to appear which will deepen the experience of what is psychologically neutral in the everyday existence. In multiple social circles, regardless of the stratification of differences, play takes a form of risky behaviours, the consequences of which can be dangerous to an individual and the whole group of companions. For some, having fun would mean to risk or at least experience a certain *catharsis* (vide: Wilk 2015, p. 125-145). Having fun begins to remind us of gambling where fiction blends with reality and imagination with the idea of objectivity in action and self-awareness. The wrong kind of play is the one which lacks the thrill connected with making the reality feel unreal.

Another form of commonly observed contemporary ludic behaviours is ludism. In the first decade of XXI century, entertainment and play have become increasingly popular goods with a decent demand on the market. According to Ryszard Kantor, ludism is „having fun, playing, joking, events, public games, a place to exercise the body and mind” (Kantor 2013, p. 12, footnote 2). *Homo ludens* has a need understood as an inclination towards having fun regardless of the culture or historical era. Contemporary popular culture, including mass culture, makes having fun an attribute of humanity by introducing carnivalesque as a rule binding multiple spheres of social life. The domination of play and entertainment in the first decades of XXI century, aligned with the common striving towards hedonism and at the same time turning anything that has the traits of seriousness into something shallow. Everything in the public space is becoming a spectacle which aim is to attract the attention of recipients (passive), provide entertainment, offer the feeling of joy and help forget about everyday problems. At the same time, this spectacle should happen on a daily basis dividing the time into the „serious” one with its responsibility and the time which brings joy and happiness. This hedonism distinguishes a consumer society because individualism and common striving towards self-realisation

have become the aim of human life. The lack of the sense of responsibility, regardless whether it is connected with striving for happiness in the human consciousness, introduces the element of puerilism. Play which is not limited by the sense of responsibility is attributed to children, but in XX century the immaturity which justifies children's behaviours is becoming a „normal” feature of adults in the sociological understanding.

Hedonism makes social infantilisation a dominating phenomenon in the social reality. Therefore human attitudes towards „serious” areas of social life have changed and this also includes the attitude towards professional life. Sports which is contemporarily classified as play is a ludic spectacle available to anyone, all thanks to the global television broadcasts and the Internet network. Sport games evoke puerilism regardless of the age, sex, social origin or any other social differences. As a spectacle, sport evokes the feeling of exaltation touched with symbols which allow to manifest ones national and cultural identity, and as such leads to a loss of the playful element where sport games take a form of demonstrating local patriotism, representations of social and national communities. The trade has not only introduced the competition among companies and corporations, which was lacking in the communist society, but also created enclaves of excess and affluence which take those visiting shopping centres into the unreal world of luxury. It is sufficient to enter through the glass door to move into the fairy-tale-like reality creating a lifestyle which changes a Cinderella into a princess and a servant into a prince. It is not necessary to buy anything, it will suffice to spend time there. According to Ryszard Kantor: „Shopping malls constitute a different world, a different reality. There is no dirt, no poverty or evil, but there is beauty, affluence and good. It can be problematic, but who would ponder this, a gentle landing in the real world which exists outside of the thick walls of the hospitable shopping centre” (Kantor 2011, p. 39). The aesthetic canon of beauty as a post-modern form of art moved to shopping centres. These generate behaviours regarded as mysteries which have a direct semantic reference to ludism. Additionally, beauty, good and affluence comprise values which are complementary to one another.

The art has not only become more intimate and closed in the circles of isolated elites, but also common by being dependent on the tastes of its mass recipients confirmed by their readiness to spend money on it. Contemporarily people in principle do not discuss art, but rather a trend indicating a commonly accepted lifestyle. Ludic behaviours are characterised by eclectics on the boundary between kitsch and works of arts displayed in shop-galleries.

Another problem to tackle is the commercialisation of play which

became a social fact at the beginning of XXI century. According to Tadeusz Paleczny, the concept of play as an element of mass culture has been extended and „is currently becoming to a bigger extent a product, a service, goods on sale” (Paleczny 2011, p. 9) the ownership of which is a guarantee of happiness, joy or even desire due to emotional states which it symbolises. As a popular spectacle, meaning available for anyone who has an excess of free time, contemporary forms of ludism connect their recipients delivering what is desired the most, and namely mass communication (multimedia) codes which symbolically indicate an objective treatment of each individual. Play becomes the symbol of transgression of personality as well as an idea of democracy which is realised by the media guaranteeing equality in access to opportunities to have fun. The transgression of personality is done through choosing to participate in play, and democratisation is confirmed by the spectacular character of entertainment focused on entertaining anyone. Obviously one has to pay for both the choice of entertainment as well as participation therein. The entertainment industry generates the uniqueness of play, but also limits the circle of those having fun, because the existence of this spectacle is dependent on what will sell and for what price. And what sells well is anything that contradicts the mass aspect of the spectacle. Contemporary fun individualises its participants objectively: deprives them of their belonging to a territory, voids the activity of cultural institutions, excludes reference to any ideology, makes identities of its participants subjective and private (vide: Paleczny 2011, p. 22-24). These features are the evidence of striving towards the spontaneous creation of new social structure which are subordinate to the playful situation (e.g. sports games), but not to the socially binding everyday distance. Everything then that can be associated with politics is excluded and constitutes a separate system of meanings which – regardless of the assumptions made by Johan Huizinga – do not have any connection with ludic behaviours. The democratisation of play is a cultural obviousness which requires no justifications.

Moreover according to Tadeusz Paleczny, „consumerism which accompanies play and having fun is often irrational, spontaneous, emotional. There is no fun without consumption, and its basic indicator is the consumption of a necessary amount of alcohol or any other stimulant” (Paleczny 2011, p. 18). Any form of pleasure has its price, but the opportunity to experience this pleasure, that is to buy an entrance ticket to a professionally created spectacle which will evoke positive emotional states offers a sense of happiness. Contemporarily „if something is spectacular, it is a basic indicator of good fun” (ibidem, p. 21) even in the area of science.

Science takes a form of ludic behaviours in two situations: the system

of school education and inventiveness. The only aspect of science that is temporarily not regarded as fun would be „the inclination towards an extended taxonomy” in contrast to the teaching methodology, the creativity of students and teachers, or most generally teaching and learning while playing. Creativity facilitates inventiveness, but it is the play of breaking the binding rules with the aim to evoke social acceptance that is the most creative.

Conclusion

According to Bogusław Sułkowski „games and play always reflect the spirit of a certain culture, but they are not always a simple trace of social institutions within this culture. They sometimes fulfil the function of a certain safety shield, a kind of vent which releases the pressure of the social conformity” (Sułkowski 1984, p. 51). Play creates the reality which is so mysterious that it confirms the existence of cultural patterns and at the same time contradicts them. The essence of play is therefore the spontaneity of its course dependent on how possible it is to question social norms. The understatement of the meaning of symbols re-created and created while playing deepens the feeling of community because these symbols evoke intense emotional states of a more or less intuitive understanding which by its relativism is made into a surface of reference between the real world and the imaginary one. Play can be regarded as this imaginary world created symbolically and equally symbolically decoded by the non-participants. For the post-modern human, play is a real life and entertainment brings sense to it if it brings along the feeling of happiness.

As much as Johan Huizinga regarded competition as the essence of play at the beginning of XX century, then at the beginning of XXI century the essence of it is regarded as hedonism, the expression of which are behaviours described by Roger Caillois as *ilinx*. Play which is supposed to evoke a daze, a temporary confusion, „blur the visual acuity and the precision of movement, release from the burden of memories, from fears of responsibility and expectations set by the world” (Caillois 1973, p. 357) is an indispensable element of post-modern era. From the private space of the communist Poland, play has taken the position of the public right of an individual to manifest their joy of existence and individuality after the system transformation. It is therefore not about the dilemma of consumerism: „to have or to be”, but about this „be” which means the democratic right to play making the reality unreal.

According to Johan Huizinga one can observe two tendencies in the ludic behaviours in the middle of XX century: hiding the social and political manipulation as well as puerilism. As much as the first tendency has a social

character resulting from the commercialisation at the beginning of XXI century, then it has been completely deprived of political references which is related to the segmentation of the political system and its distinction in the political discourse. One can however observe an intensively developing second tendency described as the concept of making culture seem infantile. Both the criteria of youth and ludic behaviours have changed, which allows adults to take advantage of anything that serves the function of play and which evokes positive emotional reactions as well as brings the feeling of happiness.

Halina Mielicka-Pawłowska

Zabawa w Polsce komunistycznej i postkomunistycznej

Celem artykułu jest rozważenie zmian form zachowań ludycznych, dokonujących się w społeczeństwie polskim ze względu na zmianę postaw wobec rzeczywistości. W czasach komunizmu zabawa pełniła funkcje integracyjne. Miała miejsce przede wszystkim w środowisku rodzinnym i w grupach przyjaciół. Tworzyła rodzaj wspólnoty zamkniętej, której istotną cechą była „wspólnota śmiechu” (vide: Żygulski 1976), pozwalająca na zmanifestowanie indywidualnych postaw wobec otaczającej rzeczywistości. W czasach postkomunizmu, czyli po roku 1989 w Polsce zabawa nadal była organizowana w małych środowiskach społecznych, ale zniknęły domowe prywatki na rzecz: klubów, restauracji i kawiarni. W przestrzeniach prywatnych organizowane były tylko rodzinne spotkania (vide: Sulima 2000). Na początku XXI wieku wyrastały w Polsce supermarkety jako przejawy komercjalizacji społeczeństwa, a to spowodowało przeniesienie się zabawy w przestrzeń publiczną i zmianę jej formy na uczestniczenie w masowych imprezach posiadających charakter widowiskowy. Celem artykułu jest rozważenie tych zmian z punktu widzenia więzi określonej przez Victora Turnera jako *communitas* (vide: Turner 2006).

Słowa kluczowe: zachowania ludyczne, funkcja integracyjna zabawy, wspólnoty zabawowe.

BIBLIOGRAFIA:

Bachtin Michaił, *Twórczość Franciszka Rabelais`ego, a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, tł. Anna i Andrzej Goreniewie, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.

Caillois Roger, *Żywioł i ład*, tł. Anna Tatarkiewicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1973.

Eco Umberto, *Semiologia życia codziennego*, tł. Joanna Gniewska, Piotr Salwa, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa 1996.

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

Jackowski Aleksander, *Folklor kontestacji*, „Polska Sztuka Ludowa”, rok 44, 1990, nr 2, s. 11-19.

Kantor Ryszard, *Spółeczeństwo konsumpcji zabawy. Przypadek Polski*, [w:] *Wąz w raju. Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, pod red. Ryszarda Kantora, Tadeusza Palecznego, Magdaleny Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 31-55.

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

Lipoński Wojciech, *Homo ludens Johana Huizingi w Polsce*, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”, rok 12/2014, s. 33-66.

Paleczny Tadeusz, *Zabawa w czasach globalizacji*, [w:] *Wąz w raju. Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, pod red. Ryszarda Kantora, Tadeusza Palecznego, Magdaleny Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 9-29.

Postman Neil, *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, tł. Lech Niedzielski, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 2006.

Raszewski Zbigniew, *Wstęp do teorii kawału*, „Polska Sztuka Ludowa” rok 44, 1990, nr 2, s. 3-9.

Sulima Roch, *Antropologia codzienności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2000.

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

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

Turner Victor, *Las symboli. Aspekty rytuałów u ludu Ndembu*, tł. Andrzej

Szyjewski, Zakład Wydawniczy Nomos, Kraków 2006.

Wilk Marta, *Zachowania kibiców futbolowych oraz gry hazardowe jako kategorie ago i alea w świetle koncepcji zabawy Rogera Caillois'a*, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne” r. 12/2015, s. 125-1445.

Zijderveld Anton C., *Humor i śmiech w tkance społecznej*, [w:] *Socjologia codzienności*, pod red. Piotra Sztompki i Małgorzaty Boguni-Borowskiej, Wydawnictwo Znak, Kraków 2008, s. 628-655.

Żygulski Kazimierz, *Wspólnota śmiechu. Studium socjologiczne komizmu*, PIW, Warszawa 1976.

Mimicry – naśladowanie gwiazd w kulturze popularnej

Marta Wilk*

Zabawa to aktywna rozrywka, podczas której ludzie mogą zapomnieć o codziennym życiu i towarzyszących mu troskach. Najlepsze są rozrywki, radosne i żywiołowe, wiążące się z najintymniejszymi marzeniami i emocjami, które towarzyszą grze. Jest to aktywność społeczna, gdzie liczy się towarzystwo i oznacza „braterstwo broni czy choćby podziw kolegów” jak podkreśla James E. Combs (2011, s. 12). Johan Huizinga pisze, że „zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni, według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości, i świadomość odmienności od zwyczajnego życia” (Huizinga 1985, s. 48-49). Zdaniem cytowanego autora ważne są takie cechy zabawy jak: samoistność, przyjemność, autoteliczny charakter, hedonizm, radość, napięcie i odmienności od codziennej rzeczywistości.

Zabawa w ujęciu Johana Huizingi ma również charakter biologiczny,

* **Marta Wilk** – pedagog, doktor w Zakładzie Socjologii w Instytucie Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Zainteresowania naukowe obejmują: patologie społeczne, uzależnienia, fenomenologię i profilaktykę przestępczości, resocjalizację i profilaktykę jednostek niedostosowanych społecznie. Jest autorką licznych artykułów naukowych związanych z wymienioną problematyką. Ostatnio wydane to: *The elderly as victims of crime in the public space as well as the aspects of prevention of this phenomenon*, in: *Ageing and Old Age as a Task – Health, Activation, Development, Integration*, edited by Agata Chabior, Agnieszka Szplit, Wyd. Libron, Kraków 2014, s. 65-76; *Zalety i szanse wykorzystania animacji w resocjalizacji młodzieży niedostosowanej społecznie*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny” nr 33, 2014, s. 201-219; *Picie alkoholu jako forma zabawy współczesnej młodzieży*, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”, r. 12/2015, s. 168-193; *Football Fans and Gambling Games as Categories of Agon and Alea in Light of Roger Caillois' Conception of Play*, in: *Contemporary Homo Ludens*, ed. Halina Mielicka-Pawłowska, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge 2016, s. 203-218.

gdyż ważną rolę odgrywa w niej instynkt. Instynkt, który nie tylko przyczynił się do rozwoju kultury, ale też ma znaczenie w kształtowaniu tożsamości społecznej. Tożsamość społeczna to zbiór cech jednoczących określoną grupę i wyróżniającą ją spośród innych grup. Rytuały religijne, poezja, muzyka, sport wywodzą się z form ludycznych. Zabawa jest formą pierwotną w stosunku do kultury, która bez pierwiastków ludycznych nie mogłaby zaistnieć. Każda gra ma określone granice terytorialne i czasowe, ma swoje miejsce i teren. W tym sensie, np.: scena, ekran filmowy, arena, stół gry, zaczarowane koło są miejscami zabaw. Ludzie uczestniczący w zabawie w określonym czasie i przestrzeni „mogli być aktorami i widzami różnego rodzaju spektakli obrzędowych, szamańskich, sportowych, teatralnych” (Zadrożyńska 1983, s. 183).

Roger Caillois wymienił cztery podstawowe kategorie zabawy: *agon*, *alea*, *ilinx* i *mimicry*. *Agon* to gry i zabawy mające np. charakter zawodów sportowych i zakładają pojawienie się rywalizacji. Zawodnicy dążą do uzyskania przewagi w danej dyscyplinie. Dlatego w tej kategorii ważne są takie wartości jak: koncentracja uwagi, trening, wysiłek, wola walki, zdyscyplinowanie i wytrwałość. *Alea* to wszelkie gry losowe, wiara w łaskę losu, zdanie się na przypadek, fortunę. Działania ludzi w tym przypadku nie zależą od nich samych, ich osobistego wysiłku, lecz od szczęścia i ślepego losu. *Ilinx* to dążenie do oszołomienia, upojenia, transu, oderwania się od rzeczywistości, osiągnięcie odmiennych stanów świadomości. *Mimicry* to wszelka gra czy zabawa, która zakłada czasowe przyjęcie iluzji, świata umownego i do pewnego stopnia fikcyjnego. Ten rodzaj gry polega na tym, że człowiek sam staje się postacią świata zamkniętego, umownego i do pewnego stopnia fikcyjnego. W tej sytuacji można zostać postacią wyimaginowaną i zachowywać się stosownie do tego (vide: Caillois 1973, s. 315-323).

Jak pisze Wincenty Okoń: „w każdej zabawie, w każdej grze na plan pierwszy wysuwa się element ułudy, fikcji, inności w stosunku do obowiązkowych zajęć życiowych” (Okoń 1987, s. 328). Zabawa typu *micry* nie może być jedynie fikcyjną ucieczką od rzeczywistości, powinna być związana również z wychowaniem, nabywaniem nowych umiejętności oraz rozwijaniem i kultywowaniem tradycyjnych wartości absolutnych, intelektualnych. Nabywanie tych umiejętności podczas zabawy ułatwia socjalizację młodych ludzi oraz pełnienie przez nich ról zgodnie z oczekiwaniami społecznymi.

Zdaniem Rogera Caillois’a (vide: 1973, s. 306) zabawa różni się od innych zachowań tym, że posiada swoje własne cechy. Należą do nich:

– dobrowolność – uczestnictwo w zabawie jest zależne od chęci wzięcia w niej udziału, nie ma mowy o jakimkolwiek przymusie, liczy się

przyjemność

– wyodrębnienie – zabawa odbywa się w określonym czasie i przestrzeni do tego przeznaczonej. To powoduje, że oddzielona jest od „normalnego życia” i powtarzalna. Ze względu na to, stanowi wzór kulturowy przekazany następnym pokoleniom

– normatywność – gry i zabawy rządzone są przez konwencje i reguły, które muszą być przestrzegane przez jej uczestników. Jak pisze Karolina Thel: „im większe jest społeczne znaczenie danego rodzaju zabawy, tym wyraźniejsze są obostrzenia, dotyczące jej prawowitości, umiejscowienia w czasie i przestrzeni a także reguł” (Thel 2010, s. 12)

– nieprzewidywalność – ważna jest niespodzianka i zaskoczenie, gdyż przebieg zabawy nie jest do końca ustalony. Można stwierdzić, że im bardziej jest nieprzewidywalny, tym chętniej brany jest udział w zabawie

– fikcyjność – dla gier i zabaw opartych na naśladowaniu ważne jest poczucie odrealnienia i wyodrębnienia od normalnego życia, a nawet zaprzeczenie jego realności

– bezproduktywność – podczas zabawy nie są wytwarzane dobra materialne, może również dochodzić do ich przemieszczenia (vide: Caillois 1973, s. 306).

Mimicry wiąże się z naśladowaniem innej rzeczywistości, nieustanną inwencją, urzeczaniem związanym ze znalezieniem się w „innym świecie”, iluzją, kreowaniem odmiennej rzeczywistości polegającej na naśladownictwie, przebieraniu i maskowaniu. To karnawał, kino, teatr i kult postaci uznawanych za „gwiazdy” godne naśladowania (vide: Caillois 1973, s. 322).

Małe dzieci mają tendencję do powielania zachowań osób starszych. Dziewczynki naśladowują np. swoje mamy, bawiąc się w sklep i robienie zakupów. Ich zabawki to np.: lalki, wózek, mini-kuchnie itp. Chłopcy natomiast często udają muszkietera, policjanta, żołnierza, pirata, a w ten sposób „stają się” takimi osobami na czas zabawy. Jak pisze Roger Caillois: „dodatkowym elementem tej grupy gier i zabaw jest więc naśladowanie i przebieranie się. Dziecko naśladuje przede wszystkim starszych. Stąd wielkie powodzenie wszelkiego rodzaju rymstunków oraz zabawek odtwarzających w miniaturze narzędzia, sprzęty, broń, maszyny, jakimi posługują się dorośli” (ibidem, s. 320). Zachowania *mimicry* są charakterystyczne dla nastolatków i ludzi dorosłych, podczas których używa się masek i strojów służących do przebierania się. Cechą *mimicry* jest swoboda, umowność, nierzeczywistego świata i czasu kreowanego przez bawiących się. W tej formie zabawy, reguły nie są najważniejsze, dominujące jest oderwanie się od rzeczywistości i ureal-

nienie innych jej wymiarów. Cytowany autor zaznacza, że imprezy sportowe są okazją do *mimicry*. Odbywa się to poprzez utożsamianie się z gwiazdami sportu. Roger Caillois pisze, że „wielkie imprezy sportowe są jednak znakomitymi okazjami do *mimicry*, jeśli tylko uwzględnimy, że udawanie przenosi się tu tylko z uczestników na widzów: zapaśnicy nikogo nie naśladowują, czynią to natomiast widzowie. Sam fakt utożsamiania się z zapaśnikiem stanowi swoistą *mimicry*, zbliżoną do sytuacji, gdy czytelnik rozpoznaje siebie w bohaterze powieści, widz – w bohaterze filmu. Aby się o tym przekonać, wystarczy rozważyć absolutnie symetryczną funkcję, jaką pełni zwycięzca sportowy oraz „gwiazda”. Triumfatorzy sportowi, zwycięscy w *agon* to gwiazdy zawodów sportowych. Gwiazdy natomiast to zwycięzcy w tym, nie ujętym w reguły konkursie, gdzie stawką jest popularność. Zarówno mistrzowie sportu jak i gwiazdy otrzymują obfitą korespondencję, udzielają wywiadów zachłannej prasie, rozdają autografy” (ibidem, s. 321-322).

Współcześnie można znaleźć coraz więcej form i środków medialnych umożliwiających zabawę *mimicry*, np. internet, kamera wideo, telefon komórkowy to podstawowe i powszechnie stosowane narzędzia służące do tego celu. James E. Combs pisze, że „w miarę jak rozwija się repertuar form, znajdujemy coraz to nowe środki i media umożliwiające zabawę: internet, kamerę wideo, telefon komórkowy, faks itp. Wreszcie zaangażowanie w zabawę rodzi widowisko. Zasada dramatyzacji jest istotną częścią zabawy. Może jej podlegać właściwie wszystko – niepokoje związane ze statusem społecznym, pragnienia seksualne, rola społeczna, relacje z wydarzeń, solidarność kulturowa czy co tylko zechcemy. Gdy postanowimy się bawić, szukamy sposobów porozumiewania się z towarzyszami i uciekamy się do środków teatralnych, by nadać zabawie strukturę” (Combs 2010, s. 22). Jak pisze Roger Caillois: „*mimicry* to nieustanna inwencja. Jest tu tylko jedna reguła gry: dla aktora polega ona na tym, aby urzekł widza, nie dopuszczając do tego, by jakiś błąd wywiódł tamtego z iluzji, przystając od pierwszej chwili na to, że dekoracja, maska, cały sztuczny świat, który mu się „podaje do wierzenia”, jest czymś bardziej rzeczywistym, niż rzeczywistość” (Caillois 1973, s. 323). Zatem „zakładanie maski” jest typowe dla *mimicry*. Człowiek, chociaż na krótką chwilę może zapomnieć kim jest w realnym życiu i podczas zabawy stać się tym, kim chce być.

***Mimicry* jako spektakl konsumpcji oraz kult gwiazd**

Według Jerzego Szackiego, powołującego się na Ervinga Goffmana, relacje społeczne można porównać do teatru, w którym „każdy zawsze

i wszędzie, mniej lub bardziej świadomie, gra jakąś rolę (...). To właśnie w tych rolach znamy się nawzajem i znamy siebie samych” (Szacki 1981, s. 7). Przebieg gry zależy od tego, jakie role są odgrywane. „Podejście dramaturgiczne określa się mianem modelu dramaturgicznego, w którym życie społeczne jest przedstawieniem scenicznym” (Giddens 2004, s. 116). Role społeczne są odgrywane. Ważny jest kształt roli społecznej w toku odgrywania jej przez poszczególnych aktorów oraz w ich relacjach z innymi. W tym podejściu istotne jest całe zachowanie aktorów wraz z zachowaniem niewerbalnym. Liczy się wrażenie, które aktor chce wywołać u innych zgodnie z własnymi oczekiwaniami. Podejmując kontakty z innymi ludźmi, człowiek planuje efekty własnego działania. Naśladowanie gwiazd przez młodzież można porównać do spektaklu. Aktorzy to młodzież odgrywająca role idoli, którzy pochodzą ze świata filmu, estrady, Internetu, sportu. Realizują własne marzenia poprzez naśladowanie aktorskich czynności i zakładanie masek zgodnie z wyobrażanym przez siebie scenariuszem przedstawienia. Pojawia się zatem problem dwóch przeciwstawnych biegunów sposobu grania i odtwarzania ról społecznych. Z jednej strony pełniących z zaangażowaniem i pasją oraz tych niemoralnych – wtedy, gdy lekceważą panujące obyczaje i społecznie uznane wartości.

Według Marka Konopczyńskiego, powołującego się na koncepcję Ervinga Goffmana obserwatorami sposobu grania roli są widzowie; aktywność wywierająca wpływ na obserwatorów to występ; scena, na której odgrywana jest najważniejsza część występu to fasada, a otoczenie społeczne to dekoracja. Jeśli ktoś chce uwypuklić swój występ, zwłaszcza w zakresie fasady posługuje się dramatyzacją, używając werbalnych i niewerbalnych środków przekazu i odpowiednich do tego rekwizytów. Idealizacja to wartości danej grupy lub kręgu społecznego. Aby występ był udany dla wykonawców pod względem psychologicznym lub społecznym, konieczne jest zaistnienie trzech warunków. Pierwszy to „lojalność dramaturgiczna”, polegająca na przestrzeganiu norm społecznych i moralnych członków danego zespołu. Drugi warunek to „dyscyplina dramaturgiczna”, której zasadą jest przestrzeganie scenariusza roli, cech i kostiumów scenicznych. „Rozwaga dramaturgiczna”, będąca trzecim warunkiem to przestrzeganie ostrożności i wyobraźni na scenie (vide: Konopczyński 2014, s. 36-37). Scena to miejsce i przestrzeń, na której sytuacje i spotkania z innymi pozwalają jednostce odgrywać formalne role. Za kulisami odbywają się nieformalne zachowania, gdzie może mieć miejsce: niedbały żargon, różne formy agresji, niekonwencjonalne zachowania, niedbały ubiór (vide: Giddens 2004, s. 116-117). Naśladowanie gwiazd, ich wyglądu, sposobu bycia, pracy i ich efektów działania zawsze odbywa się na scenie społecznej. Formalna rola odegrana na co dzień przed innymi będzie

wymagała podjęcia określonego wysiłku i przestrzegania takich wartości jak: dyscyplina, systematyczność, zaangażowanie, pracowitość, umiejętność komunikowania się z ludźmi. Przykładem są utalentowani młodzi ludzie, których możemy podziwiać, np. w programie telewizyjnym TVN „Mam talent” – dzięki ambicji, zaangażowaniu i pracowitości doszli do mistrzostwa w wykonywaniu, np. utworu uznanego piosenkarza (są wtedy podziwiani i wysoko oceniani zarówno przez jurorów jak i publiczność). W tym sensie *agon* może wiązać się z *mimicry*. Roger Caillois zauważa, że „wreszcie należy przypomnieć podobieństwo między przodującym zawodnikiem, a gwiazdą czy gwiazdorem. Tu również mamy do czynienia ze sprzężeniem dwóch tendencji, *mimicry* bowiem nie tylko nie szkodzi zasadzie *agon*, ale jeszcze ją wzmacnia, dzięki temu że żaden ze współzawodników nie chce rozczarować obecnych, zarazem oklaskujących go i kontrolujących. Czuje się uczestnikiem przedstawienia, musi grać jak najlepiej, tzn. z jednej strony przestrzegając reguł, z drugiej zaś – dokładając wszelkich wysiłków dla osiągnięcia zwycięstwa” (Caillois 1973, s. 380).

Jak pisze Anthony Giddens: „kultura odnosi się do sposobu życia jednostek i grup społecznych. Dotyczy tego jak się ludzie ubierają, zawierają małżeństwa, jak wygląda ich życie rodzinne, praca, obrzędy religijne i rozrywki” (Giddens 2004, s. 45). Wszelkiego rodzaju gry i zabawy przynależą do kultury. Człowiek współczesny żyje w świecie spektaklu konsumpcji. Zbyszko Melosik pisze, że „to właśnie wokół roli konsumenta konstruowana jest tożsamość i marzenia życiowe. Nie ma alternatywy. Niekiedy wydaje się, że ludzie są po to, aby biegać po supermarketach i napełniać koszyki kolorowymi produktami” (Melosik 2003, s. 70). Zygmunt Bauman tak pisze o konsumpcjonizmie: „konsumpcjonizm służy wielu rozmaitym celom. Jest zjawiskiem wielowymiarowym i wielofunkcyjnym, rodzajem wytrychu, który otwiera każdy zamek, narzędziem prawdziwie uniwersalnym. Konsumpcjonizm oznacza przekształcenie istot ludzkich w konsumentów i sprowadzenie wszystkich pozostałych wymiarów człowieczeństwa do roli czynników drugoplanowych, wtórnych i podrzędnych” (Bauman 2011, s. 108-109).

W swojej książce pt.: *Człowiek w teatrze życia codziennego* Erving Goffman pisze, że „od dobrego aktora scenicznego wymaga się talentu, długich lat nauki i odpowiednich predyspozycji psychicznych. Lecz fakt ten nie przeczy temu, że prawie każdy może szybko opanować scenariusz na tyle dobrze, by przychylna publiczność odniosła wrażenie, że odgrywa przed nią rzeczywistość prawdziwą (...). Oczywiście nie cały świat jest sceną, lecz niełatwo rozstrzygnąć, w jakiej mierze sceną nie jest” (Goffman 1981, s. 116). Zatem świat, w którym żyjemy, jest sceną, na której ludzie grają swoje role

społeczne, także role konsumentów. Słowo *paidia* doskonale oddaje sens kultury konsumpcji, gdyż oznacza sposób zabawy, rozpasanie, swobodę, improwizację i beztroskę, nieskrępowaną, bujną wyobraźnię. Z tego względu ten sposób zabawy jest bliski kategorii gier *mimicry*. „Panuje tu prawie niepodzielnie wspólna zasada rozrywki, rozpasania, swobodnej improwizacji i beztroski; przejawia się przez nie swoista, wyzwolona z wszelkich więzów bujna wyobraźnia, którą można określić słowem *paidia*” (Caillois 1973, s. 309). Poza tym najważniejsze uczucia to radość i przyjemność. Kultura popularna jest „społeczeństwem spektakli opartym na konsumpcji” (Melosik 2003, s. 69). Najważniejsza w kształtowaniu tożsamości i marzeń życiowych jest rola konsumenta, natychmiastowa gratyfikacja i ekscytacja osiągana przez dokonywanie zakupów. Jak pisze James E. Combs: „gdy postanowimy się bawić, szukamy sposobów porozumiewania się z towarzyszami i uciekamy się do środków teatralnych, by nadać zabawie strukturę” (Combs 2010, s. 22). Tutaj naśladowanie – *mimicry* może wywoływać oszołomienie – *ilinx*, co oznacza doznanie stanu psychicznego związanego z transem i upojeniem, w wyniku którego można przenieść się do innej rzeczywistości i przeżyć niezwykle stan świadomości, gdzie rzeczywistość traci swoje prawa. Można zatracić się w tańcu (np. w walcu), w uprawianiu sportów (np. alpinizmu) czy podczas bardzo szybkiej jazdy samochodem. *Ilinx* może wiązać się z *mimicry*, np. wtedy gdy ktoś doznaje transu związanego z tym, iż naśladuje swojego idola ze świata estrady. „Inaczej mówiąc, w naśladowaniu dostrzegamy swego rodzaju rozdwojenie świadomości aktora między jego własną osobę a rolę, którą gra; w oszołomieniu natomiast mamy do czynienia z rozprężeniem i paniką albo w ogóle z całkowitym wyłączeniem świadomości. Sytuacja fatalna wynika jednak z faktu, że naśladowanie samo przez się rodzi oszołomienie, rozdwojenie jaźni prowadzi do paniki” (Caillois 1973, s. 382). W takiej panice wywołanej chęcią upodobnienia się do znanej piosenkarki-idola, dokonuje się np. szałowych zakupów rzeczy, lansowanych przez „gwiazdę”. Kultura instant oznacza natychmiastowość, wpływa na tożsamość i styl życia ludzi, zwłaszcza współczesnego pokolenia młodzieży, które wymaga, aby mieć wszystko natychmiast, nie umie odraczać gratyfikacji.

Jak pisze Anna Zawada: „pokolenie to konkretna grupa ludzi, powiązana wspólnotą doświadczeń, których wizję potrafią narzucić zarówno rówieśnikom jak i ogółowi społeczeństwa” (Zawada 2013, s. 39). Niebagatelną rolę odgrywają tutaj media oraz zachowania dotyczące np.: mody, języka, gustów muzycznych lub preferencji określonych zachowań. Ludzie młodzi nie odczuwają potrzeby stabilności, lubią zmiany i szybkie życie. Są zorientowani na coś, co trwa krótko. Lubią codzienność, drobiazgi, rozmowy przez tele-

fon komórkowy, co jest ekspresją ich tożsamości. Nie są refleksyjni, rzadko zastanawiają się nad życiem i ludzką egzystencją. Wyraża się to w hedonistycznych zabawach i rozrywkach oraz nieograniczonej wolności. James E. Combs pisze, że „współcześnie wolność jest definiowana w pierwszej kolejności jako możliwość zabawy – jesteśmy wolni o tyle, o ile możemy uciec od prozy głównego nurtu kultury i zanurzyć się w lekkości bytu charakterystycznej dla różnych sub- i kontrkultur” (Combs 2011, s. 88). Dla współczesnego pokolenia młodych ludzi liczy się wolność doświadczana tu i teraz jako np.: wolność słowa, robienia tego, na co się ma ochotę w danym momencie, wolność dotycząca wolnego czasu, zakupów, nie zaś wolność w rozumieniu wartości absolutnych. „Pracujemy, aby móc się bawić” (ibidem, s. 84). Zabawa jest traktowana jako nagroda, która wzbogaca życie, gdzie dużą rolę odgrywa fantazja i wyszukiwanie kolejnych strojów i gadżetów. W ten sposób można poczuć się bliżej ideałów osobowych, autorytetów, reklamujących pożądane przedmioty.

Inną cechą zabawy typu *mimicry* związanej z kulturą masową jest upozorowanie połączone z łatwowiernością. Często młodzi ludzie uważają, że Internet, telewizja wytwarzają rzeczywistość. Spędzają swój wolny czas w „towarzystwie” mediów, które zastępują rzeczywiste doświadczenie, tak przecież ważne w procesie socjalizacji. Rzeczywistość internetowa, portali społecznościowych, seriali telewizyjnych zastępuje młodym ludziom codzienność i realne życie. W związku z tym ich własne życie często odbierają jako: monotonne, nudne, pozbawione emocji. Seriale i opery mydlane wywołują u nich ekscytację. Jeśli ludzie nie mają głębokich przeżyć związanych z codziennością to identyfikują się z bohaterami seriali. Życie odgrywane na szklanym ekranie staje się ważniejsze od własnych doświadczeń. Jak pisze Neil Postman: „nie istnieje dolna granica wieku, która by była barierą w dostępie do telewizji. Nie istnieje stopień ubóstwa, który by zmusił do jej wyrzeczenia się” (Postman 2006, s. 119). Ludzie mają złudzenie, że świat seriali to ich prawdziwe życie. Medialna socjalizacja powoduje, że nie mają dystansu do otaczającej ich rzeczywistości społecznej, w której kobiety i mężczyźni nie są tak piękni, dobrze ubrani, szczupli jak w serialach. „Łatwowierność i udawanie jawią się jako elementy dziwnie ze sobą sprzężone” (Caillois 1973, s. 402). Kult ciała i seksualności nakazuje perfekcyjną dbałość o stronę fizyczną. Wyraża się to w stosowaniu diet, korzystaniu z siłowni, solariów, modnych strojów, chirurgii plastycznej. Obraz ludzkiego ciała ma przypominać ciała modelek i modeli z reklam, gdzie ważne jest to, aby być młodym i pięknym. Dotyczy to zwłaszcza kobiet. W tej sytuacji, jak pisze Roger Caillois: „noszenie maski upaja i wyzwala” (Caillois 1973, s. 382).

Innym ważnym elementem zabawy typu *mimicry* w życiu młodzieży jest kult sukcesu. Jego kryterium są np.: stan konta bankowego, marka samochodu, wysoka pozycja zawodowa. Inny społeczny sukces odnosi się do *american dream* – chodzi tutaj o możliwość przemiany zwykłego człowieka w idola naśladowanego przez innych. Media kreują gwiazdy, którymi mogą stać się zwykle dziewczyny i zwykli chłopcy. Widzowie nabierają przekonania, że możliwe jest osiągnięcie sukcesu takiego jak wyreżyserowany przez media. Jak pisze Zbyszko Melosik: „ludzie pragną być bardziej podziwiani, niż szanowani. Tęsknią za świetnością i sławą” (Melosik 2003, s. 89).

Kult seksualności, ciała i ubioru jest propagowany w reklamach medialnych, które mają ogromny wpływ na ludzi, zwłaszcza młodych, gdyż odwołują się do ich potrzeb. Reklamy konstruowane są tak, aby dotrzeć do potrzeb młodych ludzi i rozbudzić w nich chęć zakupu. Ciało i ubiór pokazywane są w nich jako coś najważniejszego w życiu człowieka. Widziane w przekazach medialnych obrazy powodują, że ci którzy je oglądają, postrzegają swoje ciało jako nieatrakcyjne i niedoskonałe, inne od tego, które oglądają dzięki mediom. Powoduje to w ludziach rozbudzanie potrzeby osiągnięcia wzorca ciała i ubioru kreowanego w reklamach. Witold Kubicki pisze, że „kobiety i mężczyźni, którzy dzień w dzień widzą uśmiechające się do nich z billboardów, okładek, ekranów telewizora i komputera szczupłe sylwetki modelek i modelów, w końcu zaczną wierzyć, że tak właśnie i oni powinni wyglądać. Tylko taki wygląd zapewni szczęście, miłość – i co najważniejsze – dobrobyt” (Kubicki 2012, s. 161). Zabawa *mimicry* zdaniem Rogera Caillois’a to zakładanie maski. „Maska wywołuje u tego, kto ją nosi, doraźne uniesienie oraz przekonanie, że podlega on jakiejś zasadniczej przemianie” (Caillois 1973, s. 406). Witold Kubicki podkreśla, że „ciało jest tematem przyjemniejszym, łatwiejszym i dynamiczniejszym w odbiorze. W kulturze współczesnej stało się nie tylko medium, lecz również towarem. Ciało stało się dzisiaj takim samym dobrem konsumpcyjnym jak grzebień, lakier do włosów czy samochód” (Kubicki 2012, s. 160).

Aleksandra Żyłkowska w wywiadzie prowadzonym przez dziennikarkę czasopisma „Uroda” zwraca uwagę, że „gwiazdy filmów porno uczą nastolatków na czym polega klasa, styl i czym jest seks. Z wirtualnego świata płynie przekaz: musicie wyglądać jak Kim Kardashian” (Buczak 2017, s. 92). „Tożsamość ciała staje się ciałem tożsamości” (Melosik 2003, s. 79). Oznacza to, że dla tożsamości współczesnego młodego człowieka ważny jest *wizualny image*, gdzie liczy się odpowiedni ubiór oraz estetyka i seksualność ciała. Młodzież chce się wyróżniać na tle pozostałych członków społeczeństwa, zaznaczyć swoją odrębność kulturową. Poprzez odpowiedni strój młodzi

ludzie chcą podkreślić swoją odmienność, pokazać czym się zajmują i jakie mają poglądy lub też upodobnić się do określonego wzoru osobowego – idola. Wyraża się to poprzez noszenie ubiorów takich jak nasi idole. Według Anny Zadrożyńskiej: „strój sam w sobie pozbawiony jest życia; to po prostu przedmiot” (Zadrożyńska 2004, s. 64). Młodzi ludzie muszą wyglądać jak gwiazdy, które widzimy w mediach lub w reklamach. Dla nich ważne są ubrania i stylizacje. „Kto w co, kiedy i gdzie się ubierał. I co więcej, co z tego wynikło” (ibidem, s. 65).

Współcześni idole młodzieży to „gwiazdy” ze świata Internetu, telewizji i reklamy. Maria Dudzikowa pisze, że „okres idoli jest w naszym kraju w pełnym rozkwicie” (...). W okresie emisji kolejnych edycji *Idola* w polskiej telewizji, można było na łamach kolorowych tygodników zobaczyć, jak w wyniku starań i żmudnych zabiegów najlepszych fachowców z zakresu emisji głosu, muzyki, choreografii, makijażu, stylizacji i aranżacji, „zwykli szarzy ludzie przygotowani zostali na bycie prawdziwymi idolami wielbionymi przez tysiące fanów” (...). W wyniku zbiorowego wysiłku wielu specjalistów, powoli z brzydkiego kaczątka wyłaniają się gwiazdy” (Dudzikowa 2005, s. 230).

Zdaniem Wincentego Okonia świat fikcji jest atrybutem wszelkich zabaw, nawet tematycznych i konstrukcyjnych. W przyjmowaniu ról ważne jest zachowanie granic związanych z obowiązującymi normami społecznymi. Takie zabawy pełnią funkcję socjalizacyjną i są przygotowaniem do realnego życia. „Zabawy konstrukcyjne bardzo często są składnikiem zabaw w granie roli i wtedy są elementem świata «na niby»” (Okoń 1987, s. 19). Granie roli zabawowej związane jest z twórczością, gdzie dziecko może być autorem pomysłu, reżyserem, scenarzystą, aktorem wyobrażanej przez siebie sytuacji zabawowej. Zabawy w naśladowanie mają swoją strukturę, czyli pole zabawy, czas reguły oraz twórcze naśladownictwo (ibidem, s. 20-21). Ważna jest więc funkcja socjalizacyjna zabawy, polegająca na przygotowywaniu młodego pokolenia do życia w społeczeństwie. Szczególną rolę odgrywają w zabawie normy społeczne. Wincenty Okoń pisze, że „dzięki istnieniu norm (reguł) i konieczności podporządkowania się im, gry łatwiej dokonują tego, czemu nie mogą sprostać inne odmiany zabaw: są one mianowicie terenem, na którym tendencja do zaznaczania własnego „ja” może się wyładować w sposób korzystny dla dziecka i przetworzyć na cechy korzystne społecznie, na przykład na skłonność do samopomocy wzajemnej bądź do współdziałania oraz współzawodnictwa, co w efekcie wyrabia odwagę i ufność we własne siły, ale i umiejętność zniesienia porażki, jak również szacunek dla kolegów” (Okoń 1987, s. 201). Odgrywając określone role podczas zabawy, np.: lekarza, nau-

czyciela, marynarza czy rodzica – dziecko uświadamia sobie i przyswaja normy postępowania osób dorosłych. Jak pisze Halina Mielicka: „normy to schematy postępowania przypisane do określonych sytuacji społecznych związanych z graniem ról społecznych. Zazwyczaj mają charakter powinnościowy i powiązane są z oczekiwaniami ludzi wobec siebie. Podlegają systemowi kontroli społecznej. Zależnie od sfer rzeczywistości tworzą systemy normatywne: religijny, moralny, prawny i stylu życia” (Mielicka 2002, s. 260). W toku socjalizacji, młodzi ludzie nabywają doświadczeń społecznych oraz uczą się umiejętności dokonywania ocen, co wpływa na kształtowanie ich własnego systemu wartości.

Pojęcie „wartość” jest różnie definiowane w literaturze przedmiotu. Zdaniem Hanny Świdy: „wartość to przedmiot czy stan rzeczy, który wzbudza emocje pozytywne i ku któremu jednostka skierowuje swe pragnienia i dążenia” (Świda 1979, s. 18). Janusz Mariański pisze, że „w socjologii przez wartość rozumie się najczęściej to wszystko, co wiąże się z pozytywnymi emocjami, co skupia na sobie pragnienia i dążenia człowieka, co uważa się za ważne i istotne w życiu, godne pożądania, na zdobyciu czego jednostce najbardziej zależy oraz czego się na co dzień poszukuje jako rzeczy cennej” (Mariański 2000, s. 233). Według Mieczysława Łobockiego: „przez wartość rozumie się na ogół to wszystko, co uchodzi za ważne i cenne dla jednostki i społeczeństwa oraz jest ze wszech miar godne pożądania, co łączy się z pozytywnymi przeżyciami i stanowi jednocześnie cel ludzkich dążeń” (Łobocki 2004, s. 96).

Wartości można podzielić na absolutne i względne. Ponadto można wyróżnić wartości wyznawane, deklarowane i realizowane. Jak pisze Halina Mielicka: „wartości absolutne mają zazwyczaj charakter uogólnień określanych jako idee przewodnie danego społeczeństwa i znajdują się na wysokich pozycjach w hierarchii. Należą do nich m. in.: idea piękna, dobra, sprawiedliwości (...). Wartości względne przypisane są do konkretnych środowisk i cech konstytuujących grupę. Uzależnione są bowiem od postaw, przekonań, światopoglądu czy ideologii obowiązującej w danej zbiorowości” (Mielicka 2002, s. 243-244). Wartości wyznawane wiążą się z indywidualnym sposobem myślenia jednostki, jej indywidualnymi przekonaniem i doświadczeniami dotyczącymi rzeczywistości społecznej. Wartości deklarowane związane są z funkcjonowaniem jednostek w grupach społecznych. Jest to manifestowanie własnych sądów i przekonań, które są związane z przynależnością do danej grupy i graną w niej rolę społeczną. Ludzie stosują wartości realizowane, gdy dokonują wyborów i rozwiązują codzienne problemy (vide: ibidem, s. 245-246).

Andrea Folkierska przedstawiła typologię wartości, biorąc pod uwagę

ich funkcjonowanie w kulturze (vide: 1979, s. 95-100). Można je przypisać zabawie. Do wartości tych należą:

- wartości intelektualne – cenie i pożądanie pewnych własności związanych z umysłem, zasobem wiedzy, umiejętnością myślenia, sprawnością intelektualną. Wartości te wiążą się z ocenianiem przedmiotów z punktu widzenia ich własności intelektualnych.

- wartości estetyczne – ważne jest tu ujmowanie świata w kategoriach estetycznych, ocenianie innych w płaszczyźnie estetycznej pod kątem widzenia w nich źródła własnych przeżyć związanych z estetyką.

- wartości allocentryczne – ocenianie obiektów według tego czy służą one dobru człowieka lub według tego, czy są szansą realizacji własnych tendencji do działania na rzecz innych ludzi i niesienia im pomocy, wykazywania wrażliwości na ludzką krzywdę i cierpienie. Do tych wartości możemy zaliczyć serdeczne i bliskie relacje koleżeńskie, wspólne zajęcia, przeżycia, obdarzanie się wzajemnym zaufaniem, przyjaźnią, pomocą.

- wartości prestiżowe – wiążą się z ocenami obiektów z punktu posiadania przez nich pozycji w hierarchii społecznej. Ważne jest to, co otoczenie społeczne uznaje za cenne oraz zdobycie określonej pozycji w środowisku społecznym. To kariera, sława, majątek, pieniądze.

- wartości materialne – to cenie wysokiego poziomu konsumpcji, korzyści i przymiotów związanych z wysoką wartością materialną.

- wartości przyjemnościowe – związane są z dodatnim znakiem emocji doznawanych pod wpływem wyzwalających je obiektów. Cenne są obiekty niwelujące przykre i uciążliwe stany. Gdy obiekt wyzwalający wartości przyjemnościowe zostaje utracony może pojawić się cierpienie, smutek, zniechęcenie, depresja. Ludzie wyznający wartości przyjemnościowe cenią życie bezproblemowe, pozbawione trudności i kłopotów. Młodzież często jest przekonana, że ich idole – gwiazdy reklam, filmów i estrady mają beztrudne i pełne przyjemności życie.

W społeczeństwie ponowoczesnym preferowany jest styl hedonistyczny, jeśli chodzi o spędzanie czasu wolnego. Ryszard Kantor pisze, iż „nie ma chyba wątpliwości, że niemal powszechna akceptacja zasady hedonizmu w polskim społeczeństwie konsumpcyjnym sprzyja temu, aby czas wolny zużywać na zabawę (a przede wszystkim na bierną rozrywkę), a nie na inne formy aktywności, na przykład na pracę społeczną” (Kantor 2011, s. 37).

Naśladowanie „gwiazd” przez młode pokolenie moim zdaniem wiąże się z tym, iż młodzi ludzie wyznają wyżej wymienione wartości. Naśladują idoli ponieważ cenią wartości intelektualne dotyczące zasobów umysłu ludzkiego, wykształcenia, umiejętności myślenia, sprawności myślenia i kon-

sekwencji w działaniu. Wartości dotyczące sfery umysłu pomagają w odniesieniu sukcesu, np. w aktorstwie, sporcie. Wartości estetyczne pozwalają docenić sztukę twórczości artystycznej, muzycznej, filmowej lub plastycznej. Wyznawane przez młodzież wartości allocentryczne powodują, iż traktuje się twórców, idoli jako autonomiczną wartość oraz pozwalają na docenienie indywidualnych osobowości. Wartości prestiżowe umożliwiają dokonanie oceny idola – gwiazdy w hierarchii społecznej, uznanie go za znaczącego innego. Ludzie wyznający wartości prestiżowe, cenią gwiazdy sportu, filmu i estrady, ponieważ są to osoby znaczące, cieszące się uznaniem w dużych grupach społecznych. Wyeksponowane role, jakie pełnią gwiazdy powodują, że ludzie marzą o sławie. Wartości materialne pozwalają docenić korzyści materialne, dobra konsumpcyjne i wysoki pod względem ekonomicznym poziom życia. Wartości te wiążą się z konsumpcyjnym podejściem do życia. Podziw dla „gwiazd” to jednocześnie ceniecie ponad wszystko wysokiego statusu materialnego, umiejętności łatwego zarabiania pieniędzy, a także ich wydawania. To także osiąganie korzyści materialnych, posiadanie luksusowych przedmiotów. Wartości przyjemnościowe związane są z pozytywnymi emocjami, niwelują przykre stany emocjonalne, pozwalają docenić łatwe życie bez napięć i konfliktów. Pozwalają postrzegać gwiazdy jako istoty szczęśliwe, mające łatwe i bezproblemowe życie, pozbawione napięć, konfliktów, kłopotów i trudności.

Wyeksponowane medialnie role estradowe grane przez gwiazdy popkultury powodują, że ludzie lubią marzyć o sławie. Roger Caillois pisze, że „dla większości z ludzi ta jedna iluzja stanowi odmianę, rozrywkę w ramach egzystencji nijakiej, monotonnej i nudzącej. Postawa tego rodzaju, a może raczej należałoby powiedzieć – tego rodzaju alienacja, idzie tak daleko, że prowadzi albo do indywidualnych, dramatycznych gestów bądź też do rodzaju zaraźliwej histerii, która nagle ogarnia całą młodzież” (Caillois 1973, s. 441-442).

Gwiazdą, w znaczeniu potocznym, można nazwać osobę, która zdobyła dużą popularność w grupie społecznej. Jest ona postrzegana jako wzór do naśladowania i autorytet. Jest synonimem sukcesu, zwycięstwa, sławy, triumfu. Obecnie „gwiazdy”, zwane również celebrytami stały się nieodłącznym elementem życia społecznego oraz konsumpcjonizmu (vide: Siuda 2017). Dzięki mediom mają wpływ na społeczeństwo i kulturę. Gwiazdy medialne stały się „wzorem osobowym” dla wielu młodych ludzi. Według Jana Szczepańskiego „wzory do naśladowania” to kulturowe ideały osobowości, które reprezentują pożądane i cenione ze społecznego punktu widzenia cechy osobowości (vide: 2000, s. 76). Modelami mogą być przede wszystkim

rodzice, ale także nauczyciele, politycy, przywódcy, trenerzy. Chodzi o ludzi reprezentujących ponadczasowy system wartości. Obecność prawdziwych modeli, osób nazwanych autorytetami jest niezbędnym elementem procesu socjalizacji, gdyż pomagają oni młodym ludziom orientować się w świecie zarówno zewnętrznym jak i wewnętrznym. Aneta Paszkiewicz powołująca się na Annę Klimowicz tak opisuje autorytet: „kto swoim życiem daje świadectwo realizowania wartości, które ceni. Osoba autentycznie wiarygodna, która potwierdza czynami wypowiadane słowa. Przy czym musi to być człowiek mądry, szlachetny i uczciwy. Ktoś, kto potrafi coś wyjątkowego bądź też swoim zachowaniem, swoim sposobem życia może stanowić przykład do naśladowania” (Paszkiewicz 2015, s. 54-55). Wzorem osobowym w tym rozumieniu jest ktoś, kto reprezentuje określone wartości absolutne.

Według Floriana Znanieckiego każdy wzór osobowy zawiera następujące składniki:

- jaźń odzwierciedlona – samoocena jednostki kształtowana przez innych ludzi odnośnie własnej osoby. Wypowiedzi innych na temat własnej osoby odgrywają ważną rolę jeśli chodzi o stosunek do samego siebie. Uczestnicy kręgu charakteryzują daną osobę, oceniają ją, nadają jej pewne cechy i znaczenie (vide: Znaniecki 2000, s. 197).

- stan socjalny – prawa, które zapewnia krąg społeczny osobie, będącej wzorem osobowym. Do stanu socjalnego zalicza się takie składniki jak: stanowisko moralne, które jest prawem obyczajowym lub ustawowym. „Prawo wymaga, aby uczestnicy kręgu w postępowaniu względem niej objawiali czynne pozytywne dążności (ibidem, s. 198). Osoba taka cieszy się zainteresowaniem ludzi, pomimo iż ona sama ludźmi się nie interesuje, nie zna ich, nie wie nawet kim są. Poza tym jednostki będące gwiazdami mają prawo do tego, aby traktować je „jako ważniejsze wartości społeczne niż inne osoby cieszące się mniejszą popularnością” (ibidem, s. 198). Pozycja ekonomiczna wiąże się z osiągnięciem bytu materialnego na pewnym poziomie. Gwiazdy sportu, kina czy telewizji osiągają wysokie dochody z reklam. Nikogo z kręgu społecznego to nie dziwi, gdyż przyznano prawo gwieździe do wysokiej pozycji ekonomicznej. Strefa bezpieczeństwa obejmuje ochronę gwiazdy przed innymi. Krąg społeczny dba więc o to, aby gwiazda nie doznała uszczerbku na ciele bądź też w sensie ekonomicznym, aby nie zaznała poniżenia, aby nie zostało naruszone jej dobre imię. Strefa prywatności to te czynności osobnika, które zostają wyłączone z regulacji społecznej i są traktowane jako prywatne. „Dzisiejszy działacz polityczny i gwiazda filmowa ma niewiele prywatności” jak pisze Florian Znaniecki (ibidem, s. 201). Jest tak, ponieważ każdy krok wzoru osobowego związany z życiem zawodowym i prywatnym,

a także z wyglądem zewnętrznym – jest kontrolowany przez otoczenie ludzi interesujących się życiem gwiazdy i naśladowujących jej zachowanie.

– funkcja społeczna wiąże się z obowiązkami w danym kręgu społecznym. Są to obowiązki dotyczące pewnych zadań rzeczowych lub też mogą dotyczyć relacji między daną osobą lub uczestnikami jej kręgu. Florian Znaniecki nazywa to *aktywnością moralną* osoby. Wiąże się to z czynną życzliwością wobec uczestników kręgu, porozumieniem, sympatią, współdziałaniem, bezinteresownością, życzliwością wobec kręgu społecznego jak również z kompetencją, wiedzą, odpowiedzialnością. Florian Znaniecki pisze, że „aktywność moralna może być indywidualistyczna lub zespołowa w zależności od tego czy osobnik ma obowiązki tylko względem poszczególnych uczestników kręgu, czy też wobec kręgu jako zespołu spełniającego jakieś wspólne zadania, dla którego koniecznym jest zharmonizowanie społeczne uczestników. Rodzaj aktywności moralnej danej osoby w zespole zależy od tego czy ona sama, czy inny uczestnik jej kręgu przewodzi w zespalaniu kręgu dla wspólnych działań” (ibidem 2000, s. 202).

– znaczenie życiowe to wpływ wywieranej roli na życie własne „wzoru osobowego”, którym jest dana postać. Jest to znaczenie subiektywne roli, które wytwarza się stopniowo w trakcie życia osobnika. Cytowany autor pisze, że „wyobrażając sobie przyszłą rolę jako pożądaną lub niepożądaną, osobnik nadaje jej wpływ na bieg własnego życia, działając w obecnych swych rolach tak, aby tę przyszłą rolę osiągnąć lub jej uniknąć. Przykładem może być młodzieniec dążący do zawodowego stanowiska, panna marząca o zamążpójściu, niezależnej pozycji ekonomicznej lub roli gwiazdy filmowej (...) (ibidem, s. 203). Znaczenie obiektywne roli to wpływ „wzoru osobowego na życie kulturalne i społeczne danego środowiska. Ponadto, jak pisze Florian Znaniecki „obiektywne znaczenie osoby społecznej wytwarza się także stopniowo, w miarę jak obiektywne dokonania odgrywającego tę rolę indywidualium wchodzi w sfery doświadczeń i działania ludzi z jego bezpośredniego i pośredniego środowiska oraz wywierają wpływ na ich działalność społeczną” (ibidem, s. 203).

Gwiazdy filmu, internetu i reklamy to celebryci mający wpływ na innych ludzi, gdyż są wzorem do naśladowania. Fascynacja gwiazdami pomaga budować więzi międzyludzkie, uwidacznia się to w fanklubach i na portalach społecznościowych. Piotr Siuda zauważa, że „są trzy kolejne etapy stawiania się członkiem społeczności fanów. Etap pierwszy to naznaczenie. Jednostka zaczyna sobie zdawać sprawę, że nie jest jedyną osobą, która uwielbia daną gwiazdę, „wychodzi” ze swojego osamotnienia, szuka innych dzielących pasję. Po znalezieniu fanklubu następuje etap inkubacji – fan nie staje się

jeszcze pełnym członkiem, ale dopiero aspiruje do tej roli, pokazuje innym, że jego fascynacja jest autentyczna. Ostatnim etapem jest okres intensyfikacji. Wówczas dana osoba zostaje pełnoprawnym członkiem danego fanklubu” (Siuda 2017, s. 6). Przynależność do grupy fanów ma duże znaczenie, jest przyczyną społecznej akceptacji oraz poczucia przynależności. Zaspokaja to potrzebę afiliacji, związaną z przynależnością człowieka do grupy.

Celebryci to ludzie posiadający charyzmę. Piotr Siuda powołujący się na Maxa Webera pisze, że „celebrytów można uznać za osoby obdarzone charyzmą, która daje przewagę nad innymi, predysponującą do posiadania władzy. Weber pisał o tym, że jednostki posiadające charyzmę zwykle władają krótko i, że ich wpływ nigdy nie jest bezpośredni, lecz zawsze subtelny” (ibidem, s. 2). Zatem są to ludzie „widziani”, czyli tacy których można zobaczyć wszędzie: w filmie, reklamie, Internecie, prasie. Są swoistymi wzorami osobowymi dla ludzi. Gromadzą wokół siebie kręgi wielbicieli, którzy są zainteresowani ich osobistą sferą życia. Ludzie uwielbiają swoich idoli, ich styl życia i ubierania się. Chcą osiągać takie same sukcesy jak oni, tak samo wyglądać, podobnie żyć. Jednak znaczenie życiowe wzoru osobowego – „idola”, obiektywne znaczenie roli społecznej tych osób będzie uwarunkowane funkcją jaką będą pełnić i wykonywać. Pamięć o niektórych idolach może być krótka, gdyż istnieją jedynie tu i teraz, inni zaś pozostają ważni również po śmierci. Florian Znaniecki pisze, że „obiektywne znaczenie osoby jest więc oczywiście uwarunkowane przez rodzaj funkcji społecznej i sposób, jaki tę funkcję wykonuje, lecz aktualizuje się dopiero wtedy, gdy wyniki jej działalności przeniknęły w życie innych ludzi i dla nich nabrały ważności” (Znaniecki 2000, s. 203). Takim przykładem idola, który wywiera wpływ na ludzi, będących fanami jego twórczości jest Elvis Presley. Pomimo iż od dawna nie żyje, zachwyca i fascynuje swoich fanów poprzez dostępne filmy, piosenki, pamiątki, które po nim zostały. Fani, którzy cenią jego muzykę, naśladują go, są aktorami kreatywnie interpretującymi jego utwory muzyczne. Przykładem są ludzie występujący w programie telewizyjnym „Mam talent”. Młodzież naśladowująca gwiazdy, często wierzy, że stanie się sławna i odniesie sukces życiowy. Nie zawsze jednak tak jest. Zdaniem Rogera Caillois’a „tylko nielicznym wybrańcom sprzyja los i dopisują zasługi. Udziałem mas jest frustracja. Każdy chce być pierwszy: kodeks i sprawiedliwość przyznają mu prawo. Równocześnie jednak każdy podejrzewa, iż żadną miarą pierwszym nie zostanie z tej prostej przyczyny, że może nim być tylko ktoś jeden. Tak więc ludzie wolą zwyciężać za pośrednictwem osoby podstawionej, co jest jedyną metodą, aby wszyscy triumfowali równocześnie, a zarazem triumfowali bez wysiłku i bez ryzyka klęski” (Caillois 1973, s. 439- 440).

Wypaczenie związane z *mimicry*

Zabawa typu *mimicry* może pełnić wiele pozytywnych funkcji w życiu młodzieży. Przykładem jest drama, będąca niekonwencjonalną metodą pedagogiczną, polegającą na wchodzeniu uczestników w określone role, to także alternatywny sposób edukacji, wychowania i resocjalizacji dzieci i młodzieży. Metoda ta opiera się na naturalnej skłonności do zabawy i naśladownictwa, umożliwia kreację rzeczywistości. Stosowanie technik dramy w praktyce pedagogicznej może przyczynić się między innymi do kształtowania wyobraźni młodzieży, zmiany jej zachowań, nastawień i postaw. Ciekawą propozycją wykorzystania zabawy typu *mimicry* w pracy pedagogicznej z młodzieżą niedostosowaną społecznie był eksperyment teatralny o nazwie „Scena Coda” przeprowadzony przez Marka Konopczyńskiego. Brali w nim udział: aktorzy, terapeuci, psycholodzy i młodzież płci żeńskiej, przejawiająca zaburzenia w zachowaniu. Badania empiryczne przeprowadzone w trakcie eksperymentu wykazały zmiany w zachowaniu dziewcząt: niewielki wzrost wrażliwości na aprobatę społeczną, uzewnętrznienie poczucia kontroli, spadek agresywności werbalnej i pozawerbalnej, zwiększenie spokoju i wyciszenia, wzrost podatności na oddziaływania zewnętrzne o kreacyjnym charakterze, wyraźny wzrost potrzeby i poczucia wsparcia społecznego itp. (vide: Konopczyński 2014, s. 222-223).

Drama pozwala również na naukę umiejętności odczuwania i zrozumienia sytuacji psychiki ludzi, np. pochodzących z innych kultur. Uwrażliwiając na znaki kulturowe takie jak: strój, odmienne zachowania, przedmioty codziennego użytku – zabawa *mimicry* może uczyć tolerancji. Ma to szczególne znaczenie w czasach, gdzie społeczeństwo jest wielokulturowe. Ponadto, tego typu gra pomaga w kształtowaniu umiejętności komunikacyjnych w grupie oraz daje możliwość ciekawych form spędzania wolnego czasu.

Wypaczenie *mimicry* występuje wtedy, gdy naśladowanie przestaje być zabawą, zapomina się o własnej osobowości i tożsamości. Obsesja na punkcie naśladowania gwiazd może być bardzo szkodliwa dla ich naśladowców. Dzieje się tak ponieważ nadmierne skupianie swojej uwagi na celebrytach może przyczynić się do nieporadności życiowej naśladowców, może dojść do zaburzenia relacji interpersonalnych i zaburzeń psychicznych. Roger Caillois pisze, że „utrata własnej, najgłębszej tożsamości to kara spadająca na człowieka, który nie umie w porę powściągnąć predylekcji do zapożyczenia innej osobowości. Na tym polega alienacja i obłąd” (Caillois 1973, s. 354). Alienacja składa się z takich elementów jak: poczucie bezsilności, bezsensu

życia, samowyobcowania i izolacji. Polega na oderwaniu się jednostki od norm społecznych, świata i innych ludzi. Poczucie alienacji to również przekonanie, że pewne obszary rzeczywistego świata społecznego są obce, np. normy społeczne, wartości i inni ludzie. W związku z tym wyalienowana jednostka nie może realizować swoich potrzeb. Bezsilność to utrata kontroli nad własnym losem, wyrażająca się w przekonaniu, że własne działanie nie może przynieść efektów, na których jednostce zależy. Odczuwanie bezsensu to niewiadoma w co powinno się wierzyć (vide: Pisanko 2003, s. 118).

Pisząc o ludziach naśladowujących celebrytów nie sposób pominąć zagrożeń, które mogą dotyczyć samych „gwiazd”. Roger Caillois pisze, że „rola aktora jest ściśle ograniczona obszarem sceny i czasem trwania widowiska. Opuściwszy magiczny krąg, skończywszy z fantasmagorią najzatwardziały kabotyn, najwrażliwszy odtwórca na mocy samych warunków panujących w teatrze, musi przejść przez garderobę i odzyskać własną osobowość. Oklaski to nie tylko wyraz aprobaty i nagroda. To także znak, że ułuda dobiegła końca. Podobnie bal maskowy kończy się o świcie, a karnawał nie trwa cały rok. Kostium powraca do magazynu czy do szafy. Ściśle wyznaczone granice nie dopuszczają do alienacji. Dochodzi do niej w rezultacie nieustającego, skrytego procesu. Alienacja występuje, gdy od razu na początku nie było jasnego rozdziału między feerią a rzeczywistością, gdy podmiot mógł powoli we własnych oczach przybrać inną osobowość, chimeryczną, zaborczą, która wysuwa niepomierne roszczenia w stosunku do rzeczywistości nie dającej się z nią, rzecz jasna pogodzić. Nadchodzi chwila, gdy wyalienowany, obłąkany, kto stał się kimś innym – zaczyna rozpaczliwie i uparcie negować ową scenerię zbyt trwałą i dla niego niepojętą, drażniącą” (Caillois 1973, s. 354-355). Jednostka, będąca gwiazdą popkultury może sama doświadczać problemów związanych z zaburzoną osobowością. Piotr Siuda pisze, że „podkreślać można dewiacyjne cechy gwiazdy, wskazując na przykład na wysoki poziom narcyzmu, który utożsamiany jest z egoizmem, brakiem empatii, skoncentrowaniem na sobie, a nie z ekstrawertyzmem czy towarzyskością” (Siuda 2017, s. 4).

W przypadku osób naśladowujących gwiazdy jak i u osób będących idolami może dojść do wypaczenia *mimicry*. Moim zdaniem może ujawniać się to poprzez choroby związane z odżywianiem się lub w uzależnieniach od czynności, np. takich jak zakupoholizm. Celebryci oddziałują na ludzi poprzez przekazy medialne. Wpływają na to jak wyglądamy, jakie kupujemy ubrania, co jemy i robimy z własnym ciałem.

Fascynacja szczupłą sylwetką, która jest lansowana przez gwiazdy może spowodować przemoc wobec własnego ciała, na którego poziomie zaistniały sprzeczności społeczeństwa kultury konsumpcji. Z jednej strony znane po-

staci reklamy namawiają do jedzenia smacznych produktów żywnościowych, z drugiej zaś – lansują modę na szczupłą sylwetkę (vide: Pieszak 2012, s. 109). Przejawem tego są choroby zaburzeń odżywiania się takie jak: anorexia psychiczna, bulimia nervosa czy ortoreksja.

Anorexia psychiczna to zaburzenie polegające na utracie masy ciała. Jej objawy to np.: odmowa utrzymywania wagi ciała „na” lub „ponad” minimum normalnej wagi dla danego wzrostu i wieku; lęk przed przybraniem na wadze pomimo znacznej niedowagi; zaburzony sposób doświadczania wagi i kształtu własnego ciała, nieobecność menstruacji u kobiet, u mężczyzn zaś utrata libido. Charakterystyczny jest lęk człowieka dotyczący przybrania na wadze. Aby do tego nie doszło jednostka nie przyjmuje pokarmu oraz wykonuje intensywne ćwiczenia fizyczne. Redukcja masy ciała jest silnym źródłem pozytywnych emocji takich jak: ekscytacja, zadowolenie, euforia.

Inne zaburzenie odżywiania, zwane bulimią polega na napadowym objadaniu się. Charakterystyczna jest utrata kontroli nad jakością i ilością spożywanych pokarmów, a następnie na prowokowaniu wymiotów, stosowaniu intensywnych ćwiczeń fizycznych, przyjmowaniu środków przeczyszczających i stosowaniu głodówek. Osoba cierpiąca na tę chorobę stwarza wrażenie zadbanej, pewnej siebie. Jednak to tylko pozory. W rzeczywistości nie lubi własnego ciała, obawia się odrzucenia ze strony otoczenia (vide: ibidem, s. 89-90). Do typowych objawów bulimii możemy zaliczyć: depresyjny nastrój, uczucie odrazy względem siebie, gwałtowne reakcje przepełnione wrogością i agresją w sytuacji, gdy ktoś próbuje zwrócić uwagę chorej osobie, gdy ma napad jedzenia.

Znaczący wpływ na powstanie tych chorób mają czynniki społeczne i kulturowe obok biologicznych, osobowościowych i rodzinnych. Przekazy lansowane przez gwiazdy medialne wpływają znacząco na normy dotyczące kultury, zdrowia i sportu a także na zapadanie na choroby takie jak anorexia psychiczna czy bulimia nervosa. Często są to sprzeczne informacje o szkodliwości określonych produktów pokarmowych, stylów odżywiania się, dbałości o zdrowie i wygląd zewnętrzny. Ogromna liczba przekazów płynących z radia, telewizji, Internetu i czasopism na temat zdrowego odżywiania, sportu, wyglądu zewnętrznego i sprawności docierająca do młodych ludzi, wywołuje u nich dezorientację i obsesyjne poszukiwanie sposobu na utrzymanie właściwej formy swojego organizmu. Niewielka nadwaga, traktowana jest jako czynnik, który naznacza niekorzystnie jednostkę pod względem urody, życia towarzyskiego, zawodowego oraz w osobistych relacji partnerskich. Kanon chudości wpływa, więc znacząco na osobowość młodzieży w aspekcie wyglądu zewnętrznego (Maciarz 2003, s. 57).

Atrakcyjny wygląd, zdrowie, bycie szczęśliwym, seksownym, atrakcyjnym wiąże się z realizacją norm kulturowych lansowanych przez gwiazdy. Niepodporządkowanie się tym wymaganiom jest źle postrzegane w kręgach społecznych. W tym kontekście, choroby psychiczne związane z odżywianiem można traktować jako formę realizacji norm kulturowych (Iniewicz 2000, s. 46). Dotknięci tymi chorobami ludzie zaniedbują obowiązki rodzinne, szkolne, zawodowe i społeczne. Zamykają się w sobie, mają coraz gorszy nastrój, depresję i pogłębia się ich izolacja społeczna (vide: Ogińska-Bulik 2010, s. 86-87).

Inną chorobą związaną z odżywianiem jest ortoreksja – obsesje na punkcie zdrowego odżywiania się. Osoby dotknięte tym zaburzeniem starają się spożywać tylko te produkty, które uważają za zdrowe. Liczy się wyłącznie żywność ekologiczna, czyli jedyna zdrowa w ich mniemaniu. Smak ma drugorzędne znaczenie. Spożywanie biologicznie nieskażonego jedzenia, produktów spożywczych zaopatrzonych odpowiednim certyfikatem, który potwierdza ich ekologiczny charakter, daje poczucie całkowitej kontroli nad zjadaniem pokarmem. Taka żywność pozbawiona jest często ważnych składników odżywczych. Prowadzi to do wyniszczenia organizmu, następnie do ograniczenia kontaktów z innymi ludźmi oraz do izolacji społecznej. Przyczyn tej choroby należy szukać w kulcie ciała i własnego wyglądu a także w tym, iż ludzie cierpiący na ortoreksję czują lęk przed chorobami i starością. Kult szczupłości prowadzi do podejmowania ryzykownych zachowań, dotyczących odżywiania się i stosowania restrykcyjnych diet. Propagowanie przez celebrytów zdrowych diet prowadzi do błędnych postaw wobec jedzenia, szczególnie dotyczy to jednostek o niewykształconej tożsamości. Jak pisze Nina Ogińska-Bulik: „zastosowanie restrykcyjnych diet w tej chorobie staje się wtedy źródłem poczucia siły” (ibidem, s. 91-92), gdyż istnieje silne zakorzenione przekonanie, płynące z przekazów medialnych, iż za wszelką cenę należy być szczupłym.

Innym zaburzeniem związanym z *mimicry* jest zakupoholizm. Jego przejawem jest chroniczne dokonywanie zakupów, będących reakcją na negatywne wydarzenia i uczucia w życiu jednostki. Zdaniem Bohdana Woronowicza problem zakupoholizmu można zaobserwować już u nastolatków, głównie płci żeńskiej i dotyczy osób o niewysokim statusie społeczno-ekonomicznym. Poprzez zakupy można często poprawić obraz samego siebie. Kupowane kompulsywnie rzeczy to zazwyczaj ubrania, kosmetyki, buty, biżuteria – przedmioty związane z wyglądem fizycznym, który składa się na wizerunek człowieka. Wiele kobiet kupuje nadmierną ilość ubrań w second handach,

z których uporządkowaniem nie mogą sobie później poradzić. Mężczyźni najczęściej kupują przedmioty, będące symbolem władzy i prestiżu np.: sprzęt sportowy, telefony komórkowe, komputery. Zakupoholicy często cierpią na uzależnienia od substancji psychoaktywnych i zaburzenia nastroju (vide: Woronowicz 2009, s. 514).

Nadmiernym zakupom sprzyjają zmiany cywilizacyjne, społeczne i kulturowe, ponieważ dobra materialne są coraz łatwiej dostępne dla ludzi. Kupowanie jest związane z dobrobytem, szacunkiem, podziwem i akceptacją ze strony innych osób. Reklamy medialne wzmacniają postawy konsumpcyjne ludzi. Kupowanie kompulsywne jest więc związane z negatywnymi skutkami masowej kultury konsumpcjonizmu. Konsumentom nie wystarcza to, co posiadają. Poszukują wciąż nowych dóbr i rozrywek, kreowanych przez reklamy. Bywa, że nie wyobrażają sobie życia bez przedmiotu, który jest reklamowany, np. przez znanego i lubianego aktora. Brak zaspokojenia potrzeby zakupu danej rzeczy może powodować stan napięcia, który trzeba zniwelować poprzez dokonanie zakupu (vide: Smolarek 2012, s. 125).

Istnieje także przekonanie, że normy kulturowe wymagają różnych dóbr, gdyż podnosi to status społeczny danej osoby. Według Niny Ogińskiej-Bulik kompulsywne zakupy mogą wiązać się z presją grupy odniesienia. Nastolatki aspirujące do pewnych grup społecznych muszą wyglądać jak gwiazdy medialne. Nabywają modne ubrania, kosmetyki i gadżety, ponieważ jest to związane z wymaganiami grupy, do której chcą należeć (vide: Ogińska-Bulik 2010, s. 124-125).

Zakończenie

Mimicry to rodzaj zabaw, polegający na naśladowaniu. W świetle koncepcji Ervinga Goffmana wszyscy żyjemy w „teatrze życia” i podlegamy grze, pełniąc formalne role na scenie i nieformalne za kulisami. Zatem *mimicry* to pogranicze sztuki, życia i zabawy. Naśladowanie gwiazd na scenie życia związane jest ze współczesną kulturą popularną, która jest skutkiem oddziaływania mediów – świata portali społecznościowych, kina, telewizji, prasy i reklamy. Wypracowane przez wcześniejsze pokolenia tradycyjne normy i wartości, ustępują w hierarchii wartości współczesnych młodych ludzi na rzecz istniejącej wokół popularnej kultury hedonizmu. Na „scenie życia” w szkole, kawiarniach, na koncertach, będących miejscami zabaw – ludzie z kręgów społecznych poprzez ubiór, szczupłą figurę, posiadanie modnych rzeczy, naśladują swoich idoli. Cechą *mimicry* jest fikcyjność, konwencje i reguły są mniej ważne, gdyż w tego typu zabawie liczy się inwencja

w naśladowaniu. Ważny jest stan emocjonalnej ekscytacji, zaistnienie na towarzyskiej scenie swojego kręgu społecznego, nawet za cenę sztuczności, ośmieszenia się czy choroby. Współczesna zabawa typu *mimicry* w kulturze masowej to nieograniczona intensyfikacja własnej atrakcyjności konsumenta. Dominuje w tym rodzaju zabawy światopogląd typu „mieć”, doznanie rozkośzy, przyjemności, dążenie do swobodnej zabawy. Bezkrytyczne naśladowanie gwiazd, kult szczupłego ciała i jego atrakcyjności może stać się przyczyną takich chorób jak: anoreksja, bulimia, ortoreksja czy zakupoholizm.

Marta Wilk

Mimicry-mimicking stars in popular culture

Mimicry is one of the four categories in the typology of Roger Caillois. Associated with the world of fiction, an imitation of a different reality, illusion, dressing and masking. Social relationships by Goffman can be compared to the theater in which people play certain roles (see: Goffman 1981). Contemporary popular culture, known as the culture of consumerism is characterized by the worship of the stars of the world of film, stage, commercials and sports. Celebrities are people who have gained a great deal of popularity. There are seen as role models and authority, a symbol of wealth and fame. Young people playing social roles mimic popular people, create a different reality to which they want to belong. Imitation is associated with elements of popular culture such as the cult of the body, clothing, shopping. To warp mimicry occurs when a unit of imitating other forgets its own personality and identity.

Keywords: popular culture, fun young people, mimicry, hedonism

BIBLIOGRAFIA:

Buczak Dominika, *Seksolatki. Rozmowa z psychologiem Aleksandrą Żyłkowską*, „Uroda Życia”, maj 2017, nr 5, s. 92-95.

Caillois Roger, *Ludzie a gry i zabawy*, tł. Anna Tatarkiewicz, [w:] *Żywioł i ład*, red. Roger Caillois, Wyd. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1973, s. 297-466.

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

Dudzikowa Maria, *Uczyć się od Idola. O istotnym źródle wiedzy potocznej uczniów*, [w:] *Wychowanie – pojęcia – procesy – konteksty. Interdyscyplinarne*

ujęcie, red. Maria Walczak-Czerpaniak, Maria Dudzikowa, tom 2, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2007, s. 217-276.

Folkierska Andrea, *Typy wartości, ich miejsce funkcjonowania w kulturze*, [w:] *Młodzież a wartości*, red. Hanna Świda, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1979, s. 94-134.

Giddens Anthony, *Socjologia*, tł. Alina Szulżycka, PWN, Warszawa 2004.

Huizinga Johan, *Homo Ludens, Zabawa jako źródło kultury*, tł. Maria Kurecka i Witold Wirpsza Wyd. Czytelnik, Warszawa 1985.

Iniewicz Grzegorz, *Trudności i dylematy psychoterapii pacjentów z zaburzeniami jedzenia*, [w:] *Patologia. Psychoprofilaktyka*, red. Andrzej Margasiński, Beata Zajęcka, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2000, s. 45-51.

Konopczyński Marek, *Twórcza resocjalizacja*, PWN, Warszawa 2014.

Kubicki Witold, MTV, *mit piękna i przemian kultury współczesnej*, [w:] *Dyskursy kultury popularnej w społeczeństwie współczesnym*, red. Agnieszka Cybal-Michalska, Wyd. Impuls, Kraków 2012, s. 158-176.

Maciarz Aleksandra, *Zagrożenie uczennic i studentek anoreksją i bulimią*, [w:] *Zjawiskowe formy patologii społecznych oraz profilaktyka i resocjalizacja młodzieży*, red. Teresa Sołtysiak, Jolanta Sudar-Malukiewicz, Wyd. Akademii Bydgoskiej, Bydgoszcz 2003, s. 53-62.

Melosik Zbyszko, *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji*, [w:] *Podręcznik akademicki 2*, red. Zbigniew Kwieciński, Bogusław Śliwerski, PWN, Warszawa 2003, s. 68- 91.

Mielicka Halina, *Podstawy Socjologii. Mikrostruktury społeczne*, Wyd. Stachurski, Kielce 2002.

Ogińska-Bulik Nina, *Uzależnienie od czynności. Mit czy rzeczywistość?*, Wyd. Difin, Warszawa 2010.

Okoń Wincenty, *Zabawa a rzeczywistość*, Wyd. Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1987.

Paszkiewicz Aneta, *Warunki skutecznej pracy wychowawczej z dziećmi i młodzieżą niedostosowanymi społecznie*, Wydawnictwo Difin, Warszawa 2015.

Pieszak Eryk, *Między popkulturowym pięknem a utowarowioną indywidualnością – rozważania o ucieczce „od” i „do” własnej tożsamości w kulturze konsumpcyjnej*, [w:] *Dyskursy kultury popularnej w społeczeństwie współczesnym*, red. Agnieszka Cybal-Michalska, Paulina Wierzba, Wyd. Impuls, Kraków 2012, s. 101-118.

Pisanko Marzena, *Poczucie alienacji młodzieży niedostosowanej społecznie a spostrzeganie postaw wychowawczych rodziców*, [w:] *Zjawiskowe formy patologii społecznych oraz profilaktyka i resocjalizacja młodzieży*, red.

Teresa Sołtysiak, Jolanta Sudar-Malukiewicz, Wyd. Akademii Bydgoskiej, Bydgoszcz 2002, s. 118-128.

Postman Neil, *Zabawić się na śmierć, dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, tł. Lech Niedzielski, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 2006.

Siuda Piotr, *Socjologiczna interpretacja zjawiska celebrities*, www.kultura-historia.umcs.lublin.pl/archives 2379/ [dostęp dnia: 02.08.2017].

Smolarek Magdalena, „Reinkarnacja” odzieży w społeczeństwie konsumpcyjnym. *Studium z pedagogiki kultury*, [w:] *Dyskursy kultury popularnej w społeczeństwie współczesnym*, red. Agnieszka Cybał-Michalska, Paulina Wierzba, Wyd. Impuls, Kraków 2012, s. 119-138.

Szacki Jerzy, *Wstęp*, [w:] *Człowiek w teatrze codziennego życia*, Erwing Goffman, tł. Helena i Paweł Śpiewakowie, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1981, s. 5-27.

Szczepański Jan, *Wpływ kultury na życie społeczne*, [w:] *Socjologia wychowania. Wybór tekstów*, red. Halina Mielicka, Wydawnictwo Stachurski, Kielce 2000, s. 69-77.

Szymański Mirosław J., *Młodzież wobec wartości*, Wyd. Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2000.

Świda Hanna, *Pojęcie wartości i jej znaczenie dla funkcjonowania osobowości*, [w:] *Młodzież a wartości*, red. Hanna Świda, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1979, s. 12-50.

Thel Karolina, *Sfera zachowań ludycznych w kontekście społeczno-ekonomicznych konsekwencji kryzysu gospodarczego*, „Homo Ludens” 1 (2) 2010, Polskie Towarzystwo Badania Gier, s. 191-200.

Woronowicz Bohdan Tadeusz, *Uzależnienia, geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Wyd. Parpamedia, Warszawa 2009.

Zadrożyńska Anna, *Homo faber i homo ludens, Etnologiczny szkic o pracy w kulturach tradycyjnej i współczesnej*, PWN, Warszawa 1983.

Zadrożyńska Anna, *Po co nam konwenans, damy i galanci?*, Wyd. „Twój Styl”, Warszawa 2004.

Znaniecki Florian, *Osobowość społeczna. Wzór Osobowy*, [w:] *Socjologia wychowania. Wybór tekstów*, red. Halina Mielicka, Wydawnictwo Stachurski, Kielce 2000, s. 198-206.

Zawada Anna, *Aspiracje życiowe młodzieży w środowisku kulturowo zróżnicowanym*, Wyd. Impuls, Kraków-Katowice 2013.

Zabawić się na śmierć? Mediatyzacja rzeczywistości społecznej wyzwaniem dla szkoły i edukacji

Justyna Dobrołowicz*

Dziś, gdy życie przenosi się do Sieci, widzimy jak bardzo celne były przewidywania Neila Postmana (2002), który już w roku 1985 pisał, że media, wywierając istotny wpływ na orientacje intelektualne i wrażliwość swoich użytkowników, zmieniają jednocześnie charakter publicznego dyskursu i całą kulturę. Ponad 30 lat temu Postman wydał książkę⁴ pod prowokacyjnym tytułem – *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, w której zawarł surową krytykę współczesnej kultury zdominowanej przez rozrywkę i zabawę. Wydawało się wtedy, a nawet jeszcze później w roku 2002, gdy ukazało się polskie wydanie, że „prorocтва” Postmana nie mogą się spełnić. A jednak... Wizja świata opętanego zabawą, prowadzącą do śmierci ziściła się w roku 2017. Wiosną media informowały o komputerowej grze skierowanej do nastolatków pt.: „Błękitny Wieloryb”. Gra się w parach z komputerowym opiekunem, który stawia drugiej osobie 50 zadań. Pierwsze zadanie polega na wycięciu sobie żyletką na rękę symbolu „f50” i wysłaniu

* **Justyna Dobrołowicz** – pedagog, prof. UJK dr hab. w Zakładzie Pedagogiki Ogólnej i Metodologii Badań w Instytucie Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Jej zainteresowania badawcze koncentrują się wokół: przemian współczesnego świata, zjawiska mediatyzacji rzeczywistości społecznej, neoliberalnego przełomu kulturowego, medialnego dyskursu i metod jego analizy. Autorka książek: *Jaki jest chłopak? Dyskurs męskości w piśmie dla trzynastolatek* (Kielce: Wyd. Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego 2010); *Obraz edukacji w polskim dyskursie prasowym* (Kraków: Wyd. Impuls 2013); *Konstruowanie obrazu edukacji w polskiej prasie codziennej na przykładzie „Gazety Wyborczej”* (Kielce: Uniwersytet Jana Kochanowskiego 2016).

⁴ Tytuł oryginału wydanego w roku 1985 – *Amusing Ourselves to Death. Public Discourse in the Age of Show Business*.

zdjęcia opiekunowi. Następnie graczom „zadawane” są nocne pobudki, oglądanie psychodelicznych filmów, stanie na krawędzi dachu. Ostatnim zadaniem jest skok z wysokiego budynku i samobójstwo. Choć w mediach rozpowszechniano przypuszczenia, że przypadki samobójstw wśród młodych ludzi są konsekwencją tej internetowej gry, nigdy nie udało się tego udowodnić.

Wydaje się, że te opinie noszą znamiona paniki medialnej. Panika medialna ma zawsze charakter moralny (stąd zamienne używanie tych określeń: panika medialna i panika moralna) i polega na wzbudzaniu niepokoju, a nawet lęku wobec pewnych zjawisk czy wydarzeń. Przejawy paniki moralnej, obecne od dawna w krajach Europy Zachodniej, w Polsce na skutek wolniejszego upowszechniania mediów, pojawiają się dopiero teraz. Dotyczy to między innymi takich zjawisk jak: feminizm, AIDS, ruchy gejowskie, molestowanie seksualne czy media. Cechą charakterystyczną paniki medialnej jest tendencja do wyolbrzymiania pewnych zdarzeń i w związku z tym – wzbudzanie wobec nich silnego lęku. Media operują zagrożeniem, stwarzają sytuację napięcia, gdyż to sprzyja atrakcyjności przekazu i czyni go popularnym. Elżbieta Czykwin (2007, s. 387) wyróżnia siedem faz paniki medialnej:

faza 1 – w tej fazie pewna grupa osób przejawia złe i aspołeczne zachowania, np. dochodzi do bójki kibiców piłki nożnej;

faza 2 – media nadają temu wydarzeniu rozgłos;

faza 3 – media opatrują wydarzenie charakterystycznymi nagłówkami, przez co grupa zostaje zaetykietowana jako „zła”;

faza 4 – wydarzenie budzi powszechne zainteresowanie, wszyscy chcą o nim wiedzieć jak najwięcej, jest tematem rozmów;

faza 5 – media, próbując zaspokoić ciekawość odbiorców, uzupełniają przekaz o nowe szczegóły;

faza 6 – wydarzenie i grupa sprawcza budzą jeszcze większe zainteresowanie;

faza 7 – w ostatniej fazie dochodzi do wyolbrzymienia, a często zniekształcenia danego wydarzenia. Budzi ono powszechny lęk. Ma miejsce stereotypizacja, tzn. upowszechnia się przekonanie, że negatywne zjawisko dotyczy wszystkich przypadków działania danej grupy. W tym przypadku jest to przekonanie, że wszyscy kibice piłkarscy są brutalni, a udział w meczu jest zawsze bardzo niebezpieczny.

W ten właśnie sposób powstaje panika medialna, mogąca mieć ostry, gwałtowny i stosunkowo krótki przebieg (w tym przypadku korzyści wynikające z nagłośnienia problemu mogą przeważać nad konsekwencjami negatywnymi). Może też być zjawiskiem długotrwałym i występować jako „dyżurny temat” mediów. Wydaje się, że w omawianym przypadku panika medialna

przyjmuje pierwszą, wskazaną postać.

Niezależnie od rozpowszechnianych w mediach informacji o skutkach gry, na pewno jest ona niebezpieczna zwłaszcza dla osób o niskiej samoocenie i nadmiernej potrzebie akceptacji. W związku z tym koniecznie powinna zainteresować pedagogów, wychowawców i rodziców, gdyż stanowi, być może tylko potencjalne, ale jednak poważne zagrożenie dla dzieci i młodzieży.

Mediatyzacja rzeczywistości społecznej

Od kilkunastu lat obserwujemy gwałtowny rozwój mediów i ich olbrzymi wpływ na świadomość społeczeństwa, na ludzkie zachowania, na obyczaje, mody i dążenia. Oddziaływanie mediów: lansowanie przez nie określonych wzorów zachowań i „nowoczesnego” systemu wartości stało się jedną z przyczyn zupełnie nowej jakości życia społecznego. Dziś media nie są już wyłącznie nośnikiem informacji, dostarczają również rytuałów i symboli niezbędnych do kształtowania tożsamości, są źródłem wartości i wzorów postępowania.

Od kilkadziesiąt lat toczą się dyskusje na temat siły mediów i ich wpływu na życie społeczne, dyskusje angażujące badaczy z wielu dyscyplin nauk humanistycznych i społecznych: socjologów, psychologów, kulturoznawców, prasoznawców, pedagogów, językoznawców i przedstawicieli innych jeszcze dyscyplin. W miarę, jak zmieniały się media, jak zmieniała się ich rola w życiu społeczeństw, ewoluowały także poglądy na temat siły ich oddziaływania. Powstały liczne i ciągle powstają nowe prace na temat mechanizmów oddziaływania mediów na odbiorców, zakresu i charakteru tego oddziaływania, a także jego skutków.

Próbując uporządkować dotychczasowe badania i teorie na temat oddziaływania środków masowego komunikowania na społeczeństwo, można wskazać trzy grupy odmiennych stanowisk.

Pierwsza grupa tych stanowisk wyrastała z przekonania o potężnej sile mediów i całkowitej bezbronności wobec nich odbiorców; zakładało się tutaj bezpośredni i niezróżnicowany wpływ mediów na jednostki, które nie są zdolne do dokonywania samodzielnych interpretacji i nadawania własnych znaczeń odbieranym treściom, dzięki czemu media mogą dowolnie sterować opiniami i postawami ludzi. Do tej grupy stanowisk można zaliczyć m.in. teorię „magicznego pocisku” zwaną też teorią „zastrzyku podskórnego”. Według tej teorii całkowicie pasywny odbiorca przyjmuje przekazy i reaguje na nie zgodnie z intencją nadawcy. Media mogą więc kształtować opinie i przekonania, zmieniać obyczaje i zachowania. Samo wyemitowanie przekazu jest

równoznaczne z osiągnięciem zamierzonych przez nadawcę zmian postaw czy zachowań odbiorców. Przekazy medialne są jak symboliczne „pociski” uderzające w jednostki i wywołujące w ich umysłach oraz zachowaniach podobny, jednakowy u wszystkich, efekt. Efekty te są bezpośrednie, natychmiastowe i silne. Wiara w potęgę oddziaływania mediów panowała od początku wieku XX aż do końca lat trzydziestych.

Druga grupa stanowisk w sprawie oddziaływania mediów wyrasta z innych założeń; zwraca uwagę na pewną aktywność odbiorcy, zaś media traktuje jako jeden z wielu czynników wpływających na ludzkie zachowanie i sprowadza ich rolę do słabego wpływu pośredniego, wzmacniającego jedynie istniejące u człowieka skłonności. Do tej grupy należy teoria wieloetapowego przepływu Josepha Klappera (za: Dobek-Ostrowska 2001, s. 18-19), nazywana też teorią efektów minimalnych, która zakłada, że media są jednym z wielu czynników wpływających na ludzkie zachowanie. To, jak ludzie odbierają przekazy medialne, zależy od szeregu elementów: doświadczenia życiowego, wieku, płci, zamożności, systemu wartości, religii. Oddziaływanie mediów nie jest zazwyczaj ani konieczną, ani wystarczającą przyczyną zmiany ludzkich opinii, postaw i zachowań.

Teorie ograniczonego wpływu mediów, zakładające słabość mediów i niewielki ich wpływ na człowieka, popularne były w latach sześćdziesiątych XX wieku i odnosiły się do przekazu telewizyjnego.

W miarę upływu czasu, badacze procesów komunikowania, są coraz bardziej zgodni co do tego, że wpływ mediów istnieje na pewno. Różnica zdań pojawia się natomiast w momencie, gdy próbuje się ten wpływ dokładnie opisać i scharakteryzować. Ciągłe nierozstrzygnięta pozostaje kwestia, w jakiej mierze media są przekąźnikami treści symbolicznych już funkcjonujących w kulturze, utrwalającymi istniejący porządek społeczno-kulturowy, a w jakiej mają moc sprawczą, są inicjatorami trendów kulturowych, modyfikują postawy, kształtują gusty. Inaczej mówiąc – różnica zdań wśród badaczy komunikowania pojawia się przy próbie odpowiedzi na pytanie: na ile media kształtują rzeczywistość, a na ile są tylko jej odbiciem?

Problemy te znalazły się w kręgu zainteresowań twórców reprezentujących trzecią grupę stanowisk. Wspólnym ich elementem jest założenie, że aktywni odbiorcy różnie odczytują i interpretują przekazy medialne. Założenie to leży u podstaw m.in. teorii korzystania i gratyfikacji (użytkowania i korzyści) Jay’a Blumlera, Elihu Katza i Michael’a Gurevitch’a (za: Kołtun 2001, s. 60-61).

Teoria korzystania i gratyfikacji zakłada, że aktywni i świadomi swych potrzeb odbiorcy korzystają z mediów w celu zaspokajania swoich potrzeb

i że czerpią z tego określone korzyści. Według tej teorii odbiorca świadomie podejmuje decyzję o korzystaniu z mediów i aktywnie wybiera odpowiadający mu środek przekazu. Ponadto jest w stanie ocenić własne motywacje, którymi kieruje się, korzystając z mediów. Te same media i te same przekazy, różni odbiorcy wykorzystują do zaspokojenia całkiem innych potrzeb.

Badania prowadzone w oparciu o teorię korzystania i gratyfikacji miały zwykle na celu ustalenie zestawu potrzeb, jakie media mogą zaspokoić i jakie zaspokajają oraz ustalenie związku między skłonnością do pewnych treści środków masowego przekazu, a cechami osobowości i położeniem społecznym odbiorców.

Założenie, że aktywni odbiorcy mogą różnie odczytywać komunikaty medialne jest podstawą nowej formy krytycznych badań nad mediami. Ich efektem jest teoria przeciwstawnego dekodowania, autorstwa Stuarta Halla (za: Szkudlarek 2001, s. 172-191), stanowiąca jedno z najważniejszych osiągnięć brytyjskiej teorii krytycznej.

Stuart Hall (za: Szkudlarek 2001, s. 172-191) zakwestionował wyniki amerykańskich, empirycznych badań nad skutkami mediów, przedstawiających publiczność jako pasywnych konsumentów kultury masowej. Jego zdaniem społeczeństwo nie jest jednorodną masą, lecz składa się z wielu grup różniących się poglądami politycznymi i zajmowanym miejscem na drabinie społecznej. Oba te czynniki wpływają na sposób, w jaki jednostki interpretują docierające do nich przekazy medialne.

Odbiorca może odczytywać przekaz zgodnie z intencjami nadawcy (dekodowanie dominujące lub preferowane); dzieje się tak wtedy, gdy oglądając np. program poświęcony walce z narkotykami zwraca uwagę na informacje o szkodliwości narkotyków, o niebezpieczeństwie uzależnienia. Postawa zwana dekodowaniem negocjowanym występuje u tych odbiorców, którzy odbierając przekaz medialny wybierają te treści, które są zgodne z ich przekonaniem, a odrzucają inne, czyli niejako dopasowują treści przekazu medialnego do własnych przekonań. Występują tu jednocześnie elementy opozycji i dostosowania.

Dekodowanie przeciwstawne (opozycyjne) polega zaś na tym, że odbiorca interpretuje przekaz w sposób przeciwny do intencji nadawcy, np. oglądając program o kampanii antynarkotykowej zwraca uwagę na informacje o nowych substancjach narkotycznych, o efektach ich działania czy o możliwościach zakupu. Skutki (wpływy) mediów są więc uzależnione zarówno od tego, jak przygotowuje (zakoduje) przekaz nadawca, jak i od tego jak odczyta go i zrozumie odbiorca.

Badacze komunikowania zwracają uwagę, że wyróżnione przez Halla

typy dekodowania rzadko przybierają czystą postać i zwykle obserwuje się mniejsze lub większe od nich odstępstwa. Poza tym nie bardzo wiadomo, jak rozumieć dekodowanie opozycyjne: czy zachodzi ono tylko wtedy, gdy odbiorca świadomie odwraca sens przekazu, czy również wówczas, gdy nieświadomie nie rozpoznaje preferowanych znaczeń. Mimo tych wątpliwości, zaproponowany przez Halla model procesu kodowania i dekodowania pozwala postrzegać komunikaty medialne jako otwarte i mające wiele znaczeń, których interpretacja zależy od kontekstu i kultury odbiorców.

Dekodowanie tekstu może przebiegać zupełnie inaczej niż zakładał nadawca; odbiorcy mogą czytać „między wierszami”, a nawet odwracać sens komunikatu. „Odbiorcy podchodzą do mediów jako do «struktur znaczeniowych», których początków należy szukać w ideach i doświadczeniu odbiorcy” (McQuail 2007, s. 89).

Omówione teorie i wyniki badań nad efektami komunikowania masowego ukazują, że próby określenia siły mediów i ustalenia skutków ich oddziaływania nie prowadzą do jednoznacznych wniosków i że stanowią poważny problem teoretyczny i praktyczny dla przedstawicieli różnych nauk, również dla pedagogów. Nadal nie wiadomo czy oglądanie przez dzieci scen przemocy w programie telewizyjnym nasila zachowania agresywne, czy obecność pornografii w mediach prowadzi do patologicznych zachowań społecznych w tym zakresie, czy też może media mogą pomagać likwidować negatywne stereotypy i uprzedzenia. Na wszystkie te pytania można odpowiedzieć: „czasem tak, czasem nie”. Od czego jednak zależy to kiedy „tak”, a kiedy „nie” – dokładnie nie wiadomo.

Jeszcze przed kilkoma dziesiętkami lat sądzono, że istnieje prosty i bezpośredni związek przyczynowo-skutkowy między mediami a opinią społeczną, że wypowiedzi medialne wprost przyczyniają się do utwierdzenia się odbiorców w dotychczasowych poglądach, sądach czy sympatiach bądź do ich zmiany. Często zwracano uwagę na negatywne skutki tego oddziaływania. Przez wiele lat media oskarżane były o przyczynianie się do upadku moralności, o nasilanie agresji i patologii społecznej, o demoralizację. Dziś także funkcjonowanie mediów stanowi wygodne, psychologiczne rozwiązanie m.in. dla pedagogów szukających przyczyn niewydolności systemu wychowawczego.

Media są „kozłem ofiarnym”, zrzuca się na nie odpowiedzialność za całe zło i wszelkie problemy trapiące społeczeństwo. Jak pisze Joanna Hawrylik: „łatwiej i bezpieczniej z psychologicznego punktu widzenia jest obwiniać telewizję i inne mass media – wyznaczając im rolę chłopca do bicia, zyskuje się świetne wytłumaczenie dla niepowodzeń nauczycieli i kryzysu nie nadążającej za rzeczywistością szkoły, spadku partycypacji politycznej, gwał-

townie rosnącej przestępczości czy pustoszejących ław kościołów” (Hawrylik 1999, s. 115).

Równolegle z takimi krytycznymi ocenami pojawiały się jednak - i ciągle się pojawiają - głosy, że media mogą odegrać także pozytywną rolę jako potężny czynnik masowej edukacji, zwłaszcza ważnej dziś edukacji permanentnej, że to właśnie dzięki mediom dokonuje się rozwój demokracji i postęp naukowo-techniczny. Powszechne też jest przekonanie, że poprzez media można popularyzować wartościowe społecznie zasady, poglądy i wzory zachowania.

Niezależnie od tych rozbieżnych opinii, jedno jest pewne: dziś właśnie media kreują rzeczywistość społeczną, ustalają modele, normy i standardy zachowania. I chodzi nie tylko o to, że wielu odbiorców mediów buduje swoje wyobrażenia o świecie, opierając się na tym, czego dowiaduje się ze środków masowego przekazu i co wpływa na ich sposób rozumienia siebie, świata i swojego miejsca w świecie. Świadczą o tym choćby takie codzienne zachowania, jak np. ubieranie się stosownie do prognozy pogody wysłuchanej w radiu czy kupowanie różnych produktów pod wpływem reklamy telewizyjnej lub prasowej. Oddziaływanie mediów i ich rola w życiu społeczeństw jest bardziej złożona i wielowymiarowa, a mechanizm tego oddziaływania – znacznie bardziej skomplikowany.

Dla ludzi prawdą jest nie to, co widzą w pracy czy na ulicy, ale to, co wynika z ostatniego kontaktu z mediami. Dla współczesnego człowieka rzeczywistość jest tożsama z przekazem medialnym i w związku z tym reaguje on na medialne przekazy tak, jakby były one naturalną, obiektywną rzeczywistością. Nasycenie otoczenia człowieka medialnymi przekazami prowadzi do ukształtowania społeczeństwa spektaklu, które wiele lat temu scharakteryzował Guy Debord (2006).

Rozwój mediów sprawił, że dziś dostarczają one człowiekowi lawiny informacji, przed którymi nie sposób się bronić. Informacje te, podawane w sposób atrakcyjny są dla ludzi ważniejsze niż realne doświadczenie. Jeden z największych teoretyków kultury upozorowania i twórca terminu hiperrzeczywistość, Jean Baudrillard tak pisze na ten temat: „świat staje się systemem znaków. Wyobrażenia w telewizji aspirują do bycia metajęzykiem nieobecnego świata” (za: Melosik 1995, s. 154). Taka rola telewizji wzmocniona jest charakterem telewizyjnego przekazu, który jest barwny, zmienny, pełen emocji. Świat przedstawiony w telewizji jest znacznie bardziej interesujący niż monotonne życie człowieka. To spostrzeżenie tłumaczy, dlaczego przeciętny Polak spędza przed telewizorem 4 godziny dziennie i dlaczego woli medialne przekazy niż doświadczenia realnego świata.

We współczesnym społeczeństwie to właśnie „elektroniczne techniki komunikacyjne określają, czym jest rzeczywistość, w jaki sposób należy w niej działać, jak oceniać zjawiska w niej występujące, w co wierzyć i komu ufać, jak głosować i przeciwko komu protestować, w co inwestować i co kupować, kto jest winny, a kto nie itd.” (Krajewski 2005, s. 93). Każde zjawisko czy wydarzenie najpierw istnieje w mediach. Tylko bowiem to, co pokazują media, uznawane jest za społecznie istotne.

Upowszechnienie środków masowej komunikacji prowadzi do zjawiska określonego terminem mediatyzacja rzeczywistości społecznej, który to termin oznacza „proces pośrednictwa mediów w poznawaniu świata; wpływanie przez media na postrzeganie przez człowieka rzeczywistości niedostępnej bezpośredniemu doświadczeniu wraz z konsekwencjami takiego pośrednictwa; kształtowaniem obrazu całej rzeczywistości społecznej, a nawet kompleksowych doświadczeń społecznych pod wpływem konstrukcji medialnych” (Pisarek 2006, s. 118).

Badacze opisujący zjawisko mediatyzacji rzeczywistości społecznej są zgodni, że media nie tyle obrazują rzeczywistość, co raczej ją deformują i przedstawiają w sposób pożądaný i wygodny dla nadawcy przekazu. Istotę mediatyzacji rzeczywistości społecznej można sprowadzić do następujących tez:

- Ludzie mają szeroki dostęp do medialnych przekazów i są zainteresowani ich odbiorem.

- Komunikacja społeczna, w tym komunikowanie masowe jest istotnym źródłem wiedzy i generatorem wzorów definiowania przez ludzi sensowności życia społecznego.

- Ewolucja treści i wzorów komunikowania się może być przyczyną zmiany wzorów zachowań i działań społecznych.

- Ewolucja mediów podlega prawu Riepla⁵, w wyniku czego ogólnospołeczny zasób możliwości ich oddziaływania stale rośnie.

- Media masowe przestały być neutralnym pośrednikiem (mediatorem) między „dysponentem wiedzy” a „odbiorcą przekazu”; dawniejszy prosty kontakt „nadawca-odbiorca” został zastąpiony przez sieć powiązań wielu instytucji społecznych i wielu grup odbiorców.

- Ewolucja współczesnych mediów podlega prawidłom dotyczącym innych cywilizacyjnych (mega-) procesów: globalizacji, indywidualizacji, komercjalizacji.

- Media masowe odgrywają autonomiczną rolę w systemie społecznym

⁵ Wolfgang Riepl w 1913 roku sformułował tezę, że kolejne pojawiające się media nie wyprą swych poprzedników, lecz kumulatywnie wzbogacą ich możliwości o nowe funkcje.

i politycznym – to one dostarczają narzędzi działania (komunikacji) innym instytucjom, jak również proponują własną wizję społecznej racjonalności (vide: Kołodziej 2011, s. 201-202).

Znaczenie procesu mediatyzacji dla kształtowania tożsamości jednostki wyjaśnia Jacek H. Kołodziej, przywołując poglądy Nicka Couldry'ego (Kołodziej 2011, s. 206), który wprowadził pojęcie medialnego habitusu. Habitus jest systemem dyspozycji, postaw, schematów myślowych, tendencji działania, reakcji emocjonalnych i nawyków. Choć każdy człowiek może uznawać tę sferę za własną, wyrażającą jego indywidualność i podlegającą jego świadomej kontroli, w istocie habitus rodzi się pod wpływem czynników zewnętrznych, tkwiących głównie w środowisku rodzinnym, szkolnym i klasy społecznej. Można więc określić habitus jako społecznie wpojona „naturalność”, sferę oczywistości budowaną na gruncie uzgadniania przeżyć subiektywnych jednostki ze społecznie konstruowaną sferą obiektywności. Nick Couldry zauważa, że dzięki reprezentowaniu rzeczywistości i nadawaniu znaczeń, media stały się dziś podstawowym czynnikiem kształtowania habitusu jednostki. Podobny jest sens twierdzenia Zbigniewa Kwiecińskiego (2000, s. 90), że pod wpływem mass mediów nastąpiło przesunięcie socjalizacyjne, to znaczy, że w socjalizacji rozumianej jako spontaniczne wrastanie w normy i wartości nastąpiło zasadnicze przesunięcie źródeł wpływów. Znacznie zmniejszył się wpływ rodziny, szkoły i Kościoła, wzrosło natomiast znaczenie mediów. Mass media, czyli telewizja, Internet, gry komputerowe, kolorowe magazyny stały się dziś głównym – niebezpiecznym „wychowawcą”.

Analogiczne wnioski płyną z badań przeprowadzonych przez Byrona Reeves'a i Clifforda Nassa (2000, s. 293-297), a dotyczących utożsamiania mediów z rzeczywistością. Poczynione przez siebie obserwacje zamknęli oni w następujących twierdzeniach:

- Doświadczenia medialne są równoznaczne z innymi doświadczeniami ludzkimi. Istnieje niewiele typowych tylko dla kontaktu z mediami sposobów myślenia i odczuwania.

- Media są pełnymi uczestnikami naszego świata społecznego i rzeczywistego.

- Zjawisko utożsamiania mediów z rzeczywistością występuje u wszystkich ludzi, niezależnie od tego, w jakiej żyją kulturze, ile mają lat i jakie jest ich wykształcenie; wszyscy ludzie podobnie reagują na media.

- Zjawisko utożsamiania mediów z rzeczywistością występuje automatycznie; reakcje na treści medialne są zwykle nieświadome.

- W komunikacji medialnej obowiązuje następująca zasada: „to, co wydaje się prawdziwe, wywiera często większy wpływ niż to, co jest rzeczywiście

prawdziwe”. Postrzeżenia dokonane za pośrednictwem mediów są dla ludzi ważniejsze niż realna rzeczywistość.

– Media dostarczają symboli rzeczywistego świata, czyli przedstawiają rzeczy, które w rzeczywistości nie istnieją. Tymczasem, ludzie reagują na to, co postrzegają, nie zastanawiając się nad pochodzeniem informacji czy intencjami nadawcy. Ten wniosek tłumaczy między innymi skuteczność przekazów reklamowych.

Tak wielka rola mediów we współczesnym świecie wynika także stąd, że odpowiadają one na różne potrzeby odbiorców i pełnią szereg ważnych funkcji. Większość teoretyków mediów wymienia pięć funkcji pełnionych przez współczesne media.

1. Funkcja informacyjna, polegająca na dostarczaniu informacji o wydarzeniach i sytuacji w kraju i na świecie; na zaspokajaniu ciekawości.

2. Funkcja rozrywkowa, której istotą jest dostarczanie przyjemności, umożliwienie emocjonalnego odprężenia lub pobudzenia; ta funkcja mediów jest szczególnie ważna dla ludzi samotnych, łagodzą one bowiem poczucie osamotnienia, zwiększają poczucie bezpieczeństwa, pomagają organizować porządek dnia.

3. Funkcja mobilizacyjna, gdyż media mają ogromne możliwości prowadzenia kampanii publicznych w sprawach odnoszących się do sfery polityki, wojny, ekonomii, religii itd.

4. Funkcja korelacyjna, wynikająca z podejmowania działań, których celem jest formowanie ładu społecznego, a więc takich jak:

– wyjaśnianie, interpretowanie i komentowanie znaczenia przedstawianych informacji

– zapewnianie wsparcia uznanym autorytetom i normom

– socjalizacja

– koordynacja odrębnych działań

– budowanie konsensusu w różnych sferach życia zbiorowego

– ustalanie hierarchii ważności przedstawianych problemów.

5. Funkcja kontynuacyjna, szczególnie istotna dla problematyki tej książki, polegająca na tym, iż media wyrażają dominującą kulturę a także wytwarzają i utrzymują wspólnotę wartości. Dzieje się tak, gdyż media umacniają określoną wizję i strukturę rzeczywistości oraz zabezpieczają jej rozwój i trwanie. Przekazy medialne pobudzają do rozmów, do formułowania ocen i opinii, potwierdzają także obowiązujące normy społeczne. Zwyczajnie piętnowanie czy ośmieszanie w mediach pewnych zachowań sprawia, że również w skali społecznej nie są one uznawane. Natomiast uznanie danej normy przez media za właściwą, prowadzi do jej społecznej akceptacji.

Analizując pełnione przez media funkcje, Marian Filipiak podkreśla, że każda z omówionych funkcji mediów może mieć aspekty pozytywne i negatywne, tzn. że „media mogą informować z pożytkiem dla społeczeństwa i jego członków, ale mogą też dezinformować poprzez informacje tendencyjne czy zaniechanie niektórych informacji” (2003, s. 104); stąd tak trudno o jednoznaczną ocenę zjawiska upowszechnienia mediów.

Nie sposób jednak nie przyznać racji Januszowi Gajdzie, który zwraca uwagę na negatywne aspekty oddziaływań medialnych. Píše on, że media:

- prezentują rzeczywistość w krzywym zwierciadle i kreują fałszywą rzeczywistość, eksponują zjawiska patologiczne, przy jednoczesnym braku gruntownej analizy rzeczywistości społeczno-politycznej i przekonujących przykładów zapobiegania zjawiskom negatywnym;

- upowszechniają i utrwalają konsumpcyjny styl życia w wyniku prymatu wartości materialnych; zawężają pojęcia sukcesu głównie do sfery zamożności, rozrywki; unikają treści mówiących o heroicznej pracy, codziennym znojem trudzie;

- pogłębiają proces dekulturacji, obniżają poziom artystyczny przez zalew bylejakości, schlebienie pospolitym gustom, produkcję niewybrednej, ale zyskowej rozrywki” (2005, s. 50-51).

Dla pedagogów ważna powinna być zmiana, jaka nastąpiła pod wpływem mediatyzacji w obszarze wychowania dziecka. Współcześni rodzice większość czasu spędzają poza domem, zajęci zawodową pracą, życiem towarzyskim i własnym rozwojem. A ich dzieciom wolny czas po zajęciach szkolnych wypełnia telewizor i komputer. Media to dziś najtańszy i najbardziej dostępny sposób spędzania wolnego czasu. Dlatego nawet jeśli rodzice są w domu, również wtedy zamiast rozmowy z dzieckiem coraz częściej wybierają program telewizyjny czy rozmaite, dostępne w Internecie, rozrywki. W tej sytuacji coraz częściej młodzi ludzie szukają wskazówek „jak żyć” właśnie w mediach. We współczesnym społeczeństwie to właśnie „elektroniczne techniki komunikacyjne określają, czym jest rzeczywistość, w jaki sposób należy w niej działać, jak oceniać zjawiska w niej występujące, w co wierzyć i komu ufać, jak głosować i przeciwko komu protestować, w co inwestować i co kupować, kto jest winny, a kto nie itd.” (Krajewski 2005, s. 93). Każde zjawisko czy wydarzenie najpierw istnieje w mediach. Tylko bowiem to, co pokazują media, uznawane jest za społecznie istotne. Media, dostarczając wzorców do naśladowania niejednokrotnie zakłócają procesy socjalizacji i wychowania. Do niedawna dziecko uczone było odróżniać dobro od zła. Dziś ta umiejętność, podobnie jak krytyczne myślenie, nie jest mu do niczego potrzebna. Media dostarczają gotowe „scenariusze zachowań”, dzięki któ-

rym młody człowiek nie ma żadnych wątpliwości jak powinien postąpić. „To nie nauczyciel od matematyki i Pani od polskiego, lecz supergwiazdy filmu i estrady kształtują wzory osobowe; to nie treść «Lalki» Bolesława Prusa czy «Trenów» Jana Kochanowskiego dyskutowana jest na dużej przerwie, lecz artykuły drukowane w «Cosmopolitan» i strategię przetrwania zawarte w ostatniej przebojowej grze komputerowej (Melosik 2004, s. 68).

„Wirtualny plac zabaw”

Tytuł rozdziału zaczerpnęłam z interesującej książki polskiego ludologa, Mirosława Filiciaka (2006)⁶ na temat przemian współczesnej kultury. Autor opisuje w niej bardzo ważne, choć powszechnie ignorowane i uznawane za nieistotne, zjawisko gier komputerowych. Zgadzam się z Wiesławem Godzicem, który pisze, że „gry komputerowe nie są nowotworem kulturowym, lecz stanowią logiczny wytwór dawnych gier. Dlatego nie ma sensu ich krytyka, wyśmiewanie samych gier i ich użytkowników. Dziś gry i zjawiska im pokrewne stanowią najważniejszy trend kultury cyfrowej. Nasze oglądanie filmów i czytanie książek staje się czynnością relatywną wobec grania. Ani lepszą, ani gorszą – po prostu równoważną” (Godzic 2006, s. 10-11). Nie będę omawiała rozrywek dostępnych na wirtualnym placu zabaw. Jest ich wiele i ciągle pojawiają się nowe, coraz bardziej atrakcyjne i dostosowane do potrzeb młodych użytkowników. Zwrócę jedynie uwagę na zagrożenia, jakie czyhają na dzieci na wirtualnym placu zabaw.

Zacznę od tego, że rozrywki dostępne w wirtualnej rzeczywistości zwykle przepełnione są brutalną przemocą i agresją. Niektórzy dorośli nie widzą w tym nic groźnego, twierdzą, że przemoc w mediach nie ma żadnych negatywnych następstw, traktują ją jako niewinną zabawę. Wydaje się, że taki sposób myślenia nie jest właściwy. Omówione wcześniej badania Reevesa i Nassa (2000) wykazały, że zjawisko utożsamiania mediów z rzeczywistością występuje automatycznie i reakcje na treści medialne są zwykle nieświadome. Choć więc nie ma twardych dowodów na to, że agresja w mediach wywołuje negatywne konsekwencje u ich użytkowników, a niektórzy dorośli twierdzą nawet, że między agresją w mediach i w realnym świecie nie ma żadnego związku, warto zapoznać się z wynikami psychologicznych badań na ten temat. W Polsce, badania nad treścią gier komputerowych i społecznym funkcyj-

⁶ Ludologia jest dziedziną humanistyki zajmującą się systematycznym badaniem gier z perspektywy ekonomicznej, estetycznej, narratologicznej, kulturoznawczej, socjologicznej i psychologicznej. Ludologia jest szczególnie związana z badaniem gier komputerowych, bo u schyłku XX wieku osiągnęły one wysoki poziom komplikacji i stały się nowym medium odgrywającym ważną rolę społeczną, podobną do telewizji, kina czy literatury.

nowaniem komputerowych graczy prowadziła Iwona Ulfik-Jaworska (2005). Wyniki przeprowadzonych badań wykazały, że dzieci grające charakteryzują się większym nasileniem tendencji destruktywnych (nekrofilia i sadyzm) i jednocześnie mniejszym nasileniem tendencji konstruktywnych (biofilia i miłość) niż dzieci z grupy porównawczej, którą stanowiły osoby nie korzystające z żadnych gier.

Słusznie zauważa Autorka, że przyczyny tego związku mogą być różne. Zaangażowanie w „agresywne” gry komputerowe może wynikać z istnienia u pewnych osób tendencji destruktywnych i w związku z tym, większego zainteresowania korzystaniem z tego rodzaju gier. Możliwa jest też inna prawidłowość: angażowanie się w „agresywne” gry komputerowe nasila przejawy tendencji destruktywnych w realnym życiu. Badania nie pozwalają jednoznacznie stwierdzić, który kierunek wpływu jest bardziej prawdopodobny, ale przecież kierunki te nie wykluczają się wzajemnie. Być może osoby, u których dominują tendencje destruktywne, wykazują silniejsze zainteresowanie grami zawierającymi przemoc. Jednocześnie podczas takich zabaw następuje wzmacnianie tendencji destruktywnych. To z kolei może nasilać preferencje „agresywnych” gier komputerowych i na zasadzie sprzężenia zwrotnego umacniać tendencje destruktywne (vide: 2005).

Wydaje się, że teza o cyrkularnym oddziaływaniu pomiędzy zaangażowaniem w „agresywne” gry komputerowe a tendencjami konstruktywnymi i destruktywnymi jest bardzo prawdopodobna. Dlatego uznać trzeba za groźną dominację treści medialnych zawierających przemoc i destrukcję. Takie treści są szeroko promowane, reklamowane i prezentowane jako atrakcyjna forma rozrywki. Młodzi ludzie odczuwają silną presję ze strony rówieśników, aby korzystać z „agresywnych” gier komputerowych i oglądać pełne okrutnej przemocy filmy. Zaangażowanie w „agresywne” gry komputerowe może utrudniać rozwój empatii oraz wrażliwości na potrzeby innych ludzi. Taka rozrywka nie uczy altruizmu i życzliwości wobec innych. Zachowania konstruktywne utrudniają wygrywanie, będące celem każdego gracza: im bardziej agresywne zachowanie prezentuje dziecko, im jest bardziej bezwzględne, tym większe są jego szanse na sukces w grze.

Drugim poważnym zagrożeniem, na które narażeni są użytkownicy wirtualnej rzeczywistości jest samotność człowieka na wirtualnym placu zabaw. Wirtualny świat to świat ludzi młodych. „Do tego świata dorośli nie mają dostępu. Brak im klucza pozwalającego zrozumieć, co ich dzieci i młodzież w tym wszystkim tak fascynuje” (Feibel 2006, s. 16). To wielkie niebezpieczeństwo. Rodzice nie znają wirtualnego świata, nie rozumieją go, ale w obawie przed utratą rodzicielskiego autorytetu, nie chcą się do tego przyznać. Godzą

się z obecnością dziecka w wirtualnej rzeczywistości: nareszcie mają więcej czasu na swoje sprawy. Media to przecież łatwo dostępna i niedroga „niańka”, która skutecznie zajmuje uwagę i czas dzieci. Pedagodzy zwracają uwagę na groźne zjawisko zastępowania rodziców w pełnieniu funkcji opiekuńczo-wychowawczej przez media. Rodzicom wydaje się, że kontrolują sytuację, że dziecko zamknięte wraz z komputerem we własnym pokoju jest bezpieczne. Tymczasem młodzi ludzie otrzymują pełną swobodę w korzystaniu z wirtualnej rzeczywistości, jednocześnie nie umiając ocenić jakości i treści medialnych przekazów. „Gry komputerowe przywiązują młodzież do domu. Młody człowiek siedzi w swoim pokoju, jest bezpieczny, wiemy co robi” (Feibel 2006, s. 32). Drugi, równie niebezpieczny, aspekt samotności na wirtualnym placu zabaw polega na tym, że do zabawy nie potrzeba kontaktu z drugim człowiekiem. Jego obecność zastępują komputer i program komputerowy. Należy jednak pamiętać o tym, że „elektroniczny przyjaciel” nigdy nie zastąpi bezpośredniego kontaktu z prawdziwym człowiekiem, nie nauczy trudnej sztuki bezpośredniej komunikacji międzyludzkiej, nie pozwoli zdobyć umiejętności społecznych. Jedynie pogłębia poczucie osamotnienia i uwypukla brak partnera do rozmowy. Sytuacja ta rodzi nowe pedagogiczne wyzwania.

Obecnie w Polsce co trzeci uczeń ma stały dostęp do Internetu i samodzielnie z niego korzysta, przy czym średni wiek inicjacji internetowej to 10 lat. W domu codziennie korzysta z Internetu 93,4% uczniów badanych w czerwcu 2016 roku przez Instytut Badawczy NASK pod kierownictwem profesora Macieja Tanasia [<https://www.nask.pl>; dostęp dnia: 22.02.2017]. Około 30% nastolatków dzięki telefonom komórkowym pozostaje on-line niemal zawsze i wszędzie, a 31,3% deklaruje, że z telefonu korzysta ponad 5 godzin dziennie. Ponieważ współczesne dziecko od najwcześniejszych lat życia używa smartfona, laptopa, tableta – techniczna obsługa cyfrowych narzędzi nie nastręcza mu żadnych kłopotów. Zwykle jednak nie robi tego bezpiecznie. W obliczu zagrożeń wynikających z mediatyzacji rzeczywistości społecznej, obowiązkiem szkoły jest nauczyć dzieci mądrego korzystania z mediów, przygotować uczniów do używania technologii w pożyteczny dla siebie sposób. Nie jest to zadanie wyłącznie dla nauczycieli informatyki, ale dla wszystkich pedagogów, którzy powinni stać się cyfrowymi opiekunami swoich uczniów.

Zakończenie

Podsumowując, środki masowego przekazu dostarczają informacji, kreują wizję świata, rozbudzają emocje i potrzeby, kształtują postawy, wpływają na zachowania. Młodzi ludzie dowiadują się z mediów, jak należy się

zachowywać, do czego dążyć, czego unikać, co jest atrakcyjne, a co może człowieka ośmieszyć. Media, pełniąc ważną rolę w konstruowaniu tożsamości młodych ludzi stanowią jednocześnie wyzwanie dla procesu socjalizacji. Pedagodzy, wychowawcy i rodzice muszą zastanowić się jak w tej nowej sytuacji postępować, bo przecież media same w sobie nie są złe.

Zainteresowanie młodych ludzi grą „Błękitny Wieloryb” to oznaka ich wielkiej samotności i poczucia braku zrozumienia. Dzieci pozostawiane są dziś same sobie w kontaktach z mediami, a to stanowi poważne zagrożenie współczesnej socjalizacji, odbywającej się w zmediatyzowanej rzeczywistości. Choć trudno formułować konkretne wskazówki, których efektem byłoby zlikwidowanie negatywnych konsekwencji mediatyzacji, wszak jest to zjawisko nowe i co ważne bardzo ekspansywne, ciągle się rozwijające. Na pewno jednak obowiązkiem dorosłych jest cyfrowa opieka nad dziećmi i nauczanie ich bezpiecznego korzystania z mediów.

Dalsze ignorowanie zmian społecznych wywołanych mediatyzacją doprowadzić może do spełnienia przepowiedni Aldousa Huxleya (1988), który obawiał się, że na skutek bezgranicznej zachłanności człowieka na rozrywkę zniszczy go kultura, którą sam stworzy.

Justyna Dobrołowicz

Playing on death? The mediatization of reality – the challenge for contemporary school and education

The main purpose of this article is the analysis of processes socialization and education in world dominated by mass media. The media both acts as the constructor of identities young people and is challenge for processes of socialization. Young people learn from media more about suitable behaviour, life targets, what is attractive or shameful.

In front of many dangers result from the mediatization of social reality the obligation of school is teaching children how to make use of media and modern technologies in useful way. This is the task not only for computer specialists (computer science teachers) but for all educationists („digital guardians” for students).

Key words: the mediation of social reality, virtual playground, digital care.

BIBLIOGRAFIA:

Andrzejewska Anna, *Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych. Aspekty teoretyczne i empiryczne*, Difin, Warszawa 2014.

Bogunia-Borowska Małgorzata, *Reklama jako tworzenie rzeczywistości społecznej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2004.

Braun-Gałkowska Maria, Ulfik-Jaworska Iwona, *Zabawa w zabijanie*, Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium”, Lublin 2002.

Czykwin Elżbieta, *Stygmat społeczny*, Warszawa 2007.

Debord Guy, *Społeczeństwo spektaklu. Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, tłum. Mateusz Kwaterko, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2006.

Dobek-Ostrowska Bogusława, *Nauka o komunikowaniu: paradygmaty, szkoły, teorie*, [w:] *Nauka o komunikowaniu. Podstawowe orientacje teoretyczne*, red. Bogusława Dobek-Ostrowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001, s. 13-39.

Feibel Thomas, *Zabójca w dzieciennym pokoju. Przemoc i gry komputerowe*, tłum. Anna Malinow, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2006.

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

Filipiak Marian, *Homo communicans, wprowadzenie do teorii masowego komunikowania*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2003.

Gajda Janusz, *Kultura globalna podstawą współczesnej paideii*, „Pedagogika Kultury”, nr 1 (2005), s. 49-59.

Godzic Wiesław, *Wstęp*, [w:] *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 6-16.

Hawrylik Joanna, *Chłopiec do bicia – krytyka mass mediów w świetle koncepcji Johna B. Thompsona*, „Kultura i Społeczeństwo”, nr 3 (1999), s. 103-119.

Huxley Aldous, *Nowy wspaniały świat*, tłum. Bogdan Baran, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 1997.

Kołodziej Jacek H., *Wartości polityczne. Rozpoznanie, rozumienie, komunikowanie*, Księgarnia Akademicka, Kraków 2011.

Kołtun Bartłomiej, *Teoria „użytkowania i korzyści” – fazy rozwoju, podstawowe założenia*, [w:] *Nauka o komunikowaniu. Podstawowe orientacje teoretyczne*, red. Bogusława Dobek-Ostrowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001, s. 56-73.

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

Kwieciński Zbigniew, *Tropy – ślady – próby. Studia i szkice z pedagogii pogranicza*, Wydawnictwo Edytor, Poznań-Olsztyn 2000.

McQuail Denis, *Teoria komunikowania masowego*, tłum. Marta Bucholc i Alina Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.

Melosik Zbyszko, *Postmodernistyczne kontrowersje wokół edukacji*, Wydawnictwo „Edytor”, Toruń-Poznań 1995.

Melosik Zbyszko, *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji*, [w:] *Pedagogika*, red. Zbigniew Kwieciński, Bogusław Śliwerski, tom 2, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2004, s. 68-93.

Postman Neil, *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, tłum. Lech Niedzielski, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2002.

Reeves Byron, Nass Clifford, *Media i ludzie*, tłum. Hanna Szczerkowska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000.

Słownik terminologii medialnej, red. Walery Pisarek, Universitas, Kraków 2006, s. 118.

Szkudlarek Artur, *Cultural Studies – brytyjska teoria krytyczna*, [w:] *Nauka o komunikowaniu. Podstawowe orientacje teoretyczne*, red. Bogusława Dobek-Ostrowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001, s. 172-191.

Ulfik-Jaworska Iwona, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2005.
<https://www.nask.pl> [dostęp dnia: 22.02.2017].

Pedagogical support for adolescents prone to addiction to online games

*Elena Reprintceva**

*Olga Roina**

Currently, the relevance of the study by the pedagogy of the addiction to online games on the Internet problem is becoming more evident in connection with the growing number of Internet users among youth and school students. The trend of computer games addiction and dependence on the Internet was discovered by American psychologists (Goldberg, 1993, Orzack, 1998, Young, 1998) in the 1990s. Modern data of Russian researchers (Bolbot, Iuryeva 2006, Egorov, Igumnov 2005, Mendelevich, 2007) confirm the fact of „decreasing” the age limits of people who have good enough orientation skills in the Internet space.

The number of forms and manifestations of computer addiction is so large and ambiguous that some authors integrate the whole complex of these behavioral changes into one general category. So J. Suler in his book „Psychology of Cyberspace” combines the above forms of psychological dependence on computer technology in the concept of cyberaddiction and defines it as the dependence of the individual on the virtual environment created by computer technology (J. Suler).

The computer and the Internet become for many adolescents the only „window into the world”, as they do not have the opportunity to travel, purchase expensive books, regularly go to theaters and cinemas. Traveling on the Internet virtual space is more accessible and not so expensive. However, adolescents from well-to-do families who have the opportunity to „see the world”, attend performances of the capital’s theater stars, very often change them to

* **Elena Reprintceva** – professor, doctor of pedagogy, Kursk State University. Author of more than 250 scientific works on the problem of children’s games and game culture.

* **Olga Roina** – Ph.D., Kursk Institute of Educational Development. Author of more than 50 scientific works on the problem of gaming dependence of schoolchildren.

online games on the Internet. This motive significantly „averages” the capabilities of the Internet and makes primitive the use of its resources.

Online games in the lives of today's adolescents

At present, the process of using the Internet by modern youth and schoolchildren does not fully realize its rational potential. On the Internet, young people and schoolchildren „go out” most often with only one goal - to play online games or „chat in the network”. Developed thirty five years ago by Larry Roberts, the global Internet as a universal means of transmitting information, intended for military purposes, for the development of science and technology, is now used by a large part of the world's population for other purposes.

Formation and development of the computer environment as a form of virtual reality (Egorov), which is simultaneously parallel and interconnected with external reality, makes new demands on the individual entering into interaction with it. The habitual forms of socialization and adaptation are distorted taking into account these requirements, and accordingly the individual demonstrates other forms of behavior. The most intensive process of socialization and adaptation takes place during the adolescent period.

The process of adapting an adolescent to a social environment can be carried out in the following ways:

- adaptation as an active influence of the adolescent on the surrounding social environment, her cognition and self-adaptation of the environment to his/her needs;
- adaptation as an active, independent internal change in the adolescent, with the correction of his/her own social attitudes and habitual behavioral stereotypes;
- adaptation as an active search by an adolescent of a new environment in the social space, an environment that the adolescent himself/herself assesses as an environment with a significant adaptive potential.

The computer environment and the online gaming environment are the most attractive for an adolescent in terms of adaptation. Interaction with the online environment of computer games in turn causes the formation of a new type of activity in an adolescent– computerized activities, the predominance of which can restrain the development of emotional-volitional, cognitive, motivational and behavioral structures. At the same time, adolescents difficulties in communicating are often associated with the underdevelopment of these personal structures, which affects the success of their social adaptation

(R. Diamond, K. Rogers). In general, these structures are implemented in two areas:

internal (intrapersonal), which includes such entities as acceptance of oneself, emotional comfort, psycho-emotional stability, positive self-concept, development of social support perception, etc.;

external (the sphere of interaction with the society), which can include the acceptance of others, interpersonal sensitiveness, empathy, a relatively low sensitivity to rejection, developed communication skills, etc.

The weak formation of these structures reduces the socialization of adolescents, and computerized activities thus lead to more effective adaptation not in the social but in the online environment, which provokes their display of passion for online games and addiction to online games.

Online games today — it's not just entertainment for adolescents, but also a place of acquaintances, meetings, a means of entertainment, pleasure, most often of questionable nature. Therefore, the impact of online games on the Internet on the younger generation is unpredictable.

Developers of online games, being people who are sufficiently educated, who know the age psychology, address their products to representatives of different social strata and age groups. Lack of control by parents for the „activities” of children playing online games on the Internet, the lack of censorship, non-compliance by the authors of the Internet portals with ethical norms in selecting the range of games hosted on the sites — these are only individual characteristics of modern information and media culture. This state of affairs can cause great harm to the emotional-volitional, cognitive, motivational and behavioral spheres, as well as to the mental and physical health of the younger generations. Online applications occupy a leading position, which is explained by the ability to compete with real players. Artificial game intelligence, which is present online, with all its merits, is not yet able to replace the real enemy. And the person likes to realize that he/she has surpassed someone. The real regime in online just drags you in.

Russian and foreign cultural studies have repeatedly turned to the study of the phenomenon of the game, but the game is still fraught with mysteries, remains an unknown human secret, which many researchers have tried to comprehend. The game attracts especially close attention to itself at the stages of society reforming, testing it for strength, ascertaining the degree of strength of cultural values and norms in the minds of an ethnos. The modern man is confused, disoriented in the social and cultural space, experiencing serious difficulties in building his/her own social biography, in choosing reliable life guides that allow him to preserve his ethnic and cultural identity, his ethnic

identity.

Today there is an escalation of new technical game forms. This phenomenon can be called a form of game self-expression of a man of our time, which entered into life gradually and was not seen in time. However, the role of the game in modern life is increasing; the process of socialization of the game element of culture is growing with the unprecedented force. The game is assisted by mass media, replicating on a large scale its cultural samples. In many respects promotes the spread of universal hedonism, the leisure industry, which provides unlimited opportunities for intensive production and reproduction of game forms, one of which are online games.

Game addiction as a consequence of adolescents enthusiasm for online games

The problem, generated by the received pleasures from online games practically proved by psychologists, is computer „addiction”, the dependence of the child’s behavior on the computer „addiction” (in other words, from excessive playing of computer games) Any computer game relaxes, because it cannot be lost, and at the same time, like any idleness, it promotes aggression. The problem lies not so much in the content of online games, as in their very fact. When an adolescent plays a real game, he must overcome physical and intellectual burdens, subordinate his/her actions to the rules of the game, cooperate with other players. And if something does not work out in the online game, you can simply turn off the computer. There is one more problem: real communication, human communication is replaced in the online game by virtual communication, – contacts in such communication, on the one hand, are safe, but on the other –absolutely irresponsible.

With the help of online games, it’s easiest to submerge into a different reality, more accurately into a virtual reality. Especially dangerous is the trend for those children and adolescents who have chosen, as their escape, „life-wandering in virtual reality”. According to modern Russian and foreign psychological research, adolescents and adults, dependent on online games, are characterized by increased anxiety, depressive mood background, problems in relationships with relatives. Any online game is a simplified model of real life, and computer graphics can create an „effect of presence” so that the player can get away from life’s problems. The player, keen on the online game, has an illusion of reversibility of action and a sense of eternity, the renew-ability of existence. Thus, computer virtual reality is another kind of „dream game” that allows a child to forget himself/herself, to get away from the problems of real

life, feeling himself/herself out of time.

Computer gaming addiction can be formed at any age, but this problem is most actual for adolescents because of the sensitivity of this age period and their increased interest in computer games. However, only a few authors (M. Griffiths, D. Myers, S. Elisson) emphasize the peculiarities of adolescence as a prerequisite for the development of computer game addiction.

The authors of the article consider the online game as a special kind of activity, where the resources of computer technologies create an interactive model of social reality. Such a game model of social reality involves attracting the player to the process of its transformation, but not real, based on the programmed units of the game through interaction in the virtual space of online games with a computer program and / or with other online players.

An important role in this process is played by the type of interaction with the game space of the game. The authors of the article identified two main types of interaction of adolescents with online games: addictive type and an adequate type. Their characteristic differences are in the degree and nature of immersion in the online game and identifying themselves with the hero of the game. Thus, the addictive type of interaction with the online game is accompanied by a high degree of adolescent immersion in it, a strong identification with the hero of the game. For an adequate type of interaction of an adolescent with an online game is characterized by a low degree of immersion in the game and identifying yourself with her hero. Naturally, the most dangerous for an adolescent's mental health is the addictive type of his interaction with the online game.

Adolescents, keen on online games, lose a lot of time. In online games there is no ultimate goal, no matter how developed the game character, he/she can become even stronger (one needs to add: to get a strong enough character, one has to spend more than one month), no matter how powerful was the enemy, there will always be one more powerful than the previous one. Thus, the player is simply lost in the game itself, leaving his mind in a virtual world that does not lead anywhere.

The adolescents, keen on online games, desire to win very often borders on aggression. During the game, they not only use obscene language, but they can lose control over their behavior and start destroying the objects surrounding them.

Modern online games are often associated with large financial expenses. In order to get a big advantage over others, some players put real money into this or that game. Sometimes this is forced by the game itself, because developers also need to live on something, so they lure the player with promises to quickly

strengthen the character, for going through complex tasks or the like.

Fascinated by the online game, adolescents lose the ability to control the time spent in the game, although they need to learn to know the measure, determine the periods and times when it is necessary to stop.

In medical research, game addiction is attributed to non-chemical dependencies, a characteristic feature of which is the pathological propensity to gamble, computer games and online games on the Internet. Doctors say that the game addiction is not subject to clear diagnosis, in contrast to the chemical dependencies that have the boundaries of the beginning. Primary enthusiasm for computer games or gambling is perceived by man as a kind of means of filling leisure, no more. But the moment comes when he/she cannot imagine his/her own life without a slot machine or ordinary „shooters”. The game delays, bewitches, promising strong emotions or quick win. It all starts with a thirst for thrills, the pleasure that players experience at the computer, the gaming table or the automatic machine. Addicts who have gone to the virtual world can sit at the computer for dozens of hours (and this fact is confirmed by the results of our research), without feeling tired and not losing any interest in the game.

One of the negative consequences of adolescents addiction to online games is the game addiction as one of the most common deviations in the behavior of modern man. This type of deviant behavior is found in both adults and juveniles. But the least protected from the game addiction are adolescents, because this age is the most „avorable” for the development of any dependencies. Psychological characteristics of adolescence are mood swings, categorical statements and judgments, the desire to be recognized and evaluated by others, combined with a show of independence and bravado, the struggle with authorities and the idolization of idols.

The manifestation of rudeness toward other people is combined in adolescents with extreme vulnerability, wavering expectations — from radiant optimism to the most gloomy pessimism (Egorov, Igumnov, 2005, p. 278). In psychology, gambling addiction to online games is seen as a new and often unconscious behavioral disorder of a person that affects its ability to control the use of the Internet to the extent that it can cause professional and social problems. In foreign and Russian science, a large proportion of research is devoted to questioning, diagnosis, characterization of behavioral disorders influenced by online games on the Internet.

Diagnosis of the addiction of adolescents to online games.

To confirm the relevance of the problem, the authors carried out a study aimed at revealing the addiction of adolescents to online games in a number of schools in the city of Kursk (Russia) using test of A. Egorov (Egorov, 2005). The survey involved 255 people. As a result of processing the obtained data, it was found that among adolescents 43% of respondents are not keen on online games and do not show a tendency to depend on computer games (they show no addictive type of interaction with online games), 29% show a tendency to depend on the online-games on the Internet, so they are at risk, 28% are game addicts (they show an addictive type of interaction with the online game).

During the study, the authors of the article found that adolescents are attracted not only by the process of playing online games, but also by the opportunity to earn money on them. The phenomenon of cyber-sports has raised interest among all players. Today, around the world, a great popularity is acquired by a variety of game tournaments with cash awards.

Analysis of gaming predilections of adolescents on the Internet showed that the most popular in their environment are the following categories of online games:

- Fantasy (Panzar, Elvenar, Never winter, Dragon Knight, etc.). These games involve both boys and girls;
- Space (Star trek: Alien Domain, Star Conflict, Dark Orbit, Star Wars Battlefront, etc.) Mostly boys are fond of these games, girls not so much;
- Military (Tanks X, War of Tanks, War Face, Heroes at War, Cross out, World of Warships, Throne: Ingdom at War, Vikings, etc.). These games are also more attractive to boys and less often girls.

Only 10-15% of adolescents use the Internet for educational purposes, to find the necessary educational information. They play intelligent online games: verbal, historical, games-travel through museums and exhibition halls, games-quizzes, etc.

The authors of the article found that adolescents who are prone to gaming addiction and keen on online games on the Internet discover changes in the cognitive sphere — the lack of a critical attitude towards their actions, the denial of socially accepted norms, the existence of dependence;

in the motivational sphere — the closure of interests in games and communication on the Internet, caused by a deterioration in mood and emotional well-being, closeness, irritability;

in the behavioral sphere — violation of rules and norms of behavior,

unwillingness to participate in the life of their team, ignoring the requirements set by the peer group.

Organization of pedagogical support for adolescents prone to gaming addiction and keen on online games

The study conducted by the authors of the article showed that adolescents who have gaming addiction and enthusiastic about online games need special help in the form of special pedagogical activity that ensures their individual development (self-development) of the child / adolescent (Gazman, 1995, p.59-60).

Pedagogical support for adolescents who have gaming addiction or keen on online games, in the activities of teachers should be aimed at maintaining their psychological and emotional health. To overcome the phenomenon of gaming, each student needs help from educators-psychologists, teachers, parents. But this assistance should not be one-off, but systematic.

The organization of pedagogical support for adolescents prone to gaming addiction and keen on online games can be realized in successive stages.

Diagnostic stage involves conducting surveys aimed at revealing adolescents' addiction to gaming addiction and enthusiasm for online games on the Internet, talking with parents, teachers, and psychology educators. Such work will identify the adolescents at risk. The most acceptable methods of supporting the adolescents of this group at this stage will be included surveillance, product activity analysis, testing. Forms of organization of pedagogical support. conversations with adolescents, parents, teachers, diagnostic gaming sessions.

Organizational stage involves the development of a system of group sessions, training of collective educational matters of a productive nature, their organization and conduct. The selection of socially significant species, forms and content of collective research, gaming socially significant activity of adolescents at risk are of particular importance. Methods for implementing pedagogical support for adolescents prone to gaming addiction and enthusiastic computer games will be presented in the unity of exercise, learning, bringing up situations. Forms of organization of pedagogical support for adolescents at risk will include group educational activities, various types of group and collective activities. The most acceptable mechanisms will be blocking, prohibiting, replacing, informing and projecting.

The corrective stage is aimed at organizing and carrying out collective activities of creative, research, creative, gaming character, motivating adolescents who are addicted to gambling addiction and enthusiastic about online games, to be included in socially significant activities, joint cooperation and interaction. Re-diagnosis of the addiction to gaming addiction and the presence of enthusiasm is planned during each stage and at its conclusion. Methods of pedagogical support: public opinion, condemnation, demand, self-esteem, self-analysis. The mechanisms of pedagogical support for adolescents at risk will be reduced to support, ignoring, promoting healthy lifestyles, protecting, assisting, facilitating and interacting.

After the implementation of the program of pedagogical support for adolescents prone to addiction to online games and showing an enthusiasm for online games, the authors of the article carried out a second diagnosis using test of A. Egorov (Egorov, 2005). The survey also involved 255 people. As a result of repeated processing of the obtained data, it was found that the work organized by the authors of the article on rendering pedagogic support to adolescents had a positive dynamics. If at the initial stage of the program of pedagogical support 43% of adolescents did not show interest in online games on the Internet and did not show a keenness for dependence on computer games (not an addictive type of interaction with the online game) were found, at the final stage their number increased and made up 51%; if at the initial stage, 29% of adolescents showed a tendency to depend on online games on the Internet, and therefore were assigned to the risk group, then at the final stage their number decreased to 25%; if at the initial stage, 28% of adolescents showed an addictive type of interaction with the online game, then at the final stage their number fell to 24%.

Positive dynamics is explained by several reasons: firstly, an adequate choice of the content, forms and methods of organizing pedagogical support for adolescents who are prone to depend on online games and who are keen on online games; secondly, the creation of optimal conditions for the implementation of the simulated process; thirdly, the interest of teachers and parents in achieving a positive result – they not only fulfilled all the recommendations of the teacher-psychologist, but also actively joined in the organization of pedagogical support for adolescents prone to dependence on online games and enthusiastic games; Fourth, the awareness of adolescents that real joint games with peers contribute to the formation of skills of active and interactive communication and socialization.

Conclusion

The result of the simulated process will be changes in the cognitive, motivational and behavioral areas of adolescents prone to gaming addiction and keen on online games. In the cognitive sphere, the ability to think critically, to reason, to develop a vital position, to defend one's point of view, a conscious view of the negative consequences of enthusiasm for computer games and game addiction are distinctly shown.

In the motivational sphere, students will understand their motivational attachment to the Internet, they will develop the skills of emotional contact between adolescents, socially acceptable emotions, interests that are not connected with the Internet.

In the behavioral sphere, the manifestation of empathy, mutual assistance, honesty in various types of collective socially significant activity, the ability to solve emerging conflicts in constructive ways and control one's emotions.

In the course of implementation of the simulated process, the control of the increasing enthusiasm of adolescents to online games on the Internet and the weakening of the tendency for formation a game dependence are expected. The weakening of the negative impact of online games on the adolescent's personality by including him/her in research, creative, socially significant activities, traditional collective games that promote his/her self-development, self-education and self-realization, communication with others in a real and not virtual space are expected.

REFERENCES:

Bolbot Tatyana, Iuryeva Lydmila (2006) *Computer addiction: Formation, diagnostics, correction and prevention*. Dnepropetrovsk: Thresholds.

Egorov Alexey, Igumnov Sergey (2005) *Behavioral disorder in adolescents*. Saint Petersburg: Speech.

Gazman Oleg (1995) *Pedagogical support of children in education*. Moscow: Vldos.

Goldberg Ivan K (1993) *Questions & Answers About Depression and Its Treatment: A Consultation With a Leading Psychiatrist*. Paperback: March 1.

Mendelevich Vladimir (2007) *Psychology of deviant behavior*. Saint Petersburg: Speech.

Orzack Maressa (1998) *Computer addiction: What is it?* Psychiatric Times,

Elena Reprintceva, Olga Roina

**Wsparcie pedagogiczne dla nastolatków,
którzy mają skłonność do uzależnienia od gier on-line**

Przedmiotem zainteresowań autorów jest problem wzrostu zainteresowania współczesnych nastolatków grami komputerowymi oraz negatywne skutki, poznawcze, motywacyjne i behawioralne, które mają znaczenie dla rozwoju ich osobowości. W artykule autorzy przedstawiają własną koncepcję pedagogicznego wsparcia dla osób, które są zagrożone oddziaływaniem gier on-line.

Słowa kluczowe: uzależnienie od gier, nastolatki, wsparcie pedagogiczne.

Dziecko na wirtualnym podwórku

*Monika Wojtkowiak**

Internet jest przedmiotem rozlicznych analiz prowadzonych przez psychologów, socjologów, pedagogów i przedstawicieli wielu innych nauk. Dzieje się tak głównie z powodu jego rosnącej popularności i delokacji pewnych zjawisk, a nawet dziedzin życia ludzkiego, z przestrzeni realnej do wirtualnej. Dynamiczny rozwój Internetu wiąże się bezpośrednio z rozwojem społeczeństw informacyjnych. Nie jest to zjawisko nowe, a prób jego analizy dokonywano już ponad pół wieku temu. W literaturze przedmiotu znaleźć można szereg różnych teorii i perspektyw spojrzenia na problemy komunikacji społecznej. Do najważniejszych należą: postindustrialna teoria społeczeństwa informacyjnego Daniela Bella (1973), teoria dominacji roli przepływu informacji dochodu narodów i rozwoju Tomasza Gobana-Klasa i Piotra Sienkiewicza czy teoria Manuella Castellsa rozwoju środków i narzędzi przetwarzania informacji jako elementów zmiany społeczeństwa (Goban-Klas, Sienkiewicz 1999).

Informacja i komunikacja zawsze były istotne dla rozwoju społeczeństw, bo to w komunikowaniu społecznym ma miejsce transmisja wartości i znaczeń. W społeczeństwie informacyjnym dokonuje się spełnienie postrzegania ich jako swoistego „budulca” społeczeństwa. Powstanie i eksploracja przestrzeni wirtualnej, która oparta w całości na komunikacji i przepływie informacji, znacznie przyczyniły się do zmiany charakteru, zasięgu i szybkości przekazywania treści. Ostatnie lata to jednak istny wzrost popularności Internetu, co wiąże się nie tylko z technologicznym progresem na większą niż dotąd skalę, ale także ze stałym rozszerzeniem się technicznych możliwości

* **Monika Wojtkowiak** – pedagog, doktor w Zakładzie Profilaktyki Społecznej i Resocjalizacji w Instytucie Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Zainteresowania badawcze obejmują: poradnictwo i pomoc realizowane zwłaszcza w stosunku do nieletnich, aktualne problemy społeczne w kontekście planowania działań profilaktycznych i pomocowych.

dostępu do e-przestrzeni, zwiększaniem liczby nośników, etc. Ten technologiczny postęp zwiększa możliwość dostępu do rzeczywistości wirtualnej, a co za tym idzie, rozwoju przestrzeni wirtualnej jako środowiska ludzkiego funkcjonowania.

Inspiracją dla powstania niniejszego opracowania był wygłoszony w ubiegłym roku, podczas konferencji studenckich kół naukowych, artykuł młodych badaczek, studentek Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach: Martyny Bilskiej i Aleksandry Suskiej⁷, referat na temat „wirtualnego podwórka”. Intrygujący tytuł wystąpienia odnosił się bowiem do tego, w jaki sposób najmłodsze pokolenie traktuje Internet i na ile staje się on zastępczy wobec tradycyjnych form spędzania czasu wolnego. Studentki, podejmując próbę określenia miejsca Internetu w życiu najmłodszych, objęły wywiadami uczniów szkół podstawowych, jednak interesująca jest również perspektywa badawcza, którą przyjęły, będąc przedstawicielkami pokolenia „Z”, a więc pokolenia „zalnurzonych w przestrzeni wirtualnej”.

Pokolenie „Z” to najmłodsze pokolenie „Cyfrowych Tubylców”, których charakterystyki dokonali między innymi Marc Prensky czy Don Topscott⁸. Przedstawiciele tego pokolenia nie tylko kolonizują kolejne obszary cyfrowej rzeczywistości, ale także tworzą ją poprzez swoją niezwykłą ruchliwość i decydują w znacznym stopniu o jej przyszłym charakterze. Pokolenie „Z” jest najbardziej aktywne w sieci: to do niej przenosi znaczną część swoich działań, e-przestrzeń stała się dla pokolenia „Z” przestrzenią funkcjonowania jak każde inne przestrzenie dla poprzednich pokoleń. Te czynniki przesądziły o tym, że zdecydowano się na przedstawienie funkcjonowania w cyberprzestrzeni właśnie przedstawicieli pokolenia „Z”.

Celem niniejszego opracowania jest próba strukturyzacji tego fragmentu rzeczywistości wirtualnej, który jest środowiskiem funkcjonowania współczesnych dzieci. Jednak strukturyzacji tej postanowiono dokonać przez pryzmat tradycyjnych form zabawy i miejsc spędzania czasu przez dzieci. W tym celu zdecydowano się na nadanie pewnych umownych ram, które stanowią o cechach wskazujących podobieństwo między światem realnym a wirtualnym. Trzeba jednak zauważyć, że owe odniesienia i różnice uwidaczniają się raczej w opiniach pokoleń wcześniejszych – aktualnie bowiem różnica między światem realnym a wirtualnym zaciera się. Pokolenie „Z” już nie widzi konieczności rozróżnień i nadawania sztywnych granic, gdyż przedstawiciele

⁷ M. Bilska, A. Suska, referat pt. *Wirtualne podwórko, czyli czemu dzieci nie chcą wychodzić z domu?* wygłoszony podczas III Międzynarodowej Konferencji pt. *Dziecko i nauczyciel w świecie mediów*, 22 marca 2017 w Kielcach.

⁸ A Por. M. Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, D. Topscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Warszawa 2010.

tej generacji są on-line i są „tutaj” (tj. w świecie realnym), pozornie nie tracąc nic z żadnego z wymiarów. Na ile jest to wyłącznie pozór, trudno określić, natomiast zasadnym wydaje się przytoczenie istotnych różnic, które owe dwa światy dzielą.

Przestrzeń i e-przestrzeń

Związek przestrzeni wirtualnej z realną jest dość oczywisty, choć różnice zaznaczają się wyraźnie. „Zachodzi tu swego rodzaju sprzężenie zwrotne:

- świat rzeczywisty poprzez postęp techniczny kreuje i zakreśla granice przestrzeni wirtualnej,

- z drugiej zaś strony efekty tego, co zachodzi w przestrzeni wirtualnej w widoczny sposób oddziałują na otaczającą nas rzeczywistość” (Retkiewicz 2016)⁹.

Przestrzeń wirtualna traktowana jest przez Autora jako pewne pole funkcjonowania, ontologicznie różne od fizycznego jednak, dość niefortunnie: niepozbawione jego cech. Można definiować ją jako wytwarzany za pomocą połączeń i węzłów przesyłu informacji system, który posługując się elektroniczną aparaturą, pozwala na tworzenie miejsca współdziałania ludzi. Pamiętać należy, że jest to jednak miejsce w dużej mierze umowne, fizycznie bowiem istnieją wyłącznie wspomniane: połączenie, istnienie „miejsc” warunkowane jest aktywnością korzystających z nich ludzi. Oznacza to mniej więcej tyle, że miejsce w przestrzeni wirtualnej staje się „miejscem” wyłącznie wtedy, gdy uczestnicy wdrażają się w nim do wspólnej obecności, współdziałania, realizacji zadań.

Podstawową cechą przestrzeni wirtualnej, różniącą ją od przestrzeni w ujęciu tradycyjnym (można powiedzieć: fizycznym), jest zatem jej niefizyczność, trudna do zdefiniowania lokalizacja i brak granic. O ile w przestrzeni fizycznej można mówić o określaniu granic lub o ich przesunięciu, o tyle przestrzeń wirtualna nie posiada tego wymiaru. Różne badania dotyczące charakteru procesu przesyłania informacji, a także aktywności w cybernecie podejmowały ten temat i wielokrotnie autorzy próbowali określić granice przestrzeni wirtualnej. Należy podkreślić, że w dużej mierze powodzenie tego zabiegu wiąże się z przyjętą perspektywą opisu. Można zatem nazwać granicą

⁹ *Przestrzeń wirtualna jako miejsce pracy, usług, wypoczynku i „zamieszkania”* – wystąpienie wygłoszone podczas XV Konserwatorium Wiedzy o Mieście, 10 sierpnia 2016, dokument dostępny na stronie - https://www.researchgate.net/publication/306030874_Przestrzen_wirtualna_jako_miejsce_pracy_uslug_wypoczynki_i_%27zamieszkania%27, aktualizacja z dnia 30 maja 2017 roku.

przestrzeni wydolność urządzeń i oprogramowania, umiejętność posługiwania się nimi przez użytkownika lub częstotliwość i zasięg wykorzystywanych w e-przestrzeni treści. Najogólniej mówi się o zjawisku poszerzania się rzeczywistości wirtualnej, co bezpośrednio lokalizuje jej granice w ścisłej relacji z wciąż rosnącą liczbą zastosowań jej wykorzystania przez użytkowników.

Poszerzanie i rozwój rzeczywistości wirtualnej są ściśle związane z kolejną, charakterystyczną cechą e-świata. Przestrzeń wirtualna i jej funkcjonowanie jest oparte w dużej mierze na strukturach współuczestnictwa. Dodatkowe funkcjonalności wielu serwisów i stron www są zorientowane na użytkowników i ich aktywność, co oznacza tyle, że to użytkownicy są dostawcami i dystrybutorami treści, które przestrzeń wirtualną „budują”. Kreatywność i aktywność stają się budulcem współpracy w tym procesie (vide: Rudnicka 2009, s. 171). Uczestnictwo w nim jest sprzężone z budowaniem, a owa zależność jest przymiotem tak e-przestrzeni, jak cechą charakterystyczną uczestnictwa. Fakt ten wiąże się z działaniem indywidualnym, ale także ze swego rodzaju współuczestnictwem, a więc działaniem grupowym. Zjawisko to doczekało się już opracowań i staje się osią podejmowanych dyskusji, również na temat aktywności młodych użytkowników w sieci.

„Działania wielu młodych ludzi wyznaczają następujące procesy społeczne:

- przynależność: są członkami wielu zarówno formalnych jak i nieformalnych grup online, skoncentrowanych wokół różnych form medialnych, takich jak: serwisy społecznościowe, fora dyskusyjne, społeczności graczy;
- ekspresja: wytwarzanie nowych, kreatywnych form, takich jak: sample muzyczne, skóry, filmy video, pisanie fanfików, zinów, mashupów;
- rozwiązywanie problemów współpracy: praca w zespołach (zarówno formalnych i nieformalnych) w celu wykonywania zadań i tworzenie nowej wiedzy (tak powstaje np. Wikipedia);
- krążenie: kształtowanie przepływu nowych mediów poprzez blogowanie czy podcasting” (Szpunar 2011, s. 52-53).

Współuczestnictwo buduje przestrzeń wirtualną, gdyż to działanie osób biorących udział w interakcji online staje się pewnym polem, właśnie: przestrzenią, „miejscem”. Aktywność, udział i ekspresja owego udziału stanowią o swoistej „żywności” systemu, który zaczyna funkcjonować jako struktura impulsów, płynących zwrotnie od użytkowników. Pamiętając jednak, że jest to wymiar cyfrowy, trzeba podkreślić, że tak przestrzeń jak i czas mają nieco inny wymiar niż w świecie realnym. Zniekształcona percepcja czasu wynika głównie z uwagi, jaką pochłania Internet, ale również jest skutkiem zwiększającej się tolerancji na oddziaływanie Internetu. „Użytkownicy od-

czuwają potrzebę przebywania na obszarach teleinformatycznych przez coraz większą ilość czasu, aby uzyskać taki sam stopień zadowolenia” (Cantelmi, Grifo 2003, s. 150). Autorzy, opisując Internet jako multimedium, zauważa specyficzne cechy komunikacji teleinformatycznej przez pryzmat jej atrakcyjności dla użytkowników. Poniższa tabela systematyzuje opis cech ujętych przez Autora w opracowaniu *Wirtualny umysł* (2003).

Tabela 1. Cechy Internetu jako multimedium

Multimedialność	Ujmowana dwojako: 1. Poprzez pryzmat możliwości łączenia różnych mediów (np. video, muzyki, opracowań tekstowych). 2. Z perspektywy możliwości łączenia różnych kodów, według których można wykorzystać różne media (np. cd-room może zapisać grafikę, pliki video, etc.).
Interaktywność	„Dany obiekt jest interaktywny, jeśli może uczestniczyć w procesie komunikacji, zmieniając w sposób wyraźny podaną informację w odniesieniu do wyborów uczestników procesu” (Cantelmi, Grifo 2003, s. 48). W uproszczeniu można zatem powiedzieć, że interaktywność zawiera się w możliwości dokonywania wyborów (przez użytkownika) i swego rodzaju zależności między dokonaniem wyborem a rodzajem informacji, którą użytkownik otrzymuje.
Hipertekstowość	Jest zaprzeczeniem bierności w odbiorze. Technicznie umożliwia tworzenie pewnych powiązań, połączeń i odniesień w obrębie tekstu, który jest podany użytkownikowi. W zależności od wyboru dokonanego przez użytkownika, może on poruszać się po tekście różnymi, wcześniej zaprogramowanymi drogami. Hipertekstowość wiąże się z nawigacyjnością, czyli umiejętnością dokonywania wyborów.

Źródło: Opracowanie własne na podstawie książki Tonina Cantelmi’ego (2003, s. 45-47).

Wymienione procesy stanowią o społecznym charakterze nowych mediów, ale są również pewnym wyznacznikiem odmienności Internetu jako specyficznego środowiska, które jest tworzone przez jego uczestników, z zach-

waniem ich pełnej świadomości co do charakteru tego udziału. Dzielenie się zasobami, dynamika wymiany dóbr i informacji, możliwość budowania relacji przy podnoszeniu kompetencji (również społecznych) nie tylko daje poczucie więzi społecznej z innymi uczestnikami, ale także daje poczucie uczestniczenia w internetowej społeczności, i - co dla młodych szczególnie istotne - jest ekscytujące emocjonalnie (vide: Szpunar 2011, s. 55; Ha, Kim 2009).

Sieci społecznościowe – wirtualny trzepak

Jaki pisze Patrycja Rudnicka: „dla użytkowników przynależność, popularność, liczona w odsłonach profilu, poczucie dobrze spełnionego obowiązku, zadowolenie, jakie niesie ze sobą pomaganie innym, a także przekonanie, że i użytkownik może liczyć na pomoc, stanowią wystarczającą motywację, aby podjąć działanie” (Rudnicka 2009, s. 182). Umiejętność komunikowania się, wymiany i współpracy są kształtowane poprzez współuczestniczenie w sieci Web, ale także na wirtualnym podwórku, którym jest właśnie sieć.

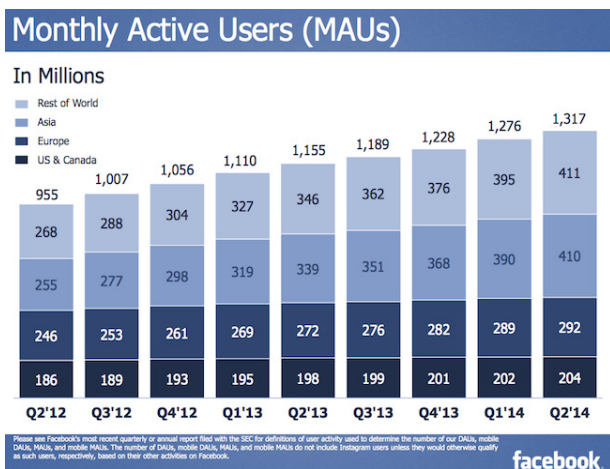
Poczesne miejsce w lokalizacji tych działań zajmują *social media*, które w niniejszym opracowaniu postanowiono porównać do przysłowiowego trzepaka, wokół którego toczyło się życie towarzyskie dzieci wychowywanych w blokowiskach lat PRL-u. Trzepaki, obecne na niemal wszystkich osiedlach mieszkaniowych w przeszłości, stanowiły centrum osiedlowych spotkań i zabaw dzieci. Były miejscem integracji, a także stanowiły punkt orientacyjny dla spotkań w epoce pozbawionej wszechobecnej komunikacji. To przy nich toczyło się życie towarzyskie, miały miejsce spotkania, to pod trzepakiem łączyły się przyjaźnie i miały miejsce konflikty.

Jak pisze Katarzyna Fabjaniak-Czerniak: „definiując pojęcie internetowych mediów społecznościowych (ang. *social media*), należy osobno rozpatrzyć znaczenie obu członów tworzących to określenie, tzn. media oraz społeczność” (Fabjaniak-Czerniak 2012, s. 185). Ich szczególną cechą, jak zwraca uwagę Autorka, jest między innymi fakt, że treści generowane są przez użytkowników, informacje są dość trwałe, przy ograniczonej możliwości ich kontroli; komunikacja, która ma miejsce poprzez *social media* posiada charakter dwukierunkowy i jest dość szybko przesyłana. Dużą rolę w budowaniu profili w mediach społecznościowych odgrywa wizualność i swego rodzaju autopromocja polegająca na kreowaniu swojego wizerunku tak, aby cieszył się największą popularnością.

Mówiąc o mediach społecznościowych nie sposób nie nadać szczególnego priorytetu chyba najpopularniejszemu serwisowi tego typu, a mianowicie Facebookowi. Twórcą Facebooka jest postać dziś niemal legendarna – Mark

Zuckerberg¹⁰. Serwis powstał w 2004 roku jako miejsce, w którym informacjami, zdjęciami i wiadomościami mogli dzielić się użytkownicy (głównie studenci Uniwersytetu Harvarda). Właściwie od początku cieszył się ogromną popularnością, gdyż już pół roku później działalność Facebooka została rozszerzona o uczestnictwo studentów kolejnych uniwersytetów, a w październiku 2007 roku część akcji firmy Facebook została zakupiona przez Microsoft (vide: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Facebook>; dostęp dnia: 01.06.2017). Lawinowo wzrosła liczba użytkowników, a serwis zaczął stale ewaluować. Powstały kolejne wersje językowe, a także wersja Lite umożliwiającą dostęp do serwisu dla osób posiadających słabe łącza lub nie dość nowoczesne oprogramowania¹¹.

Mówiąc o Facebooku jako miejscu spotkań, zdecydowano się porównać go do wspomnianego wcześniej trzepaka, który stanowił centrum życia towarzyskiego dzieci spędzających czas na przybłokowych podwórkach. Pamiętać jednak należy, że jeśli traktować Facebooka jak wirtualny trzepak, to przy implikowanej masowości medium olbrzymiej liczbie odbiorców, skala zjawiska także jest olbrzymia. Poniższy wykres wskazuje na zasięg zjawiska.



Źródło: <http://www.infosocialmedia.pl/facebook-oglosil-wyniki-za-q2-2014/> (pobrane dnia: 03.06.2017).

¹⁰ Historia powstania Facebooka została spisana przez Bena Mezricha, w wydanej w roku 2009 książce *The Accidental Billionaires* i przeniesiona na ekrany kin rok później, w nagrodzonym trzema Oscarami filmie *The Social Network* w reżyserii Davida Finchera, stojącego za obrazami takimi jak *Seven* czy *Fight Club* (Sierant, www.forbes.pl/10-lat-facebooku-jak-tworzyl-sie-spolnocznosciowy-gigant-artykuly,170746,1,1.html, dostęp dnia: 03.06.2017).

¹¹ Można zakładać, że stworzenie Facebook Lite jest częścią ogólnej polityki firmy zmierzającej do upowszechnienia i uczynienia Facebooka bardziej popularnym i otwartym na użytkowników. Warto w tym miejscu wspomnieć, że Facebook został napisany za pomocą autorskiego narzędzia HipHop for PHP na C++, co jest powiązane ze zmniejszeniem obciążenia nawet o 50% (vide: Golański, www.HipHop.org).

Jak podaje Infosocjalmedia, większość użytkowników (1,1 mln z 1,3 mln) korzysta z serwisu za pomocą urządzeń mobilnych, co implikuje wniosek, że są to osoby pozostające niemal stale w kontakcie online.

Analizując „wirtualny trzepak” (jeśli tak nazwiemy Facebooka), możemy odnieść się do szeregu funkcji, które spełnia on w życiu i zabawie współczesnych dzieci. Przede wszystkim daje pewność spotkania znajomych i możliwość kontaktu z nimi. Samo stworzenie konta na Facebooku implikuje możliwość zaproszenia grona bliższych i dalszych przyjaciół oraz stworzenia sieci własnej społeczności. Dobór znajomych jest dobrowolny i zależy wyłącznie od użytkownika. Można przy tym obserwować istotne różnice w budowaniu własnego świata przez użytkowników: jedni zapraszają tylko osoby najbliższe, rodzinę i przyjaciół z życia realnego, inni stale poszerzają kategorię „znajomi” o osoby dalsze, epizodycznie pojawiające się w ich życiu, a nawet znane pobieżnie. Budowanie konta na Facebooku ma rys autokreacji, ale jest również naznaczone kreacjonizmem w doborze osób, które użytkownik do tego świata zaprasza. Wynika to w dużej mierze z potrzeb społecznych i osobistych użytkowników, gdyż serwis ma tę zaletę, że daje pewien komfort dostępności. „W każdej chwili, bez wysiłku, stało się oto możliwe komunikowanie się z kręgiem swoich przyjaciół, rodziną, klubem (...). Trwa zastępowanie przez sieci społecznie tradycyjnych sposobów komunikacji, w szczególności tych fizycznych” (Lombard 2009, s. 100). Tak jak jeszcze kilkanaście lat temu, idąc na trzepak dziecko miało pewność, że spotka kogoś ze znajomych, tak teraz ma tę samą pewność, otwierając aplikację na telefonie czy w komputerze. Facebook umożliwia stałą komunikację, co dzieje się poprzez programy zewnętrzne obsługujące protokół XMPP. Są one na tyle wygodne, że można z nich korzystać, bez stale otwartej strony Facebooka (<http://paweltkaczyk.com/pl/czat-facebook-a-w-komunikatorze/> dostęp z dnia: 03.06.2017). W praktyce oznacza to tyle, że Facebook ułatwia porozumiewanie się i bycie w niemal stałym kontakcie z osobami, które zaliczane są do grona znajomych. Nie trzeba nawet dzwonić, wystarczy zostawić wiadomość, na którą interlokutor odpowie w wolnej chwili, przy czym pozór kontroli nie jest li tylko pozorem. Aktywni użytkownicy są oznaczeni i właściwie każdy wie, kiedy kto ze znajomych jest online. Wyświetlenie informacji również zostaje zarejestrowane i komunikat o nim wysyłany jest do nadawcy. W ten sposób wirtualny trzepak, jakim jest Facebook, staje się miejscem wymiany informacji, plotek, ale też niejako kontroli nad tym, co dzieje się w najbliższym kręgu towarzyskim.

Można zaryzykować twierdzenie, że tak jak na realnym podwórku, tak i w wirtualnej rzeczywistości zachodzą procesy bezpośrednio związane z socjalizacją. Nie inaczej jest na Facebooku. Istnieje jeszcze jeden wymiar

związany z funkcjonowaniem sieci społecznościowych: pozwalają one na niemal stałe dostarczanie drobiazgowych informacji. Prowadzi to do zwiększenia powierzchowności kontaktów na „wirtualnym trzepaku”. Jak pisze Didier Lombard: „nikt nie może zaprzeczyć, że przeszliśmy od stanu, gdy uwagi było wiele a treści mało, do takiego, gdzie uwaga to rzadkość, a treści jest aż nadto” (Lombard 2009, s. 100).

Od maski do zabawy w teatr – wirtualna maskarada

Jedną z podstawowych cech aktywności użytkowników w cyberprzestrzeni jest ich anonimowość. Występowanie w wirtualnej rzeczywistości i kontakt z innymi implikuje konieczność swoistej personifikacji, reprezentacji osoby w rzeczywistości wirtualnej, taką reprezentacją jest avatar. Avatar jest swego rodzaju wizytówką lub raczej pewnym skrótem tego, czym dana osoba się interesuje oraz jak chce być postrzegana w e-świecie. Avatar może być transkrypcją ze świata realnego (zawierać prawdziwe zdjęcie, mieć przypisane prawdziwe imię użytkownika), częściej jednak *nick* (czyli imię) lub obrazek niewiele mają wspólnego ze światem realnym.

W tym miejscu warto rozróżnić avatara od postaci, która również stanowi reprezentację użytkownika w e-rzeczywistości (na ogół w środowisku gry). O ile avatar jest swego rodzaju wizytówką użytkownika, to postać wskazuje kim jest w świecie wirtualnym użytkownik. Oczywiście chodzi o określony wycinek wirtualnej rzeczywistości i przyjętą perspektywę, np. konkretnej gry. O ile avatar jest naznaczony subiektywizmem i autokreacją, postać jest bardziej obiektywna poprzez graną przez nią rolę określaną zasadami gry. Jej wybór dyktowany jest najczęściej samodzielną decyzją gracza, ale dookreślenie cech granej postaci jest kwestią aktywności, zdobytych umiejętności, uzyskanych przymiotów osobowości, walorów postaci. W postaci spełniają się zatem pewne wyobrażenia jednostki o sobie, ale jest ona w pewien sposób kompatybilna z graną rolą, a to wynika z działań użytkownika. Avatar naznaczony jest pewną powierzchownością i pewną skrótowością, a postać ma już charakter określony zasadami gry.

Gry – zabawa w grupie

Od lat gry komputerowe stanowią pewien fenomen pod względem wielości podejmowanych badań i perspektyw opisu zjawiska. Można rozpatrywać je jako swoistą formę aktywności, będącą wyznacznikiem zainteresowań użytkowników, sposób ucieczki od świata realnego i próbę znalezienia

spokojnego miejsca funkcjonowania, ale także drogę poszukiwania akceptacji. Jednak z punktu widzenia rozważań podjętych w niniejszym opracowaniu, można rozpatrywać grę w dwóch perspektywach: po pierwsze jako formę realizacji potrzeby przynależności, po drugie – sposób zabawy rozumianej jako miłe spędzanie czasu wolnego. Traktując grę w kategoriach zabawy trzeba podkreślić jej dobrowolność i swobodę udziału. To uczestnictwo jest elementem wpływającym na atrakcyjność gry jako formy spędzania czasu wolnego. Przygoda przeżywana z kimś, dzielona z innymi graczami, daje większą satysfakcję, gdyż zaspokaja potrzebę akceptacji.

Zabawa zaspokaja wiele potrzeb psychicznych dziecka, ale i osoby dorosłej. Do najważniejszych należy to, że uczestniczenie w zabawie eliminuje napięcia psychiczne, zaspakaja ciekawość świata, rozwija umiejętności poznawcze, a przez to daje możliwość pocucia uczestnictwa w czymś ciekawym, a może nawet zagadkowym i niedostępnym dla innych. Zabawa daje też możliwość przeżycia przygody, czegoś niezwykłego i odmiennego od codzienności.

Zaskakująca jest wielość i różnorodność gier w przestrzeni wirtualnej. Do bardziej popularnych należą te, które nawiązują do budowania warowni, „baz”, miejsc tajemniczych i nieco bajkowych, a także takie, które będą nawiązywały do podchodów, tropienia, zabawy w chowanego, a także wyścigów umożliwiających rywalizację. Gry komputerowe, tak jak te w życiu realnym, noszą w sobie element kreacjonizmu, rywalizacji, gloryfikują współpracę, umożliwiają wymianę dóbr, pozwalają tworzyć i budować rzeczywistość¹². W dużej mierze gra (np. typu przygodowego, fabularnego) ma wiele z bajki i nieco z teatru, przez jej interaktywność wpisana w cyfrowy charakter środowiska, w którym ma miejsce. Identyfikacja z odgrywaną postacią na ogół nie wymaga dużego wysiłku, ale zadbanie o nią i rozbudowanie jej atrybutów, wymaga znacznej aktywności opartej o wyobraźnię oraz umiejętność operowania możliwościami oprogramowania.

Podobnie ma się rzecz ze zdobyciem wpływu w grach mających charakter grupowy. Niebagatelną rolę w tym, jakie miejsce w grupie zajmie gracz, odgrywają jego umiejętności strategiczne i społeczne. Niezaprzeczalnym atrybutem gier i zabaw w środowisku wirtualnym jest możliwość uczestnictwa w większej grupie. W tym miejscu należy zwrócić uwagę na odniesienie do

¹² Współpraca w grach uzasadnia interpretację środowiska Internetu poprzez odniesienia do teorii interakcjonizmu symbolicznego. Symboliczny świat jest środowiskiem realnym dla gracza i staje się „światem na serio” dla zawierania symbolicznych transakcji i wymianie, komunikacji również opartej na symbolach. Wiele gier (zwłaszcza przygodowych i fabularnych) w Internecie czerpie z tradycji bajek i zabaw znanych ze świata realnego, a więc pozwala wcielać się w postacie będące symbolami: władzy, siły, sprytu, przebiegłości i mądrości.

świata realnego niegdysiejszych dzieci, które budowały paczki i grupy wspólnej zabawy, mające ogromny potencjał socjalizacyjny.

Jak pisze Dominika Urbańska-Galanciak: „przynależność do sieciowego środowiska fanów gier komputerowych oraz aktywny udział w ich współtworzeniu jest jedną z odgrywanych ról społecznych” (Urbańska-Galanciak 2009, s. 79). To daje niemal niedostępne w realnym świecie poczucie kreowania rzeczywistości (tu: wirtualnej) i posiadania nad nią nieograniczonej kontroli. Tworzenie własnych gospodarstw, farm a nawet zamczysk ma w sobie element zabawy z dzieciństwa wcześniejszych pokoleń przedinternetowych. Jeśli zauważyć przy tym bajkowość scenerii wyczarowanej, wysokiej klasy grafiką komputerową, gry wirtualne wywołują piorunujące odczucie sprawcze nawet o charakterze katartycznym. Poniżej zamieszczono kadry z gier *Stronghold Kingdoms* i *Dragon Age III*, których sceneria ma właśnie bajkowy charakter.



Źródło: <http://www.komputerswiat.pl/gry/gry-online-w-przegladacce/stronghold-kingdoms.aspx> [dostęp dnia: 03.06.2017].



Źródło: <http://www.gram.pl/news/2012/12/21/moja-najbardziej-oczekiwana-gra-roku-2013-dragon-age-iii-inquisition.shtml> [dostęp dnia: 03.06.2017].

Gry stale ewoluują. Zmienia się nie tylko ich grafika, ale również stopień skomplikowania fabuły i możliwości kreatywnych graczy, odnośnie zasad uczestnictwa w ich modyfikacji. Dziś można już mówić o przemyśle gier komputerowych, a Polska jest jednym z liderów w produkcji tychże. Zapewne jest to powodowane postępowaniem możliwości technicznych (nawet: domowych komputerów, które obsługują programy o dużym stopniu skomplikowania i wynikających zeń wymaganiach), ale zakładać można, że podaż rodzi popyt i bezpośrednią przyczyną zjawiska jest duże zainteresowanie grami. Jeśli pokusić się o próbę zlokalizowania gier komputerowych pośród innych i przypisania im miejsca na wirtualnym podwórku – jest to zadanie karkołomne. Wiąże się to głównie z faktem, że gry komputerowe mają niejednolity charakter: są wśród nich gry zręcznościowe, w których liczy się szybkość i refleks; zespołowe, które opierają się na współpracy w grupie; gry przygodowe, a także obszerna kategoria gier MMORPG, czyli tzw. masowe, internetowe, wieloosobowe gry fabularne, które pozwalają na zawieranie sojuszy i rozwijają umiejętności strategiczne graczy.

I tak, jak wiele niepokoju budzą możliwe skutki uczestnictwa w grze, tak wiele mogą one nieść korzyści dla rozwoju intelektualnego użytkownika. Wydaje się jednak, że gry można traktować przez pryzmat jeszcze jednej kategorii, a mianowicie pewnej transkrypcji ze świata realnego zasad, które cechowały gry tradycyjne. Tak jak na podwórku trzydzieści, czterdzieści lat temu, tak w Internecie współcześnie, dzieci mogą ścigać się, bawić w chowanego, odgrywać rolę rycerza i maga. Poprzez zjawisko zanurzenia, odczucia związane z pobytem na wirtualnym podwórku mogą mieć wyraźny, niemal namacalny charakter, zaś możliwość zapisu danych sprawia, że są one mniej ulotne niż wtedy, gdy polegać można wyłącznie na własnej pamięci. Pobyt na wirtualnym podwórku jest jednak ciągle podobny do pobytu na podwórku realnym: niesie w sobie element wspólnoty, uczestnictwa i dobrej zabawy.

Zakończenie

Marta Cygan pisze, że: „gdy porównamy zabawy współczesnych kilkulatków i młodszych nastolatków z zabawami charakterystycznymi dla dzieciństwa ich pradziadków, dziadków, a nawet rodziców, dostrzeżemy szereg istotnych różnic, z których najważniejsza jest chyba ta, iż niegdyś dzieci bawiły się przede wszystkim «w coś», a w naszych czasach natomiast bawią się przede wszystkim «czymś» (<https://zdrowyprzedszkolak.pl/aktywnosc/677/od-trzepaka-do-facebook-a-czyli-zagrozenia-wspolczesnej-zabawy.html>) [dostęp dnia: 03.06.2017].

Trudno tej opinii odmówić racji. Tempo życia, konieczność poświęcania dużej ilości czasu na rozwój zawodowy, napięcie i stres z nim związany, wreszcie zmęczenie, powodują że rodzice często kompensują brak czasu i możliwości poświęcenia uwagi dziecku zakupem gadżetu internetowego. Technologia pomaga – im bardziej interaktywne jest urządzenie, tym bardziej i na dłużej absorbuje uwagę dziecka. W tym miejscu błędne koło się zamyka, a wyręczanie się rodziców najnowszym wynalazkiem technicznym skutkuje przywiązaniem dzieci do przedmiotu. Dzieci bawią się „czymś”, ale nie w „coś”, a to ogranicza ich kreatywność, nie pozwala na rozwijanie umiejętności nawiązywania bezpośrednich kontaktów społecznych, ogranicza dostęp do przyrody. Wszystko to powoduje, że dzieci niechętnie wychodzą z domu, niechętnie rozstają się z komputerem czy smartfonem, a inna forma spędzania czasu jest dla nich nudna. Pokolenie dorosłych oczekuje, że dziecko będzie aktywnym poszukiwaczem, bo dzieci zawsze poszukiwały kontaktu z naturą, były takie jak pokolenia ich rodziców w dzieciństwie, tymczasem jak pisze Marta Cygan: „dajemy zabawkę, zamiast uwagi. Kupujemy i zostawiamy”¹³.

Pedagodzy i nauczyciele podkreślają nieświadomość pokolenia rodziców odnośnie tego, co w Internecie może być zagrożeniem dla dziecka. Wszystko wskazuje na to, że rodziców mało interesuje to, co robi ich dziecko, czym aktualnie się zajmuje, z kim spędza czas. Być może jest właśnie na wirtualnym podwórku, być może uczestniczy w grach, prowadzi pogaduszki z kolegami, ale za to dobrze radzi sobie z programami komputerowymi i jest to powód zadowolenia rodziców z umiejętności, które ich dzieci posiadają. Niestety istotną wadą tego internetowego podwórka jest fakt, że nie jest ono ograniczone i nie ma ogrodzenia, którym byłby choćby zasięg wzroku rodzica. Dzieci szybciej uczą się nawigacji po przestrzeni wirtualnej, bieglej się po niej poruszają, wreszcie szybciej docierają tam, gdzie w perspektywie dorosłych nigdy nie powinny być. Niefizyczny charakter wirtualnego podwórka jest zatem niemal pozbawiony kontroli dorosłych, a przez to może być niebezpieczny dla dzieci.

Wirtualne podwórko ma jednak zaletę, o której rzadko wspominają opracowania naukowe. Internet, z jego sztandarową cechą, jaką jest anonimowość, pozwala poczuć się dzieckiem każdemu, kto z tego wirtualnego podwórka chce skorzystać. Uczestnikami portali społecznościowych, graczami i autorami są w Internecie również dorośli, którzy znajdują w nim niepowtarzalną możliwość „bycia dzieckiem” choć przez chwilę i choć w tym cyfrowym wymiarze.

¹³ <https://zdrowyprzedszkolak.pl/aktywnosc/677/od-trzepaka-do-facebook-a-czyli-za-grozenia-wspolczesnej-zabawy.html>; dostęp dnia: 03.06.2017.

Monika Wojtkowiak

The child at the virtual playground

In computerized world, in which the digital technology plays crucial role, modern children found the new place where they spend their free time, meet friends, play and grow up. The place is the virtual reality, how different from reality, almost unlimited and omnipresent. The aim of the article is an attempt to develop framework for this section of virtual reality, which became the environment of modern children. However, the framework was created through the prism of traditional forms and places of spending free time on playing. To that end some conventional frames were set. The frames form features indicating similarities between real world and virtual reality. An attempt was made to find virtual substitutes for places where children play and games from real world, focusing on the nature of these places and forms of spending free time by the youngest. It should be underlined that the article does not treat the virtual reality in categories of value judgement; in fact, it is the attempt to find places of recreation, which have their digital substitute. The aim of the article is not to judge, but to underline a certain trend, which (as it seems; it can be predicted) will be based on shifting more and more new forms of human activity to virtual reality, also by the children.

Keywords: child, Internet, free time, fun, Virtual reality

BIBLIOGRAFIA:

Cantelmi Tonino, Lisa Giardina Grifo, *Wirtualny umysł*, Wydawnictwo Bratni Zew, Kraków 2003.

Fabjaniak-Czerniak Katarzyna, *Internetowe media społecznościowe jako narzędzie public relations*, [w:] *Zarządzanie w sytuacjach kryzysowych niepewności*, red. K. Kubiak, Wyższa Szkoła Promocji, Warszawa 2012, s. 173-194.

Goban-Klas Tomasz, Sienkiewicz Piotr, *Spółeczeństwo informacyjne: szanse, zagrożenia, wyzwania*, Wydawnictwo Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999.

Hales Colin, Mikołaj Bogusz (red.), *Spółeczeństwo informacyjne. Gospodarka, technologie, procesy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, Kraków 2011.

Lombard Didier, *Globalna wioska cyfrowa*, Wydawnictwo MT Biznes, Warszawa 2009.

Rudnicka Patrycja, *Psychologiczne właściwości środowisk Web 2.0*, [w:] *Typografia nowych mediów*, red.: Anna Maj, Michał Derda-Nowakowski, Kody McLuhana, Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009, s. 169-184.

Rudy-Muża Monika, *Internetowe lustro autoprezentacji*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011.

Szpunar Magdalena, *Spoleczne konteksty nowych mediów*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011.

Topscott Don, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, tłum. Piotr Cypryański, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

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

MATERIAŁY INTERNETOWE:

Cygan Marta, *Od trzepaka do facebooka, czyli zagrożenia współczesnej zabawy*, <https://zdrowyprzedszkolak.pl/aktywnosc/677/od-trzepaka-do-facebook-a-czyli-zagrozenia-wspolczesnej-zabawy.html> [dostęp dnia: 03.06.2017].

Dębski Łukasz, *Infocialmedia*, <http://www.infosocialmedia.pl/facebook-oglosil-wyniki-za-q2-2014/> [dostęp dnia: 01.06.2017].

Golański Adam, *HipHop for PHP: Facebook uwalnia translator PHP – C++ (pol.)*, [w:] *Web Hosting* [on-line] 2010-02-02 20:54 [dostęp dnia: 30.05.2017].

HaJaeKungHa,YongHagKim,*AnExplorationonOn-lineMassCollaboration: focusing on its motivation structure*, „International Journal of Social Sciences”, 2009, No. 4, wersja cyfrowa, <http://waset.org/publications/3358/an-exploration-on-on-line-mass-collaboration-focusing-on-its-motivation-structure> [dostęp dnia: 03.06.2017].

Jasiołek Katarzyna, *Facebook uwalnia translator PHP – C++*, *www.HipHop. for PHP: Facebook uwalnia translator PHP – C++ (pol.)*, [w:] *Web Hosting* [on-line] 2010-02-02 20:54 [dostęp dnia: 03.06.2017].

Mileszko Tomasz, *Stronghold Kingdoms – zamkowa gra MMO dla wszystkich fanów średniowiecznych klimatów*, <http://www.komputerswiat.pl/gry/gry-online-w-przegladarce/stronghold-kingdoms.aspx> [dostęp dnia: 03.06.2017].

Retkiewicz Wojciech, *Przestrzeń wirtualna jako miejsce pracy, usług, wypoczynku i „zamieszkania”*. Wystąpienie wygłoszone podczas XV

Konserwatorium Wiedzy o Mieście, 10 sierpnia 2016, https://www.researchgate.net/publication/306030874_Przestrzen_wirtualna_jako_miejsce_pracy_uslug_wypoczynki_i_%27zamieszkania%27 [dostęp dnia: 30.05.2017].

Sierant Marcin, *10 lat Facebooka*, [w:] „Forbes”, <http://www.forbes.pl/10-lat-facebooku-jak-tworzyl-sie-spolecznościowy-gigant-artykuly,170746,1,1.html> [dostęp dnia: 01.06.2017].

Tkaczyk Paweł, *Czat facebooka w komunikatorze*, <http://paweltkaczyk.com/pl/czat-facebooku-w-komunikatorze/> [dostęp dnia: 03.06.2017].

Trzyna Małgorzata, *Najbardziej oczekiwana przeze mnie gra – Dragon Age III: Inquisition*, <http://www.gram.pl/news/2012/12/21/moja-najbardziej-oczekiwana-gra-roku-2013-dragon-age-iii-inquisition.shtml> [dostęp dnia: 03.06.2017].

„Byłe do przerwy...”
Etnograficzne badania zachowań ludycznych
towarzyszących pracy pracowników fizycznych

Magdalena Szalbot*

W potocznym myśleniu przywykliśmy do tego, aby zabawę i pracę pojmować jako kategorie przeciwstawne. W ujęciu naukowym kwestia ta nadal jest otwarta, gdyż - o czym pisał już Bogdan Sułkowski: „związki zabawy i pracy rozpatrywane bywają (...) przy różnych okazjach i z punktu widzenia odmiennych potrzeb teoretycznych”, a „spekulacje nad biegunową odmiennością zabawy i pracy można by rozwijać długo, bo też w literaturze przedmiotu zajmują one zadziwiająco dużo miejsca” (Sułkowski 1984, s. 21, 29). W naukach społecznych i humanistycznych niejednokrotnie poszukiwano analitycznych wyznaczników oddzielających w sposób zasadniczy zabawę od pracy. Jednak często okazywało się, że kryteria te są nieprecyzyjne. Wielu badaczy dostrzegało też, że „proste przeciwstawienie *homo faber* i *homo ludens* jest (...) ubogie i nieadekwatne do problemu” (vide: Danecki 1970, s. 66), choć niektóre prace dowodzą, że zastosowanie takich teoretycznych modeli jest nie tylko przydatne, ale i naukowo uzasadnione (vide: Zadrożyńska 1983).

Przyjmując w tym miejscu, że „zabawa jest formą nie-pracy” (ibidem, s. 179) oraz opierając się o codzienne spostrzeżenia oraz analizę wypowiedzi przedstawicieli różnych zawodów, które zostały pozyskane podczas badań terenowych, w artykule dokonam przeglądu zachowań ludycznych towarzyszących aktywności zawodowej, które stanowią element „obyczajowości

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

pracowniczej” (vide: Arcimowicz, Bieńko, Łaciak 2015, s. 282-314; Łaciak 2005, 141-153). Poszukując „pierwiastków ludycznych” w grafiku dnia roboczego badanych przyjrzyć się m.in.: sposobom wykorzystywania przerw w pracy, specyficznym dla poszczególnych zawodów rytuałom pracowniczym i formom świętowania, obecności na terenie zakładu przestrzeni sprzyjających zachowaniom zabawowym oraz ludycznym aspektom udziału pracowników w służbowych spotkaniach, wyjazdach i imprezach zakładowych.

Badania poświęcone zabawie przy pracy prowadzę od 2011 roku. W pierwszej fazie realizacji projektu wywiady przeprowadzono wśród pracowników umysłowych (Szalbot 2012, s. 121-137). Kolejny etap badań zrealizowanych w latach 2014-2016 zakładał pozyskanie wypowiedzi osób, które trudnią się różnymi pracami fizycznymi. Choć trzeba podkreślić, że podział na pracowników umysłowych i fizycznych często jest nieostry. Przydział obowiązków, tych ostatnich nieraz obejmuje również tzw. „papierkową robotę” – wymaga pracy przy biurku i umiejętności przetwarzania różnych danych. Oba etapy badań zostały zrealizowane według tego samego schematu. Dzięki temu kolejność zagadnień omówionych w obu raportach jest taka sama, co umożliwia szczegółowe porównanie zachowań ludycznych w pracy zawodowej obu grup. Pracownicy fizyczni, którzy zgodzili się wziąć udział w badaniach nie byli tak liczni jak pracownicy umysłowi, jednak ich wypowiedzi dostarczyły wiele interesujących relacji. Ramy objętościowe tekstu nie pozwalają, aby przytoczyć wszystkie, dlatego tekst zilustruję tylko wybranymi przykładami zabaw w pracy, o których opowiedzieli badani.

Przebieg badań

W artykule problem badawczy rozpatrzę, powołując się na wywiady z 32 pracownikami fizycznymi. Badania zostały zrealizowane z udziałem 16 osób studiujących kierunek Etnologia i Antropologia Kulturowa w Cieszynie. Grupa ta składała się w większości z osób studiujących trybem dziennym. Przygotowując raporty z badań, studenci dzielili się własnymi spostrzeżeniami, np. kiedy jako interesanci mieli okazję zaobserwować pracujące w różnych punktach osoby na czynnościach ewidentnie nie związanych z pracą. Dodatkowo niektórzy przywoływali wyniki internetowych rekonesansów oraz relacje czynnych zawodowo członków rodziny, którzy w codziennych rozmowach mimowolnie udzielają informacji na ten temat. Ponadto, podejmując się sezonowych lub dorywczych prac ilustrowali raporty przykładami, które dotyczyły ich osobiście.

Każdy uczestniczący w badaniach student miał przeprowadzić wy-

wiad z dwoma aktywnymi zawodowo osobami. Instrukcja badawcza nie precyzowała branży, jaką powinni reprezentować badani – mieli jedynie zaliczać się do kategorii pracowników fizycznych. Rozmowa na temat zabaw i rozrywek realizowanych przez rozmówców w czasie służbowym okazywała się często tematem drażliwym. Mimo iż studenci w większości przeprowadzali wywiady poza miejscem pracy informatora oraz zaznaczali, że badania mają poufny charakter i będą służyły wyłącznie celom naukowym, to brak społecznego przyzwolenia na realizację tego typu zachowań w pracy stwarzał barierę, która utrudniała uzyskanie pełnych i szczerych wypowiedzi. Informatorów, przeważnie nieco zdziwionych tematem rozmowy, interesowało jednak co inni robią dla zabawy w pracy i czy takie praktyki są powszechne.

Kwestionariusz, w oparciu o który przeprowadzano wywiady, składał się z dwóch części. Problem badawczy dotyczył obecności i form zachowań ludycznych w pracy. Celem było nie tylko poznanie stosunku badanych do „legalnych”, nieraz odgórnie inicjowanych, zbiorowych rozrywek pracowniczych, ale ustalenie, jakie formy zachowań stanowią dla badanych rozrywkę, choć sami nie do końca są skłonni, aby postrzegać te czynności w kategoriach zabawy. Na początku wywiadu pozyskano szczegółowe informacje o obowiązkach służbowych każdego informatora. Dane dotyczące: zajmowanego stanowiska, okresu zatrudnienia w firmie, rodzaju wykonywanej pracy, zakresu obowiązków, ilości dni i godzin pracy w tygodniu oraz zgodności wykonywanej pracy z zainteresowaniami i wykształceniem informatora, stanowiły kontekst analizy każdego badanego przypadku. Przydatne były również wypowiedzi badanych na temat stosunku do pracy.

W tej części wywiadu prowadzący rozmowę studenci mieli omówić z informatorami wpływ różnych niecodziennych okoliczności zdarzających się w pracy, które zaburzają cyklicznie realizowany układ zajęć i zwiększają możliwości udziału w nacechowanych ludycznie formach zachowań. Druga część wywiadu – nakierowana już na pozyskanie informacji o różnych formach zachowań ludycznych w pracy zawodowej obejmowała zagadnienia, które wyśzczególniłam na wstępie i które będą porządkować dalsze rozważania.

Pomijając wypowiedzi biorących udział w badaniach studentów, których wstępne, osobiste uwagi również można potraktować jako materiał empiryczny, zasadnicza grupa badawcza składała się z 11 kobiet i 21 mężczyzn. Wiek wszystkich badanych mieści się w przedziale między 20 a 55 rokiem życia. Informatorzy wykonują różne zawody: trakowego, hydraulika, kucharza, pracownika stacji benzynowej, magazyniera, fizjoterapeuty, pracownika pralni, pokojówki, pracownika składu budowlanego, operatora maszyn, pracownika na linii produkcyjnej, ochroniarza, sprzedawczyni, górnik, sprzątaczkę,

oświetleniowca, pomocy muzealnej, kasjera, tokarza, kelnerki, pracownika leśnego, murarza, stolarza. Odnotowywany w każdym przypadku okres zatrudnienia w danym miejscu, obejmuje przedział od kilku miesięcy do kilkadziesiąt lat.

Co sprzyja zabawom pracowników fizycznych w czasie służbowym?

Analiza wypowiedzi badanych wykazała, że obecność form zachowań ludycznych w pracy – świadomie praktykowanych, jak również takich zachowań, których badani nie postrzegają w kategoriach zabawy, mimo ich ewidentnie rozrywkowego charakteru, jest zależna od różnych czynników. Ważny jest np. staż pracy w danym miejscu. Inaczej do swoich przyjemności regularnie praktykowanych w miejscu pracy podchodzić będzie pracownik o ustalonej pozycji, dużym doświadczeniu i rutynowym podejściu do obowiązków, a inaczej początkujący stażysta. Osoby dopiero co zatrudnione w firmie może i wiedzą o przysługujących im przerwach gwarantowanych przez kodeks pracy, ale rzadziej będą domagały się ich bezwarunkowego przyznawania. Wejście nowicjusza w środowisko znających się od lat – „starych” pracowników przymusza go też często do udziału w obowiązujących w zakładzie, niepisanych, nacechowanych ludycznie rytuałach. Osoba nowa w firmie, pracująca w oddzielnym pomieszczeniu może z kolei przez długi czas nie być świadoma funkcjonowania wielu zachowań związanych z pracowniczym życiem towarzysko-ludycznym. To, czy pracownik daje sam sobie przyzwolenie na realizację różnych form zachowań nie związanych z pracą, zależy też od jego charakteru, osobowości, systemu wartości oraz zgodności wykonywanej pracy z wykształceniem i zainteresowaniami. Wpływ może mieć również samopoczucie danego dnia i stopień zmęczenia. Umilanie pracy np. różnymi formami elektronicznej, indywidualnej rozrywki wydaje się w mniejszym stopniu potrzebne, gdy wykonuje się satysfakcjonującą pracę w firmie, w której panuje przyjazna atmosfera.

W grupie badanych znalazły się osoby pracujące w systemie zmianowym. Wiele z nich stwierdzało, że na nocnej zmianie lub nawet wtedy, kiedy w pobliżu nie ma kierownika, pracuje się lepiej, a i czasu na „przyjemności” jest więcej. Niektórzy, prosząc o zachowanie anonimowości, mówili wprost o możliwości leniuchowania i przespania całej zmiany. Kilka osób zaznaczyło, że ich miejsce pracy jest monitorowane, w związku z czym możliwości skorzystania w celach inne niż służbowe z takich urządzeń jak telefon, zostały ograniczone przez pracodawcę.

W przypadku części badanych, sporządzenie grafiku czynności wypełniających zwyczajny dzień pracy nie było możliwe. Jednak u pozostałych dało się ustalić, że wśród wykonywanych rutynowo każdego dnia czynności, stałe miejsce w harmonogramie zajęć zajmują również działania niezwiązane z pracą zawodową. I nie chodzi tu tylko o przysłowiową kawę. Nawet u osób, które bardzo precyzyjnie potrafiły wydzielić w ramach całego dnia pracy kilka przerw dla siebie, zdarzają się sytuacje, kiedy natłok obowiązków nie pozwala nawet na zjedzenie śniadania w tzw. pomieszczeniu socjalnym i zmusza do pospiesznej konsumpcji na stanowisku pracy. Niektórzy badani deklarowali, że w pracy nigdy albo prawie nigdy nie mają czasu na sprawy pozazawodowe. Takie wypowiedzi zdradzają poważne i sumienne podejście do obowiązków pracowniczych. Ale w grupie badawczej zdarzały się też wypowiedzi, które ujawniają, iż badani mają świadomość, że zazwyczaj tylko ok. 2/3 czasu służbowego tak naprawdę poświęcają na realizację różnych pracowniczych zadań. Pozostały czas wykorzystują zgodnie z własnym uznaniem, wygospodarowując chwile „wolności”¹⁴ tylko dla siebie. Wśród najczęściej wskazywanych w tym miejscu, niezwiązanych z pracą działań, które uprzyjemniają czas badanym i stanowią przerwiny w codziennym rozkładzie obowiązków badani wymieniali: przerwy i rozmowy oraz oddawanie się różnym formom zabaw i rozrywek z zastosowaniem prywatnych lub służbowych mobilnych urządzeń elektronicznych (telefony komórkowe, tablety itd.).

Interesujące rezultaty przyniosło pytanie o to, jakie niecodzienne okoliczności wstrzymują bieg służbowych prac, zwiększając możliwości realizowania innych, w tym nacechowanych ludycznie, form zachowań. Tutaj badani najczęściej wymieniali: przerwy w dostawie energii elektrycznej, nagle zmieniające się warunki atmosferyczne (burze), w czasie których ze względów bezpieczeństwa należy wyłączyć cały sprzęt, nieobecność szefa lub współpracownika, odbywanie szkoleń oraz awarie maszyn. Dla pracowników punktów usługowych swoistą anomalią jest też brak klientów, a dla zatrudnionych w różnych zakładach produkcyjnych – okresowy brak zleceń. Niektórzy sprzedawcy wspominali, że czas, kiedy nie ma ruchu mogą przeznaczyć na opalanie się, lekturę lub przeglądanie zasobów sieci internetowej. Czynnikiem zaburzającym rytm pracy mogą być również niespodziewane wizyty znajomych lub dawnych pracowników.

Banałem będzie stwierdzenie, że pogodne usposobienie i pozytywny stosunek do życia ujawnia się również w pracy i podejściu do obowiązków. W grupie badanych pracowników fizycznych wiele osób wykonuje pracę poniżej swoich kwalifikacji, która nie jest zgodna z ich zainteresowaniami.

¹⁴ Informator nr 13a, k., M.P., kelnerka, 25 lat, Łuków Śląski.

Osoby te są świadome, że wykonywana aktualnie praca nie zapewnia im możliwości osobistego rozwoju, a monotonnie powtarzane każdego dnia czynności mają tylko pozwolić zarobić na utrzymanie. W takiej pracy „każda rzecz odbiegająca od rutyny jest atrakcją”¹⁵, jak z ironią ujęła to jedna z badanych. Wielu informatorów wspominało, że marzyłaby im się lepsza, bardziej rozwijająca posada, a aktualnie wykonywana praca to „tylko poczekalnia do czegoś lepszego”¹⁶. Ale zaraz często przyznawali, że cieszą się, że mają jakąkolwiek pracę. Takie podejście do swojej sytuacji wyrażali szczególnie ci pracownicy, którzy zaznaczali, że ta praca nie jest szczytem ich marzeń, a zarobki nie są rewelacyjne, ale *summa summarum* odpowiada im, szczególnie dlatego, bo w zakładzie panuje dobra atmosfera, a relacje między pracownikami są przyjacielskie. Wpływ ma również forma zatrudnienia. W przypadku pracowników sezonowych, pracujących na akord, których celem każdego dnia jest „wytrobienie normy” badania wykazały, że generalnie skupiają się oni na pracy i „nie szukają zbyt wiele rozrywek”¹⁷, gdyż „każdy wie: tyle zarobi, ile zrobi”¹⁸. Chcą oni jak najszybciej skończyć robotę, gdyż „wszystkie zabawne rzeczy dzieją się zazwyczaj po pracy. W pracy mamy zasadę, że pracujemy, a bawimy się po pracy”¹⁹.

Przerwy w pracy

W porównaniu z kategorią pracowników umysłowych, pracownicy fizyczni przywiązują jeszcze większą wagę do przysługujących im przerw, szczególnie, jeśli ich praca jest nadzorowana i podlega ścisłym zakładowym regulacjom. Inaczej do przerw podchodzą pracujący w pojedynkę rzemieślnicy, co dobrze oddaje wypowiedź jednego z badanych: „jak potrzebuję przerwy, to ją sobie po prostu zarządzam”²⁰. W przypadku pracowników wykonujących ciężkie, fizyczne i monotonne czynności (np. przy taśmie produkcyjnej, załadunku itd.), przerwa jest jedna – obiadowa i trwa do 30 minut lub też zostaje podzielona na dwie piętnastominutowe. Wielu pracowników, szczególnie tych rozpoczynających dzień pracy ok. godz. 5/6.00 rano pierwszą przerwę ma już o godzinie 10 lub 11. Przeznaczana jest na posiłek, kawę/herbatę oraz bierny odpoczynek. I właśnie ten czas, kiedy cały zespół schodzi z hali produkcyjnej, magazynu lub budowy na przerwę jest okazją pozwalającą zaobserwować powszechność oddawania się w pracy drobnym, ludycznym przyjemnościom.

¹⁵ Realizująca badania studentka nr 15, k., K.K., zam. Wisła.

¹⁶ Informator nr 9a, k., A.K., 22 lata, sprzedawczyni, zam. Dąbrowa Górnicza.

¹⁷ Informator nr 6b, m., Łukasz, 31 lat, pracownik składu budowlanego, zam. Ryn.

¹⁸ Informator nr 5b, k., B.A., 36 lat, pokojówka, zam. Ustroń.

¹⁹ Informator nr 6a, m., Jan, 55 lat, pracownik składu budowlanego, zam. Iłża.

²⁰ Informator nr 16b, m., Z.H., 41 lat, stolarz, zam. Rąbkowa.

Pracownicy rozmawiają na tematy niezwiązane z pracą, np. o tym jak naprawić samochód lub o sporcie, żartują, opowiadają dowcipy i plotkują. Niektórym zdarza się grać w karty. Oprócz wymienionych rozrywek, zakładających bezpośrednią interakcję z drugą osobą, pracownicy często i chętnie sięgają po telefony, aby zadzwonić do kogoś z rodziny lub znajomych, sprawdzić profil na Facebooku lub też „zagrać na telefonie” w ulubioną grę (np. *kulki, subway, Doodle Jump* itp.).

Do rozrywek zajmujących najwięcej czasu podczas przerw śniadaniowych/obiadowych badani zaliczyli: rozmawianie ze współpracownikami, słuchanie radia, telefonowanie do bliskich i znajomych, czytanie książek, rozwiązywanie krzyżówek oraz żartowanie i „wygłupianie się”. Ludyczny wymiar w tej grupie mają toczące się podczas przerw między pracownikami rozmowy, w tym „obgadywanie” współpracowników/szefostwa oraz komentowanie/podśmiewanie się z wyróżniających się nietypowym wyglądem lub zachowaniem klientów/przechodniów.

Interesującym aspektem współczesnej pracowniczej kultury ludycznej jest popularne również w tej grupie czynnych zawodowo sprawdzanie prywatnej korespondencji e-mailowej, „zaglądanie” na Facebooka i ulubione fora. 40-50-letnie sprzedawczynie zauważyły, że młodszymi koleżankom podczas przerw zdarza się grać w różne gry na przynoszonych z domu telefonach i tabletach. O spopularyzowaniu się wśród pracowników różnych branż zwyczaju korzystania w czasie przerwy na posiłek z elektronicznych gier i rozrywek przesądziła powszechna dostępność coraz nowocześniejszych telefonów komórkowych z dostępem do Internetu. Jeśli weźmiemy pod uwagę dodatkowe możliwości, jakie dają te urządzenia, które ludzie czynni zawodowo zabierają ze sobą praktycznie wszędzie okaże się, że zjawisko wykazuje tendencję wzrostową. Nawet jeśli w pracy obowiązuje zakaz dzwonienia z własnego telefonu w celach prywatnych (a wspomniało o tym kilka sprzedawczyń oraz pracujących przy taśmie produkcyjnej), to i tak możliwość sięgnięcia - choćby na zapleczu - po schowany w kieszeni telefon, aby wysłać lub odebrać nieraz zabawnego sms’a czy rozegrać partyjkę ulubionej gry podczas konsumowania kanapki w czasie przerwy, stwarza pracownikom - nawet w tych najbardziej kontrolowanych warunkach - margines swobody, wolności i możliwości wkroczenia w inną, równoległą rzeczywistość zabawy.

Nieliczni wspominali, że w pracy słuchają radia lub korzystają z innego sprzętu pozwalającego na słuchanie muzyki. O tej formie rozrywki mówili pracownicy budowlani, dla których muzyka stanowi „przyjemny szum” w pracy oraz pokojówki i sprzątaczkę, które - jeśli pracują bez nadzoru - nucą, śpiewają, a czasem nawet tańczą w rytm muzyki. Podczas przerw śniadaniowych

popularne jest również oglądanie krótkich, zabawnych filmików na portalu YouTube oraz rozgrywanie gier ćwiczących refleks i spostrzegawczość.

Badania wykazały występowanie różnic w zakresie pracowniczych żartów i rozrywek, w zależności od tego czy chodzi o osoby pracujące w pojedynkę, które tylko część swojego czasu poświęcają na obsługę klienta oraz osoby pracujące w zespole. Robotnicy, którzy w pracy więcej uwagi poświęcają urządzeniom, a mniej ludziom, mogą elastycznie i samodzielnie planować kolejność podejmowanych w pracy działań. Z kolei porządek czynności osoby, której podstawowym obowiązkiem jest obsługa przychodzącego bez zapowiedzi klienta, jest uzależniony od początku do końca od tego czy ten się zjawia. W okresach wzmożonego ruchu w handlu i usługach praca osoby obsługującej klienta nie pozostawia często żadnego marginesu swobody. Czasu brakuje nawet na zaspokojenie podstawowych potrzeb. Niemniej w przypadających na różne okresy roku w poszczególnych branżach przestoje, to właśnie pracownikom punktów usługowych bardzo doskwiera nadmiar czasu i w związku z tym muszą zająć się czynnościami, które stanowią formę „nie-pracy”. Osoby, które pracują w jednoosobowym punkcie/biurze/warsztacie więcej czasu i z większą regularnością poświęcają się też różnym formom indywidualnych rozrywek elektronicznych. W przypadku pracowników pracujących w zespole te zachowania ludyczne również mają miejsce, niemniej są równoważone przez rozrywki o społecznym podłożu realizowane w oparciu o kontakt z drugim człowiekiem.

Szerokim tematem, który osobiście dotyczy wielu badanych jest przerwa na papierosa. Wychodzenie „na bucha”²¹ jest stałym elementem grafiku dnia roboczego wielu informatorów. Wspólne „popalanie” ma wymiar ludyczno-towarzyski szczególnie, jeśli w danym zakładzie regularnie na papierosa - nawet co godzinę - w wybrane miejsce udaje się kilku pracowników. Zdaniem badanych ten krótki, wspólnie lub samotnie spędzany „na papierosie” czas, pozwala oderwać się od rutynowo wykonywanych obowiązków.

Zwyczaje, rytuały i formy pracowniczego świętowania

Okazję do zabawy w/przy pracy nadal stwarza też wspólne świętowanie. Wszyscy badani zostali zapytani czy w ich miejscu pracy panuje zwyczaj obchodzenia urodzin, imienin, świąt Bożego Narodzenia itd. Analiza uzyskanych odpowiedzi pokazuje, że świętowanie w pracy nadal stanowi istotny aspekt „polskiego obrzędowego roku pracowniczego”, choć oczywiście nie w każdym zakładzie pracy świętuje się te same święta i dokładnie w taki sam

²¹ Informator nr 10b, k., J.S., 32 lata, sprzątaczką, zam. Jastrzębie Zdrój.

sposób. Zdarza się, że obchody świąt w wielu firmach przybierają wystawny charakter. Niektórzy mówili o zwyczaju organizowania przez szefostwo świątecznej imprezy dla pracowników w wynajętym lokalu, choć raczej po godzinach pracy. Z podobnym rozmachem w niektórych zakładach świętowane są okrągłe jubileusze powstania firmy, urodziny szefa lub „pożegnania” przechodzących na emeryturę. Z kolei „wigilijka” pracownicza lub składanie życzeń solenizantowi, który obowiązkowo musi tego dnia „postawić” wszystkim po ciastku, przypada zazwyczaj na 30-minutową przerwę śniadaniową/obiadową.

Obchody różnych świąt nie wprowadzają pierwiastków ludycznych w roboczy dzień pracy osób, które pracują w pojedynkę, gdyż - jak większość z nich podkreślała - nie mają z kim celebrować takich okoliczności. W firmach, w których pracodawca nie jest przychylny obchodzeniu różnych okazji czy też w punktach usługowych, w których pracuje tylko jedna osoba, pracodawca co najwyżej składa podwładnemu życzenia lub wręcza drobny upominek.

Inna zauważona prawidłowość, która na równi dotyczy pracowników fizycznych i umysłowych, polega na zależności między intensywnością zakładowego świętowania a składem załóg pracowniczych. W zespołach składających się z mężczyzn wspólne świętowanie w ogóle nie ma miejsca lub przybiera szczątkowy charakter. Mężczyźni mówili, że w ich miejscu pracy czasami ktoś - co najwyżej - częstuje resztę zespołu weselnym kołaczem lub ciastem przyniesionym z okazji narodzin dziecka. Wyższym stopniem ludyczności, charakteryzują się załogi kobiece, względnie takie, które mają mieszany charakter.

Elementem polskiej obyczajowości pracowniczej niezmiennie jest też towarzyskie spożywanie alkoholu w miejscu pracy. W porównaniu z pracownikami umysłowymi, w tej próbie badawczej temat spożywania alkoholu w pracy znacznie częściej wypływał w trakcie wywiadu. Jednak w badaniach tylko kilka osób wprost nawiązało do tej kwestii, najczęściej stwierdzając, że oni nie piją nigdy w przeciwieństwie do swych kolegów. Oficjalnie w każdym zakładzie pracy obowiązuje zakaz spożywania alkoholu, choć oczywiście pracownicy nie zawsze respektują ten przepis. Ze względu na drażliwy charakter zagadnienia, niewielu badanych wypowiedziało się w tej sprawie. Z większą swobodą mówili o spożywaniu napojów wysokokowych podczas różnych jubileuszy i „wigilijek”. Z drugiej strony w przypadku niektórych profesji (budowlancy, pracownicy leśni) wypijane podczas przerwy na posiłek piwo jest czymś oczywistym, a nawet jest wskaźnikiem, że określony etap przewidzianych na dany dzień prac robotnicy mają już za sobą.

Wśród często wskazywanych przez rozmówców, ludycznie odczuwa-

nych okazji, które w zakładach pracy celebrować badani, znalazły się również: urodziny i imieniny, szczególnie szefa, który tego dnia „stawia” podwładnym kawę i ciasto. Powszechny jest zwyczaj obdarowywania jubilata/solenizanta upominkiem zakupionym z dobrowolnych składek współpracowników i/lub składanie mu życzeń. W męskich załogach popularne jest świętowanie urodzin/imienin kolegi w barze po pracy, któremu tego dnia stawia się kolejkę lub który jest zobligowany postawić wszystkim piwo. Pracownicy punktów gastronomicznych (kucharze, kelnerki) mówili, że okazją do wspólnej zabawy staje się wspólne oglądanie w lokalu z gośćmi telewizyjnych transmisji z ważnych rozgrywek sportowych lub sytuacja, w której to personel zostaje wciągnięty do zabaw towarzyszących prywatnym uroczystościom rodzinnym, zorganizowanym w lokalu, w którym pracują (wesela, jubileusze, itp.).

W porównaniu z pracownikami biurowymi skromniejszą oprawę wśród pracowników fizycznych mają zakładowe „wigilijki”. Niektórzy badani wspominali o przynoszeniu tego dnia do pracy „jakieś świątecznej potrawy, której ma się za dużo” i częstowaniu nią współpracowników²². Podobny charakter ma pracownicze świętowanie narodzin dziecka, zakupu mieszkania czy samochodu.

W przypadku niektórych grup zawodowych przeprowadzone badania tylko potwierdziły bogactwo ludycznych rytuałów, których oprawę stanowi swoisty folklor. O specyfice ludycznej można mówić np. w przypadku: górników („sznupani tabaki”²³, czyli palenie papierosów), pracowników teatru („zielone spektakle”²⁴, czyli ostatnie w sezonie przedstawienia, podczas których obsługa techniczna robi psikusy aktorom, czym tak bardzo ich rozśmiesza, że utrudnia poprawne odegranie roli), czy też fizjoterapeutów²⁵ (krążące w środowisku medycznym żarty, zrozumiałe tylko dla przedstawicieli danej branży).

Podczas badań odnotowałam, że relacje nawiązane na płaszczyźnie zawodowej są nieraz pielęgnowane w czasie wolnym od pracy. Niektórzy mówili nie tylko o spotkaniach, np. na grillu w domu któregoś z kolegów po godzinach pracy, ale regularnym wychodzeniu, w piątkowe popołudnia do barów/klubów/na piwo/rzutki/bilard całego zespołu szczególnie, jeśli wszyscy kończą pracę o tej samej godzinie. Grupę towarzyską tworzą nierzadko członkowie jednej brygady, którzy pracują na tej samej zmianie. Płaszczyzną ludyczną takich niewymuszonych sytuacji służbową spotkań nadal jest wspólne posilanie się, rozmowy i żarty.

²² Informator nr 9b, m., Z.U., 26 lat, sprzedawca, zam. Żarki.

²³ Informator nr 10a, m., K.W., 23 lata, górnik, zam. Suszec.

²⁴ Informator nr 11a, m., Ł.K., 27 lat, oświetleniowiec, zam. Chorzów.

²⁵ Informator nr 4a, k., D.M., 25 lat, fizjoterapeuta, zam. Kielce.

Wielu badanych pracowników fizycznych, zapytanych o inne noszące znamiona zabawy sytuacje w firmie, znacznie częściej niż pracownicy umysłowi, wspominało o „wycinaniu numerów” i „robieniu żartów” kolegom z pracy. Zabawa całego zespołu kosztem, szczególnie niedawno przyjętych, młodych pracowników, wcale nie musi być dla nich przykrym doświadczeniem. Jedna z realizujących badania studentek z rozbawieniem wspominała sytuację, kiedy przed laty, podczas wakacji zatrudniła się jako sezonowy pracownik w zakładzie meblarskim. Jako nowicjusz otrzymała „ważne zadanie” – dostarczenie całej załódze na przerwę śniadaniową kilkunastu butelek mleka, w szklanych opakowaniach, które miała przywieźć z pobliskiego sklepu taczka, która miała przebitą oponę...²⁶. Inny badany przyznał się, że niedawno przykleił do sufitu taśmą reklamówkę z ubraniami kolegi. Trwające ponad 20 minut poszukiwania zguby, w które włączyły się wszystkie osoby ze zmiany, wywołało ogólne zamieszanie, a – moment odnalezienia siatki, wspomniany przez pracowników, nadal budzi rozbawienie²⁷. „Frajdę” miał też sprzedawca sprzętu RTV, któremu udało się nabrać szefa, że naprawia razem z kolegami ze zmiany urządzenie z ekspozycji, które w istocie działało bez zarzutu²⁸. W wielu zawodach za swoistą grę można uznać też zwyczaj zakładania się pracowników. Stawką często bywa tylko racja np., że jednemu z nich uda się przekonać do zakupu niezdecydowanego klienta lub też obstawianie, że dany klient kupi ten, a nie inny towar. Zachowania te są formą rywalizacji (agon) między współpracownikami. Rodzajem gry pracowniczej praktykowanej w wielu firmach są też ludyczne zabiegi pracowników polegające na obchodzeniu/łamaniu przepisów obowiązujących w danym zakładzie. Przede wszystkim męskiej części załogi zdarza się rywalizować, komu w pełniejszym zakresie uda się zrobić coś zadanego, nie dając się przy tym złapać. Takie wyczyny bywają później przedmiotem pracowniczych żartów i opowiadanych dla rozrywki anegdot.

Przeglądając zasoby sieci (*Demotywatory*, *YouTube*’a) można odnieść wrażenie, że w przypadku pracowników fizycznych wachlarz uwarunkowanych rodzajem wykonywanej pracy zabaw jest jeszcze bogatszy, niż wśród pracowników biurowych. Co prawda nieliczni badani wspominali o organizowaniu w ich firmie rozślawionych w sieci wyścigów wózków widłowych²⁹, ale zgromadzone relacje nie dowodzą, że tego typu „wygłupy”, w których zastosowanie znajdują różne zakładowe sprzęty i urządzenia, należą do często praktykowanych zachowań. Jeden z badanych, pracujący przy taśmie produkcyjnej opowiedział, że podczas nieobecności kierownika „można się było

²⁶ Realizująca badania studentka nr 15, k., K.K., zam. Wisła.

²⁷ Informator nr 9b, m., Z.U., 26 lat, sprzedawca RTV, zam. Żarki.

²⁸ Tenże.

²⁹ Zob. np.: Wyścigi - wózki widłowe. *Prawie jak Robert Kubica na magazynie*. https://www.youtube.com/watch?v=_ynaJM_IAFo, dostęp dnia: 25.06.2017.

trochę poobijać i wtedy zrobiliśmy sobie takie kaski z kartonów [do których pakowane są produkowane towary - przyp. M.S.] i bawiliśmy się w „Gwiezdne Wojny”, a innym razem były zawody w celowaniu do kosza nakrętkami od [produkowanych - przyp. M.S.] dezodorantów, (...). Za trafienie nakrętką określonego koloru przyznawaliśmy różne ilości punktów”³⁰. Relacja ta pokazuje, że drugi biegun, względem najczęściej wymienianych przez badanych, drobnych, tradycyjnych zachowań przyjemnościowych towarzyszących pracy pracowników fizycznych, obejmuje też pełne fantazji gry i zabawy.

Miejsca sprzyjające zabawie

Codzienne obserwacje potwierdzają, że wybrane miejsca sprzyjają realizacji określonych zachowań ludycznych. Prowadząc badania na temat zabaw towarzyszących pracom fizycznym, każdemu z badanych zadano pytanie o funkcjonowanie takich miejsc na terenie ich zakładu pracy. Połowa informatorów potrafiła wskazać konkretne miejsca, ale równie liczni byli ci, którzy pytanie to pozostawili bez odpowiedzi. Część badanych wprost zaprzeczała, aby w ich firmie można było mówić o przestrzeniach sprzyjających pracowniczemu życiu towarzyskiemu. W przypadku osób pracujących w usługach i rzemieślników, spędzających dzień roboczy w pojedynkę w osobnym pomieszczeniu, cała przestrzeń własnego punktu usługowego/sklepu/warsztatu jest potencjalnie miejscem realizacji wszystkich, w tym również nacechowanych ludycznie zachowań.

Niektórzy pracownicy zdradzali znajomość przepisów, które wymagają od właściciela firmy/pracodawcy zorganizowania tzw. pomieszczenia socjalnego, zaplecza i szatni itd. I to właśnie tego typu miejsca na terenie wielu zakładów pracy, stają się punktami nieformalnych spotkań, rozmów i żartów. Jednak najczęściej przestrzenią codziennego, pracowniczego życia towarzysko-ludycznego jest po prostu teren całego zakładu.

Nie wszystkie miejsca pracy, z którymi są związani badani dysponują zakładową jadalnią. W firmach, w których są one dostępne – stanowią przestrzeń, w których spędza się jedną długą przerwę, i która sprzyja realizacji ludycznych w swym charakterze form zachowań.

Jeszcze inaczej przedstawia się kwestia pracowniczych przestrzeni ludycznych robotników pracujących pod gołym niebem, np. drwali. W ich przypadku miejsce na przerwę śniadaniową/obiadową, to po prostu wybrany obszar w lesie, który zostaje prowizorycznie przystosowany do potrzeb odpoczynkowej grupy. Podobnie wygląda to w przypadku murarzy czy dekarzy,

³⁰ Informator nr 15b, m., M.P., 22 lata, pracownik produkcji, zam. Mysłowice.

którzy przeważnie nie oddalają się na czas przerwy z terenu budowy, tylko gromadzą się w jakimś jej wybranym miejscu, w którym można wygodnie usiąść. W przypadku górników miejscami na terenie kopalni sprzyjającymi dowcipnym rozmowom i psikusom są szczególnie windy, łaźnie i szatnie. Natomiast dla palaczy ważnym miejscem spotkań są palarnie lub przystosowane – często przez samych pracowników – do tego celu pomieszczenia. W firmach, w których palarnie zostały zlikwidowane, samotne lub towarzyskie „puszczenie dymka” nieformalnie przeniosło się w mało eksponowane fragmenty zakładu: na zaplecze, przed lub za budynek, na klatkę schodową, na przyzakładowy parking itd.

Spotkania służbowe, wyjazdy szkoleniowe i pracownicze imprezy integracyjne

Pytanie, którego celem było ustalenie dostrzegania i odczuwania przez badanych ludycznych aspektów udziału w służbowych spotkaniach, wyjazdach oraz imprezach integracyjnych, dostarczyło niezbyt licznych relacji. Większość badanych pracowników fizycznych ze względu na mechaniczny, nie wymagający doszkalania charakter pracy zaznaczała, że powyższe kwestie raczej ich nie dotyczą. Niektórzy wspominali w tym miejscu tylko o szkoleniu wprowadzającym w obowiązki pracownicze, kiedy przyjmowali się do pracy, szkoleniach z BHP, o „pogadankach” dotyczących podnoszenia wydajności pracy/kontroli jakości czy też obsługi nowych urządzeń zakupionych przez firmę. Takie zebrania zostały zorganizowane na terenie przedsiębiorstwa w czasie służbowym i tylko w nielicznych przypadkach towarzyszył im drobny poczęstunek. W ocenie badanych spotkania te nie posiadały walorów rozrywkowo-towarzyskich i stanowiły po prostu kolejne służbowe zadanie, z którego należało się wywiązać. Wyjątkiem jest tu relacja pomocy muzealnej, zatrudnionej w Chorzowskim Parku Etnograficznym, która przybliżyła przebieg szkolenia z zakresu obsługi młyna i kieratu, które zwiedzający mogą oglądać w skansenie. Jej zdaniem szkolenie było nie tylko interesujące i przydatne w pracy, ale i dostarczyło dobrej rozrywki całemu zespołowi³¹.

Jeszcze mniej wypowiedzi dotyczyło wyjazdowych szkoleń pracowniczych – tylko nieliczni mówili, że firma wysłała ich na szkolenie „do Niemiec”³² czy też „na targi produktów regionalnych”³³. Dostrzeżone przez badanych ludyczne walory tych wyjazdów wynikały tylko z ich konsumpcyjnego charakteru.

³¹ Informator nr 11b, k. A.B., pomoc muzealna, 27 lat, zam. Chorzów.

³² Informator nr 1b, m., M.J., 44 lata, trakowy, zam. Brenna.

³³ Informator nr 6b, m., Łukasz, 31 lat, pracownik sklepu budowlanego, zam. Ryn.

Niewiele zakładów pracy, w których zatrudnieni są badani organizuje imprezy integracyjne dla pracowników. Wielu podziela opinię, że „kierownictwu nie zależy na wzmacnianiu więzi między pracownikami i dlatego nic nie organizują”³⁴. Ci, którzy mieli okazję wziąć udział w jakiejś przygotowanej przez zakład pracy imprezie mówili o kuligach, majówkach z pieczeniem kielbasy, festynach lub „dniu rodzinnym” zaplanowanym na sobotę w wynajętym ośrodku wypoczynkowym dla pracowników i ich bliskich. Ufundowanie przez pracodawcę poczęstunku w formie grilla, piwa oraz zorganizowanie gier dla najmłodszych przesądziło o jego ludycznym charakterze. Kilku badanych, zatrudnionych w przedsiębiorstwach zdominowanych przez męskie załogi (górnicy, ochroniarze, magazynierzy) wspominało o zwyczaju organizowania w czasie wolnym między- lub wewnątrzzakładowych rozgrywek piłkarskich.

Wnioski

Przeprowadzone badania dowodzą, że bardzo trudno wskazać zawody i miejsca pracy, które zupełnie byłyby pozbawione pierwiastków/aspektów ludycznych. Tam, gdzie pojawia się człowiek dają się uchwycić różne działania noszące znamiona rozrywki. Z kolei tam, gdzie obecnych jest kilka osób, możliwe jest zaistnienie zachowań spełniających kryteria definicyjne gry czy zabawy.

Rodzaj wykonywanej pracy warunkuje realizowane w czasie służbowym formy zachowań ludycznych, a pracownicze przyjemności i rozrywki zdradzają oraz podkreślają specyfikę każdego zawodu. Większość przebadanych osób dostrzega i przyznaje, że ludyczny charakter w ich pracy mają rozmowy, gry słowne oraz „wycinanie dowcipów” i nabieranie współpracowników. W porównaniu z pracownikami umysłowymi, u pracowników fizycznych zdaje się występować mniejsza świadomość, że część zachowań w pracy to w istocie czynności ludyczne. Choć nie wiążą oni wielu form realizowanych w czasie pracy zachowań ludycznych z potocznie rozumianą zabawą, to potrafili wskazać czynności, które przynoszą im chwile odprężenia. W obrębie badanej grupy dominuje postawa, aby jak najszybciej wypełnić swoje obowiązki służbowe i mieć czas wolny po/od pracy. Ale z wielu relacji wynika, że najbardziej wyczekiwaną chwilą dnia roboczego jest moment przerwy, kiedy to można oddawać się swoim przyjemnościom. Mimo iż temat wywiadu wzbudził opór u wielu badanych, to zebrany materiał pokazuje, że zachowania ludyczne towarzyszące codziennemu trudowi pracowników fizycznych są liczne, zróżnicowane i stanowią często nie do końca uświadamiany, choć praktykowany

³⁴ Informator nr 8b, k., I.W., 29 lat, punkt rozliczeń rachunków, zam. Cieszyn.

element kultury pracowniczej przedstawicieli różnych zawodów. Odnotowane przykłady zabaw i rozrywek pokazują, że na poziomie indywidualnym stanowią one odskocznnię od rutynowo realizowanych obowiązków, a w przypadku grupy – umacniają więzi międzyludzkie oraz integrują środowisko pracownicze. Natłok obowiązków służbowych niejednokrotnie znacząco ogranicza zachowania ludyczne w pracy, ale nawet wtedy ludzie dążą do tego, aby znaleźć chwilę wytchnienia w niezobowiązującej pogawędce lub żarcie opowiedzianym współpracownikowi.

Magdalena Szalbot

„So to break”. Ethnographic study of ludic behaviour accompanying work workers

We usually perceive fun and work as categories opposing one another. However, everyday observations confirm that carnivalesque behaviours are not always only realized during the leisure or holiday time. They also accompany professional activity. I will illustrate my considerations on the issue of fun and entertainment at work with the use of commentaries of representatives of various professions, obtained during my field research. While searching for „carnivalesque elements” in the sphere of professional activity of the respondents I will take a closer look at, among others, methods of using breaks during work time, specific for individual professions staff rituals, various forms of company celebrations, presence of areas within the premises of companies designated for realization of fun-related activities and carnivalesque aspects of employees’ participation in different work-related meetings and trips.

Key words: entertainment, plays in work, carnivalesque behaviours

BIBLIOGRAFIA:

Arcimowicz Jolanta, Bieńko Mariola, Łaciak Beata, *Obyczajowość polska początku XXI wieku: przemiany, nowe trendy, zróżnicowania*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2015.

Danecki Jan, *Jedność podzielonego czasu: czas wolny i czas pracy w społeczeństwach uprzemysłowionych*, Książka i Wiedza, Warszawa 1970.

Łaciak Beata, *Obyczajowość polska czasu transformacji, czyli wojna postu z karnawalem*, Wydawnictwo Trio, Warszawa 2005.

Sułkowski Bogusław, *Zabawa. Studium socjologiczne*, Państwowe Wydaw-

nictwo Naukowe, Warszawa 1984.

Szalbot Magdalena, *Homo faber – homo ludens. O zabawie przy pracy*, [w:] *Kultura zabawy w zmieniającym się świecie*, red. Ryszard Kantor, Tadeusz Paleczny, Magdalena Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 121-137.

Zadrożyńska Anna, *Homo faber i homo ludens. Etnologiczny szkic o pracy w kulturach tradycyjnej i współczesnej*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1983.

Game techniques in optimization of interpersonal relations of visually impaired individuals studying in the mixed group

*Irina Anoshkova**

Interpersonal relations are a complex and multilevel phenomenon which represents relationships between people, a certain system of interactions, contacts of a person with other people. Interpersonal relations represent an extremely broad sphere, which covers virtually the entire spectrum of human relations in a social environment (Baranova 1999, p. 24, Bodalyov 2016, p. 36, Paniotto 1975, p. 69).

Sergey Rubinstein specifies that relations between people form the basis of their lives (Rubinstein 2017, p. 47). Interpersonal relations are the result of peoples' mutual perception, cognition, impact, influence and evaluation. Leonid Gozman noted that at the stage of formation relations appear as an individual phenomenon characterized by the direction from the subject to the object of relations. With the development the individual attitude turns into interrelations or dyadic relationship (Gozman 1987, p. 176).

The position of a person in the system of interpersonal relations, or, in other words, his socio-psychological status, is defined as an extent of psychological acceptability of an individual for the members of a group (Kolominsky 2000, p.105), as an indicator of socio-psychological properties of an individual as an object of communication in a group, and also as a specific position of an individual in an informal structure of interpersonal relations. It is established that the position of an individual in the system of intra-group interpersonal relations is affected by his/her appearance, better school marks and intellectual talent, younger age, greater sociability, readiness to help a companion, traits of temperament (vide: Kolominsky 2000, p. 94.; Obozov 2001, p. 164; Bodalyov, 2016, p. 51). The positive connection between the socio-psychological status of an individual and his/her emotional expansiveness is indicated by Nikolay

* **Irina Anoshkova** – post-graduate student of the correctional psychology and education department, Kursk State University, Russia.

Obozov, who also notes that with development and establishment of intra-group relations the positive impact of the emotional expansiveness on the individual's status in a group is becoming more complex: the interrelation between these two indicators becomes less significant, only its positive „trand” remains (vide: Obozov 2001, p. 117). The factors lowering the status of a student in the system of personal relations include: affectivity, displayed in pugnaciousness, quick temper, rudeness, stubbornness; mendacity; a lower level of development. The status of an individual in the group is also influenced by social factors. According to Gronland, children tend to choose their partners from members of their social class or of a higher rank. The choice of partners for joint interaction is affected by racial, financial and religious differences (Solnceva 2000, p. 31).

In addition to the determination of status by the characteristics of an individual, an important role is played by the characteristics of the group in relation to which this position is „measured”. The level of an individual's status in a group depends on the value orientations in the group, on the existing system of socio-psychological standards, benchmarks, attitudes and stereotypes of evaluation (vide: Kolominsky 2000, p. 122). All the above data indicates a multi-level determination of an individual's position in a group that includes psychological, physiological and social mechanisms. However, the conditionality of a certain status a person has in a group is primarily a psychological phenomenon, and all the remaining factors – of physiological and social level – work as refracted through psychological patterns (vide: Kronik, 1998, pp. 44-68).

Specifics of interpersonal relationships of visually impaired people

In the typhlopsychological literature, the description of emotional states and feelings of the blind is mainly based on the results of observation or introspection (Krogius 1904, pp. 259-271; Zech 1934 p. 18; Burkelen 1934, p. 3.; and others). Emotions and feelings of a person, being a reflection of one's real attitude to objects and subjects of importance, can not but change under the influence of visual impairments, which cause narrowing of the spheres of sensory cognition and changes in needs and interests. Blind and visually impaired have the same „range” of emotions and feelings as sighted, and show the same emotions and feelings, although the extent and degree of their development can be different from those of the sighted (Litvak 2006, p.121). A special part in formation of critical emotional condition is played by the understanding

of their differences from normally sighted peers, emerging at the age of 4-5 years, understanding and experience of their defect in early adolescence, the awareness of the limitations in the choice of profession, partner for family life in middle adolescence. Lastly, a deep stress occurs when blindness is acquired in adulthood. For individuals who recently lost vision, it is also characteristic to have lowered self-esteem, low level of aspiration and prominent depressive components of behavior (vide: Vygotsky 2016, p. 231).

There is also a greater setback of blind and visually impaired children in emotional reflection of their relationship with the world of things, people and society. Hastings, comparing the emotional attitude of visually impaired 12 year old children and their sighted peers to different life situations, found that the former are more vulnerable, especially on scale of self-esteem. At the same time, visually impaired children expressed greater emotionality and anxiety in comparison with totally blind children (Solnceva 2000, p. 57).

It is worth discussing the fact that children from boarding schools showed greater insecurity in self-evaluation than children from families. This indicates that in the development of emotions and feelings of children with visual impairment an important role is played by social environment and adequate conditions: a blind child is more dependent on society and on the organization of correctional-pedagogical conditions of his/her life. For the blind there is also a fear of an unknown, unexplored space, filled with objects with their child-hazardous properties. However, this fear appears only when children are under inept guidance of parents who have allowed a number of unsuccessful attempts to satisfy the child's need for movement and exploration of life space. This also applies to getting acquainted with the living objects.

Studies of Nikolay Tsarik found the fear of being examined experienced by blind schoolchildren, the overcoming of which requires skillful guidance of cognitive interests and development of cognitive needs of blind children (vide: Solnceva 2000, p.73). It is widely believed that the blind are less emotional, more calm and balanced than people who do not have vision deficiency. This impression is due to the lack of reflection of their feelings in facial expressions, gestures, poses. However, their speech is rather intonationally expressive. Studies done by Tatiana Korneva on blind people's understanding of emotional states by voice, tone, tempo, volume and other expressive features of speech indicates that the blind find greater accuracy in recognition of emotional states of the speaker (vide: Korneva 1986, pp.32-35). Evaluating emotional states, they identify and adequately assess the qualities of the speaker's personality, such as activity, dominance, anxiety (ibidem). August Krogus also noted the exceptional ability of blind people to understand the emotional state,

to catch the „subtle changes of the voice” (vide: Vygotsky 2016, p. 309).

The mindset of visually impaired persons towards themselves has its own peculiarities. First of all, it is connected with the assessment of their own appearance. Whereas self-evaluation of this factor by a visually impaired depends on a criterion they are using: as a reference point they either take their own self-image, constructed based on the assessment of their status or there occurs an orientation towards external evaluation coming from the sighted. Elen Keller said that „the most difficult thing is not blindness, but the attitude of the sighted to the blind” (Keller 2003, p. 61). As noted by Tatiana Ruppenon, „the change in self-evaluation is connected with the adaptation to one’s own state” (Ruppenon 1990, pp. 56-69), and also with the fact that in the process of their development students with congenital blindness experience several psychological crises associated with the realization that they are not the same as most of their peers (vide: Solnceva 2000, p. 46).

Theoretical analysis of the problem of interpersonal relations in groups of individuals with visual impairment revealed a number of peculiarities. One of them is dependence of interpersonal relations on the degree of vision loss (Litvak 2006, p.105). Sociometric studies show that totally blind are in the most unfavorable status and position. This is due to their smaller mobility and activity, worse communication skills and is manifested in the fact that they have the least number of selections being a „reject” or „isolated” (Kuznetsova 2003, p. 297). Socio-psychological consequences of visual defects appear most clearly when a visually impaired person enters a mixed team, where people with visual impairment and sight are working or studying (for example training enterprises in Societies of visually impaired, where about 50% of workers are fully sighted). In these new for a person with impaired vision conditions there are difficulties in formal and informal communication. Persons with visual impairment become unsociable, focused on their inner world, avoiding contacts with sighted (vide: Saltzman 2006, pp. 31-35). Thus, congenital or early acquired blindness impedes the formation of social relations and connections, and when vision impairment happens to a person with established ties and skills of social behavior it leads to their rupture, shifting. In both cases, the visually impaired person falls out of the group, what extremely adversely affects his position in it.

Rehabilitation work with visually impaired individuals

In this regard the main task of rehabilitation work for the purpose of integration of the visually impaired in society is the establishment or restora-

tion of social ties, that is, socio-psychological adaptation (for the late blind – re-adaptation). In the process of rehabilitation work on the socio-psychological adaptation (re-adaptation) of the blind practical workers of special institutions face certain difficulties. It is necessary to help them overcome depression, arising as a reaction to blindness, to form adequate attitude to others, their defect and activities, to arm the blind students with new ways of communication.

The first stage of socio-psychological adaptation is overcoming depression related to the realization of the defect, to which the visually impaired react extremely painfully. The depth and duration of the reaction depend both on traits of personality and the development rate of disease, its severity and time it occurred. The most serious mental trauma is observed in persons who lost their vision in adulthood. The reaction of instantly blinded individuals is more severe than of those who lose vision gradually. However, as rehabilitation practice shows even in these cases, the inclusion of blinded to the activities allows you to remove depression and restore an optimistic attitude to life. At the same time the work is carried out to overcome frustration arising from the appearance ODF difficult obstacles in the lives of blind people and constant high mental strain. At the core of this work is the formation of behaviors based on the motor control (early blind), or restructuring dynamic stereotypes (from a blind at a later age).

Blind people's state of depression, frustration, distress, nervous and mental disorders, manifestations of pathocharacterological features disappear in the course of rehabilitation work as they realize that they can work, take care of themselves in everyday life, that is, to restore at least partially their social position. As a result of inclusion in activities, starts the process of overcoming psychological crisis, the way out of the state of psychological conflict. This process is of a phased nature. Volf Merlin distinguishes four phases: 1) phase of inactivity, which is accompanied by a deep depression; 2) the phase of the session, on which a disabled person gets involved in the activity in order to escape from the heavy thoughts about his/her disability; 3) the phase of activity, which is characterized by the desire to implement one's creative abilities; 4) the phase of behavior, when a disabled person develops the character and operating style, which determine his entire life course (Merlin 2009, p. 291).

The crucial moment in socio-psychological rehabilitation is the restoration of the social position of a disabled person. The latter significantly depends on the attitude of the disabled towards the sighted, work, social activities, to himself and to his defect. These attitudes are formed in the process of activity. The adequacy of these attitudes depends, first of all, on how successfully the activity is carried out. Therefore, the main condition for socio-psychological

adaptation and re-adaptation is the inclusion of a disabled person into group activities, his education in the group and through the group. It is in the group where a disabled person develops the right attitude to his defect, which is a crucial factor in rehabilitation.

Using games for optimization of interpersonal relations in work with students at Kursk Musical College

The study carried out by the author of the article at Kursk Musical boarding college with students of younger courses (groups of folk and pop music departments). The aim of this study was to identify and analyze features of interpersonal relations of students with visual impairment. To achieve this goal, the author addressed the following tasks: determining the status of each member in the group, his self-evaluation and level of anxiety, the study of the individual's perception of the group. In this work the author used the following methods:

1. Sociometry aimed at studying the status of a student in a group;
2. The method of „Evaluation of adolescent's relationship with the class”;
3. Methods for determining the level of anxiety (Charles Spielberger);
4. Study of self-evaluation using the Dembo-Rubinstein method in modification of Anna Prikhodzhan.

The obtained results allowed the author to identify the following aspects of interpersonal relationships that are inherent to students with visual impairment:

- 1) congruence of the official and unofficial status of the leader in a group of visually impaired persons, which is not characteristic of adolescents with normal vision;
- 2) high level of anxiety, which leads to a decrease of the sociometric status of the student in the group;
- 3) connection between sociometric status and type of attitude to the group: high sociometric status of the individual in the group is accompanied by his collectivist perception of the group;
- 4) dependence of the sociometric status on the age of an individual (the older the individual is, the higher his sociometric status becomes);
- 5) the absence of interrelation between the degree of vision loss and sociometric status of an individual in the group.

The next stage of the work was to optimize interpersonal relationships of visually impaired students through gaming exercises. Optimization (from Latin *optimus* - „best”) in general means a choice of the best, most favorable

variant of the set of possible conditions, means, actions, etc. In Russian psychology the conception of the game is associated with the following processes:

- 1) creation of a special fictitious plan - an „imaginary situation”, the main feature of which is the discrepancy between the visible and the semantic field (Vygotsky 2016, p. 37)

- 2) process of substitution - playing around with objects, based on contradiction of the real value and game meaning of the objects (Leontiev 2008, p. 91)

- 3) acceptance and implementation by students of playing roles reproducing social relations of adults (Elkonin 1999, p. 63).

Since a game is an effective tool of correcting mental development of personality, then teaching visually impaired and blind to interact in a game form is more successful. There is a number of advantages of a gaming space. In a game there are not strict regulations of the participants' activities, which contributes to realization of creativity. In such a space participants interacted on a partnership basis, creating a safe environment for the consolidation of previously existing behaviors and the development of new ones. In the game space students were easier to understand and to feel unconstructive elements of their behavior. The participants themselves named what impeded performing exercises and could hear the opinions of their colleagues during the discussion in the end of each session. The first results were noted in the short term.

The organization of gaming correctional work, based on the research of Russian psychologists, is preeminently connected with the use of group forms. This is caused by the allocation of two game centers: the adult world as an „ideal form” of development and communication of students, their real connection. The teacher's task, therefore, is to organize the orientation of the personality in various situations, as well as to regulate relations between people, to form effective ways of behavior and communication in the psychologically favorable atmosphere of gaming sessions.

The main psychological mechanisms of the corrective impact of the game, from the point of view of Russian psychologists, are:

- 1) modeling of the system of social relations in special game conditions, the study of these relations by an individual and the orientation in these relations;

- 2) acceptance of various roles, contributing to a change of one's position, overcoming personal and cognitive egocentrism;

- 3) organization of the orientation of the playing individual in experienced emotional states, implementation of their realization through verbalization;

- 4) formation, along with gaming, of real relations between the game parti-

cipants, as equal, partner, cooperative and collaborative relations.

Developing a program of experimental work, choosing games to organize with visually impaired and blind students, the author took into account the fact that both individuals with residual vision and totally blind will participate in them.

In author's studies 56 people with different degrees of vision loss took part. At the beginning of the work, doing the exercises, the students experienced some restraint and awkwardness, about which the participants told after the first games (72.5% of respondents). Then by the end of the first session the students noted: stress relief, emotional freedom (2.3%) (this was also evidenced by the way participants described their emotions and feelings), group integration (15% of participants noted this in their observations after the session). When students started to do exercises aimed at developing communication, it was found that many participants in the programme have a good level of verbal communication development (42%), but they have insufficiently developed non-verbal communication (35% had difficulties with non-verbal communication). The suggested exercises helped to expand the means of conveying experienced emotions (25%), to consolidate existing communication skills (37%) and acquire new ones (17%). Working in the group, the students demonstrated friendliness, relaxedness, readiness for a constructive partnership. They spoke freely about the difficulties they had to face during the exercises, were sincerely happy and noted their own achievements and the successes of others.

Conclusion

Upon completion of the gaming sessions the participants of the program noted the positive aspects such as the relationships improvement within their studying groups, the reduction of conflict situations. In the discussion of the results of work the students in the group were relaxed, happy to describe their experience in the gaming space. Talked about the application of acquired skills in daily practice. The author also received positive feedback from the teaching personnel of the College. The teachers noted that the structure of the group has become more homogeneous, the students do not hesitate to express their opinions, the group has a healthy atmosphere of cooperation.

Thus, it is obvious that visual impairments disrupt human interaction with the environment, as a result, with the congenital or early acquired visual impairment, it is difficult to establish social connections and relationships. Participation in gaming activities helps people with visual impairment to work out their existing mechanisms of interaction, learn to interact in a new group.

The psychological state of the individual, his attitude to educational, labor and social activity, to other people, to himself largely depends on the nature of such relationships. It is necessary to further study this problem in order to find mechanisms and means for effectively optimizing relations within the group and developing methodological recommendations to specialists working with this category of persons.

Irina Anoshkova

Techniki gry w optymalizacji stosunków interpersonalnych studentów niewidomych

Artykuł omawia problem optymalizacji interpersonalnych kontaktów społecznych, nawiązywanych przez młodzież w świecie realnym. Poruszany jest przede wszystkim problem oddziaływania gier komputerowych na zachowania młodzieży, która ma problemy z kontaktami realnymi. Analiza obejmuje relacje zachodzące między studentami oraz potencjalnie edukacyjne formy gier i zabaw, które mogą spowodować zmiany w zachowaniach.

Słowa kluczowe: relacje interpersonalne, status społeczny, aktywność zabawowa.

BIBLIOGRAPHY:

Baranova Viktoria, *Sotsialno-perseptivnye faktory integratsii maloy gruppy i samovospriyatie individov v ney*, „Mir Psihologii” № 3 (1999), pp. 24-30.

Bodalyow Aleksey, *Vospriyatie cheloveka chelovekom*, Enciklopedist-Maksimum, Mir, Moscow 2016, pp. 103-191.

Burkelen Karl, *Psihologiya slepyh*, ed. by V.A. Gander Uchpedgiz, Moscow 1934.

Elkonin Danil, *Psihologiya igry*, Vldos, Moscow 1999.

Gozman Leonid, *Psihologiya emocionalnyh otnosheniy*, MGU, Moscow 1987.

Keller Ellen, *Istoriya moyey zhizni*, Zaharov, Moscow 2003.

Kolominsky Yakov, *Psihologiya vzaimootnosheniy v malyykh gruppakh*, TetraSystems, Moscow 2000.

Korneva Tatiana, *Osobennosti emocionalno-kommunikativnoy deyatel'nosti slepyh*, in: *Psihologiya anomal'nogo razvitiya*, Mintis, Vilnius 1986, pp. 32-35.

Krogius August, *O nekotoryh osobennostyah dushevnoy zhizni slepyh*, „Vestnik Psihologii” Vol. 4 (1904), pp. 259-271.

Kronik Aleksander, Kronik Eraterina, *Psihologiya chelovecheskyh otnosheniy*, Fenix, Kogoto-Centr 1998.

Kuznetsova Lyudmila, Peresleni Lyubov, Solnceva Lyudmila, *Psihologiya lic s narusheniyami zreniya*, in: *Osnovy specialnoy psihologii*, ed. by L. V. Kuznetsova, Akademiya, Moscow 2003, pp. 194-252.

Leontiev Aleksey, *Psihologiya obscheniya*, Smysl: Academia, Moscow 2008.

Litvak Aleksander, *Psihologiya slepyh i slabovidyaschih*, SPbGU, Saint-Petersburgh 2006.

Merlin Volf, *Psihologiya individualnosti: izbrannyye psihologicheskie trudy*, ed. by E.A. Klimov, MODEK, Moscow 2009, pp 16-60

Obozov Nikolay, *Psihologiya cheloveka*, LNPP „Oblik”, Saint-Petersburg 2001.

Paniotto Vladimir, *Struktura mezhlichnostnyh otnosheniy*, Naukova dumka, Kiev 1975.

Rubinstein Sergey, *Bytie i soznanie*, Piter, Moscow 2017.

Rupponen Tatiana, *Psihologicheskaya reabilitaciya*, in: *Problemy socialnoy reabilitacii*, VOS, Moscow 1990, pp. 56-69.

Saltzman Lev, *Formirovanie kommunikativnoy kompetentnosti nezryachih detey sredstvami neverbalnogo obscheniya*, „Defektologiya” №4 (2002), pp. 62-71.

Solnceva Lyudmila, *Tiflopsihologiya detstva*, Polograf Sservis, Moscow 2000.

Vygotsky Lev, *Istoriya razvitiya vysshyh psihicheskikh funkciy*, Eksmo, Moscow 2016.

Saltzman Lev, *Rabota s roditelyami detey, imeyuschimi narusheniya zreniya i intellekta*, „Defektologiya” №2 (2006), pp. 31-35.

Zech Friedrich, *Vospitanie i obuchenie slepyh detey*, Uchpedgiz, Moscow 1934.

Pasja zapisana w literaturze. Gwatemalskie samoloty Andrzeja Bobkowskiego

Joanna Podolska*

Prawdopodobnie jedynym polskim pisarzem, który utrzymywał się z produkowania zabawek, był Andrzej Bobkowski. Ten emigrant związany z paryską „Kulturą”, w Gwatemali otworzył swój Hobby Shop i założył Klub Modelarzy, który istnieje do dziś.

Trudne emigracyjne początki

Andrzej Bobkowski urodził się 27 października 1913 roku w Wiener-Neustadt w Austrii, gdzie jego ojciec, Henryk Bobkowski, był wykładowcą w Cesarsko-Królewskiej Akademii Wojskowej. Matka, Stanisława Bobkowska z domu Malinowska, pochodziła z Wileńszczyzny. Andrzej studiował ekonomię w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie. Wiosną 1939 roku wraz ze świeżo poślubioną Barbarą Birtusówną, krakowską plastyczką, wyjechali do Paryża, gdzie zastała ich wojna. Choć Bobkowski zgłosił się do wojska w pierwszych dniach września, nie został zmobilizowany i przeżył okupację we

* **Joanna Podolska** – doktor, pracownik Instytutu Kultury Współczesnej (Wydział Filologiczny Uniwersytetu Łódzkiego). Ukończyła studia polonistyczne (1988) i kulturoznawcze (1990) ze specjalizacją teatrologiczną. W latach 1991-2011 dziennikarka „Gazety Wyborczej” w Łodzi. Od 2008 wykładowca na Uniwersytecie Łódzkim. Autorka wielu publikacji, m.in.: *Łódź żydowska. Spacerownik* (2009), *Litzmannstadt-Getto. Ślady. Przewodnik po przeszłości* (2004), *Potłuczona mozaika. Andrzeja Bobkowskiego myśli o epoce* (2002). Autorka scenariusza filmu dokumentalnego „Z głębokości wołam...” w reżyserii Wojciecha Gierłowskiego i kilku wystaw, w tym ekspozycji biograficznych „Andrzej Bobkowski. Chuligan wolności” (2008, 2013), „Artur Szyk. Człowiek dialogu” (2011), „Jan Karski. Człowiek wolności” (2014). Redaktorka i współredaktorka wielu książek, w tym *Kroniki getta łódzkiego* – *Litzmannstadt Getto*, tom 1-5, Wydawnictwo UŁ, Łódź 2009 (współred.).

Francji jako cywil, ale pozostawił niezwykle świadectwo tego okresu – dziennik czasów wojny. Zapiski oraz notatki z kolejnych lat okupacyjnych stały się podstawą wydanego w 1957 roku, nakładem paryskiej „Kultury”, dziennika z lat 1940-1944 pt. *Szkice piórkem* – najważniejszego dzieła pisarza.

Po wojnie Andrzej Bobkowski pozostał we Francji. Początkowo związał się z polskim ruchem wolnościowym „Niepodległość i Demokracja”, współpracował też z Placówką II Korpusu kierowaną przez Józefa Czapskiego. Od końca 1946 roku prowadził w Paryżu Polskie Biuro Informacyjne, którego zadaniem było przygotowywanie materiałów informacyjnych o sytuacji Polaków w kraju i na emigracji, głównie dla francuskich dziennikarzy. W połowie 1948 roku Bobkowsky zdecydowali się opuścić Europę, 25 czerwca 1948 roku wsiedli na statek „Jagiełło” płynący do Ameryki Środkowej. Trzy tygodnie później dotarli do Gwatemali. „Moje pierwsze wrażenia: zupełny brak poczucia «obcości». Chwilami zdawało mi się, że już wszędzie tu kiedyś byłem” (Bobkowski 2009, s. 100)³⁵ – pisał do Jarosława Iwaszkiewicza wkrótce po przybyciu na miejsce.

Gwatemala od pierwszego momentu zachwycała Bobkowskich. „Kraj przepiękny” – pisał Andrzej Bobkowski do Jerzego Giedroycia w pierwszym liście zza oceanu. „Gwatemala leży na 1500 m n.p.m. Gdy po dwóch tygodniach tropiku [...] wyszliśmy z samolotu, pierwsze wrażenie: Zakopane. Zapach drzew szpilkowych, chłód i świeżość powietrza górskiego. Miasto mniej więcej tej wielkości co Kraków z przedmieściami – szeroko rozłożone, bo 98 proc. domów parterowych ze względu na możliwość gwałtowniejszych trzęsień ziemi. Ulice symetryczne, z góry miasto wygląda jak kartka kartkowanego papieru” (Giedroyc 1997, s. 30)³⁶. Polski emigrant zdawał sobie sprawę, że kraj, w którym zamieszkał, dla Europejczyków jest kompletną egzotyką. Dlatego osuwając dla nich i dla siebie to miejsce, szukał najlepszych i najbliższych porównań. Kraków i Zakopane, to najczęściej używane przez niego określenia, czasami Rabka.

Zaraz po przyjeździe Bobkowsky pojechali na farmę - 14 kilometrów od stolicy kraju - do znajomych, którzy byli administratorami sporego gospodarstwa i mieli im pomóc w starcie w nowym kraju. Na początku zachwycało go wszystko. Najbardziej przyroda, która faktycznie w tym okresie jest przepiękna – bujna i pachnąca. „Ma Pan tu wszystko. Cedry, sosny, akacje rosnące wzdłuż palm i kwiatów tropikalnych. Np. kępa sosen obok gaju bambusowego. Wśród kwiatów kolibry” (Giedroyc 1997, s. 31)³⁷ – wyliczał Giedroyciowi w liście. „Klimat cudowny. Nigdy upał, wieczorem temperatura «marynarko-

³⁵ List z Gwatemali do Jarosława Iwaszkiewicza z dnia 29 czerwca 1948 roku.

³⁶ List z Gwatemali do Jerzego Giedroycia z dnia 1 sierpnia 1948 roku.

³⁷ List z Gwatemali do Jerzego Giedroycia z dnia 1 sierpnia 1948 roku.

wa». Tropik pomieszany w najbardziej fantastyczny sposób ze wszystkim, co Europa płodzi. Sosny obok gajów bambusowych, cedry, akacje razem z palmami, truskawki, wiśnie, brzoskwinie razem z ananasami, bananami, mango, itp.” (Bobkowski 2009, s. 101)³⁸ – pisał do Jarosława Iwaszkiewicza niedługo po przyjeździe. A kilka miesięcy potem do stryja: „klimat tutaj wspaniały. Zawsze. Zakopane w sierpniu, nawet z zimnym kapuśniakiem i z chłodem. Nigdy mi za gorąco i nigdy za chłodno” (Bobkowski 2013, s. 53).

Mimo ogromnego entuzjazmu pierwsze tygodnie były dla Bobkowskiego bardzo trudne.

„Ja dosłownie odchorowałem tutaj to «odkręcenie» się nerwów naprężonych w Europie stale i podświadomie jak powrozy katapulty gotowej do wyrzucenia czegoś bez możliwości wyrzucenia. Stan impotentnej nadpotencji. Rozłożyło mnie to na cztery dni” (Giedroyc 1997, s. 29) – pisał do Jerzego Giedroycia.

„Jest we mnie strach o przyszłość, ten sam strach, który nakazywał mi załatwiać formalności wyjazdowe jakby poza świadomością, tu jest on już nagi, prosty, nie przyoblekany w efektowne szaty” – notuje uciekinier z Europy. „Ten strach dominuje we mnie. Mogę i muszę liczyć tylko na siebie. Tam, na ulicach Paryża, bałem się tego najbardziej. Nie żadnej próżni (intelektualnej). Te różne «próżnie» i «europejskość do szpiku kości» wielu ludzi (nie wyobrażam sobie życia poza Europą) jest często brakiem odczepienia się od jakichś pieniędzy, które tam albo siam jeszcze istnieją albo będą. DADZA” – wyznaje emigrant Bobkowski. I kontynuuje swoją spowiedź: „tam, a jeszcze wyraźniej tu, czuję, do jakiego stopnia zdążyłem w ciągu wojny i głównie tych lat powojennych «zdipisieć», stać się człowiekiem liczącym przede wszystkim na czyjąś pomoc, na resztki jakichś funduszy lub nowe fundusze, na «przecież mi nie pozwolą na śmierć głodową», na „opiekę” (ibidem, s. 76) – pisze. Przyznaje, że może dlatego tak przedłużyć swoje chorowanie, bo bardzo boi się rozpocząć życie na swój rachunek.

Obiektywnie rzecz biorąc to było szaleństwo. Bobkowsky przyjechali do Gwatemali ze 150 dolarami, sami, bez konkretnego fachu. Liczyli na pomoc przyjaciół, którzy – jak wyznał stryjowi – „stali się tylko kłopotem więcej”. „To tacy Europejczycy, którzy do końca życia chcą być «ofiarami wojny» i ciągnąć z tego tytułu korzyści” (Bobkowski 2013, s. 48) – stwierdził. Po dwóch tygodniach „wychorowywania” Europy Bobkowski wyjechał do stolicy, znalazł dom do spółki z innym Hiszpanem, wrócił po rzeczy i żonę, i 30 lipca 1948 roku zamieszkali w *Ciudad de Guatemala*.

³⁸ List z Gwatemali do Jarosława Iwaszkiewicza z dnia 29 czerwca 1948 roku.

„Domek mamy prześliczny, umeblowany, z elektrycznym «frigidai-rem»³⁹, radiem i maszyną do szycia” (Giedroyc 1997, s. 33)⁴⁰ – opisywał. Za pięć pokoi z łazienką i kuchnią płacili 45 dolarów miesięcznie. Biorąc pod uwagę, że mieli tylko 150 dolarów na życie, był to wydatek ogromny, a poszukiwania pracy były trudne. Barbara znalazła pracę niemal od razu jako dekoratorka wystaw w tamtejszej „Galleries Lafayette”, która nosiła nazwę „Ciudad de Paris”⁴¹, a potem udzielała lekcji rysunku córce jednego z lokalnych „królów kawy”. Bobkowski miał kłopot ze znalezieniem zatrudnienia. Chodził do „różnych królów i kacyków kawy zielonej, palonej, w ziarnach, mielonej drobno i grubo, opakowań i garnuszków papierowych, Coca-cola, 7-up, Canady dry i innych producentów” (Bobkowski 2009, s. 107)⁴² – wyliczał. I nic z tego nie wychodziło. Wszędzie był odsyłany. „Niech pan zostawi mi swój adres, a w razie potrzeby zawiadomimy” – słyszał nieustannie. „Bardzo uprzejmi, bardzo życzliwi, ale ja nie znam hiszpańskiego, a w ogóle nie wiadomo, co to za jeden. Nie tracę rozpędu, bo mimo wszystko czuję się świetnie” – opisywał ten moment emigracyjnego życia w wydrukowanym kilka miesięcy później szkicu *Na tyłach* (Bobkowski 1970, s. 81). I choć - jak przyznawał w listach - był dumny, że Basia „to chuchro wagi bibułkowej”, zaczęła dzielnie zarabiać, nie odpowiadała mu rola księcia-małżonka.

Już 1 sierpnia 1948 roku zwrócił się o pomoc do przyjaciół z „Kultury”. „Panie Jerzy, a teraz prosba do was wszystkich, a raczej do każdego z osobna, w granicach jego możliwości” – pisał do Giedroycia. „Prosiłbym o jakiś list polecający do tutejszego konsula francuskiego. Może przy pomocy p. D. i *vu les services rendus*⁴³ można by coś takiego wykombinować, przedstawiając mnie i prosząc o okazanie mi pomocy w ewentualnym znalezieniu pracy lub poręczenie za mnie. Jestem Polakiem, Polacy są teraz podejrzani (komuniści), nie mam w ręku nic, mogę opowiadać szczerą prawdę, ale nikt nie jest obowiązany mi uwierzyć... Zrobiłem głupstwo, że nie postarałem się o to przed wyjazdem” (Giedroyc 1997, s. 36). Prosił o to samo ze strony ambasady amerykańskiej. Chodziło o to, by ktoś zagwarantował, że jest typem „pewnym”. Już wtedy przyznawał, że przystąpił do założenia małego warsztaciku. Póki co nie pisał jakiego, bo - jak wyznał redaktorowi - jest przesądny, ale chciał sobie zabezpieczyć tyły i zagwarantować tymczasowe zajęcie. Wciąż nie mając jednak żadnych „listów” wystartował z własnym biznesem.

³⁹ Lodówką.

⁴⁰ List do Jerzego Giedroycia z dnia 1 sierpnia 1948 roku.

⁴¹ (hiszp.) miasto Paryż.

⁴² List z Gwatemali do Jarosława Iwaszkiewicza z dnia 20 września 1948 roku.

⁴³ (fr.) przez wzgląd na wyświadczone usługi.

Kraj balsy i bambusa

Szukając pracy i przyglądając się otaczającej go gwatemalskiej rzeczywistości, Andrzej Bobkowski wpadł na pomysł robienia latających modeli samolotów. Postanowił przerodzić swoją dziecięcą pasję w sposób na przetrwanie. „Zauważyłem, że tu znają tylko modele robione przy pomocy amerykańskich pudełek do montażu, tandety potwornej. Nie wiem, czy się w tym orientujesz – pisał stryjowi do Szwajcarii – ale ostatnio w modelarstwie jest moda używania wyłącznie takiego lekkiego drzewa, które nazywa się «balsa»⁴⁴. To bardzo dobre, tylko że straszliwie kruche. Tu kraj balsy, ale także kraj bambusa. Za moich czasów bambus był jednym z podstawowych surowców w modelarstwie. Odgrzałem stare metody i napracowawszy się piekielnie, zrobiłem prototyp zupełnie znośny. Potem robota pierwszej serii. Bez narzędzi, nożykiem, laubzega⁴⁵ za 75 centów” (Bobkowski 2013, s. 49) – relacjonował stryjowi po kilku miesiącach.

Bobkowski rzucił się w wir pracy. Modelarstwo zawsze lubił. W krakowskich czasach robił modele dla siebie i dla swoich młodszych kuzynów. Razem z nimi biegał na Błonia, by sprawdzać czy skonstruowane przez nich samolociki latają. Nawet w czasie niemieckiej okupacji w wolnych chwilach kleił w Paryżu modele samolotów. To go relaksowało. Latające zabawki robił dla dzieci swoich francuskich przyjaciół⁴⁶. Teraz modelarstwo miało z pasji przerodzić się w zawód.

„Po narysowaniu tego samolotu poszedłem do pobliskiego gaju bambusowego, ściąłem sobie kilka bambusów i wróciwszy do domu wziąłem się do wykonania. Potem 10 dni prób z różnymi skrzydłami i śmigłami. Jednym słowem nie żadna zabawa, a solidna techniczna robota z matematyką włącznie przy obliczaniu maksymalnego kąta uderzenia śmigła, aby otrzymać maksymalny ciąg w gromach na grom” (Bobkowski 2009, s. 108) – relacjonował w liście Jarosławowi Iwaszkiewiczowi.

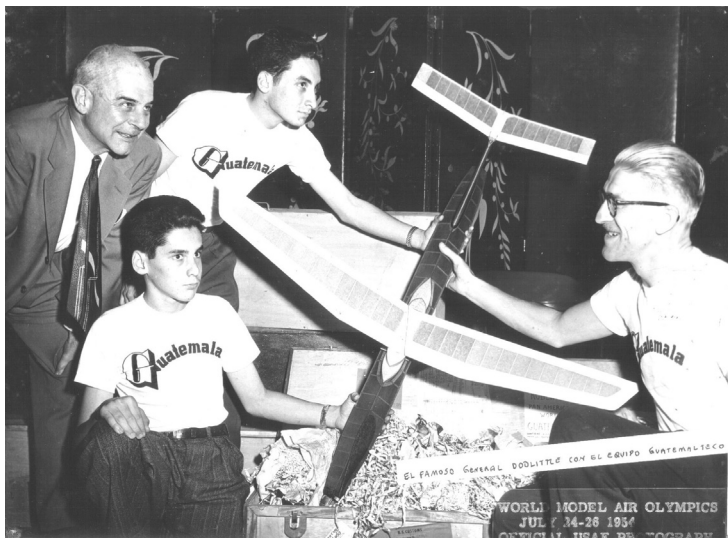
Już 14 września 1948 roku, po nie całych trzech miesiącach od wylądowania w Gwatemali, miał gotową pierwszą dwudziestkę latających modeli. Wyszły cacka. „Skrzydła kryte gazą napuszoną ultralekkim lakierem acetonowym”. „Wszystko lakierowane na srebrno i czerwono” – pisał stryjowi. Sprzedał je od razu do najlepszego sklepu z zabawkami po 2 dolary sztuka pod

⁴⁴ Balsa – gatunek drzewa występujący w Ameryce Środkowej, Południowej i na Karaibach – lekkie, mocne i sprężyste, wykorzystywane do budowy tratw, jachtów i samolotów.

⁴⁵ Laubzega – piła służąca do wycinania wzorów w drewnie.

⁴⁶ „Siadam gdzieś w kącie i milcząc kleję chłopcom mały model samolotu” – pisał Andrzej Bobkowski w *Szkicach piórkiem* dnia 4 sierpnia 1943 roku (Bobkowski 1995, s. 427).

marką firmy „Construcciones Mecano B.O.B.”, którą otworzył. Każdy samolot opatrzył naklejką „B.O.B-5”. Kilka poszło po 3 dolary.



Andrzej Bobkowski, Julio i Fernando Quevedo oraz generał James „Jimmy” Harold Doolittle, słynny amerykański pilot, Long Island, 1954. Zbiory własne autorki.

Bobkowski pracował po 14-16 godzin na dobę. „Nie mogę ci nawet opisać, jakiego to zagryzania zębów wymagało i jakiego jeszcze ciągle wymaga, choć mam już i narzędzia, i małą frezarkę elektryczną do drzewa” – relacjonował w liście do stryja. „Marzę o poszerzeniu się, o przejściu na produkcję takich pudełek do montażu, tylko znacznie lepszych. Jeszcze nie wiem, jak to będzie, ale mam nadzieję. I to jest tu wspaniałe. Tu można mieć nadzieję, że jak się człowiek wyteży, to jeszcze coś w tym życiu może mieć, a nie tylko praca «dla przyszłych pokoleń», które i tak nas będą miały w d..., albo dla życia wiecznego” (ibidem, s. 50).

Andrzej Bobkowski, ekonomista z wykształcenia, pisarz z pasji i talentu, dziennikarz i komentator polityczny z temperamentu, stał się konstruktorem i ekspertem modelarstwa, panem od zabawek. Być może, gdyby wtedy zgodził się i przyjął proponowane mu pieniądze od bogatych biznesmenów na inwestycje i rozwój firmy, jego życie potoczyłoby się inaczej⁴⁷. Ale odmówił, chciał wszystkim zająć się sam i był w tym uparty. Konstruował swoje modele metodą „ekonomiczną”, to znaczy kombinując i wyzyskując motorki elektryczne ze starych wentylatorów. „Lubię gospodarkę zdrową. Odmówiłem

⁴⁷ O takich propozycjach opowiadali mi Gwatemalczyki. Bobkowski chciał samodzielnie dojść do wszystkiego, nie zdecydował się na pomoc.

wszędzie. Robię studia nad śmigą klejoną i nad trzecim typem modelu, który mam zamiar robić w częściach pakowanych w pudełka do samodzielnej roboty przez chłopców” (Bobkowski 2009, s. 109) – pisał do Iwaszkiewicza.



Bobkowski z żoną Barbarą w warsztacie gwatemalskiego mieszkańia, koniec lat 50. Zbiory własne autorki.

„Ostatnio wypuściłem modele z trójpłórową śmigą, jakich świat nie widział” – chwalił się stryjowi. „Badam możliwości modeli odrzutowych. Bardzo interesujące. Zamiast gazet wczytuję się w fachowe pisma amerykańskie, a Giedroyc już do mnie pisze: «Kiedy założysz pan fabrykę prawdziwych» (Giedroyc 1997, s. 46)⁴⁸ Jedno mnie cieszy: jestem pewny, że ojciec byłby ze mnie zadowolony” (Bobkowski 2013, s. 50) – stwierdził⁴⁹. Ale mimo pierwszych sukcesów zabawkowych modeli cały czas próbował znaleźć „prawdziwą” pracę. Złożył papiery do urzędniczej roboty w UNESCO z rekomendacjami od... gwatemalskiego ministra spraw zagranicznych. Bez skutku. Mimo to nie narzekał. Wręcz przeciwnie, chwalił Gwatemalę i swoją decyzję.

„Jesteśmy bardzo, bardzo szczęśliwi, a «standard of life» pomimo bardzo skromnego trybu życia 200-krotnie lepszy niż w Paryżu. I mieszkanie, i jedzenie – wszystko” (Giedroyc 1997, s. 42) – zapewniał redaktora. Nawet brak czasu na pisanie obracał na plus. „Ta praca obok wysiłku myśli zwróconego na udoskonalenie czegoś, na obliczenie (trochę matematyki i studiowania

⁴⁸ Giedroyc prosił żartobliwie Bobkowskiego o informację, jak mu idzie „rozbudowa przemysłu wojennego”. List Jerzego Giedroycia z dnia 15 listopada 1948 roku.

⁴⁹ Ojciec Bobkowskiego, emerytowany generał Wojska Polskiego, zmarł w 1945 roku.

krzywych), ma tę zaletę, że mogę pisać, tymczasem w myślach. Mam jednak obok siebie zeszyt i notuję, jak mi coś wpadnie do głowy. Potem to zlepia patentowym klejstem « BOB», jak tylko unormuje się produkcja i zdobęde trochę urządzeń i narzędzi” (ibidem) – obiecuje Giedroycowi.

W sklepie z modelami

Po paru miesiącach zmagania udało się „z prawdziwym wstrętem” – jak wyznał redaktorowi „Kultury” – do IRO (International Refugee Organization), organizacji zajmującej się wspieraniem przybywających do Gwatemali wojennych uchodźców. „Pomyślałem sobie, że skoro inni chodzą, to czemu ja nie mam spróbować. Poprosiłem o pożyczkę na rozbudowę mojej fabryki” (Giedroyc 1997, s. 62)⁵⁰ – informował przyjaciela z Maisons Laffitte. Dostał piłą elektryczną i 100 dolarów na rozruch, obiecali heblarkę. W krótkim czasie stworzył sobie w domu niewielki warsztat modeli samolotowych, w którym budował prototypy, a wkrótce potem – aby usunąć konkurencję – otworzył stoisko w sklepie z zabawkami⁵¹, gdzie zaczął sprzedawać swoje modele. Początkowo pracował tam tylko popołudniami, od piątej do siódmej, potem coraz dłużej. „Schodzi się tam do mnie cała banda chłopaków, gadam, wyjaśniam, pomagam. Ja bardzo lubię takich chłopców i umiem sobie zjednywać ich. Jest to zresztą mój największy atut w zwalczaniu konkurencji. No i znam się już na tym modelarstwie jak mało kto” (Bobkowski 2008, s. 37)⁵² – pisał matce.



Andrzej Bobkowski w swoim sklepie z modelami. Zbiory własne autorki.

⁵⁰ List do Jerzego Giedroycia z dnia 6 lutego 1949 roku.

⁵¹ Stoisko z modelami Bobkowski zorganizował w sklepie Bienera (Sala de ventas Bienes y Cia) niemieckich właścicieli, do dziś znajduje się w tym samym miejscu.

⁵² List do Stanisławy Bobkowskiej z dnia 20 lipca 1949 roku.

Na początku 1949 roku Bobkowski zaczął organizować sekcję modelarską, skupiając młodych i starszych pasjonatów. Zaczął promować modelarstwo w Gwatemali. Organizował odczyty o modelarstwie lotniczym dla dorosłych. „Muszę sobie stwarzać klientelę” (Bobkowski 2008, s. 27)⁵³ – tłumaczył matce. Ale przede wszystkim pracował z dziećmi, więc szybko opanował hiszpański. Mówił coraz lepiej, choć nigdy nie pozbył się silnego akcentu.

– *Robił zabawne błędy* – zapamiętali modelarze z jego klubu, którzy nadal co niedzielę spotykają się, by „oblatywać” nowe modele, coraz bardziej skomplikowane, pełne elektroniki. Przychodzą już z wnukami. Ci najstarsi przypominają sobie zabawne sformułowania Boba. I pamiętają, że wszystko zaczęło się właśnie od niego, od seniora Andres, choć najczęściej mówią o nim Bob. Na liście założycieli Gwatemalskiego Klubu Modelarzy z 15 września 1949 roku, Andrzej Bobkowski figuruje na trzecim miejscu. Przez następną dekadę był najważniejszą postacią w tym środowisku.

– *Przychodziłem do sklepu Boba codziennie. Chodziłem do niego do domu i tam pracowałem. To była moja wielka pasja i jest do dziś*⁵⁴ – wspomina Julio Quevedo Escobar, lekarz. Miał 14 lat, gdy poznał Boba i – jak sam mówi – od tego czasu poświęca temu hobby każdy dzień swojego życia. Mimo zaawansowanego wieku nadal buduje modele i bierze udział w zawodach aeromodelarskich na całym świecie. Był wielokrotnym mistrzem Gwatemali i Ameryki Południowej. W jego ślady poszedł jego syn – też Julio, a teraz wnuk (kolejny Julio Quevedo w rodzinie). Jego „zabawki” są dziś elektronicznymi cackami, a mała Gwatemala liczy się w tym specyficznym modelarskim świecie. A wszystko zaczęło się od polskiego emigranta, który po II wojnie światowej trafił do Gwatemali.

Zarażanie pasją

Andrzej „Bob” Bobkowski co sobotę budował modele z chłopcami zainteresowanymi samolotami w swoim sklepiku w centrum miasta, a w niedzielę wypróbowywał je na Coca-Cola Field, należącym do amerykańskiego koncernu. Najlepsze obiekty brały udział w zawodach dla aeromodelarzy organizowanych regularnie zarówno dla juniorów, jak i dorosłych modelarzy. To stało się rytuałem, nieodzownym elementem każdej niedzieli. Do sekcji modelarskiej należeli chłopcy powyżej 10. roku życia. Najpierw uczyli się podstaw. Potem musieli sami zbudować sobie model samolotu, żeby go wypróbowywać, a następnie poprawiać, jeśli coś się nie udało, i udoskonalać. Bobkowski

⁵³ *Listy z Gwatemali do matki z dnia 23 marca 1949 roku.*

⁵⁴ Wywiad przeprowadzony w 2006 roku w Gwatemali. Wywiadów udzielili mi: Julio Quevedo, Fernando Quevedo, Estuard Prentice.

spędzał z nimi długie godziny. I nie robił tego tylko z zawodowej i życiowej konieczności. Był wielkim miłośnikiem modelarstwa. Czasami – a nawet często – przedkładał swoje modelarskie pasje nad literaturę.

„Właśnie wróciłem z oblatywania sensacyjnego modelu designed and made by BOB, fenomenalnie rozgorączkowany, bo to maleństwo o 60 cm rozpiętości skrzydeł i o 40 cm czterech tasiemkach o mały włos nie poszło mi na Karaiby. Ponad dwie minuty lotu” (Giedroyc 1997, s. 91)⁵⁵ – pisał do Giedroycia tłumacząc, dlaczego znowu się nie odzywa i nie pisze.

Bobkowski stał się dla gwatemalskich dzieciaków prawdziwym mistrzem i przyjacielem. Fernando Quevedo, młodszy brat Julia, podkreśla, że dla niego Bob był ważniejszy niż ojciec. – *Ojciec był twardy, niedostępny, ośchły. Bob był przyjacielem, mogłem mu wszystko powiedzieć* – wspomina. To Fernando przechował w swoim domu pamiątki zostawione w domu Bobkowskich po śmierci Barbary. Nie mógł ich wyrzucić. Były tam ich zdjęcia, parę książek, rysunki Basi, część dokumentów, które nie zostały zabrane do Nowego Jorku. Zamknął je w walizkach i trzymał ponad ćwierć wieku. W swoim domu zbudował małe muzeum, w którym umieścił swoje trofea i modele. Zdjęcie Boba wisi tam w centralnym miejscu. Przechował też model z 1954 roku, który Bobkowski zrobił na zawody w Stanach Zjednoczonych⁵⁶.

Nieustanna walka

Niestety, pasja i poświęcenie, z jakim pracował Bobkowski w „modelarskim handelku” – jak sam to nazwał – nie wystarczała na utrzymanie i standard życia, jakiego oczekiwali. Ledwo starczało im na przetrwanie, wciąż doskwierała im bieda, choć miała ona inny wymiar niż w Paryżu.

Luty 1950. „Życie ciężkie, biała nędza, brak czasu na zajęcie się czymś mądrzejszym. Leży mi na stole dłuższa rzecz dla Pana i mowy nie ma, żeby to skończyć” (Giedroyc 1997, s. 128)⁵⁷ – narzekał Bobkowski. W kwietniu 1950 roku musiał dodatkowo zatrudnić się w biurze, bo brakowało im pieniędzy. Najpierw otrzymał dorywcze zajęcie przy sporządzaniu inwentarza w wielkim sklepie traktorów i narzędzi. Wpadł tam w rutynę codziennej pracy od ósmej do dwunastej, a potem po dwugodzinnej przerwie obiadowej, od drugiej do piątej. Kolejne dwie godziny to czas spędzony na stoisku w sklepie modelarskim. Był zmęczony, ale nie zrezygnował z tego zajęcia, zarówno ze względu na pieniądze, jak i samopoczucie. „Zawsze to coś samodzielnego,

⁵⁵ List Andrzeja Bobkowskiego do Jerzego Giedroycia z dnia 3 maja 1949 roku.

⁵⁶ Andrzej Bobkowski pojechał na World Model Air Olympics w lipcu 1954 roku wraz z braćmi Julio i Fernando Quevedo, reprezentując Gwatemalę.

⁵⁷ List Andrzeja Bobkowskiego do Jerzego Giedroycia z dnia 18 lutego 1950 roku.

coś «mojego», co kompensuje w części wstrętne dla mnie łązenie do biura, bycie urzędnikiem i wysługiwanie się jakiemuś chamowi tutejszemu z forszą” (ibidem) – pisał do Giedroycia.

Praca i pasja ciągle odciągały go od pisania. Po dwóch latach prawie „posuchy” Bobkowski zaczął już tęsknić za tworzeniem. „Piszę trudno, potrzebuję sporo czasu na każdorazowe «wejście», pisuję raczej jednorazowymi, dłuższymi skokami. A na to brak czasu. Grunt jednak, że wewnątrznie wcale nie skapitulowałem, że wierzę, iż to mi się w końcu uda” (Gierdoyc 1997, s. 135)⁵⁸ – obiecywał redaktorowi „Kultury” i prosił, by go jeszcze nie zaliczać do kategorii „wykończonych albo zabitych i całkowicie pochłoniętych walką o byt”. Ale walka była nieustanna. I ciągle wyrywanie czasu na pisanie i klejenie samolotowych modeli podczas, gdy najwięcej pochłaniała codzienna biurowa rutyna. W końcu żona namówiła go, by rzucił biuro i zajął się tylko sklepem i modelarstwem. „Po raz nie wiem który przekonałem się, że ta moja mała Basia ukrywa w sobie siły, o jakie trudno ją podejrzewać. Bo niech Pan pomyśli: po tylu latach szamotania się, po całym życiu, w czasie którego niczego nie dorobiliśmy się, żyjąc ciągle w drewnianej chałupie, bez możliwości nawet urzędnienia jakiego takiego kąta, ona mi mówi: jak będzie trzeba zaciśniemy pasek, dość tego biura, zajmij się tylko tym, co ci odpowiada, doglądnij bardziej twojego interesu, a na pewno zaczniesz więcej sprzedawać, może z czasem uda ci się znowu wrócić do pisania” (Giedroyc 1997, s. 242)⁵⁹ – opisywał redaktorowi „Kultury”.

I tak się stało. Ich dom już całkowicie zapełniły produkowane przez Jędrka samoloty, a każda niedziela wiązała się z wyprawą na Coca-Cola Field – miejsce, gdzie wraz z chłopcami wypróbowywał swoje modele. Basia nie podzielała pasji męża, ale go wspierała. Czasami chodziła razem z nim na zawody, ale bardzo rzadko. Na jednym z amatorskich filmów nakręconych pod koniec lat 50., na zawodach modelarskich widać ich razem. Przez chwilę pozują do kamery⁶⁰. Na przysyłanych do rodziny i przyjaciół zdjęciach, widać zagracony warsztat Bobkowskiego i jego modele. Na wielu fotografiach, które dostałam od jego gwatemalskich uczniów, ma na sobie koszulkę z nazwą nowej ojczyzny.

⁵⁸ List Andrzeja Bobkowskiego do Jerzego Giedroycia z dnia 26 lipca 1950 roku.

⁵⁹ List Jerzego Giedroycia do Andrzeja Bobkowskiego z dnia 23 października 1953 roku.

⁶⁰ Amatorskie filmiki z różnych zawodów modelarskich w Gwatemali z lat 50. i 60. z udziałem Andrzeja Bobkowskiego udało mi się zdobyć zupełnie przypadkiem w 2006 roku od jednego z członków Gwatemalskiego Klubu Modelarzy. Po przywiezieniu ich do Polski i profesjonalnym montażu film był częścią wystawy *Andrzej Bobkowski – Chuligan wolności* w 2008 roku, na 95. urodziny pisarza.

Zakon modelarzy

W 1954 roku Bobkowski chciał wyjechać do Stanów Zjednoczonych, by uczestniczyć w światowych mistrzostwach modelarskich. Było to dla niego ogromnie ważne wydarzenie z wielu powodów. Przede wszystkim interes z modelami zaczął się tak bujnie rozkręcać, że pojawiła się nowa konkurencja. Andrzej zdawał sobie sprawę, że musi się znowu „powiększyć”. „Jeżeli tego nie zrobię ja, zrobią to za mnie inni. Zerwą owoce z drzewka, które zasadziłem i pielęgnowałem cierpliwie, z zaciśniętymi zębami, przez cały ten czas od osiedlenia się tutaj” (Bobkowski 1970, s. 203)⁶¹ – pisał na łamach paryskiej „Kultury”. Zdawał sobie sprawę, że osobisty udział w poważnych zawodach w Nowym Jorku mógł być doskonałą reklamą dla nowego przedsiębiorstwa, które chciał założyć. Plany wyjazdowe skomplikowała sytuacja polityczna w Gwatemali i obalenie przez juntę wojskową komunistycznego prezydenta. Pisarzowi udało się wyjechać do amerykańskiej bazy wojskowej na Long Island, kilka dni po wkroczeniu do stolicy kraju antykomunistycznej partyzantki pod przywództwem pułkownika Castillo Armasa. Bobkowski zabrał ze sobą specjalnie zaprojektowany na te zawody model odbiegający od powszechnie przyjętych kształtów. Jak sam wyjaśniał, modelowi o napędzie na gumę nadał kształt odrzutowca, który sylwetką przypominał rosyjskiego MIGA 15. Jego amerykańscy przyjaciele żartowali: „jak przyjedziesz z takim modelem i to do tego z Gwatemali, powołają cię na pewno przed komisję Mac Carthy’ego” (ibidem, s. 209).

W gorących dniach gwatemalskiej kontrrewolucji aeromodelarze znaleźli się w oku cyklonu. Policjanci sprzyjający oskarżanemu o komunizm prezydentowi podejrzewali, że w kierowanych radiem samolotach modelarze – wśród których nie brakowało Amerykanów – zamierzali umieścić bombę i rzucić ją na prezydenta Jacobo Arbenza⁶². Jedną z takich maszyn pomagał zbudować Bobkowski, była wielka – miała 9 stóp rozpiętości. Choć w „notatkach modelarza” pisarz nieco kpiąco i z lekceważeniem opisał emocje i przeżycie swoich gwatemalskich przyjaciół, policja faktycznie rozbebeszyła cały model i poniszczyła aparaty odbiorcze. „I mówią, że te modele, to zabawki” (Bobkowski 1970, s. 212) – pointował Bobkowski w tekście opublikowanym

⁶¹ Z notatek modelarza, „Kultura” 1955 nr 5/91 – 6/92, maj – czerwiec (vide: Bobkowski 1970, s. 203).

⁶² Pułkownik Jacobo Árbenz Guzmán był demokratycznie wybranym prezydentem Gwatemali. Wprowadzał reformę rolną i inne zmiany, które uderzały w interesy zagranicznych korporacji, w tym Amerykanów. Został obalony w 1954 w wyniku zamachu stanu wspieranego przez CIA.

na łamach „Kultury” w 1955 roku⁶³.

Pisarz w swoich listach i artykułach wielokrotnie podkreślał solidarność modelarzy, którzy tworzyli w Gwatemali coś w rodzaju zakonu, wzajemnie się wspierając. Nawet w najgorętszym okresie kontrrewolucji uzbrojony po zęby major lotnictwa w wolnych chwilach budował swój wymarzony samolot. „Jak się to całe g... skończy, to przyniosę ci go pokazać. Nie ma to jak modelarze. Model, właśnie ten w robocie, to ważniejsze niż wszystko” (ibidem, s. 224) – zwierzał się Polakowi.

Amerykańskie zawody, na które pojechał Bobkowski ze swoimi podopiecznymi: Julio i Fernando Quevedo, były okazją dla Bobkowskiego do osobistego poznania ludzi, z którymi wcześniej znał się tylko korespondencyjnie. W Nowym Jorku spotkał m.in. papieża modelarstwa Franka Zaica⁶⁴ oraz generała Jamesa Harolda Doolittle, który wsławił się nalotami na Tokio⁶⁵. Nawiązał też nowe, międzynarodowe kontakty, które zaowocowały w kolejnych latach. Dwa lata później Bobkowski dzięki swojej modelarskiej pasji pojechał do Europy na mistrzostwa w Szwecji. Był to jego jedyny powrót na kontynent i ostatnie spotkanie z rodziną i przyjaciółmi, choć tylko mieszkającymi po zachodniej stronie żelaznej kurtyny. Do Polski nigdy nie wrócił.

Jak sam pisał w liście do Jerzego Giedroycia, w Szwecji walczył „do ostatniego modelu” o honor swojej przybranej ojczyzny. Co prawda zajął dopiero 42 miejsce na 58 startujących, ale faktycznie miał pecha i - jak opisywał redaktorowi „Kultury” - musiał w lodowatym wichrze na jakimś cmentarzu wdrapać się na topolę, żeby wypłatać z gałęzi swoją „Carrambę”. W końcu połamał skrzydła i stracił dwa loty. W Szwecji nie zatriumfował, ale były to pierwsze ważne europejskie mistrzostwa, w których pojawiły się białobłękitne barwy Gwatemali. Symbolem tego kraju jest ptak quetzal, posłaniec bogów, który nie może żyć w niewoli i zamknięty w klatce umiera... Andrzej Bobkowski sam siebie nazywał godłem Gwatemali⁶⁶.

⁶³ Faktycznie środowisko, w którym funkcjonował polski emigrant, zdecydowanie sprzyjało kontrrewolucji. Prezydent Arbenz przeprowadzał reformy uderzające w bogatych właścicieli ziemskich i zagraniczne korporacje. Łatwo było go oskarżać o komunizm i współpracę ze Związkiem Radzieckim. Chłopcy zafascynowali modelarstwem, pochodzili głównie z bogatych rodzin, które w wyniku zapowiadanych zmian, utraciłyby swoją pozycję. A przede wszystkim wśród aeromodelarzy było wielu Amerykanów, którzy jawnie krytykowali działania reformatorskiego rządu Gwatemali i lobbowali na rzecz jego obalenia.

⁶⁴ Franc Zaic, Jugosłowianin z pochodzenia, modelarz, autor wielu książek o modelarstwie. Założył jedną z pierwszych na świecie firm produkujących materiały modelarskie. Bobkowski był jej reprezentantem na Gwatemalę.

⁶⁵ Generał James „Jimmy” Harold Doolittle, słynny amerykański pilot.

⁶⁶ „Ja jestem godło Gwatemali – ich ptak quetzal. Istnieją tylko wypchane okazy, bo żywe w klatce, zdychają po kilku dniach. A ja nie mam ochoty zdechnąć i żeby mnie oglądali wypchanego” (Bobkowski 2009, s. 116).

Przyjaciół i nauczyciel

Andrzej, zwany przez Gwatemalczyków senior Andres, a przez przyjaciół Bob, stał się bardzo popularną postacią w mieście. Zwłaszcza gdy wraz z nowym wspólnikiem – Szkotem z pochodzenia, Estuardo Prentice’em, otworzyli w samym sercu miasta Hobby Shop. Ten sklep był prawdziwą mekką dla miłośników lotnictwa i modelarstwa. Zнали go wszyscy nastolatki i inni pasjonaci różnorodnych latających, pływających i jeżdżących zabawek. Także obecnie angielską nazwę sklepu pamięta każdy mężczyzna powyżej pięćdziesiątki, bo jako chłopiec tam zaglądał. W Hobby Shop sprzedawano przede wszystkim modele samolotów – one były oczkiem w głowie Bobkowskiego, ale ze Stanów Zjednoczonych sprowadzane były tam także inne zabawki do sklejania: samochody cywilne i wojskowe, helikoptery, lokomotywy, ciężarówki i czołgi, a także wszelkie akcesoria modelarskie: kleje, farby, pędzelki. Sklep świetnie się rozwijał. Bobkowski spędzał ze swoimi młodocianymi przyjaciółmi mnóstwo czasu, pomagał im przy konstruowaniu i klejeniu modeli, a potem towarzyszył im w czasie pierwszych lotów. Zachęcał ich do udziału w zawodach. Uczyl cierpliwości, uwagi, skupienia, ale przy okazji zachęcał do czytania, słuchania muzyki, chodzenia do teatru. Uczyl ich życia z pasją. – *To, kim dziś jestem, zawdzięczam wyłącznie Bobowi* – przyznaje Fernando Quevedo.

Z roku na rok budowane przez nich modele były coraz bardziej skomplikowane. I z czasem dyskusje o „aerodynamicznych właściwościach różnych profilów żeberek” i „punktach nacisku na wklęsłą powierzchnię skrzydła”, trudno było nazwać „bawieniem się samolocikami” (Bobkowski 1970, s. 209).

Niestety, w 1958 roku Andrzej Bobkowski zaczął poważnie chorować. Przechodził kolejne operacje, miał coraz mniej siły na zawody. Jeszcze wiosną 1961 roku pojechał do Nowego Jorku na konsultacje, ale zmarł wkrótce po powrocie – 26 czerwca 1961 roku. Julio Quevedo był wtedy na studiach medycznych w Stanach Zjednoczonych. Porażony wiadomością o śmierci Boba wysłał do rodziców telegram, by pozwolili pochować go w rodzinnym grobowcu. – *Nie wyobrażałem sobie, by mogło być inaczej, nie mogłem się zgodzić, by został pochowany w komunalnej części cmentarza* – tłumaczy Julio⁶⁷. Tak się stało. Polski pisarz emigracyjny został pochowany w mauzoleum ro-

⁶⁷ Zgodnie z lokalną tradycją, po siedmiu latach w miejscu pochówku, na części komunalnej można pochować kolejną osobę. Dzięki rodzinie Quevedo, Andrzej i Barbara Bobkowsky mają trwałe miejsce na gwatemalskim cmentarzu.

dziny Quevedo Avila – Escobar Vega⁶⁸. Fernando Quevedo, wówczas student stomatologii i prezes Gwatemalskiego Klubu Modelarzy, odczytał nad grobem piękne pożegnanie. Ale tak płakał, że ledwo był w stanie je dokończyć. – *To był jeden z najważniejszych ludzi w moim życiu* – mówił ponad pół wieku po jego śmierci. Ricardo Mendizabal, który dał potem imię Andres swojemu synowi na cześć przyjaciela i mentora, przypiął do klapy marynarki zmarłego znaczek klubu aeromodelarzy. Chłopcy szli w szpalerze wzdłuż trumny. „Było w tym coś z oddawania honorów wojskowych”⁶⁹ – pisała Basia do stryja Jędrka w Genewie. Młodzi modelarze na zmianę nieśli trumnę. Zachowały się zdjęcia z tego pogrzebu. Widać na nich kondukt pogrzebowy i wielu młodych ludzi – to uczniowie Andrzeja Bobkowskiego, modelarze.



Andrzej Bobkowski z wykonanym przez siebie modelem samolotu.
Ze zbiorów autorki.

Jerzy Giedroyc pomógł finansowo w ufundowaniu na grobowcu marmurowej tablicy, którą zaprojektowała Barbara Bobkowska. Był na niej napis:

Andrzej Bobkowski, Polak, 27 X 1913 – 26 VI 1961,
krzyż z napisem w języku polskim „*Pod Twoją obronę...*”, imię *Bob*
oraz znaczek Gwatemalskiego Klubu Modelarzy.

– *Znaczek klubu to była jedyna nasza prośba. Dla nas Bob pozostanie za-*

⁶⁸ Miejsce, gdzie pochowany jest Andrzej Bobkowski: Mausoleo de la familia Quevedo Avila – Escobar Vega, Cementerio General de la Ciudad de Guatemala, Calle Central, lado sur, cuadro 6, mausoleo 34.

⁶⁹ Niepublikowany list Barbary Bobkowskiej do Aleksandra Bobkowskiego. W zbiorach rodziny.

wsze człowiekiem, który nam wszczepił pasję do modelarstwa – mówi Julio Quevedo⁷⁰. Fernando Quevedo w swoim gwatemalskim domu przechowuje model przygotowany przez Bobkowskiego na zawody w Stanach Zjednoczonych. Nie umie się z nim rozstać. Powiedział, że przekaże go do Polski, jeśli powstanie muzeum Boba.

W Gwatemali Andrzej Bobkowski był znany jako modelarz, właściciel Hobby Shop, przyjaciel i opiekun młodzieży. Większość jego modelarzy nawet nie wiedziała, że był pisarzem. Ich zdaniem te „niby zabawki” były dla niego równie ważne jak literatura.

Joanna Podolska

**Passion recorded in the literature.
Andrzej Bobkowski Guatemalan planes**

Andrzej Bobkowski was born in 1913 and emigrated to France in 1939. Just after the war – still in France - he started his career as a writer. He was among the first authors of a Polish monthly magazine „Culture” (Kultura) created by Jerzy Giedroyc in 1947. A year later Bobkowski left Europe to settle in Guatemala with his wife. In order to make a living he opened a „Hobby Shop” selling aeroplane models and also created an aeroclub for young people. He did it with passion and love. After his premature death in 1961, Józef Czapski wrote in „Kultura”: This „son of Conrad could prove an indispensable companion for many young Poles dreaming of adventure, of a life without surveillance, without forms of art ruined by the dictates of a decaying ideology, of a life by one’s own choice, responsible and full”. Text „Guatemalan aeroplanes of Andrzej Bobkowski” tells the story of life and passion for aeromodelism which was also present in his writing.

Keywords: Andrzej Bobkowski, modelers, model airplanes

BIBLIOGRAFIA:

Bobkowski Andrzej, *Coco de Oro. Szkice i opowiadania*, Instytut Literacki, Paryż 1970.

Bobkowski Andrzej, *Szkice piórkem (Francja 1940–1944)*, Wydawnictwo

⁷⁰ W 2011 roku tablica na grobowcu została zmieniona. Napis w języku hiszpańskim informuje: „Andrzej Bobkowski (1913–1961), emigrant polski i pisarz. Prekursor i założyciel pierwszego Gwatemalskiego Klubu Modelarzy. Barbara Bobkowska (1913–1982), żona, artystka i tłumaczka jego dzieł”.

CiS/Towarzystwo Opieki nad Archiwum Instytutu Literackiego w Paryżu, Warszawa 1995.

Bobkowski Andrzej, *Listy z Gwatemali do matki*, oprac. E. Jurczyszyn, Wydawnictwo Książkowe Twój Styl, Warszawa 2008.

Bobkowski Andrzej, *Tobie zapisuję Europę. Listy do Jarosława Iwaszkiewicza*, oprac. J. Zieliński, Biblioteka „Więzi”, Warszawa 2009.

Bobkowski Andrzej, *Listy do Aleksandra Bobkowskiego 1940–1961*, oprac. J. Podolska, Biblioteka „Więzi”, Warszawa 2013.

Giedroyc Jerzy, *Bobkowski Andrzej. Listy 1946–1961*, oprac. J. Zieliński, Czytelnik, Warszawa 1997.

„Pamiętaj, abyś dzień święty święcił”, czyli gry i zabawki religijne w życiu dzieci dawniej i współcześnie

Maria Wieczorek*

Dzieci od zawsze bawiły się w różne gry i zabawy. Niektóre z nich są wciąż popularne, moda na inne przeminęła bezpowrotnie. Podobnie jest z zabawkami. I choć w XXI wieku wybór jest ogromny – na sklepowych półkach znajdziemy m.in.: lalki, samochody, puzzle, gry planszowe, piłki, skakanki, maskotki czy telefony komórkowe, to próżno szukać cieszących się niegdyś sporą popularnością zabawek religijnych, np. kaplic i ołtarzy. Mimo iż niektórych dziwi dziś fakt istnienia ołtarzy do zabawy, to do lat 30. XX wieku bawienie się nimi nie było niczym niezwykłym.

Już w XV wieku, w traktacie wychowawczym Giovanniego Dominici (datowanym na 1485 rok), zawarte jest polecenie, by „dawać dzieciom do zabawy figurki świętych z domowych ołtarzyków, wymieniając zalecanych wybranych świętych” (Gomułka 2016, s. 182). Niedługo później zaczęto wytwarzać miniaturowe naczynia liturgiczne i krzyże. Jeden z najstarszych tego typu eksponatów znajduje się w Muzeum w Cluny. Ten cynowy krucyfiks pochodzi z XVI wieku. Niewielki, bo liczący zaledwie 5,5 cm krzyż znaleziony został podczas prac wykopaliskowych. „Uznano go za zabawkę, gdyż trudno było inaczej wytłumaczyć jego zastosowanie. Za taką jego klasyfikacją przemawiał również fakt, że w wieku następnym stwierdzono znaczną już produkcję zabawek religijnych a wśród nich – takich właśnie i podobnych krucyfiksów” (Bujak 1988, s. 32).

* **Maria Wieczorek** – magister, studentka studiów doktoranckich na Uniwersytecie Szczecińskim. Zainteresowania naukowe dotyczą historii zabawek, zarówno tych z okresu PRL-u jak i starszych, powstałych przed II wojną światową. Jest współredaktorką monografii pt. *Obrazy dzieciństwa i dorastania. Wybrane problemy teoretyczne i empiryczne* (Instytut Naukowo-Wydawniczy Matuscula, Poznań 2013). Publikowała m.in.: w „Zabawach i Zabawkach”, „Modzie w kulturze, sztuce i edukacji”. Jest także autorką artykułów popularnonaukowych o historii zabawek (ukazały się w „Focusie Historia” oraz „Wiedzy i Życiu”). Autorka tekstu „Beztroskie lata dzieciństwa” – katalogu wystawy pod tym samym tytułem, którą można było oglądać w 2017 roku w Miejskim Muzeum Zabawek w Karpaczu.

Przedmioty te mogły być używane przez dzieci podczas zabaw naśladowających ceremonie kościelne. Bawiono się w ten sposób już w XVI wieku. Na najsłynniejszym obrazie przedstawiającym „Zabawy dziecięce” (namalowanym w r. 1560) Pietera Bruegla przedstawione zostały m.in. dzieci, które odgrywają katolicką procesję, udającą się do chrztu oraz bawią się w idącą właśnie do kościoła pannę młodą w koronie na głowie. Z kolei „zabawki w postaci zakonników, zakonnic, księży, biskupów i in. znajdujemy na obrazach i sztychach takich malarzy jak (...) Jean Chardin (1699-1779), Jean Greuze (1725-1805) i inni” (tamże, s. 33).

Dzięki „Dictionaire du commerce” wiemy, że w latach 20. XVIII wieku we Francji produkowano zabawki przedstawiające m.in. zakonników bijących w dzwony i księży na ambonie (ibidem). Tzw. lalki „religijne” przedstawiały przede wszystkim: świętych, biskupów, duchownych i zakonnice. Wśród innych zabawek Jan Bujak wymienia „miniaturowe ołtarze, naczynia liturgiczne, budynki kościołów i kaplic, szopki, całe zestawy lalek i przedmiotów służących do zabawy w nabożeństwa, procesje, pielgrzymki itp.” (Bujak 1983, s. 116). Można przypuszczać, że ojczyzną zabawek religijnych, a także głównym miejscem ich produkcji były Niemcy, skąd trafiały także do innych europejskich państw: często można było je spotkać we Francji i Włoszech.

To właśnie w tych krajach (oraz w katolickiej Hiszpanii) w XVIII i XIX wieku lalki-zakonnice w habitach: klarysek, bernardynek, urszulanek, franciszekanek oraz siostr z zakonu Saint-Vincent-de Paul (szczególnie popularne we Francji) zaczynają być sprzedawane niemal masowo, a dzięki wykonywaniu ich w różnych wersjach, na zakup stać było zarówno najbogatszych, jak i ludność z niższych warstw społecznych. „Robiono je aż do początków XX wieku z takich samych materiałów (drzewo, porcelana, gutaperka, materiały tekstylne) i w takich samych wymiarach jak inne lalki, zaś producenci «domów lalek» konstruowali wspaniałe niekiedy ołtarze, kaplice i kościoły, które stanowiły fragmenty tych domów lub były osobnymi budowlami. Niezwykle popularne były zestawy z cyny: zakonnice, zakonnicy, księża, biskupi, a także kościoły, kaplice, ołtarze, naczynia liturgiczne (kielichy, monstrancje, puszki na przechowywanie hostii itp.), które pozwalały na zabawy w nabożeństwa, procesje, pielgrzymki, śluby, chrzty, pogrzeby itd.” (Bujak 1988, s. 33). Choć miniaturowe przedmioty wytwarzane od wieków nie zawsze służyły wyłącznie zabawie, pełniły także inne funkcje (np. były używane podczas obrzędów religijnych), to z dużym prawdopodobieństwem można przypuszczać, iż opisywane wyżej figurki zakonników czy niewielkie naczynia liturgiczne wykorzystywano tylko do zabawy – podobnie bowiem jak w przypadku cynowego krucyfiksu z XVI wieku trudno byłoby znaleźć inne ich zastosowanie. Nie

wspominają o nich także źródła.

Dziś tego typu zabawki i zabawy nimi trudno sobie wyobrazić, choć „dla dzieci naśladowanie sytuacji i rzeczy z własnego otoczenia stanowi jedną z podstawowych form uczenia się norm społecznych i obyczajowych. Niejednokrotnie zabawy te wzbogacone są modelami «dorosłych» przedmiotów w miniaturze. Świadectwem dziecięcych zabaw naśladowczych są właśnie takie miniatury i modele świata ożywionego i nieożywionego” (Romanowicz 2016, s. 98). Do grona wspomnianych zabawek można zakwalifikować pomniejszone kopie ołtarzy i inne niewielkie przedmioty sakralne, które były przede wszystkim popularne w krajach zachodniej Europy. W pamiętnikach Polaków (pisanych przez osoby żyjące w XIX i na początku XX wieku) zachowało się niewiele wzmianek o tego typu zabawkach. Krakowianin, Kazimierz Girtler urodzony w 1804 roku, wspominał, że gdy miał lat cztery: „babkę moją to dziwiło, że ja równie jak inni wtedy chłopcy żadnego pociągu nie czułem do bawienia się ołtarzykiem, przybieraniem onego, procesją, itp. zajęciami” (cyt. za Pilichowska 1997, s. 64).

Nie wiadomo, skąd pochodził ołtarz, o którym pisze pamiętnikarz. Te prezentowane w polskich zbiorach zrobione zostały poza granicami naszego kraju. Od czerwca 2016 roku największy zbiór zabawek religijnych (czasami zwanych także sakralnymi) w Polsce można oglądać w jednej z sal Muzeum Domków dla Lalek z kolekcji Anety Popiel-Machnickiej. Najstarsze ołtarze prezentowane w Muzeum (którego siedziba mieści się w warszawskim Pałacu Kultury i Nauki) pochodzą z XIX wieku. Pierwszy z nich to drewniany, klasyczny ołtarz (choć daty powstania i miejsca jego pochodzenia nie da się określić z całą pewnością) pomalowany na czarno ze złotymi kolumnami. Umieszczona pomiędzy nimi miniatura, przedstawiająca Matkę Boską z dzieciątkiem na rękach (obraz drukowany na szkłe), jest od tyłu podświetlana, dzięki czemu barwy stają się bardziej intensywne. Stojące na ołtarzu ozdobne naczynia liturgiczne, datowane są na około 1910 rok i wykonane z cyny. Znajdujące się nieopodal lalki – zakonnice – to wyrób współczesny. Zrobione we Włoszech około 1960 roku, mają moherowe włosy, oryginalne habity i skórzane buciki. Drugi z kolei jest bardziej ozdobny – ten neogotycki ołtarz także został wykonany we Włoszech, około roku 1820 lub 1830. Ażurowy, bogato rzeźbiony i malowany, ma tabernakulum zamykane na kluczyk. Znajdujące się na nim lichtarze i naczynia liturgiczne są cynowe.

Pozostałe ołtarze i kaplice pochodzą z XX wieku. Wśród nich uwagę zwraca kaplica z niebem – szafkowa, włoska, datowana na około 1920 rok, z malowaną, drewnianą figurą Matki Boskiej z Dzieciątkiem ozdobiona złotym wzorem w szachownicę. Błękitny sufit symbolizuje niebo, a do drzwi

i ścian kaplicy przytwierdzono srebrne wota. Ołtarz ozdobiono miniaturowym haftem, maleńką ikoną, filigranową monstrancją z cyny oraz bogato zdobionymi kielichami mszalnymi i świecznikami. Lecz to, co najbardziej przyciąga wzrok, to katafalk z otwieraną trumną o przeszklonym wieku stojący na welnianym, ręcznie haftowanym dywanie. Wewnątrz niego znajduje się porcelanowa lalka zakonniczki w habicie i kornecie szarytek. Nad trumną pochylają się trzy inne porcelanowe lalki – szarytki oraz ksiądz z ozdobną stulą i cynowym kielichem w dłoniach. Całość zdobią miniaturowe kwiaty w wazonach oraz miedziany żyrandol z białymi i czarnymi kryształkami.

W tym samym czasie powstał też ażurowy francuski ołtarzyk (fot. 1). Zdecydowanie mniejszy od poprzedniego, także zrobiony z drewna, wyposażony jest w równie miniaturowy, cynowy krucyfiks, kadzielnicę, kielichy mszalne i świeczniki. Na podłodze przed nim położono ręcznie haftowany chodnik. Przy ołtarzu stoją filigranowe laleczki (francuskiej firmy MS Deposee).



fot. 1. Ażurowy francuski ołtarzyk można oglądać w Muzeum Domków dla Lalek w Warszawie (zdj. M. Wieczorek)

Z kolei z Niemiec pochodzi tzw. „Cela zakonniczki”. Ten skromnie wyposażony pokój datowany jest na lata 20./30. XX wieku. Wykonany z drewna, na planie trapezu pokój został pomalowany farbami olejnymi, wyposażony w proste metalowe łóżko z materacem oraz drewniany stół, klęcznik i święty obraz. Na klęczniku leży niezwykle miniaturowy Nowy Testament – niezwykle, ponieważ oprawiony został macicą perłową. Mieszkanką celi jest celuloidowa lalka zachowana w bardzo dobrym stanie (o pięknej malaturze twarzy) ubrana w habit karmelitanki.

Także przed wybuchem drugiej wojny światowej powstał drewniany zabawkowy ołtarzyk – kaplica z działającą dzwonnica. Nie wiadomo, gdzie został zrobiony. Ozdobiony jest miniaturowymi, papierowymi kwiatami, koronką i drukowanym w złote wzory papierem. Zdobiące go monstrancja i świeczniki cynowe datowane są na około 1920 rok. Już po wojnie (na przełomie lat 50./60.) w Szwajcarii powstała stojąca dziś przy ołtarzu lalka – zakonница wykonana z twardego plastiku, z otwieranymi oczami.

Z kolei wiek oraz miejsce powstania kolejnego ołtarza (pod wezwaniem Marii Magdaleny) nie zostało ustalone. Ten miniaturowy drewniany ołtarz (wykonany ręcznie) wyposażony jest w obrotowe tabernakulum i ozdobiony ażurowo wycinanymi drewnianymi płycinami. Część ołtarza jest marmoryzowana, czyli malowana laserunkowo, by przypominała wyglądem naturalny marmur. Znajdujące się na nim niewielkie ramki z sentencjami łacińskimi, wykonano z cyny. Stojąca z boku, lalka księdza (data produkcji nieznana), zrobiona została z papier-mâché (na konstrukcji drutowej, dzięki której figurkę można ustawiać w wielu pozach) i ubrana w ozdobne szaty oraz haftowaną stułę. Prawdopodobnie ołtarz był podświetlany, do dziś zachowały się mosiężny włącznik i – pod ażurowymi płycinami – elementy okablowania.

Ze wszystkich zgromadzonych w sali zabawek, prawdziwy kościół najbardziej przypomina tzw. Kaplica świętej Emilii. Ta rozkładana, wykonana w połowie XX wieku duża drewniana kapliczka dedykowana jest św. Emilii de Rodat – opiekunce biednych dzieci i sierot. Po lewej stronie umieszczono otwierany konfesjonał, po prawej – ambonę ze schodami. Przed skromnym ołtarzem (wyposażonym jedynie w cynową monstrancję) postawiono klęcznik oraz ławki kościelne. Stojąca nieopodal lalka – zakonница (Niderlandy, około 1960 rok) ubrana w habit zgromadzenia Sióstr Świętej Rodziny, opiekuje się kaplicą.



fot. 2. Tzw. Kaplica świętej Emilii najbardziej przypomina prawdziwy kościół (zdj. M. Wieczorek)

W muzeum prezentowany jest także „Tajski dom duchów”. Ta miniaturowa budowla (w kształcie świątyni buddyjskiej) została wykonana z drewna około 1960 roku w Tajlandii (by zgodnie z tamtejszą tradycją – duchy, których spokój został naruszony podczas budowy prawdziwego domu, mogły schronić się w miniaturowym budynku) i ozdobiona kolorowymi szkiełkami oraz złotymi ornamentami. Z przodu umieszczono parę tancerzy w strojach etnicznych oraz rodzinę składającą dary. Na uwagę zasługuje stan zachowania tej egzotycznej „zabawki” – w całości oryginalny.

Z kolei w Miejskim Muzeum Zabawek ze zbiorów Henryka Tomaszewskiego w Karpaczu znajduje się kopia Czarnego Ołtarza z Katedry na Wawelu (fot. 3).



fot. 3. Kopię Czarnego Ołtarza z Katedry na Wawelu można oglądać w Muzeum Zabawek w Karpaczu (zdj. M. Wieczorek)

Przy nim, po lewej stronie, umieszczona została pochodząca z Hiszpanii figurka zakonniczki z woskową głową i szklanymi oczami, datowana na połowę XVIII wieku. Po prawej stoi wykonana z drewna figurka księdza (Portugalia, XIX wiek). W sąsiedniej gablocie znajduje się następny ołtarz (fot. 4) – a na nim oprócz cynowych monstrancji i naczyń liturgicznych pośrodku umieszczono (również pochodzącą z Portugalii z XIX wieku) figurkę Dzieciątka Jezus. Z lewej strony stoi ministrant (datowany na drugą połowę XVIII wieku, przywieziony z Hiszpanii), z prawej natomiast – mnich (wykonany we Włoszech w wieku XIX).



fot. 4. Na ołtarzu (w kolekcji Muzeum Zabawek w Karpaczu) oprócz cynowych monstrancji i naczyń liturgicznych pośrodku umieszczono (pochodzącą z Portugalii z XIX wieku) figurkę Dzieciątka Jezus (zdj. M. Wieczorek)



fot. 5. Niewielkich rozmiarów monstrancję oraz kielich można oglądać w Muzeum Zabawek w Krynicy Zdroju (zdj. M. Wieczorek)

Także w Muzeum w Kudowie obejrzyć można drewniany kościółek z wyposażeniem (z XIX wieku). Wewnątrz widać obrazek cudownej Matki Boskiej z Bazyliki Mniejszej w Bardzie Śląskim. Oprócz tego jest lalka zakonniczki i niewielkie naczynia liturgiczne. W muzeum znajduje się też sporo szopek sudeckich (najstarsza pochodzi z wieku XVIII). W filii muzeum w Krynicy Zdroju jest niewielka monstrancja oraz kielich (fot. 5).

Dużą kolekcją szopek bożonarodzeniowych może poszczycić się też Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach. Myśliwski ołtarzyk z pierwszej połowy XIX wieku znajduje się w zbiorach Muzeum Narodowego w Krakowie.

Piękny ołtarz można podziwiać w Muzeum Zabawek w Norymberdze (fot. 6). Stoją na nim mosiężne świeczniki oraz kielich do ostatniej wieczerzy. Z kolei przedmiot z promienistym krzyżem (przed ołtarzem) to monstrancja (od łacińskiego słowa *monstrare*, czyli „pokazywać”) do prezentowania hostii. Obok przedmiotów cynowych stoi cyborium, kielich z pokrywą, w którym mogą być przechowywane konsekrowane opłatki.

Ołtarze znajdziemy także w katalogach produktów firm, mających



fot. 6. Na znajdującym się w Muzeum Zabawek w Norymberdze ołtarzu stoją mosiężne świeczniki oraz kielich do ostatniej wieczerzy (zdz. M. Wieczorek)

swe siedziby w protestanckiej Norymberdze, choć główni producenci znajdowali się w Diessen nad jeziorem Ammersee, niedaleko Monachium. Wśród nich warto wymienić Babette Schweitzer, która produkowała też przedmioty takie jak: dewocjonalia pielgrzymkowe z cyny, amulety z wizerunkami świętych, krzyże i medaliony, dzięki którym sezonowe wahania sprzedaży

w branży zabawkarskiej nie były tak mocno odczuwalne.

Przeznaczony dla dzieci drewniany ołtarz oraz miniaturowe cynowe naczynia liturgiczne można podziwiać również w Muzeum Zabawek w Pradze (fot. 7), a ciekawą kolekcję zabawek sakralnych posiada Muzeum Zabawek w Figueras (Hiszpania).

Tego typu przedmioty oswajały dzieci z religią i niezbędnymi w litur-



fot. 7. Ołtarz i naczynia w Muzeum Zabawek w Pradze (zdj. M. Wieczorek)

gii akcesoriami (wprowadzały nastrój, przybliżały język łaciński, a wspinałe elementy wyposażenia zachęcały do naśladowania). Niejeden chłopiec mógł podczas zabawy poczuć zamiłowanie do kapłaństwa czy powołań zakonnych. Przedmioty te nie były konsekrowane.

Oprócz bawienia się ołtarzykami i figurkami księży czy zakonnic, najmłodsi często sami urządzali orszaki weselne i celebrowali msze. Urodzony w 1791 roku Kazimierz Brodziński wspominał, jak razem z bratem i dziećmi chłopskimi odprawiał nabożeństwa. „Mielśmy – pisze – w jednej wielkiej i pustej sali ołtarz wzięty umyślnie ze zburzonego w sąsiedztwie kościoła; naj-

starszy brat mój, Andrzej, (...) był zawsze celebrującym, my mniejsi szczęśliwi żeśmy za nim z dzwonkami chodzili. W dniach oznaczonych naśladowaliśmy wszelkie uroczystości kościelne: dzieci wiejskie składały naszą osobną parafię, a święto Bożego Ciała, znalezienie św. Krzyża, obchodzone było procesją najuroczystszą w kapach ze złotego papieru itd.” (Brodziński 1928, s. 2).

Z kolei w biografii Stanisława Jachowicza (urodzonego w 1798 roku) zamieszczona została informacja, że tego typu zabawy należały do jego ulubionych. Razem z małym Stasiem bawił się brat i inne dzieci ze wsi. „«Sceneria uroczystości kościelnych, adoracja cudownego obrazu – pisze biograf Jachowicza – T. Rojek – wywierały na wrażliwym dziecku silne wrażenie (...), wreszcie Staś wymyślił sobie doskonałą zabawę w nabożeństwo. Budował ołtarzyk, przyozdabiał go kwiatami, książki szkolne służyły za mszały, a ze srebrnych papierów robiło się ornaty»” (cyt. za Bujak 1988, s. 34).

Podobnie spędzał wolny czas (urodzony wiek później, bo w 1894 roku) Jarosław Iwaszkiewicz. „W stołowym pokoju przed piecem w rogu widniał jak gdyby duży próg ceglany, stół jakiś, do kładzenia drzewa. Ten rodzaj stołu był dla mnie miejscem ukochanych zabaw, ołtarzem przy mszach, które odprawiałem od najwcześniejszego dzieciństwa, okryty ornatami sporządzonymi z matczynych chustek i gdzie przed rozpalonymi drzwiczkami pieca wymawiałem sakralną formułkę «majase kulase kulorum», która mi się wydawała nieodzowną częścią mszy” (Iwaszkiewicz 1976, s. 66). Autor „Matki Joanny od Aniołów” wiedział także, komu zawdzięcza swój pociąg do odprawiania mszy „na niby” i innych religijnych uroczystości, który wyraźnie objawiał przez wszystkie lata swojego dzieciństwa. Było to zasługą pani Madeyskiej, zaprzyjaźnionej z domem Iwaszkiewiczów kobiecie, która po stracie córki zaczęła chodzić od kościoła do kościoła, modlić się i odprawiać nowenny.

Dzieci naśladowały też inne wydarzenia kościelne – m.in. urządzały „procesje”, a J. Słomka wspomina, iż „«często na pastwisku robione były „wesela” na podobieństwo prawdziwych wesel...»” (cyt. za Bujak 1988, s. 34). Tego typu zabawy obserwowano również w dwudziestoleciu międzywojennym oraz po roku 1945.

Zarówno u dzieci wiejskich, jak i w miastach dużą popularnością „cieszyła się” zabawa w pogrzeby. Eliza Orzeszkowa odgrywała np. z siostrą Klementyną scenę śmierci Karola Chodkiewicza. Autorka „Nad Niemnem” opisuje następującą historię: „ja, czyjaś łaskę ze sporym nagłówkiem w rękę trzymając, leżałam na sofie i cichym, przerywanym głosem deklamując odpowiednie strofy Niemcewicza, tę hetmańską buławę oddawałam siostrze, która na tę chwilę była Lubomirskim. Gdy już umarłam, wstałam znowu, aby na środku bawialnego pokoju zwycięzcę spod Chocimia pogrzebać” (Orzeszkowa

2015, brak numeracji stron).

Odtwarzano nie tylko sceny pogrzebowe polskich bohaterów, lecz także najbliższych (często rodzeństwa, bo śmiertelność wśród dzieci nadal była wysoka). Aleksander Kozieradzki (urodzony w 1813 roku) naśladował wraz z siostrami nabożeństwo pogrzebowe brata. „Widziałem trumienkę – wspomina – w którą ciało jego złożono. Toteż później, mając jakiś kufeczek sobie dany do zabawy, w wyobraźni mej dziecinnej wystawiałem go sobie za trumienkę braciszka i nosząc po pokoju na ramionach naśladowałem śpiew księży i odbywałem pogrzeb braciszka. Lecz że to do łez rozrzewniało matkę, zaprzestałem tego obchodu” (Kozieradzki 1962, s. 10-11).

Jan Bujak zauważa, że „naśladowanie obrzędów życia religijnego i jego symboli, które dorośli traktowali z tak dużą powagą, było dla dzieci we wszystkich krajach atrakcyjną zabawą. Uroczyste ceremonie ujęte w ściśle określone reguły: specjalne, barwne stroje biskupów, księży, zakonników, ministrantów, tajemnicze sprzęty liturgiczne zachęcały do zabawy. Oczywiście produkcja takich zabawek nie mogłaby się rozwinąć bez aprobaty rodziców. Ci ostatni kupowali je jednak chętnie i zachęcali do zabawy nimi. Uważano bowiem, że są pożyteczne, gdyż pobudzają religijność u dzieci i skłaniają je do pobożności, a nawet budzą powołanie do stanu duchownego. Przestrzegano jedynie, by zabawy nie nabierały charakteru świętokradczego” (Bujak 1988, s. 33).

Niedziele z arką Noego

Historia zabawki zwanej „arką Noego” sięga XVI/XVII wieku (informacja o stojącej na wystawie sklepu z zabawkami arce pojawia się po raz pierwszy w książce z 1642 roku), a za kolebkę powstania tej zabawki uznawane jest niemieckie miasteczko Oberammergau (Fraser 1966, s. 90). Z początku była to zabawka prostego ludu, jednak z czasem, gdy zaczęto się nią bawić również podczas purytańskich uroczystości kościelnych w niedziele i święta, trafiła do dzieci z bardziej zamożnych domów. Największą popularnością cieszyła się w XIX-wiecznej Anglii oraz wśród osadników na wschodnim wybrzeżu USA. W literaturze można znaleźć informację, że była „kochana zarówno przez chłopców jak i dziewczynki od wczesnego dzieciństwa” (cyt. za Jaffé 2006, s. 86).

Jednak arki nie odniosłyby zapewne takiego sukcesu, gdyby nie ruchy religijne, które pojawiły się w tym czasie w Wielkiej Brytanii i Ameryce. By zaspokoić popyt wykreowany przez nowe postrzeganie religii, arka dalej była produkowana w Tyrolu przez wytwórców zabawek artystycznych, a no-

dów, płazów, ptaków, a nawet owadów, które „wchodziły” do środka przez otwierany dach. Niektóre (najbardziej okazałe) egzemplarze zawierają aż 150 par zwierząt, od słoni do dżdżownic, a oprócz nich oczywiście figurki Noego i jego żony wraz z synami (Jafetem, Semem i Chamem ze swoimi żonami). Arki produkowane były na dwa sposoby: jedne umieszczano na kadłubie, drugie z kolei miały dno zupełnie płaskie (niczym tratwy). Rzeźbiarze znaleźli też metodę na wycinanie wielu kopii tego samego zwierzęcia (ponieważ nie istniała jeszcze produkcja maszynowa): najpierw rzeźbili okrąg, którego zewnętrzne krawędzie przypominały obrys zwierzęcia, a później cięli go na plastry, dzięki czemu niemal błyskawicznie powstawało wiele takich samych figurek. Dopiero od około 1880 roku zaczęto zwracać uwagę na to, by wszystko wykonane było w odpowiedniej skali.

Arki Noego były obecne na ziemiach polskich już w drugiej połowie XIX i na początku XX wieku, być może jednak nie przez cały czas, o czym świadczą słowa Heleny z Czartoryskich Plater-Zyberk: „teraz u żadnych dzieci, ani w sklepach zabawek, arki nie widzę, ale za mego dzieciństwa [Helena urodziła się w 1855 roku – przyp. M.W.] wszystkie dzieci arki posiadały, różnych wielkości” (Plater-Zyberk 2015, s. 43-44). W 1904 roku „Archy Noego z zwierzętami 48” (pisownia oryginalna) można było kupić w składzie Kajetana Ignatowicza przy ul. Wrocławskiej 4 w Poznaniu, polecane były też jako prezent pod choinkę dla dzieci do lat 6 (w 1909 roku).

Tego typu zabawki nie zachowały się jednak do dziś – arki nie ma ani w zbiorach polskich muzeów, ani w ogromnej, bo liczącej ok. 45 tysięcy zabawek kolekcji Marka Sosenki. Drewnianą arkę można zobaczyć jedynie w Muzeum Domków dla Lalek – jednak jest to przedmiot dość nowy, bo datowany na lata 80. XX wieku i pochodzi z daleka, bo ze Sri Lanki. Składa się z ręcznie malowanych drewnianych postaci ludzi i zwierząt połączonych w pary oraz domku, pływającego statku ze zdejmowanym dachem.



fot. 9. Kolorową arkę i kilkadziesiąt par zwierząt można podziwiać w Muzeum Zabawek w Pradze (zdj. M. Wiczorek)

Pochodzące z XVIII i XIX wieku (choć większość zachowanych w europejskich muzeach egzemplarzy powstało w wieku XIX) arki mają w swojej kolekcji dwa angielskie Muzea Dzieciństwa: w Edynburgu oraz w Londynie, Muzeum Zabawek w Salzburgu czy praskie Muzeum Hraček. W stolicy Czech można obejrzeć datowaną na połowę XIX wieku kolorową arkę (fot. 9) z kilkudziesięcioma parami zwierząt (wśród nich motyle i pająki) oraz naturalną drewnianą (fot. 10).



fot. 10. W zbiorach Muzeum Zabawek w Pradze jest również druga arka (zdj. M. Wieczorek)

Desakralizacja zabawek sakralnych

Zabawki, związane niegdyś z religią – dziś uległy desakralizacji. Jeśli nadal są wytwarzane, to najczęściej mają służyć po prostu dobrej zabawie a przy okazji uczyć – ale nie historii biblijnych, lecz kształtować np. zdolności motoryczne.

Jedną z zabawek produkowanych do dziś jest arka Noego. Jednak zmianie uległ nie tylko jej „charakter”, ale także wiek dzieci, dla których jest ona adresowana. Przeznaczone dla maluszków, niemalże od urodzenia, najczęściej plastikowe bądź drewniane (choć można znaleźć również uszyte z materiału) arki wypełnione są takimiż samymi zwierzętami. Od swoich poprzedniczek różnią się ogromnie, zarówno designem, jak i sposobem wykonania, ale wciąż są chętnie kupowane dzieciom.

Największą popularnością cieszy się plastikowa arka produkowana przez firmę Dumel (fot. 11). Ta przeznaczona dla dzieci od pierwszego roku

życia zabawka zawiera dziewięć zwierzątek, które należy umieścić w odpowiednim miejscu. Gdy to się uda, z wnętrza słychać rymowany wierszyk lub realistyczny odgłos danego zwierzęcia. Dźwięk (przy przekręceniu) wydaje także ster. Poza tym arka jest zarazem instrumentem muzycznym. Zabawka wyposażona została w niewielkie, kolorowe pianino, na którym można zagrać własne melodie. Producent pomyślał też o możliwości doczepienia sznurka – dzięki niemu arkę można ciągnąć za sobą, a ruch wykonywany przez nią podczas jazdy przypomina statek unoszący się na falach.



fot. 11. Arka Noego firmy Dumel Discovery, zabawka interaktywna (zdj. <http://www.smyk.com/zabawka-interaktywna-arka-noego-dumel-discovery-31880.html>)

Podobnie działała arka produkowana przez firmę Fisher Price – potentata zabawek dla nowonarodzonych dzieci. Wyprodukowana w serii Little People (mali ludzie) zawiera cztery pary zwierząt (słonie, zebry, lwy oraz żyrafy) i Noego.

Pluszową arkę firmy Lilliputiens można podarować dzieciom niemal natychmiast po urodzeniu (a przynajmniej wg producenta od 9 miesiąca życia). W zestawie jest 5 par zwierząt (małpy, lwy, krokodyle, żyrafy i słonie) oraz oczywiście pan i pani Noe. Z drugiej strony umieszczone zostało nietłukące się lustro, tak lubiane przez maluszki.

Dla nieco starszych dzieci (zalecany wiek to trzy lata, ale na pewno bawią się nimi także młodsi) są sortery klocków, zarówno drewniane, z 5 parami zwierząt, jak i plastikowe – polskiej firmy Wader. W obydwu, na bocznych ścianach statku, znajdują się otwory dopasowane do kształtu zwierząt (a w przypadku pierwszej arki także do Noego i jego żony), przez które maluch może wkładać figurki do środka. Górną część pokładu (tak jak w tradycyjnych

arkach) można podnieść i w ten sposób łatwo dostać się do znajdujących się wewnątrz klocków. Inni producenci motyw arki wykorzystują do produkcji gier zręcznościowych – tzw. balansujących arek, na których pokład dziecko musi pomóc Noemu załadować zwierzęta w taki sposób, by statek utrzymał równowagę.

Swoje poprzedniczki najbardziej przypomina drewniana arka niemieckiej firmy Goki (fot. 12). Oprócz niej, tej samej marki są dostępne 48-elementowe puzzle, układanka z uchwytami i drewniane, sześciennne klocki, a także karuzela nad łóżeczko dla niemowląt – wszystkie te przedmioty wykorzystują motyw biblijnej arki. Już trzylatki mogą bawić się najbogatszą z dostępnych dziś wersji, bo zawierającą aż 15 par zwierząt oraz wraz z Noem i jego żoną, popłynąć zabawkowym statkiem (oczywiście na niby).



Fot. 12. Drewniana arka firmy Goki ze względu na rodzaj materiału oraz dużą liczbę zwierząt najbardziej przypomina swoje poprzedniczki (zdj. www.hoplik.pl/product-zul-9691-Drewniana-Arka-Noego-z-figurkami-Goki.html)

W przeciwieństwie do arek produkowanych kilkadziesiąt lat temu, współcześnie nie jest istotna jak największa liczba zwierząt do zabawy, ale – podobnie jak kiedyś – zwraca się uwagę na tzw. „aspekt edukacyjny”.

„Bóg się troszczy”

Już Jan Bujak w 1988 roku pisał: „obecnie produkcja zabawek religijnych jest niewielka i głównie koncentruje się na zabawkach związanych ze świętami Bożego Narodzenia. Przede wszystkim są to szopki, figurki i inne akcesoria. W niektórych tylko krajach tradycje wyrobu zabawek religijnych na większą skalę nadal się utrzymują. Należy do nich m.in. NRD, gdzie jest to domena twórców ludowych” (Bujak 1988, s. 34). Od czasu publikacji tego tekstu minęło niemal trzydzieści lat, ale w tej materii niewiele się zmieniło.

Produkcja zabawek religijnych nadal jest marginalna – w sklepach z dewocjonaliami nie znajdziemy (tak popularnych niegdyś) ołtarzyków, kaplic czy figurek zakonnic, które byłyby przeznaczone do zabawy. Nie ma już klocków konstrukcyjnych, z których można było zbudować kościół albo szkółkę niedzielą. Dobrze zachowaną zabawkę tego typu można zobaczyć w Muzeum Dzieciństwa w Edynburgu. Na oknach kościoła (wykonanego w Ameryce około 1880 roku przez firmę W.S. Reed Toy Company) znajdują się cytaty, które pochodzą z Biblii, na dachu umieszczono Dziesięć Przykazań. Modlitwa „Ojciec nasz” wydrukowana jest wewnątrz budynku.

Jedynie religijne zabawki, którymi bawiły się zarówno dzieci żyjące na początku XX wieku, a które wciąż są do kupienia we współczesnych sklepach (na pewno tych internetowych oraz z dewocjonaliami) to puzzle oraz gry planszowe. Współczesne układanki, podobnie jak ich poprzedniczki, składają się zazwyczaj z kilkudziesięciu elementów. Widnieją na nich (choć oczywiście zdecydowanie bardziej nowoczesne) obrazki o tematyce religijnej, takie jak aniołki i cytaty „Bóg się troszczy”, przedstawiające Boże Narodzenie czy poruszające temat zmartwychwstania. Puzzle wykonywane w XIX wieku były drewniane, na nich także widniały (choć zdecydowanie bardziej klasyczne) obrazki poruszające tematy religijne. Dziś za to nie ma już układanek – sześciennych klocków, za pomocą których można zbudować sześć różnych religijnych scen. Poza tym dzieci w XIX-wiecznej Anglii w niedziele często bawiły się obrazkowym „Alfabetem dla dobrego dziecka”. Ta zabawka produkowana do 1930 roku składała się z 35 kart z kolorowymi drewnianymi wygrawerowanymi słowami na boku i literami alfabetu w postaci czarnych liter na rewersie.

W latach 30. XX wieku w Wielkiej Brytanii grano też w podobną do dzisiejszych „Scrabble” grę zatytułowaną „Poprzez Biblię” (wyprodukowano ich serię). Dziś najmłodsi też mogą grać w religijne gry planszowe (choć nie ma wśród nich zbyt dużego wyboru). Żyjące w XXI wieku dzieci poznają uczynki miłosierdzia, zgłębiają Miłość Bożą i są uwrażliwiane na potrzeby innych ludzi dzięki grze „Inspire – uczynki miłosierdzia”. Zdobywają owoce Ducha Świętego wraz ze świętym Franciszkiem w grze „Pax et bonum” albo dzięki quizowi religijnemu „Śladami praojców” poznają Stary Testament. Dostępna jest też lubiana przez najmłodszych gra memory „Poznaję Biblię” oraz układanki z obrazkami i różnymi napisami, takimi jak „Pan jest pasterzem moim” albo „Dziękuję Ci, że stworzyłeś mnie tak pięknie”. Te współczesne religijne zabawki wybierane są często świadomie w celach edukacyjnych choćby przez rodziców, którzy chcą, by poprzez zabawę ich dziecko zaznajamiało się z Biblią czy – w przystępnej multimedialnej formie – poznawało żywoty

świętych. Najnowsze technologie służą także w pogłębianiu wiedzy na temat religii.

Z oczywistych względów współcześni użytkownicy kultury mogą skorzystać także z gier komputerowych – przeznaczonych (jak twierdzą niektórzy producenci) dla dzieci już od trzeciego roku życia. Bezpieczne programy bez przemocy pomagają poznać, np. dzieje „Dawida, pasterza, który został królem” czy „Życie świętych” (ten komputerowy quiz zawiera 1000 pytań). Na rynku dostępna jest także „Multimedialna Biblia dla dzieci”. Można przeżyć też wirtualną „Przygodę ze świętym Piotrem”, w której dołącza się do jednego z dwunastu apostołów Jezusa, by rozwiązać różnorodne zadania, tajemnice i zagadki, dzięki którym znajduje się klucze do kolejnych etapów. Gracz przeszukuje miejskie zakamarki, kluczy uliczkami, penetruje podziemne korytarze i wchodzi do domów. Na szczęście poruszanie się po miasteczku jest łatwiejsze dzięki posiadanej mapie. Ta gra jest szczególnie polecana jako prezent pierwszokomunijny.

Trumny i wilkołaki

Powyżej wspomniałam o zabawach w pogrzeb. Także i współcześnie (choć w inny sposób) dzieci mogą się bawić w pochówek. Zdarza się (zarówno dawniej, jak i dziś), że zabawki dotyczące tematyki śmierci wzbudzają kontrowersje. „Naśladując ceremoniał prawdziwego pogrzebu chowano zwierzęta, ptaki, a przede wszystkim zabawki. Popularność tej zabawy spowodowała, że w latach trzydziestych [XX wieku – przyp. M.W.] zaczęto produkować zabawki-trumny, które w dużych ilościach pojawiły się w warszawskich sklepach, a zapewne i w innych miastach Polski, co wywołało zresztą ostrą krytykę na łamach „Arkad” (Bujak 1988, s. 34).

Ciekawe co by powiedzieli ówcześni antagoniści, gdyby mogli wypowiedzieć się na temat wprowadzonych do sprzedaży w 2013 roku w Polsce (m.in. w sklepach sieci „Biedronka”) zabawkach z serii „Mroczna dolina” (fot. 13).

W jej skład wchodziło 12 „truposzy”. Każdy nieboszczyk miał swoją tragiczną historię, spisaną na nagrobnej płycie oraz widoczne na figurce obrażenia, odpowiadające przyczynie śmierci. W zestawach znajdowały się również akcesoria, wśród nich: trumna, nagrobek i (imitujące trawę) miejsce pochówku. Najciekawsze są jednak epitafia (w języku polskim) widniejące na grobach. Wierszyki typu: „tu leży Czarnobrody Pirat jakich mało, który utopił się, spadł z trapu, gdy łać mu się zachciało” lub Srogi Joachim, Sędzia, któremu „za zbyt długie orzędzia zamknęli gębę przebrzydłą i potraktowali jak bydło”. Zabawka ta przeznaczona była (według

opisu widniejącego na opakowaniu) już dla najmłodszych od trzeciego roku życia. Ale to nie wszystko: pod trumną umieszczono (z myślą o nieco starszych dzieciach) kod dostępu do wirtualnego cmentarza. W internetowej rzeczywistości można było stworzyć własny dom pogrzebowy, zyskać dodatkowe działki na cmentarzu, „wypasione wzory trumien” czy wziąć udział w konkursie na „najlepszego nieboszczyka”. „Mroczna dolina” została sprowadzona z Anglii, jednak w Polsce nie przyjęto jej dobrze.



fot. 13. Zabawki z serii „Mroczna dolina” nie przyjęły się w Polsce dobrze (zdj. M. Wiecezorek)

Natomiast wprowadzone na rodzimy rynek nieco wcześniej, lalki Monster High stały się marzeniem niemal każdej sześć- czy ośmioletniej dziewczynki. Przez jednych nazywane „Barbie w wersji zombie” (ponieważ ich producentem jest firma Mattel), przez innych „dziełem szatana” lalki mają szyję przebite kołkiem, blade cery i upiorny makijaż. Do wyboru jest: wampir, wilkołak, mumia, upiór, drakula, zombie i cała masa innych, jeszcze bardziej abstrakcyjnych lal. Jedna z nich, Draculaura „ucieszy się z łóżka w kształcie

trumny z różową pikowaną «wyściółką», stoliczkiem i telewizorem»⁷¹ (wg słów zamieszczonych w katalogu firmy Mattel) (fot. 14).



fot. 14. Łóżko-trumna dla lalki Monster High (zdj. <https://archiwum.allegro.pl/oferta/mattel-monster-high-lozko-dra-culaura-sypialnia-i4034160021.html>)

To jednak nie wszystkie jego funkcje, bowiem „łóżko-trumienka zamyka się i może Ci służyć jako oryginalna szkatułka na Twoją biżuterię!” (tamże). I tak jak niegdyś, trumny znów są przedmiotem krytyki, choć bardziej niż sarkofag-łóżko katolickich teologów i egzorcystów martwi sama inicjatywa „Monster High”. Uważają oni (m.in. ksiądz Sławomir Kostrzewa⁷²), że zabawa tego typu lalkami jest zagrożeniem dla duchowości i psychiki dziecka, a zanika granica między dobrem i złem czy pięknem i brzydotą. W przeciwieństwie bowiem do zabawek wytwarzanych do I połowy XX wieku, dzisiejsze niewielkich rozmiarów nagrobki czy trumny sprzedawane w ogólnodostępnych marketach nie są produkowane po to, by wzbudzały w dzieciach uczucia religijne – mają jedynie służyć rozrywce a producentom zapewnić zbyt. To główna różnica w podejściu do zabawy w pogrzeby sprzed ponad wieku, a dzisiejszego zainteresowania tą tematyką.

⁷¹ http://www.katalogi-mattel.pl/katalogi/Mattel_Girls_Catalog_2012_Fall/files/assets/basic-html/page84.html, dostęp dnia: 06.09.2016.

⁷² Woźnicki Ł., Katolicki spec od popkultury: „Dzieci upodabniają się do nekromatów i prostytutek. Chcą pić krew”, artykuł z dnia 22.10.2013. http://wyborcza.pl/1,76842,14820831,Katolicki_spec_od_popkultury___Dzieci_upodabniają.html, stan z dnia 19.10.2017.

Barbie kością niezgody

Do niedawna także Barbie wzbudzała (oprócz zachwyty dziewczynek) wiele kontrowersji. Debatowano np. nad jej nieproporcjonalną budową ciała. Kulturowe wzorce dotyczące tej najsławniejszej lalki na świecie analizuje Mary F. Rogers w książce „Barbie jako ikona kultury” (Rogers 2003). Obraz lalki Barbie – obiektu pożądania – zaczyna jednak się zmieniać. Nad nowym wizerunkiem Barbie pracują zarówno osoby niepowiązane w żaden sposób z amerykańskim producentem, jak i sama firma Mattel.



fot. 15. Barbie jako Matka Boska z Guadalupe (zdj. <https://www.facebook.com/PoolyMarianela/photos/a.103075823177763.9477.103058579846154/721264198025586/?type=3&theater>)

Do tej pierwszej grupy należy dwójka argentyńskich artystów (Paolo Paolini i Mariana Perelli). To oni, na swojej stronie na Facebooku, ubrali Barbie w stroje inspirowane religiami świata (fot. 15 i 16).

Projekt duetu wywołał oburzenie hierarchii kościelnej. Sprzeciw duchownych, którzy uważali, że została przekroczona granica między prowokacją a tandetą, wzbudziły słynne lalki przedstawione jako Matka Boska z Guadalupe lub Maria Magdalena czy Ken jako Jezus Chrystus. Mimo to ponad trzydzieści propozycji przedstawionych przez Argentyńczyków zostało zaprezentowanych na wystawie „Barbie, plastikowa religia”, podczas której Barbie i Ken zostali wystylizowani na najważniejsze postacie różnych religii świata – oprócz wspomnianych wyżej byli też inni katoliccy święci, hinduskie bóstwa, a także Mojżesz czy Budda. Postacie opakowane były w kartoniki, do złudzenia przypominające te, w których kupuje się oryginalne lalki firmy Mattel. Wystawę można było oglądać w Buenos Aires w 2014 roku⁷³.

⁷³<http://www.tvp.info/16972342/religia-z-plastiku-barbie-jako-matka-boska-i-jezu-sken>, stan z dnia 14.08.2016.



fot. 16. Ken jako Jezus Chrystus wywołał oburzenie wielu duchownych (zdj. <https://www.facebook.com/PoolyMarianela/photos/a.103075823177763.9477.103058579846154/721265588025447?type=3&theater>)

Nie była to zresztą pierwsza prowokacja związana ze słynną lalką i religią – już pod koniec lat 90. XX wieku polski artysta Piotr Naliwajko namalował Matkę Boską Częstochowską jako Barbie. Z kolei w lutym 2016 roku nigeryjska studentka medycyny, Haneef Adam zamieściła na Instagramie „Hijarbie” (fot. 17), czyli lalkę Barbie ubraną w hidżab (tradycyjną muzułmańską chustę). Zamieszczone przez 24-latkę zdjęcia podbiły świat Internetu. Haneef twierdzi, że dzięki stworzonym przez siebie wizerunkom chce zmieniać po-



fot. 17. Zdjęcia „Hijarbie”, czyli lalki Barbie ubrane w hidżab (tradycyjną muzułmańską chustę) podbiły Internet (zdj. <http://www.dnaindia.com/world/report-muslim-makeover-for-barbie-with-hijarbie-2174982>)

strzeżenie muzułmanek na świecie.

Nie tylko katolicy biskupi zabierają głos w sprawie Barbie. Irańskie władze religijne już w 1996 roku uznały lalkę produkowaną przez Mattel za „godzącą w zasady islamu” ze względu na „szkodliwe kulturowe i społeczne konsekwencje”. Mimo zakazu, Barbie była otwarcie sprzedawana w teherańskich sklepach. W 2002 roku na irański rynek weszły (zaaprobowane przez władze) Sara i Dara, czyli odpowiedniki Barbie i Kena. Sara ma – zgodnie z zasadami, które muszą respektować pokazujące się w irańskich miejscach publicznych kobiety – zakryte włosy i nosi luźne, zwiewne ubrania. Jednak lalki te (w przeciwieństwie do Barbie) nie zdobyły serc irańskich dziewczynek.

Z kolei firma Mattel (także z powodu wprowadzenia na rynek lalki Lammily⁷⁴) postanowiła zmienić sposób postrzegania zbyt szczupłej (zdaniem wielu) lalki Barbie i oprócz nierealnie zgrabnego oryginału wprowadziła na rynek odbiegające od niego modele: wysoką, krągłą i drobną. W lutym 2016 roku znany i opiniotwórczy „Time” poświęcił nowej lalce swoją okładkę, na której umieszczono takie oto zdanie: „czy teraz możemy przestać mówić o moim ciele?”. Zaczęto też (choć to nie religia, lecz polityczna poprawność) produkować Barbie w siedmiu odcieniach skóry. Poprzez wprowadzenie nowych modeli firma chce zatrzymać spadającą od kilku lat sprzedaż, a także dostosować swoje wyroby do zmieniających się ideałów piękna (gdy coraz modniejsze, za sprawą choćby Beyonce czy Kim Kardashian stają się zaokrąglone ciała).

Zakończenie

Choć wiele z zabawek znanych już od średniowiecza lub nawet wcześniejszych epok (np. bąk czy konik na patyku) do dziś zachowało się w niemal niezmienionej formie, nie dotyczy to zabawek religijnych. Współcześnie w zasadzie zaprzestano ich produkcji, a te, które można kupić również dzisiaj (np. arki Noego), wytwarzane są nie tylko z myślą o młodszych dzieciach, ale mają spełniać również inne funkcje. Zabawa nimi służy przede wszystkim rozrywce. Niektóre stają się narzędziami używanymi do działań artystycznych i/lub „religijnymi bojownikami”. Nadal jednak zdarza się, że zabawki dotykające sfery sacrum, wzbudzają kontrowersje.

⁷⁴ Lammily to lalka wymyślona przez 26-letniego grafika z Pittsburgha, Nickolay’a Lamma, który nie znalazł w sklepach zabawki przypominającej budowę ciała „prawdziwej” dziewczyny. Odwzorował więc (w skali) wymiary przeciętnej 19-letniej kobiety mierzącej nieco ponad 163 centymetry wzrostu i ważącej 68 kg. Na portalu crowdfundingowym zebrał fundusze na produkcję lalki, którą nazwał Lammily. Od maja 2015 roku można ją kupić także na polskim rynku.

Maria Wieczorek

**„Remember, you holy day Holy,” or religious games and toys
in the lives of children in the past and contemporary**

Religious toys (also known as devotional and „Sunday” toys in English literature) are now inspiring great curiosity. Since miniature monstrances or tin chalices are no longer available in stores, they are all the more fascinating. Playing with small altars and dolls dressed as nuns and clergy was something natural and obvious, approved by adults, who hoped that by pretending to celebrate mass boys would be encouraged to join the priesthood or a vocation. The only concern was not to be idolatrous.

Today, the production of religious toys has almost ceased. Those that are available today (e.g. Noah’s Ark) are produced not only for younger children, but also for other functions. They are used primarily for entertainment purposes. Some toys become tools used for artistic activities and/or „religious fighters”. However, it is not uncommon that objects touching on the sacred can arouse controversy.

Keywords: Sunday toys, religious toys, imitation games, copy-cat games, Noah’s Ark, religious education, Barbie doll

BIBLIOGRAFIA:

Brodziński Kazimierz, *Wspomnienia mojej młodości i inne pisma autobiograficzne*, Kraków 1928.

Bujak Jan, *O genezie i zmiennych funkcjach lalki*, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1983.

Bujak Jan, *Zabawki w Europie. Zarys dziejów – rozwój zainteresowań*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 1988.

Cennik gwiazdkowy Kajetana Ignatowicza, Wielkopola 1904, nr 281, brak numeracji stron.

Fraser Antonia, *A history of toys*, wyd. George Weidenfeld and Nicolson Ltd 1966.

Gomułka Izabela, *Zabawki dziecięce w źródłach średniowiecznych*, [w:] *Zabawka – przedmiot ludyczny i obiekt kolekcjonerski*, red. Katarzyna Kabacińska-Luczak, Dorota Żołądz-Strzelczyk, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2016, s. 179-191.

Plater-Zyberk Helena z Czartoryskich Stanisławowa, *Wspomnienia z młodo-*

ści, Rodzinny Związek Czartoryskich Herbu Pogoń Litewska, Kórnik 2015.

Iwaszkiewicz Jarosław, *Książka moich wspomnień*, [w:] *Podróż w dalekie lata*, wyb. Hanny Kostyrko, Nasza Księgarnia, Warszawa 1976.

Jaffé Deborah, *The history of toys. From spinning tops to robots*, Sutton Publishing 2006.

Kozieradzki Aleksander, *Wspomnienia z lat szkolnych 1820-1831*, Wrocław-Warszawa-Kraków 1962.

Orzeszkowa Eliza, *Z pożogi*, Fundacja Nowoczesna Polska 2015.

Pilichowska Bogdana, *Zabawy i zabawki chłopięce w XIX-wiecznym Krakowie*, [w:] „Zabawy i Zabawki” nr 1-2, rok 1/1997, s. 63-76.

Rodysówna Janina, *Co kupić dziecku na gwiazdkę?*, [w:] „Wychowanie w domu i szkole” 1909, t. 2, z. 10, s. 992.

Rogers F. Mary, *Barbie jako ikona kultury*, wyd. Muza, Warszawa 2003.

Romanowicz Paulina, *Guzik czy zabawka? O problemach identyfikacji zabawek w materiale archeologicznym*, [w:] *Zabawka – przedmiot ludyczny i obiekt kolekcjonerski*, red. Katarzyna Kabacińska-Łuczak, Dorota Żołądz-Strzelczyk, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2016, s. 91-102.

NETOGRAFIA:

<http://www.tvp.info/16972342/religia-z-plastiku-barbie-jako-matka-boska-i-jezusken>, stan z dnia 14.08.2016.

<http://inspire.polskiegryplanszowe.pl/>, stan z dnia 30.08.2016.

http://www.katalogi-mattel.pl/katalogi/Mattel_Girls_Catalog_2012_Fall/files/assets/basic-html/page84.html, stan z dnia 6.09.2016.

Woźnicki Łukasz, Katolicki spec od popkultury: „Dzieci upodabniają się do nekrowampów i prostytuttek. Chcą pić krew”, artykuł z dnia 22.10.2013 r., http://wyborcza.pl/1,76842,14820831,Katolicki_spec_od_popkultury___Dzieci_upodabniaja.html, stan z dnia 19.10.2017.

„Kładą te figurki na dłonie i rzucają je w górę...” – – o polskiej tradycyjnej grze w bierki i odkrywaniu jej wartości

*Tomasz Madej **

*Anna Ostrowska-Tryzno **

Gry i zabawy od wieków były ważnym elementem życia ludzi, jednak wykorzystanie ich znaczenia naukowego i społecznego na szerszą skalę miało miejsce dopiero w końcu XX wieku. W formach tych dostrzeżono, niedoceniane wcześniej, pokłady informacji związane z dziedzictwem kulturowym; ich niezwykłą wartość poznawczą, umożliwiającą pogłębioną analizę różnych elementów kultury. Z czasem dostrzeżono wartości aplikacyjne gier i zabaw, służących m.in. jako narzędzia edukacji, terapii integracji sensorycznej, integracji kulturowej etc. W poniższym artykule autorzy prezentują tradycyjną, polską grę zręcznościową – bierki, której historia sięga połowy XIX wieku. Przedstawiają jej zarys historyczny, kontekst kulturowy, odmiany oraz specyfikę, które czynią z niej niezwykle interesujący obiekt zainteresowania naukowego. Ponadto prezentują próbę jej rekonstrukcji.

W ocenie autorów gra w bierki może stanowić punkt wyjścia do pogłębienia świadomości kulturowej i propagowania wiedzy o bogatej tradycji rodzimej gier i zabaw. Dzięki czerpaniu z tradycji, gry i zabawy mogą stać się nośnikami wielu istotnych wartości psychologicznych, socjologicznych i kulturowych.

* **Tomasz Madej** – antropolog, kustosz, kierownik Działu Edukacyjnego Muzeum Azji i Pacyfiku. Naukowo zajmuje się zjawiskiem tradycyjnych gier, zabaw i sportów azjatyckich, któremu poświęca pracę doktorską. Członek reprezentacji Polski podczas szóstej edycji Igrzysk Sportów Tradycyjnych 6th TAFISA World Sport for All Games. Ponadto zajmuje się zjawiskiem związanym z turystyką kulturową, zwłaszcza wpływem turystów na kulturę lokalną.

* **Anna Ostrowska-Tryzno** – dr nauk o kulturze fizycznej, adiunkt w Zakładzie Metodologii Turystyki na Wydziale Turystyki i Rekreacji AWF w Warszawie. Specjalizuje się w problematyce turystyki biznesowej oraz badaniu uczestnictwa w turystyce i rekreacji grup społecznych i zawodowych. Aktualnie koncentruje swoją aktywność badawczą na zagadnieniach z zakresu zrównoważonego rozwoju miast, z uwzględnieniem aspektu dziedzictwa kulturowego.

Współcześnie gra w bierki kojarzy się większości osób wyłącznie z tzw. grą stolikową (*table game*). Jest to gra towarzyska, w trakcie której gracze mają za zadanie zebrać pojedyncze patyczki z rozrzuconego stosu bez poruszenia pozostałych. Zestaw do gry składa się z różnych patyczków (trójząb, harpun, wiosło, bosak, oszczep), które są różnie punktowane. Gra jest dobrym treningiem koncentracji, zręczności, precyzji, cierpliwości i koordynacji. Jej odmiana w języku angielskim jest różnie nazywana, w zależności od regionu (m.in.: *Pick up sticks*, *Spellicans* (*spilikins*), *Mikado*).



Zestaw do gry w bierki z 1979 roku (fot. T. Madej).

W opozycji do powszechnych przekonań, gra w bierki w Polsce ma dużo starszą tradycję, sięgającą połowy XIX wieku. W bierki grywały głównie dzieci na wsiach. Nie wykorzystywały do gry znanych nam patyczków, lecz figurki samodzielnie strugane z drewna. Przedstawiały one różne postacie z rzeczywistości: króla, pana, wójta, ekonoma, itp. Figurki podrzucano do góry, a następnie chwytało. Ważne było, jakie figurki się chwyta, bo były one różnie punktowane (Lipoński 2004, s. 135).

Odkrycie przez autorów najstarszego opisu gry w książce Łukasza Gołębiowskiego (1831) stało się punktem wyjścia do dalszych poszukiwań. Podjęto próbę szerszej analizy źródeł pisanych, której celem było opracowanie kontekstu kulturowego oraz zasad gry. Ostatecznie, opierając się na dostępnych tekstach, zrekonstruowali figury do gry w bierki, które zostały zaprezentowane podczas Mini Olimpiady Rekreacyjnej w 2016 roku w ramach projektu Mini Recreation Olympic „RecreaOlympic”⁷⁵.

⁷⁵ Mini Recreation Olympic „RecreaOlympic” projekt dofinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus + Sport, w akcji nr 3 – Not-for-profit European sport events related to European Week of Sport 2016.

Celem artykułu jest udostępnienie i upowszechnienie wiedzy o tradycji bierek wśród polskich odbiorców, mając na uwadze ideę Eugeniusza Piaseckiego, który przeszło sto lat temu pisał o chęci, aby „odtworzyć mało znane tradycje (!) nasze w dziedzinie ćwiczeń cielesnych” (Piasecki 1922, s. 3). Autorzy pokładają nadzieję, że artykuł będzie miał także charakter aplikacyjny, a gra w bierki znajdzie uznanie pośród wychowawców i nauczycieli, którzy wykorzystają ją w procesie edukacyjnym.

Geneza gry w bierki

W przeszłości bierki były bardzo popularne wśród plemion germańskich. Podobno traktowane były jako „gra wyrocznia” już dwa tysiące lat temu. Także według Małgorzaty Bronikowskiej gra może mieć rodowód sięgający praktyk wróżbiarskich (Bronikowska 2013, s. 103). Ponadto Kazimierz Moszyński podaje, iż wróżbici na Litwie również mieli podobne praktyki: „mają trzy drewienka, wycięte z bożego drzewka (*Artemisia abrotanum*), długie na staw palca: rzucają nimi z ręki i wedle tego jak padną, dobrą czy niedobrą stroną na wierzch, wróżą” (Moszyński 1929-34, s. 384).

Etymologia nazwy gry także nie jest jednoznaczna i są różne teorie jej pochodzenia. Jak podaje folklorysta Szymon Matusiak (1912, s. 50) wyraz bierka jest zdrobnieniem słowa „biera”, który „z dawna służył do oznaczenia losu”. W literaturze pojawił się dopiero w XVI i XVII wieku, a oznaczał „los, który się rzuca, tudzież losu w znaczeniu doli i niedoli, jaka kogoś spotyka” (ibidem, s. 55). Przykłady użycia słowa „biera” przywołuje wybitny polski leksykograf Samuel B. Linde: „kto wie, iak (!) biera padnie. Neptun żeglowaniem władnie, jak chce, tak bierka padnie. Mogłali tak smutna paść biera na syna królewskiego? Bóg losami władnie!” (Linde 1807-1814, s. 105). Szymon Matusiak finalnie dowodzi, że wyraz „biera” na oznaczenie losu za „samodzielny wytwór słowiański, a zwłaszcza polski, gdyż posiada go nie tylko język nasz literacki, ale i ludowy” (1912, s. 50).

Pierwotne znaczenie słowa „biera” to branie, „kamyk warcabny, że się biera” (Linde 1807-1814, s. 105). Szczegółowo znaczenie to opisuje Zygmunt Gloger: „kamyk warcabowy, czyli pionek, kostka do różnych gier służąca, tak nazwana od tego, że się bierze, biera u przeciwnika. Stąd i grę w arcaby (!), w szachy, nazywano często «w bierki»” (Gloger 1900-1903).

Inne bardzo interesujące znaczenie słowa bierki odnajdujemy w opisie rozgrywki Kazimierza Sprawiedliwego z dworzaninem Janem w opisie Łukasza Gołębiowskiego „z jakimś Janem dworzaninem grając w bierki nasz Kazimierz sprawiedliwy otrzymał policzek, mówi Kadłubek na 766 str. i nie-

mścić (!) się, ani ukarał zuchwalca, widząc: że sam dał powód niższemu do takiego uniesienia się. Zakazał i tej gry Kazimierz Wielki, patrz Statut Herburta (1570)⁷⁶, znać wtenczas już w pieniądze (!) grano, albo powstawała łąco zwada” (1831, s. 31). W tym przypadku słowa bierki oznaczało grę w kości (Bubczyk 2009, s. 40).

Odmiany gry

Pierwsze zasady gry w bierki opisał w swojej książce Łukasz Gołębiowski. Gra była popularna wśród wiejskich dzieci, które „robią z kory cienko krajanej rozmaite figury, nadając im nazwiska różne; króla, ekonoma, pana, wójta, gospodarza, parobka, itp. Każda z nich ma oznaczoną wartość, kilku chłopaków, stojąc blisko siebie, kładą te figurki na dłonie i rzucają je w górę, a potem odwrotną stroną ręki je chwytają, kto najznamienitszą figurę złapie, ten wygrywa” (Gołębiowski 1831, s. 64-65).

Gra w „blikri” była odnotowana przez wybitnego etnografa Oskara Kolberga w regionie kujawskim (1867, s. 228). Grywały w nią dzieci kamieniami. Z kolei Jan Świętek, badacz ludu nadraabskiego opisuje zwyczaj gry w „birki” bądź tzw. „kury” (Świętek 1893, s. 643-644). W grę grają przeważnie „podrostki” przy użyciu „birek”, czyli ziaren fasoli.

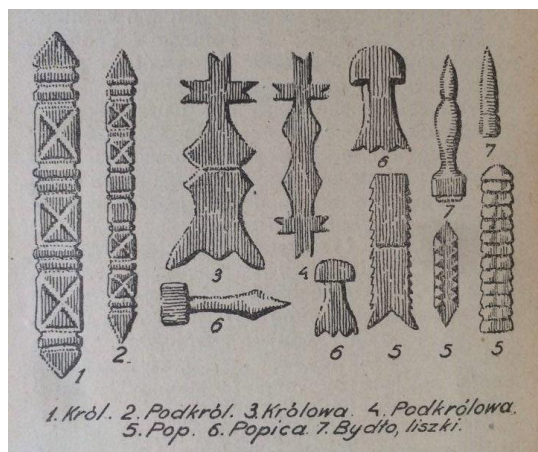
Natomiast Zygmunt Kuchowicz, autor książki o obyczajach staropolskich opisuje grę „w pliszki”, przypominającą grę w „bierki”, która cieszyła się dużą popularnością wśród chłopów i służby. W „pliszki” grano przeważnie na pieniądze” (Kuchowicz, s. 481). O tej odmianie gry w pliszki wspomina także Łukasz Gołębiowski: „od niezmiennie dawnych zapewne już czasów, dotrwały pliszki aż do początków panowania Augusta III, jak nam rękopism (!) X. Kitowicza poświadcza. Dość na to dwa drewnienka z różgi brzozonej uciąć na pół cala długie i rozłupać je na dwoje, rzucano je po kolei z ręki na stół; kto rzucił do pary, dwie na stronę płaską, dwie na okrągłą, wygrywał; kto wszystkie na jedną którąkolwiek stronę, brał stawkę podwójną; kiedy trzy były jednostajne, czwarta inna, nic mu się nie dostało i jeszcze płacił. Gra to była ulubiona pokojowców i służalców” (Gołębiowski 1831, s. 38-39).

Gra w bierki w różnych odmianach i z wykorzystaniem odmiennych materiałów była znana w wielu miejscach Polski. Kamienie do gry wykorzystywali mieszkańcy miejscowości Głuszyn i Sadlno na Kujawach. W okolicach Białegostoku grano z użyciem fasoli i bobu. Za granicą także używa-

⁷⁶ Herbut J., (1570), Statuta Y Przywileje Koronne z Łacińskiego ięzyka na Polskie przełożone nowym porządkiem zebrane y spisane, Szarfenberger Mikołaj, Kraków, dostępna w Internecie: <http://www.dbc.wroc.pl/dlibra> [dostęp dnia: 13.01.2017]; Ibidem

no różnych materiałów do gry, m.in. kości (np. w Anglii, Francji, Mongolii), drewniane kostki (np. w Anglii), gdzieśkolwiek morskie muszle (np. w Mali) lub małe kamienie (np. w Syrii, Arabii Saudyjskiej) (vide: Piech, Cieślinski 2007, s. 152-153).

Szczegółowy opis tej „prastarej gry chłopskiej” dostarczył dopiero Eugeniusz Piasecki w swojej książce pt. *Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży*, wydanej w 1922 roku. Piasecki nie tylko udokumentował zasady gry znanej w powiecie lubartowskim na Podlasiu i Podhalu, ale również dołączył rysunki figur własnoręcznie wykonywanych przez dzieci podczas gry. Na ich podstawie podjęto się rekonstrukcji gry, która została zaprezentowana podczas Mini Olimpiady Rekreacyjnej w ramach projektu Mini Recreation Olympic „RecreaOlympic”⁷⁷.



Figury do gry w bierki (Piasecki 1922, s. 168)



Rekonstrukcja figur autorstwa Tomasza Madeja
(fot. T. Madej)

⁷⁷ Mini Recreation Olympic „RecreaOlympic” projekt dofinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus + Sport, w akcji nr 3 – Not- for - profit European sport events related to European Week of Sport 2016.

Bierki polskiej gry zręcznościowej, której odmiany znajdują się w ścisłym repertuarze gier i zabaw dzieci na całym świecie (m.in. w Australii: *Jackstones*, Japonii: *Otedama*, Laosie: *Jack Sticks*, Korei: *Gonggi*, Malezji: *Main Serembam*, Meksyku: *Las Chivas*, Maroko: *Tabuaxrat*, Trynidadzie i Tobago: *Trier*, Hiszpanii: *Las Tabas*, Indonezji: *Bekel*, w Anglii: *dalies*, w Mongolii: *Shagai*, Mali: *Main Serembam*, Syrii: *Bogusy*, Arabii Saudyjskiej: *Al-lagusa*, Francji: *osselets*, Białorusi: *kamuszki*, *kamienciki*, *krucjoł*, *szliaki*, *babki*, *kazanki*, Estonii: *scjelcok*) (Piech, Cieśliński 2007, s. 152-153).



Przykłady gier zręcznościowych z kolekcji Tomasza Madeja: *otedama* (Japonia), *bekel* (Indonezja), *bierki* (Polska), *shagai* (Mongolia), *gonggi* (Korea), *hacele* (Polska), *Las Tabas* (Hiszpania) (fot. T. Madej)

Opis gry w bierki

Cel i charakter gry: gra zręcznościowa, towarzyska. Doskonali koncentrację, cierpliwość i koordynację ruchów.

Gracze: dowolna, preferowana liczba do 4 osób.

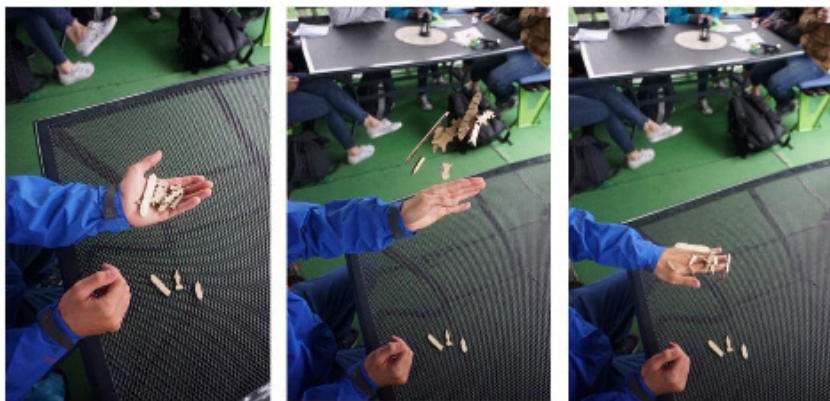
Czas trwania: zależy od liczby graczy i tempa rozgrywki (ok. 15 min).

Przybory:

Tradycyjny zestaw bierek składał się z kilkunastu płaskich, drewnianych, rzeźbionych elementów o długości od 1,5 cm do 8 cm i szerokości od 0,5 cm do 2 cm. Bierki symbolizują różne postaci (w zależności od wersji), m.in.: króla, królową, podkróla, podkrólową, popa, popicę (żonę popa), ekonoma, pana,

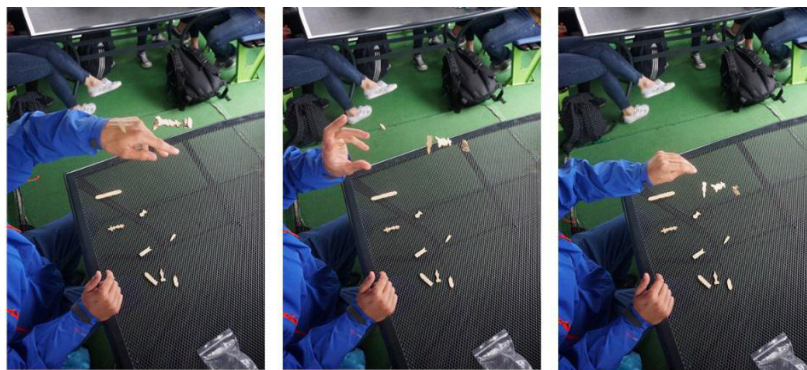
wójta, gospodarza, parobka. Przed rozgrywką gracze ustalają punktację dla poszczególnych figur.

Przebieg gry – wersja tradycyjna: osoba rozpoczynająca grę trzyma bierki w dłoni, następnie je podrzuca i odwraca dłoń, starając się, by jak najwięcej figur spadło na wierzchnią stronę dłoni.



Pierwszy etap gry w bierki (fot. T. Madej)

Następnie ponownie podrzuca bierki, które leżały na wierzchu dłoni i stara się wybraną bierkę (najlepiej najwyżej punktowaną), złapać palcami. Jeśli gracz złapie bierkę, odkłada ją i ma tym samym prawo do powtórzenia całej czynności. Jeśli nie złapie, podlicza punkty, a kolejka przechodzi na następnego gracza. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów w trakcie rozgrywki.



Drugi etap gry w bierki (fot. T. Madej)

Zakończenie

„Bierki” są grą zręcznościową, która uczy koncentracji, szybkiego podejmowania decyzji w zmieniających się okolicznościach i konsekwentnego dążenia do celu. Zdolności te mogą okazać się przydatne w realizacji codziennych obowiązków współczesnego człowieka, prowadzącego tryb życia, narażony na różne zagrożenia cywilizacyjne, np. długotrwały stres, praca pod presją.

Charakter wysiłku (o niskiej intensywności) w grze w „bierki” pozwala na promowanie jej wśród osób w różnym wieku i o różnym poziomie sprawności. Dzięki temu uczestnictwo może mieć charakter wielopokoleniowy; a w czasie gry istnieje możliwość integracji, np. rodziny i wspólnej zabawy dzieci, rodziców i dziadków.

„Bierki” mogą być propozycją dostępną dla graczy w różnych sytuacjach – w podróży, plenerowo: na plaży, pikniku lub przy niesprzyjającej aurze w pomieszczeniach zamkniętych. Ze względu na poręczność zestawu bierek, łatwość jego transportowania i brak wymagań dotyczących miejsca gry (wystarczy koc lub stolik), „bierki” są ogólnie dostępną i bardzo atrakcyjną formą spędzania czasu wolnego.

Podsumowując rozważania na temat gry w bierki należy pamiętać o ich wieloaspektowości. Tradycyjne formy aktywności są istotnym elementem kultury: obyczajowości, języka, literatury, religii. Kulturowanie dziedzictwa jest ważną lekcją wychowawczą, jest nośnikiem wartości edukacyjnych, patriotycznych, poznawczych.

Podejmowanie tradycyjnych aktywności, jak np. gra w bierki może mieć oczywiste walory integracyjne, stanowiąc platformę do budowania tożsamości lokalnej, regionalnej i narodowej oraz do wzmacniania międzypokoleniowych więzi rodzinnych. Gry i zabawy są najlepszym sposobem na aktywne spędzanie czasu wolnego, gdyż łączą w sobie nie tylko wartości prozdrowotne, ale i ludyczne, hedonistyczne, które wpływając pozytywnie na aspekty somatyczne i psychiczne, pozwalają zachować dobrostan organizmu.

Prezentowana gra w bierki w ocenie autorów może stanowić ważny element budowania naszej tożsamości narodowej w dziedzinie tradycyjnych gier i zabaw ludycznych. Ze względu na wspomnianą, atrakcyjną formę, poręczny charakter oraz udokumentowane pochodzenie może stanowić ciekawe uzupełnienie dla takich gier jak: pierścieniówka, ringo czy kapela promowanych podczas Igrzysk Sportów Tradycyjnych - *TAFISA World Sport for All Games*.

Tomasz Madej
Anna Ostrowska-Tryzno

**„They put these figurines on hand and throw them upwards...”
- on Polish traditional Bierki game and on discovering its value.**

Since Ancient times the games and plays have played an important part in human life, but their scientific and social significance has gain attention only at the end of the 20th century. They have been finally recognized as source containing elements of cultural heritage – it was ignored before by the „scientific spheres world”. Their extraordinary cognitive values allows a deep analysis of the multiple elements of culture. Gradually the use of games and plays, was recognized as essential tool for education, sensory integration therapy, cultural integration, etc.

This article discusses traditional Polish game called Bierki, which history dates from the middle of the nineteenth century. Authors present the historical outline, the cultural context, variations and the unique character of the game which makes it an interesting object of academic research. In addition they present an attempt of its reconstruction. In the authors’ view, the game Bierki can be treated as starting point for a further deepening of cultural awareness and promoting rich knowledge about traditional Polish games and plays. Thanks to the living tradition, the games and plays can act as transfer of health, social and cultural values.

Keywords: traditional Polish games and plays, Spillikins, Jackstones, education, reconstruction skill game

BIBLIOGRAFIA:

Bubczyk Robert, *Kazimierz Sprawiedliwy – władca idealny mistrza Wincetego*; „Chronica Polonorum”, lib., Kwartalnik Historyczny R. 116 nr 1, Wydawnictwo Naukowe „Semper”, Warszawa, s. 31-53, dostępny w Internecie: <http://rcin.org.pl> [dostęp dnia: 20.10.2017].

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

Gloger Zygmunt, *Encyklopedia staropolska (1900-1903)*, T. 1–4, P. Laskauer i W. Babicki, Warszawa, dostępna w Internecie: <http://literat.ug.edu.pl/glogers/> [dostęp dnia: 07.01.2017].

Gołębiowski Łukasz, *Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym lub niektórych tylko prowincjach*, Druk N. Glucksberga, Warszawa 1831.

Herburt Jan, *Statuta Y Przywileje Koronne z Łacińskiego języka na Polskie przełożone nowym porządkiem zebrane y spisane*, Szarfenberger Mikołaj, Kraków 1570, dostępna w Internecie: <http://www.dbc.wroc.pl/dlibra> [dostęp dnia: 13.01.2017].

Kuchowicz Zygmunt, *Obyczaje staropolskie XVII-XVIII wieku*, Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 1975.

Kolberg Oskar, *Dzieła Wszystkie*, t. 3: Kujawy, Drukarnia Jana Jaworskiego, Warszawa 1867.

Linde Samuel B., *Słownik języka polskiego*, Drukarnia XX. Piarów, Warszawa 1807-1814.

Lipoński Wojciech, *Rochwist i palant. Studium etnologiczne dawnych polskich sportów i gier ruchowych na tle tradycji europejskiej*, Seria: Monografie nr 356, Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań 2004.

Matusiak Szymon, *Wieszczba i żreb*, Nakładem Towarzystwa Ludoznawczego, Lwów 1912.

Moszyński Kazimierz, *Kultura Ludowa Słowian*, tom I, Kraków, Polska Akademia Umiejętności, Kraków 1929-34.

Piasecki Eugeniusz, *Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży – ze źródeł dziejowych i ludoznawczych, przeważnie rodzimych i tradycji ustnej*, wyd. III, Nakładem Książnicy Polskiej Towarzystwa Nauczycieli Szkół Wyższych, Lwów 1922.

Piech Krzysztof, Cieślinski Igor, *Traditional games and plays from southern Podlasie as an element of cultural heritage*, „Studies in Physical Culture and Tourism”, vol. 14 (2007), no. 2, s. 149-158.

Świętek Jan, *Lud nadrabski (od Gdowa po Bochnie): obraz etnograficzny*, nakł. Akademii Umiejętności, Kraków 1893, dostępna w Internecie: <http://pbc.gda.pl/dlibra> [dostęp dnia: 07.01.2017].

Francuskie święta i festiwale kulinarne – perspektywa kulturoznawcza

Natalie Moreno-Kamińska*

Jednym z najczęściej podejmowanych problemów badawczych ostatnich lat, pojawiających się w dyskusjach przedstawicieli nauk humanistycznych i społecznych takich jak: antropologia kultury, kulturoznawstwo, etnografia, socjologia czy także filozofia jest pojawianie się tendencji do tworzenia kolejnych świąt i festiwali. Badacze poddają pod wątpliwość, czy sensowne jest mnożenie ich liczby i czy trafiają one do odbiorców. Celem niniejszego opracowania jest ukazanie sposobu promowania kultury francuskiej, opartej na podkreślaniu znaczenia Francji w kreowaniu kultury kulinarnej. Dziedzictwo kulinarne staje się jednym z istotnych terminów do zrozumienia współczesnego myślenia o kuchni i roli, jaką dziś odgrywa wspólne świętowanie. Nie jest to przegląd wszystkich świąt i festiwali ze względu na ich wielość, ale wybór tych, które wyróżniają się powszechnym zainteresowaniem zarówno ze strony mieszkańców danego regionu, jak i turystów masowo uczestniczących w obchodach i korzystających ze specjalnie przygotowanych atrakcji.

Kultura kulinarna we Francji

We Francji nie tylko święta są powodem celebrowania posiłku. Każdy

* **Natalie Moreno-Kamińska** urodziła się w Aix-en-Provence we Francji, na stałe mieszka w Łodzi. Jest magistrem Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej w specjalności Public Relations i Branding oraz Kulturoznawstwa w specjalności Promocja Sztuki. Doktorantka Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Łódzkiego. Interesują ją zagadnienia z zakresu kultury i sztuki oraz mediów. Bierze udział w wielu konferencjach naukowych organizowanych m.in. przez Uniwersytet Warszawski, Uniwersytet Jagielloński, Uniwersytet Kijowski im. Borysa Hrynczenki czy Uniwersytet Gdański. Autorka artykułów naukowych, w tym m.in.: *Problematyka tożsamości kulturowej społeczeństw ponowoczesnych w naukach humanistycznych – rozważania kulturoznawcze w monografii naukowej pt. Nauki społeczne i humanistyczne wobec wyzwań XXI wieku*, Wydawnictwo Naukowe EXANTE. Ze względu na pochodzenie polsko-francuskie pasjonuje ją także dziedzictwo kultury francuskiej.

moment wspólnego zasiadania przy stole jest wydarzeniem, mającym fundamentalne znaczenie dla francuskiego sposobu życia. Jedzenie nie jest traktowane w kategorii zaspokojenia potrzeby fizjologicznej, ale jako podtrzymywania narodowej tradycji, co w konsekwencji kształtuje tamtejszą kulturę. Rodzinne spożywanie prostszych lub bardziej wysublimowanych potraw, kolacja z przyjaciółmi czy też sąsiedzkie spotkanie – stanowi we Francji święto, dobro kulturowe, które jest kultywowane przez kolejne pokolenia. Jedzenie jest jednym z podstawowych tematów rozmów – zarówno w trakcie posiłku czy biznesowego spotkania jak i w sklepie, w parku, w metrze. „Na francuskiej kolacji niegrzecznie jest komentować spożywane właśnie jedzenie – poza pochwałami dla szefa kuchni oczywiście. To jednak dobra okazja, by powspominać dawne uczyty” (Clarke 2012, s. 210). Kuchnia dla francuskiego narodu jest nośnikiem ich tradycji, kultury, powodem do dumy. Również dlatego, w odróżnieniu od wielu innych państw, w południe, w całej Francji na dwie godziny zamykane są sklepy, urzędy państwowe, a ruch na ulicach maleje. W tym czasie obywatele zasiadają do stołu, a pracownicy biur udają się na lunch. Zwyczaj ten praktykowany jest od wieków. Francuzi czerpią prawdziwą przyjemność z gotowania i spożywania posiłków, promując jednocześnie swój dorobek kulturowy. Można uznać, że pozostają wierni słowom swojego rodaka, Anthelme’a Brillata-Savarina, autora książki *Fizjologia smaku*, który pisał: „składałam zarazem hołd Gastronomii, młodej i nieśmiertelnej muzie, która, od tak niedawna, nosząc koronę z gwiazd, już góruje nad swoimi siostrami, podobna Kalipso (...), wszechświat smaku stoi przed wami otworem” (Brillat-Savarin 2015, s. 253).

W coraz bardziej konkurencyjnym marketingu turystycznym, każdy region lub kraj poszukuje unikalnego produktu, aby się wyróżnić. Należy podkreślić, że Francja od lat pozostaje najczęściej odwiedzanym przez turystów krajem na świecie (Bianchini 2014). Dlatego lokalna kuchnia i potrawy są wykorzystywane jako narzędzia marketingowe, aby pozyskać większą liczbę turystów. Wyżywienie jest jednym z najistotniejszych aspektów wyjazdów turystycznych i turyści chętnie korzystają z lokalnych usług gastronomicznych, traktując je jako jedną z głównych atrakcji. Z tego względu Francuzi budują wizerunek swojego państwa jako najbardziej atrakcyjnego na świecie pod względem kulinarnym. Pojęcie wizerunku można rozumieć jako sumę wieczeń, idei i wyobrażeń, jakie konkretna jednostka lub grupa żywi do danego produktu, firmy, marki, osoby lub miejsca. (...) Ta zaproponowana przez Ph. Kotlera i H. Baricha definicja zdaje się być najbardziej popularnym wyjaśnieniem tego pojęcia (Leszczyński 2015, s. 2).

Można uznać, że wizerunek państwa przekłada się na sposób jego postrzegania i poziom zaufania odbiorców. Obraz, który Francuzi kreują w głowach swoich odbiorców, składa się z wielu elementów. Bez wątpienia wpływ na niego ma historia narodu i osiągnięcia mistrzów kulinarnych. Wielbiciele dobrego jedzenia przyznają, że kuchnia francuska jest jedną z najlepszych na świecie.

Z Francji pochodzą jedne z najstarszych, zachowanych średniowiecznych ksiąg kucharskich. Często ogłaszane były przez nadwornych kucharzy, tak jak *Le Viandier Guillaume’a Tirela*, mistrza kuchni królów francuskich Filipa VI, Karola V i Karola VI. Przyjmuje się, że najstarszy z zachowanych manuskryptów przechowywany w Bibliotece Narodowej w Paryżu (*Bibliothèque nationale de France à Paris*) powstał przed rokiem 1392 (vide: http://www.oldcook.com/medieval-taillevent_sion; dostęp dnia: 12.10.2017). Z kolei *Du fait de cuisine* autorstwa Chiquarta, kucharza na dworze Amadeusza VIII (hrabiego Sabaudii, późniejszego antypapieża Feliksa V) pochodzi z roku 1420 (vide: http://www.oldcook.com/medieval-maitre_chiquart; dostęp dnia: 12.10.2017). Pierwszym zbiorem, który szczegółowo przedstawia kuchnię bogatego mieszczaństwa i do dziś jest cennym źródłem informacji o historii dziedzictwa kulinarnego we Francji jest *Gospodarz paryski* (fr. *Le Ménagier de Paris*), pochodzący z końca XIV wieku. Został napisany około roku 1393 przez paryskiego mieszczanina (Toussaint-Samat 2015, s. 108).

Także z Francji wywodzi się kultura kuchni wysokiej, tzw. *haute cuisine*, starannie przygotowanej z najlepszych, najświeższych i często bardzo rzadkich oraz drogich składników. Jej twórcą był niekwestionowany mistrz kuchni, Auguste Escoffier. Sławę na całym świecie zdobył jako dyrektor kuchni w hotelu Savoy w latach 1890-1899, a potem w Carlton Hotel (Ritz) w Londynie. Posiłki miały być niewielkie, ale różnorodne, wysublimowane i pięknie przybrane. Obecnie króluje jej współczesna, bardziej przystępna wersja – *nouvelle cuisine*, która nie ustępuje jednak elegancją i bogactwem smaków swojej poprzedniczce. Zapoczątkowali ją w 1972 roku dwaj francuscy krytycy kulinarni, Henri Gault i Christian Millau, twórcy słynnego przewodnika. Nazwę *nouvelle cuisine* nadano ruchowi młodych szefów kuchni, którzy zwrócili się w stronę nowoczesności – szybkiej, zdrowej, pełnej warzyw i owoców, zamiast ciężkich mięs gastronomii. Zgodnie z ich ideą potrawy mają być lekkostrawne, krótko gotowane. Należy podawać je w sposób oszczędny, eksponując kształt i kolor głównego składnika (Robak 2014). „Nowa kuchnia francuska” opiera się na lekkich i zdrowych daniach z wykorzystaniem najwyższej jakości produktów. Nie bez znaczenia jest również estetyczny sposób podawania potraw.

Francuskich mistrzów kuchni: Auguste’a Escoffier’a, wcześniej

François Pierre de la Varenne'a czy Marie-Antoine'a Carême'a, a także współczesnych autorytetów kulinarnych jak Alain Ducasse łączy jedno: dążenie do wyniesienia narodowych produktów i potraw na wyżyny. François Pierre de la Varenne na stałe wprowadził do kuchni warzywa jako „pełnoprawne” składniki potraw. Jego zasługą było także wykorzystanie nowych technik przygotowania potraw (m.in. duszenie na małym ogniu). Przypisuje mu się także autorstwo sosu beszamelowego. Z kolei Marie-Antoine Carême uważany jest za twórcę reprezentacyjnej, wykwintnej Wielkiej Kuchni Francuskiej (fr. *La Grande Cuisine Française*). Jako pierwszy ustalił zwyczajowo obowiązującą do dziś klasyfikację francuskich sosów i wprowadził strój szefa kuchni.

Współcześnie, budowanie wizerunku państwa i promowanie go w duchu kulinarnego dziedzictwa wymaga spektakularnych działań, które mają dużą siłę oddziaływania i przyciągają uwagę otoczenia. Profesjonalna organizacja przekłada się na wzrost popularności marki, umacniając wizerunek Francji i wzbudzając sympatię zarówno u jej miłośników, ale także u nowych, potencjalnych odbiorców. Wiadomo, że obraz Francji jako kulinarnego lidera przekłada się na znaczne wpływy finansowe do budżetu państwa, zarówno dzięki ciąglemu ruchowi na rynku turystycznym jak i na rynku towarów (produktów spożywczych), co w konsekwencji umacnia tamtejszą gospodarkę. Z tego powodu we Francji organizowane są liczne festiwale kulinarne i święta francuskiej kuchni. W artykule zostanie przedstawionych tylko kilka wybranych wydarzeń, aby pokazać ich różnorodność.

Wybrane festiwale kulinarne we Francji

W styczniu, w Paryżu na Place des Abbesses na Montmartre odbywa się dwudniowy Festiwal Małż św. Jakuba (fr. *Fête de la Coquille Saint Jacques*). Na placu oraz w jego okolicach wystawiane są liczne stragany oferujące owoce morza i liczne gatunki ryb. Najwspanialsze okazy wystawiane są na aukcjach. Równolegle świętuje się też dzień św. Wincenta, patrona winiarzy. Uroczystościom towarzyszą śpiewy i tańce, konkursy gotowania, w których udział biorą kucharze ze szkół gastronomicznych, a także degustacje, parady bractw oraz msza święta (Bossio 2011). Można skosztować regionalnych specjalów, nie tylko owoców morza, ale także: wędlin, kielbas, ciast, serów czy naleśników oraz napić się grzanego wina. Jest to znakomita okazja do promowania specjalów francuskiej kuchni i wspólnego celebrowania. W czasie obchodów bawią się zarówno mieszkańcy Paryża i okolic, jak i turyści odwiedzający w tym czasie francuską stolicę. W edycji, która odbyła się w 2015 roku sprzedano prawie tonę ryb, dziesięć ton muszli św. Jakuba, półtorej tony

ostryg i tysiąc litrów zupy rybnej (CCI Côtes d'Armor 2016). Podobne święto odbywa się w marcu w Villard de Lans.

Menton, miasteczko położone na Riwierze Francuskiej, znane jest z tropikalnych ogrodów, w których – dzięki najbardziej łagodnemu klimatowi na Lazurowym Wybrzeżu – cytrusy owocują cały rok (Film Cass 2010). Na koniec zimy, zazwyczaj na przełomie lutego i marca, organizowane jest tam *Fête du Citron*, czyli „Święto Cytryn” (Borzęcka 2014, s. 338). To tradycyjne wydarzenie odbywa się co roku od ponad osiemdziesięciu lat. Na rok 2018 zaplanowano osiemdziesiątą piątą edycję o tematyce Bollywood (vide: <http://www.fete-du-citron.com/85e-fete-citron-route-bollywood/>; dostęp dnia: 10.06.2017). W mieście słynącym z cytrusów, z około piętnastu ton cytryn i pomarańczy budowane są gigantyczne cytrusowe rzeźby. W dzień, koncerty dają okoliczne orkiestry, zespoły folklorystyczne. Tancerze i aktorzy tworzą uliczne spektakle. Podczas Święta Cytryn odbywają się też regularne parady: Parada Złotych Owoców (fr. *Corso des fruits d'or*) oraz Parada Nocna. W jednej paradzie bierze udział około trzydziestu tysięcy gości, co odpowiada liczbie mieszkańców Menton (Bobrowski 2015). Nocą rzeźby podświetlane są serią światel z towarzyszeniem muzyki, które tworzą niezwykle pokazy. Należy podkreślić, że świąteczne cytrusowe budowle nie przyczyniają się do marnowania owoców, gdyż wszystkie nadające się do użycia – są po wydarzeniu tanio sprzedawane. Warto nadmienić, że drzewa pomarańczowe były jednymi z ulubionych Ludwika XIV, który listownie pytał Colberta w trakcie jednej z kampanii we Franche-Comté: „proszę mi napisać, jak się mają drzewa pomarańczowe” (Toussaint-Samat 2015, s. 600). Drzewa w srebrnych skrzyniach stanowiły także ozdobę wersalskich wnętrz (ibidem).

Ilustracje 1, 2. Fête du Citron w Menton



Ilustracja 1. *Jardins de Lumières*, <http://www.fete-du-citron.com/jardins-de-lumieres/>; [dostęp dnia: 29.05.2017]



Ilustracja 2. *Exposition des motifs d'agrumes*, <http://www.fete-du-citron.com/exposition-des-motifs-dagrumes/>; [dostęp dnia: 29.05.2017]

Na przełomie marca i kwietnia, w stolicy krainy Basków – Bayonne odbywa się Festiwal Szynki Bayonne (fr. *Foire au jambon à Bayonne*). Festiwal każdego roku gromadzi francuskich rolników i producentów wieprzowiny. Celem wydarzenia, poza promocją specjału, jest wyłonienie najlepszego w danym roku wytwórcy słynnej *jambon de Bayonne*, podsuszanej, dojrzewającej szynki. Program święta obejmuje występy muzyków i parady, wycieczki turystyczne po mieście oraz targ produktów regionalnych, oczywiście oprócz rywalizacji konkursowej producentów. *Jambon de Bayonne* to specjalna baskijska szynka, produkowana w rejonie portu Bayonne na południowym zachodzie Francji. Jej charakterystyczny smak powstaje dzięki nacieraniu solą (Borzęcka 2014, s. 292) i wędzeniu na powietrzu. Od 1998 roku jest produktem zastrzeżonym przez Unię Europejską jako Chronione Oznaczenie Geograficzne i może być wytwarzana wyłącznie z ośmiu konkretnych ras świń. Procedura produkcji jest równie skomplikowana i restrykcyjna, jak słynnej szynki parmeńskiej. Festiwal Szynki Bayonne jest jednym z największych i najstarszych francuskich festiwali kulinarnych, budzącym ogromne zainteresowanie turystów i mieszkańców regionu. Szacuje się, że bierze w nim udział nawet sto tysięcy osób rocznie. Jego historia została zapoczątkowana w XV wieku, w 2017 roku odbyła się 555 edycja wydarzenia (Menut 2017). Goście festiwalu mogą zakupić szynkę w specjalnej cenie prosto od producentów, dokonując wcześniejszej degustacji. W festiwalu uczestniczą również okoliczni pszczelarze, wystawiający miody z własnych pasiek. Możliwe jest także skosztowanie prawdziwego cydru, regionalnych serów i dżemów (Stodolak 2010).

W sierpniu, w regionie Midi-Pireneje odbywa się „Święto Różowego Czosnku z Lautrec” (fr. *Fête de l’Ail Rose de Lautrec*) przypominające, że czosnek ten posiada oficjalne znaki identyfikacji pochodzenia i jakości (od 1996 roku chroniony jest również oznaczeniem geograficznym). Legenda głosi, że jego historia zaczęła się od wędrownego handlarza, który za posiłek w gospodzie zapłacił czosnkiem, gdyż nie miał pieniędzy. Współcześnie teren upraw obejmuje około 360 hektarów (Robak 2013). Udział w uroczystej paradzie bierze bractwo czosnku, serwowana jest zupa czosnkowa, rozgrywany jest konkurs na najlepszą tartę czosnkową, najpiękniejszy warkocz czosnku, podejmowane są próby bicia rekordu długości warkocza (ibidem). Za opłatą można wziąć udział w wielkim, wspólnym, kilkudaniowym posiłku na placu miejskim.

W roku 2016 składał się z aperitif, talerza zakąsek (melona, wędlin), *Fabounade* (Cassoulet) i *confit* z kaczki oraz serów (https://www.ailrosedelautrec.com/fete-de-l-ail-rose-de-lautrec-2016_64.php; dostęp dnia: 30.05.2017). W tym samym czasie organizowane jest dla odmiany „Święto [różowej] Cebuli z Roscoff” (fr. *Fête de l’Oignon de Roscoff*), by rolnicy i przedsiębiorcy mogli prezentować swoją chlubę w każdej postaci. Bretońskie miasteczko promuje się tym warzywem. Święto jest okazją do smakowania rozmaitych potraw na bazie cebuli lub z jej dodatkiem, między innymi zupy cebulowej czy konfitur. Jedną z największych atrakcji jest konkurs na najlepszą tartę cebulową (Robak 2013).

Alain Ducasse, współczesny mistrz kulinarny, prezes grupy dwudziestu restauracji na całym świecie, który jako pierwszy szef kuchni restauracji hotelowej na świecie uzyskał trzy gwiazdki Michelin. Podpisał kontrakt z Europejską Agencją Kosmiczną i jego żywność wysyłana jest w przestrzeń (<https://www.starchefs.com/cook/chefs/bio/alain-ducasse>, dostęp dnia: 28.05.2017). Współpracuje również z francuskim rządem. Razem z Laurentem Fabiusem, Ministrem Spraw Zagranicznych i Rozwoju Międzynarodowego w rządzie Jean-Marca Ayraulta, później Manuela Vallsa, utworzył międzynarodowe święto francuskiego smaku – *Goût de France* (tłum. Smak Francji), które odbywa się na całym świecie rokrocznie od 2015 roku, planowo w pierwszy dzień wiosny, 21 marca (pierwsza edycja *Goût de France* odbyła się wyjątkowo nie 21, a 19 marca 2015 roku). Równolegle funkcjonuje także anglojęzyczna forma nazwy *Good France* (tłum. Smaczna Francja).

Twórcy podkreślali, że głównym celem ich starań jest promowanie francuskiej gastronomii na świecie. Dążenia te mają doprowadzić do tego, aby kuchnia francuska docierała w każdy zakątek globu. W czasie prezentacji projektu, Laurent Fabius stwierdził, że: „dziedzictwo Francji to wina, to

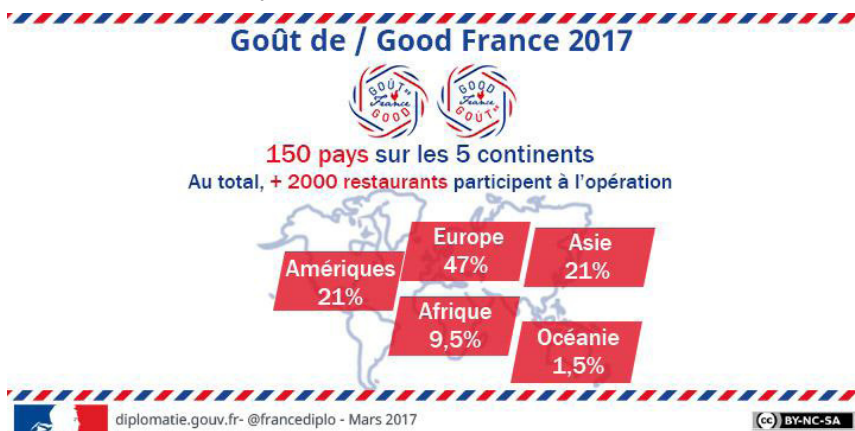
kuchnia (...). Francuski posiłek jest wpisany na listę światowego dziedzictwa UNESCO od 2010 roku (...), jest to dziedzictwo, które powinno owocować, i które należy rozsławiać” (<http://www.ambafrance-pl.org/Gout-de-France-promocja-gastronomii-francuskiej-19-marca>; dostęp dnia: 04.06.2017).

Goût de France to kolacja zainspirowana pomysłem wspomnianego już w artykule wielkiego mistrza kuchni francuskiej, Auguste’a Escoffier’a, który w 1912 roku zapoczątkował tzw. „Kolacje Epikura”. Jego inicjatywa polegała na serwowaniu tego samego menu, tego samego dnia w wielu miastach świata i – co istotne – dla jak największej liczby gości.

Dzięki projektowi Ducasse’a i Fabiusa, Ambasadorzy Francji proponują zaproszonym przez siebie gościom wykwintne menu w swych rezydencjach, natomiast szefowie kuchni z całego świata mogą pochwalić się swoim kunsztem kulinarnym, proponując w restauracjach francuskie dania, w tradycyjnym stylu podawania i ceremoniale, czyli *menu à la française*. Zgłoszenia do *Goût de France* rozpatrywane są każdego roku przez koordynatorów, a zgodnie z wymogami proponowany posiłek powinien składać się z aperitif, zimnej i ciepłej przystawki, dania głównego z ryby lub owoców morza, potrawy z mięsa, francuskiego sera, deseru z czekoladą, wina i kieliszka mocniejszego alkoholu. Kuchnia opiera się na świeżych, sezonowych i lokalnych produktach o niższej zawartości tłuszczu, cukru, soli i białka. Restauracje same ustalają cenę posiłku. Restauratorzy, po akceptacji standardu posiłku, mogą wykorzystać do promocji znaki projektu oraz nazwę. Logotyp przypomina jednocześnie talerz i wieniec, w które wpisane są nazwa i kogut. Kogut galijski był nieoficjalnym symbolem Galów, później całej Galii. Przejęty został przez Franków, za spadkobierców których uważają się dzisiejsi Francuzi. Znak ten podkreśla odniesienie do historii kuchni i całego dziedzictwa kulinarnego Francji oraz wielowiekowej tradycji narodu. Barwy: ciemnoniebieski, biały i czerwony to oczywiście kolory flagi państwowej.

W 2017 roku, w czasie trzeciej edycji *Goût de France*, w akcji wzięło udział ponad dwa tysiące restauracji z ponad stu pięćdziesięciu krajów świata. Należy zauważyć szczególne uwielbienie kuchni francuskiej przez Polaków. W Polsce wzięło udział 159 restauracji z czternastu województw. Jest to druga, najliczniejsza reprezentacja po francuskiej. Edycja ta poświęcona została kształceniu w zawodach związanych z gastronomią, hotelarstwem i turystyką. Z tego względu uczniowie i studenci szkół, uczelni z całego świata uczestniczyli czynnie w przygotowaniu uroczystych kolacji na całym świecie (<http://pl.ambafrance.org/Lista-restauracji-bioracych-udzial-w-Gout-de-France-2017>; dostęp dnia: 04.06.2017).

Ilustracja 3. Wykres procentowy uczestnictwa restauracji na pięciu kontynentach w *Goût de France 2017*.



Ilustracja 3. *Goût de France/ Good France 2017*: 3. edycja !, Ambasada Francji w Polsce, <https://pl.ambafrance.org/Gout-de-France-Good-France-2017-3-edycja>; dostęp dnia: 29.05.2017.

Podsumowanie

Wszystkie festiwale kulinarne mają na celu promocję francuskiego, kulinarnego dziedzictwa, rozumianego jako najważniejsze produkty oraz specjały regionalne – przetwory, wyroby mleczne, specjalności mięsne charakteryzujących się właściwą dla nich technologią wyrobu. Każdy z wielkich, kulinarnych mistrzów francuskich wniósł wielki udział w budowanie wizerunku Francji jako kraju oddanego kulturze stołu, pielęgnującego tradycję, a także kreującego nowe smaki, techniki przyrządzania potraw, ale także dążącego do zmiany w myśleniu o jedzeniu w zasięgu globalnym. Dzięki *Goût de France*, każdego roku cały świat oddaje hołd francuskim ideom, osiągnięciom, oddając się budowaniu wzajemnych relacji dzięki wspólnemu celebrowaniu. W 2010 roku w Nairobi podczas piątego posiedzenia Międzyrządowego Komitetu ONZ ds. Oświaty, Nauki i Kultury *repas gastronomique des Français* (Desnos 2010)⁷⁸ – francuska tradycja biesiadna – została wpisana na Listę Światowego Dziedzictwa Niematerialnego UNESCO.

Świętowanie sprzyja rozwijaniu relacji społecznych poprzez wspólne ucztowanie, konsumowanie, degustowanie, rozmawianie o jedzeniu, nawiązywanie kontaktów przy posiłkach, również międzynarodowych. Dzięki tak

⁷⁸ Desnos M., *La gastronomie française sacrée par l'Unesco, Vivre Gastronomie, Paris Match*, 16.11.2010, <http://www.parismatch.com/Vivre/Gastronomie/L-Unesco-sacre-la-gastronomie-francaise-145318#>; [dostęp dnia: 27.05.2017].

ogromnej różnorodności, każdy turysta znajdzie wydarzenie kulinarne interesujące go ze względu na rodzaj specjału czy program. Dodatkowe objęcie tych produktów znakami zastrzeżonymi podnosi ich wartość, nadaje im prestiżu i popularności. Jednocześnie udział cenionych producentów, rolników i kucharzy pozwala na pogłębianie wzajemnych relacji partnerskich, a także pozwala im jeszcze lepiej kreować swój wizerunek jako znawców, specjalistów, liderów branży, co w konsekwencji przekłada się na wzrost popytu na ich usługi i produkty. Sprzedaż w formie turystycznej przekłada się na wysoki popyt na produkty spożywcze różnych regionów Francji na świecie, co wpływa na dobrą sytuację rodzinnych firm oraz pozwala na rozszerzanie rynku. Można stwierdzić, że francuskie dziedzictwo stało się także jednym z jego głównych produktów marketingowych.

Natalie Moreno-Kamińska

French feasts and culinary festivals – cultural perspective

National dishes and local products, prepared by the methods sacred tradition are the material cultural heritage. Tourist itinerary often includes culinary festivals, through an interest in what relates to the preparation and consumption, ceremonies and customs at the table. They are activated thanks to the local environment. Success of French promotion and very good image of the country depends also on the organization of Foire au jambon à Bayonne, Fête de l'Oignon de Roscoff, Fête de l'Ail Rose de Lautrec or Goût de France. Festivals are connected with a strong desire rooted in culture, intensified discussion about sociological and cultural significance culinary heritage as an intangible phenomenon. French cuisine becomes an art and a philosophy of life and connects with a local identity. In France, the celebration meal is fundamental to the way of life. Tradition French meal was included on the UNESCO list.

Keywords: cooking festivals, French cuisine, Goût de France

BIBLIOGRAFIA:

Bianchini Annik, *Turystyka: Francja światowym liderem*, 17.03.2014, <http://www.ambafrance-pl.org/Turystyka-Francja-swiatowym> [dostęp dnia: 27.05.2017].

Bobrowski Tomasz, *Święto Cytryny w Menton*, Lazurowy Przewodnik,

2015, <https://lazurowyprzewodnik.pl/swieto-cytryny-menton/>; [dostęp dnia: 29.05.2017].

Bosio Alice, *Montmartre fête la coquille Saint-Jacques!*, Culture, 19.01.2011, <http://www.lefigaro.fr/sortir-paris/2011/01/19/03013-20110119ARTFIG00612-montmartre-fete-la-coquille-saint-jacques.php>; [dostęp dnia: 29.05.2017].

Brillat-Savarin Anthelme, *Fizjologia smaku albo Medytacje o gastronomii doskonałej*, tłum. J. Guze, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2015. *Chef Alain Ducasse of Adour Alain Ducasse – Biography*, Nowy Jork 11.2011, Starchefs, <https://www.starchefs.com/cook/chefs/bio/alain-ducasse>; [dostęp dnia: 28.05.2017].

Clarke Stephen, *Paryż na widelcu*, tłum. H. Baltyn, Wydawnictwo W.A.B, Warszawa 2012.

Desnos Marie, *La gastronomie française sacrée par l'Unesco, Vivre Gastronomie, Paris Match*, 16.11.2010, <http://www.parismatch.com/Vivre/Gastronomie/L-Unesco-sacre-la-gastronomie-francaise-145318#>; [dostęp dnia: 27.05.2017].

Du fait de cuisine de Maître Chiquart, http://www.oldcook.com/medieval-maitre_chiquart; [dostęp dnia: 12.10.2017].

Fête de l'Ail Rose de Lautrec 2016, Syndicat de Défense du Label Rouge et de l'I.G.P. Ail Rose de Lautrec, https://www.ailrosedelautrec.com/fete-de-l-ail-rose-de-lautrec-2016_64.php; [dostęp dnia: 30.05.2016].

Fête de la coquille St-Jacques a Montmartre, CCI Côtes d'Armor, <http://www.cotesdarmor.cci.fr/actualites/fete-de-la-coquille-st-jacques-montmartre>, [dostęp dnia: 29.05.2017].

Fête de la Saint-Vincent et de la Coquille Saint-Jacques 2017 à Montmartre, 17.01.2017, <https://www.sortiraparis.com/arts-culture/balades/articles/58669-fete-de-la-saint-vincent-et-de-la-coquille-saint-jacques-2017-a-montmartre#4vBleUGB13THZS3F.99>, [dostęp dnia: 29.05.2017].

Fête du Citron, <http://www.fete-du-citron.com> [dostęp dnia: 29.05.2017].

Francja Przewodnik Ilustrowany, red. Magdalena Borzęcka, tłum. A. Kaczmarczyk, E. Czarnowska-Fenrych, Berlitz, Warszawa 2014.

Goût de France – promocja gastronomii francuskiej 19 marca, Francja w Polsce, <http://www.ambafrance-pl.org/Gout-de-France-promocja-gastronomii-francuskiej-19-marca>; [dostęp dnia: 04.06.2017].

Leszczyński Marcin, *Wizerunek kraju a jego pozycja na arenie międzynarodowej na przykładzie państw Grupy Wyszehradzkiej*, Młodzi Naukowcy – wrzesień 2015, <http://marcinleszczyński.pl/wp-content/uploads/2015/12/Leszczy%C5%84ski-Wizerunek-kraju-a-jego-pozycja-na>

arenie-mi%C4%99dzynarodowej-na-przyk%C5%82adzie-pa%C5%84stw-Grupy-Wyszehradzkiej.pdf; [dostęp dnia: 30.05.2017].

Le Viandier de Taillevent et le manuscrit de Sion, http://www.oldcook.com/medieval-taillevent_sion; [dostęp dnia: 12.10.2017].

Lista restauracji biorących udział w „Goût de France 2017”, <https://pl.ambafrance.org/Lista-restauracji-bioracych-udzial-w-Gout-de-France-2017>; [dostęp dnia: 04.06.2017].

Menut Valérie, *Bayonne: la 555ème Foire au Jambon s’installe*, France Bleu Pays Basque, 12.04.2017, <https://www.francebleu.fr/infos/economie-social/bayonne-la-555eme-foire-au-jambon-s-installe-1492006406>, [dostęp dnia: 29.05.2017].

Riwiera Francuska, Podróże Marzeń, 2010, Film Cass.

Robak Marta i Mariusz, *Czosnek w Lautrec, cebula w Roscoff, wino w Gaillac*; 02.08.2013, <http://vivelacuisine.pl/artukul/70-czosnek-w-lautrec-cebula-w-roscoff-wino-w-gaillac>; [dostęp dnia: 30.05.2017].

Robak Marta i Mariusz, *Morfologia kuchni francuskiej*, Vive la Cuisine, 18.11.2014, <http://vivelacuisine.pl/artukul/215-morfologia-kuchni-francuskiej> [dostęp dnia: 20.05.2017].

Stodolak Sabina, *10 Europejskich Festiwali Kulinarnych na których musisz być!*, 17.02.2010, <http://gadzetomania.pl/26280,10-europejskich-festiwali-kulinarnych-na-ktorych-musisz-byc>, [dostęp dnia: 29.05.2017].

Toussaint-Samat Maguelonne, *Historia naturalna i moralna jedzenia*, tłum. A. B. Matusiak, M. Ochab, Wydawnictwo WAB, Warszawa 2015.

Wiosenne festiwale kulinarne, Jedź i Jedz, <http://jedzjedz.pl/news/show/871/wiosennefestiwalekulinarne>; [dostęp dnia: 30.05.2017].

The search work as a part of the reconstruction of the Kuban game practices

*Ruslan A. Lakhin**

Currently, the game has been recognized as one of the leading components of culture. In recent years, scholars have been intensively developing and using the game as one of the ways to organize the living space, human interaction with the world, the result of which is developing of socially important skills, emotional training and meaning-making. The social and pedagogical situation in Russia has undergone significant changes for past twenty years. The negative phenomena in the children's environment became frequent. They are: increased conflict and aggressive behavior, noticeable even at preschool age; cruel and dangerous nature of self-affirmation in adolescents; impoverishment of communication and the weakening of creative principles of leisure activities.

Traditional game in modern society

The collective beginning of the game is replaced by individualization of children's activities and their becoming selfish. Increasingly frequently, a team game requiring physical movement gives way to a computer game. Nowadays the children's games rarely include traditional terminology, symbols, game objects, ways of marking the playing field and division into teams, establishing a hierarchy of roles, receptions and so on. They all have almost completely disappeared. These particular elements make up the core of any traditional game and make it a factor of assimilation and transfer of popular culture. A modern game, which is devoid of these characteristics, is a clear sign

* **Ruslan A. Lakhin** – Ph.D., assistant professor of Department of General and Professional Pedagogy Kuban State University Branch in Slavyansk-on-Kuban, Russia.

of a break in a tradition and a lack of cultural continuity. The reasons for this situation are not only urbanization, increased information loads and the acceleration of the rhythm of life, but also they are the disappearance of many genres of folklore game from the children's use, as well as the standardization of the children's upbringing and the borrowing of foreign teaching practices. National self-awareness of people is necessary to resort to historical monuments, cultural traditions (in particular Cossack traditions) as they are means of younger generations' upbringing. The original culture of the Cossacks developed on the principles of multiculturalism, good-neighborly interethnic communication, responsible and caring attitude to the land on which they lived. Social education of the child's personality is inextricably linked with the process of appropriating the values of the national culture through traditions, customs, rituals, games, and folklore.

Therefore, the significant goal of educational work is to attract schoolchildren and students to search and reconstruct the game practices of the Kuban (Russia, Krasnodar Territory). They will help to study the Kuban folk games, their place in the system of children's upbringing in conditions of educational institutions. It is the search of games that is the initial stage of their reconstruction and introduction into the educational process. An important part of the search stage is the attraction of students of a pedagogical university and schoolchildren to participate in expeditions, in educational and research activities on the revival of traditional festive and game culture.

Part of this work is already being implemented by students of the Kuban State University (a branch in Slavyansk-on-Kuban). Every year, students of the first year of the Philological Faculty have summer folklore practice in some localities of the Krasnodar Territory. They get acquainted with the selected area, its geography, life. Students study the folklore repertoire and the peculiarities of its existence in our days. Collection and initial processing of existing folklore texts of various genres are conducted by audio recording and video recording. Later, one of the student's tasks is decoding of recorded and filmed materials.

Thus, there is a deepening of knowledge on the history and theory of folklore, acquiring and consolidating of the skills of collecting information, acquiring of the initial skills of scientific work, preparing for future professional activity, expanding of the cultural outlook of students.

At the search stage of our work we use surveys of long-livers of separate settlements of the Krasnodar Territory. The purpose is to know anything about the history of the existence of folk games and festivities. During the search work trainees and students write down folk games and rituals. This allows

students to gain new knowledge and skills, which have been accumulated by many generations. It also contributes the development of creative principles in the personality of the teenager, teaches him to find and to process the received information independently and then to apply it in practice. Schoolchildren and students are the best assistants for heads of educational and research programs. Long-standing inhabitants of Cossack villages and khutors most eagerly talk about the games and festivals of their youth and childhood to these young interviewers.

The study also includes a comparison of old and modern recordings of games in the same area and a comparison of game options. During collecting and describing folk gaming practices is necessary to record the time and the place of existence of the game, the national identity of the players and other „passport data”. As for the position of pedagogy, it is necessary to determine the criteria for evaluation and selection of upbringing facilities of the game.

Of course, schoolchildren are only able to partially participate in a collective study, headed and supervised by specialists. The collective can cover the object under study quite fully after the sections of the work have been distributed. The team creates a spirit of competition. Funny game forms of work („exploration” of games, „observation posts”, „raids”, „auctions of games”, etc.) involve children. Such games well suited to their age needs and abilities, while at the same time they are most appropriate to the object of study - the game. To schoolboys the world of game is closer, clearer and more accessible than to the majority of adults.

There are such critical criteria in the work as the age of pupils of the study circle, their motivation, as well as the play experience of children, the familiar game environment for them and the playing environment that has shaped the children's attitude to the game.

The stage of studying games logically precedes the stage of their revival. Meanwhile, younger teens are capable of holding games (revival), but a competent description and evaluation of games (learning) are possible only for older teens. The way out is seen in the creation of a different age group, especially as it is in accordance with the principles of folk pedagogy.

During classes, children can get acquainted with folk games and learn how to play them, as well as participate in traditional celebrations such as Christmas, Mylanka, Maslenitsa and others. Motivation of children is based primarily on interest. The child, who is guided simply by curiosity and then by interest, participates in games, gets acquainted with the study circle. An additional point is that children are attracted by the romance of traveling and meeting new people. The work in the study circle will require interest, curiosity,

a certain theoretical and intellectual preparation. Further work is possible if the children have a propensity for research. There are several stages of children's studying the game and its revival. The first stage is participating in the conduct of games (for example, on holidays). The second stage is recording, describing, restoring of games and getting familiar with their history. The last one is to take part in games on the leading roles. So there is a qualitative leap and we understand the place of a particular game in the general context of the festive-game culture (for example, Maslenitsa's games).

But there are games of questionable quality. The pedagogical approach requires students be taught to consciously feel about games, analyze and evaluate them, develop healthy, culturally-moral taste, and other aspects of personal game culture, through which, as research has established, the influence of the game on the development of personality is mediated. A good game can be perverted and bring harm because of low culture. High game culture allows the individual to improve the influence of even questionable games (Grigoriev 1996, s. 21). Personal internal control and adjustments are the most reliable. The development of them is the main mean of folk pedagogy of the game.

Further, the collected materials can be used during organized conversations, extracurricular activities and the training course „Kuban Region Studies”, where children learn about the traditions of the Kuban Cossacks, their way of life. In the process of gaming holidays, the children form a relatively stable system of relations to others and to themselves. An interest in their own personality increases, as well as we see growing of the desire to understand their qualities and actions. Children form their self-esteem.

As can be seen from the above, traditional games act as an important source of information about the surrounding reality and the cultural world, in which the child lives, grows, develops. When schoolchildren are included in folk gaming practices of a social and moral orientation, pedagogical leadership of gaming preferences of schoolchildren takes place, taste is being formed. Pedagogically adequate forms of children's engagement minimize both deviant behavior and games of antisocial, destructive personal character and also reduce negative emotions.

Ruslan A. Lakhin

Funkcje edukacyjne gier i zabaw dziecięcych

W artykule autor dokonał przeglądu gier stosowanych przez nauczycieli do prowadzenia edukacji dzieci i młodzieży. Edukacja poprzez zabawę ma dużą wartość pedagogiczną, gdyż pod wpływem gier i zabaw dokonują się głębokie zmiany w umyśle dziecka.

Słowa kluczowe: pedagogika zabawy, edukacja

BIBLIOGRAFIA:

Grigoriev Vladimir M., *Traditional pedagogy of the game: experience and problems*, „Pedagogy”, Rok 01/1996, s. 20-23.

Zabawki z historią – eksponaty w zbiorach Muzeum Zabawek i Zabawy

*Marlena Chudzik**

W zbiorach Muzeum Zabawek i Zabawy, które jest największym i najstarszym muzeum zabawek w Polsce, znajduje się ponad 11 tysięcy eksponatów. Większość z nich, bo około 70% to zabawki darczyńców, którzy jak piszą w listach: „(...) chcieli zapewnić swoim zabawkom godziwą emeryturę”. Czasem są to pojedyncze eksponaty, a czasem całe kolekcje⁷⁹. Każdego roku dzięki zakupom, depozytom i przede wszystkim darom osób prywatnych, sukcesywnie zwiększają się zbiory kieleckiego muzeum. Pomagają w tym także kontakty i współpraca ze środowiskiem kolekcjonerów jak i innymi instytucjami kultury w kraju i za granicą. Dzięki temu eksponaty z Muzeum Zabawek i Zabawy trafiły m.in.: do Muzeum Historii Najnowszej w Celje (Słowenia), Muzeum Etnograficznego w Zagrzebiu (Chorwacja), Muzeum Slavonije w Osijeku (Chorwacja) czy do Sintra Toy Museum (Portugalia). W ramach współpracy miast partnerskich Muzeum zaprezentowało wystawę polskiej zabawki ludowej w niemieckim mieście Gotha w 1998 roku. Zabawki z kieleckiego muzeum gościły również na Węgrzech i to trzykrotnie: w 2002,

* **Marlena Chudzik** – magister filologii polskiej Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Pracuje na stanowisku specjalisty w dziale PR w Muzeum Zabawek i Zabawy. Pisze pracę doktorską pt.: „Nazwy ulic w powiecie jędrzejowskim. Historia i współczesność”. Główne zainteresowania naukowe obejmują zagadnienia onomastyczne, a w szczególności badania różnych kategorii nazw własnych takich jak: urbonimy, antroponimy, toponimy i chrematonimy.

⁷⁹ Jedną z liczniejszych kolekcji w Muzeum Zabawek i Zabawy jest kolekcja zabawek ofiarowana przez Ewę i Stanisława Rusieckich z Londynu, którą w liczbie 1 600 sztuk przekazali muzeum w 2004 roku. Bagienno-błotną wystawę czasową można było podziwiać od 1 czerwca 2006 do 11 maja 2008 roku. Życzeniem nieżyjącej już kolekcjonerki było przekazanie zbioru w dobre ręce, w których zostałyby docenione [Archiwum Muzeum Zabawek i Zabawy: korespondencja dotycząca darowizn eksponatów z lat 2011-2017].

2004 i 2007 roku (Bąk 2009, s. 77).

Już od pierwszych chwil istnienia, czyli od początku grudnia 1979 roku Muzeum Zabawek i Zabawy cieszy się dużą uwagą i życzliwością darczyńców. Początkowo muzeum apelowało do społeczeństwa z prośbą o przekazywanie zabawek⁸⁰. Dziś bez apeli liczba darów stale rośnie, co nie zmienia faktu, iż muzeum od początków swojej działalności dokonuje kolejnych zakupów nowych przedmiotów⁸¹. Zabawki darczyńców są często przekazywane z pokolenia na pokolenie i traktowane z należytym szacunkiem, niemalże jak drogocenne skarby, które posiadają wartość bezcenną, bo emocjonalną. Stąd też decyzja o przekazaniu takich zabawek nie należy do łatwych. Istnieje jednak możliwość „odwiedzania” swojej ukochanej zabawki i takie sytuacje muzeum również „pamięta”.

Najstarszym eksponatem w Muzeum Zabawek i Zabawy jest niemiecka lalka woskowa z końca XVIII wieku. Warto także wspomnieć o niemieckich, kamiennych klockach firmy Richter z 1910 roku w oryginalnym opakowaniu, maszynach do szycia z okresu międzywojennego czy też ołowianych żołnierzykach z początku XIX wieku (Zięzio 1997, s. 137).

O muzealnych eksponatach: najstarszych, najcenniejszych, największych czy najmniejszych pisano już wiele, dlatego warto napisać o czymś, co jeszcze nie ujrzało światła dziennego i skrywa się w muzealnych magazynach. Są to miejsca równie ważne jak ekspozycje, ponieważ tutaj skupiają się wszystkie eksponaty, które trafiają później na wystawy stałe lub czasowe, można je wypożyczyć innym muzeom⁸² lub np. scenarzystom filmowym bądź teatralnym. Wbrew pozorom magazyn nie jest miejscem, w którym zabawki zalegają. One po prostu czekają na swój moment.

Warto poznać historie zabawek kieleckiego muzeum, które spisane są niekiedy w kilku, a czasem i kilkuset słowach. Łączy je jedno – wspomnienia, które budzą wiele emocji, nawet pomimo upływu lat. Dzięki skrupulatnie prowadzonej dokumentacji przez kolejnych pracowników, muzeum dysponuje cennymi informacjami na temat danego eksponatu, które przechowuje w dziale *Gromadzenia Zbiorów*. Czasami są to wiadomości szczątkowe, czasami bardzo obszerne, a czasem ich po prostu brak. Zdarzają się też prośby o niewykorzystywanie treści z przesyłanych listów, co oczywiście jest szanowane przez pracowników muzeum.

⁸⁰ Odzew apelu do społeczeństwa w 1979 roku, czyli w roku powstania placówki był duży. Do muzeum trafiło wiele ciekawych zabawek [Archiwum Muzeum Zabawek i Zabawy: materiały dotyczące utworzenia Muzeum Zabawkarstwa i pierwszej wystawy w 1979 roku (informacje prasowe, protokoły, zaproszenia, foldery, zdjęcia)].

⁸¹ Na muzealnych ekspozycjach w 2016 roku znalazło się 1 310 eksponatów, wśród nich 420 nowych.

⁸² W 2016 roku Muzeum wypożyczyło do różnych ośrodków kultury 742 eksponaty.

Wszystkie eksponaty posiadają swoją historię, którą kryją w materiałach, elementach konstrukcji, metkach lub kartce papieru. I takie eksponaty są wyjątkowo cenne dla muzealników, bo posiadają swoje „wnętrze”. A jeśli chodzi o „wnętrze” eksponatów nikt nie wie więcej niż konserwatorzy, którzy dbają o ich dobry wygląd i „urodę” zmieniającą się pod wpływem upływającego czasu. Trzeba pamiętać, że eksponaty muzealne to przedmioty, które wymagają szczególnej troski, a praca przy nich wymaga niemałej wiedzy, cierpliwości i zdolności manualnych. Zdecydowana większość eksponatów, które trafiają do Muzeum Zabawek i Zabawy wymaga renowacji⁸³. Wynika to przede wszystkim z wieku zabawek, które im starsze, tym więcej pracy i uwagi potrzebują. Nie bez znaczenia jest też miejsce przechowywania zabawek (strych, piwnica itp.), które działają niekorzystnie na materiały, z których wykonane są zabawki.

Kilka lat temu, w maju 2013 roku do muzeum trafił miś z rozprutym brzuszkiem (fot.1). Jego renowacją zajął się wieloletni pracownik muzeum – pan Władysław Herbuś⁸⁴. Z dołączonego listu darczyńcy wiadomo, że miś liczy około 75 lat i towarzyszył właścicielowi w czasie II wojny światowej. Był zabawką z wczesnego, przedwojennego dzieciństwa pana Lesława z Brzegu w województwie opolskim. Przesiedlenia, które towarzyszyły wojnie mocno nadszarpnęły stanem zabawki, ale nie na tyle, by ją zniszczyć, choć jej stan w pokoju renowatorów określono jako zły. Tkanina materiału, z której była wykonana zabawka nie uniknęła zniszczeń w wyniku działania moli, a liczne rozprucia zaszyto różnymi kolorami nici. Z listu wynika, że była to nie tyle zabawka, co przede wszystkim jedyna rzecz, będąca „majątkiem” małego chłopca, który w ciągu kilku minut musiał zabrać najważniejsze rzeczy i schronić się w bezpiecznym miejscu.

W trakcie renowacji misia, który „utracił sierść i tuszę”, w lewej nóżce odnaleziono dwie czcionki drukarskie, zawinięte w małe skrawki zniszczonego materiału (fot. 2). Okazało się, że nie wiedział o tym nawet posiadacz misia, choć w ostatnim zdaniu listu wspomniał, że „(...) miś ma rozcięty brzusek, bo chyba coś tam było schowane, ale niestety nie pamięta co”. W muzealnej pracowni konserwatorskiej misiowi wypełniono wnętrze brzuszka i nóżki drewnianymi wiórami, a całość starannie zszyto. Takie sytuacje, gdy podczas renowacji eksponatu znajduje się coś niespodziewanego, zdarzają się rzadko.

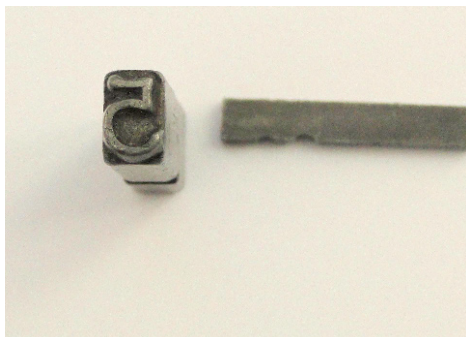
⁸³ W 2016 roku 350 eksponatów poddano konserwacji.

⁸⁴ Władysław Herbuś – znany kielecki modelarz, siedmiokrotny mistrz świata w modelarstwie okrętowym, nauczyciel, który wychował kilka pokoleń młodych modelarzy. Wielu z nich brało udział w mistrzostwach Europy i Polski. Jest właścicielem 103 medali, kilkudziesięciu pucharów oraz niezliczonej ilości dyplomów. Obecnie pracuje w Muzeum Zabawek i Zabawy na stanowisku starszego renowatora muzealiów.

Co ciekawe – czcionki drukarskie, zapewne dzięki owinięciu w materiał, nie były wyczuwalne, jak mówi muzealny renowator⁸⁵. Komu i gdzie były potrzebne, tego nie sposób się już dowiedzieć. Być może miś pełnił funkcję tajnej skrytki i przechowywano w nim inne ważne przedmioty?



fot.1 Miś (MZK/M/150) lata 30. XX wieku; materiał: tkanina, nici, tworzywo, wiórki drzewne; wymiary: wys. 26,5 cm, szer. 11,5 cm



fot. 2 czcionki drukarskie

Podobną, wojenną historię posiada inny muzealny eksponat, również miś, który trafił do Muzeum Zabawek i Zabawy w grudniu 2009 roku. Dzięki korespondencji z darczyńcą, panią Hanną wiadomo, że miś ma ponad 77 lat i znalazł się w rodzinie zaraz po narodzinach swojej właścicielki. Nie posiadał imienia, choć jego opiekunka nazywa go w liście „przyjacielem lat dziecięcych” lub po prostu „Misiaczkiem”. Zabawka skradła serce małej dziewczynki, która już jako dojrzała kobieta w wieku 77 lat, nadal z wielką empatią opisuje swojego ukochanego misia i historię z nim związaną. Dwa dni po wybuchu II wojny światowej, przez pośpiech i strach związane z przymusowym opuszczeniem domu w Warszawie, o misiu po prostu zapomniano. W czasie oblężenia stolicy na dom spadł pocisk, który zniszczył pokój, w którym znajdowała się ulubiona zabawka. Po powrocie rodziny, misia odnaleziono pod stertą gruzu, bez jednej łapki, którą szybko przyszyto. Czasy okupacji okazały się przychylniejsze dla misia, gdyż jego opiekunka – pani Hanna nie rozstała się z nim, zabierając go nawet do schronu. Jak wiadomo z zachowanej

⁸⁵ Rozmowa z panem Władysławem Herbusiem z dnia 17.05.2017 roku.

korrespondencji, miś był jej „jedyną radością” w tym trudnym czasie.

Nie dziwi więc fakt, że rzeczy, które towarzyszyły ludziom w czasach wojny posiadają wartość cenniejszą niż pieniądze – sentymentalną, której nie można kupić. Choć w większości są to smutne, a nawet traumatyczne zdarzenia trzeba podkreślić, iż czasem jedna zabawka mogła „osłodzić” ten wyjątkowo ciężki czas przede wszystkim dla najmłodszych. Zużyty, pozszywany kawałek tkaniny lub stara szmatka (jak moglibyśmy dziś nazwać takie zabawki) okazały się bardziej cenne dla swoich posiadaczy niż niejedna lalka Barbie lub klocki Lego dzisiaj.

Znaczną część zabawek przekazywanych do muzeum stanowią lalki. Z rozmowy z renowatorem muzealiów, panem Władysławem Herbusiem wiadomo, że to właśnie lalki znajdują się w przeważającej części eksponatów, które wymagają gruntownej naprawy. Czasami widać próby takich ... rekonstrukcji, choć bez odpowiednich materiałów, wiedzy i warsztatu – efekty odnowy nie są oszałamiające. Warto dodać, iż najbardziej trudnymi i czasochłonnymi lalkami do naprawy są lalki celuloidowe⁸⁶. Ich wytrzymałość waha się w granicach 10 – 400 lat. Duża rozpiętość czasowa zależy przede wszystkim od zastosowanych surowców do produkcji lalek jak i warunków ich przechowywania. Niestety proces ich niszczenia jest nieodwracalny. Według muzealnego renowatora, optymalne temperatury dla zabawek wykonanych z tworzyw sztucznych mieszczą się w przedziale od 6 do 13 stopni Celsjusza przy wilgotności powietrza wynoszącej ok. 30%. Wszelkie różnice temperatur powodują pękanie celuloidowego tworzywa.

Jedną z muzealnych lalek-eksponatów jest zabawka przekazana przez panią Zofię z Warszawy w marcu 2012 roku (fot. 3). Ofiarodawczyni w dołączonym liście opisała dzieje swojej zabawki, ubolewając nad tym, iż nie zna jej historii pochodzenia. W paru słowach skreśliła to, co zapamiętała z dzieciństwa. Laleczka nigdy nie otrzymała imienia. Pani Zofia poprzez użytą pisownię wielkimi literami („Ona”, „Jej”, „Ją”) dała wyraz swojego szacunku i troski o zabawkę, która towarzyszyła jej przez kilkadziesiąt lat i razem z nią zmieniała miejsca pobytu. Wiadomo, że lalka pochodzi z czasów II wojny światowej, w wyniku której – ma poszarpane nóżki. Lalka w niezmienionym stanie z czasów wojny trafiła do muzeum z nadzieją właścicielki na jej „uzdrowienie” w profesjonalnych rękach, co też się stało.

⁸⁶ Celuloid jest najstarszym termoplastycznym tworzywem sztucznym, łatwopalnym i mało odpornym na działanie związków chemicznych oraz światła. Był stosowany m.in.: do wyrobu opravek do okularów, zabawek, piłeczek do ping-ponga, części instrumentów muzycznych. Przez długi okres czasu wykorzystywano go jako materiał, z którego wykonywano taśmę filmową na potrzeby kina. Obecnie z powodu łatwopalności został wycofany z produkcji [<https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/celuloid;3883970.html>; dostęp dnia: 12.05.2017].



fot. 3 Lalka (MZK/H/822); Niemcy, XIX/XX w.; materiał: porcelana, nici, skóra, trociny drzewne; wymiary: wys. 41 cm, szer. 15,5 cm

Kolejny interesujący eksponat, czyli lalka „Grażynka” (fot. 4) trafiła do Muzeum w 2014 roku razem z kuferkiem ubranek. Z dołączonego listu wiadomo, że jej właścicielka – pani Roma z Warszawy nie wie, w jakich okolicznościach lalka znalazła się w jej posiadaniu. Nie wspomniała też nic o imieniu zabawki, za to szczegółowo opisała historie kilku ubranek swojej lali (m.in.: sukienek, sweterka, żakietów i bucików). Zaraz po II wojnie światowej, w 1945 roku rodzina pani Romy opuściła Warszawę, przeprowadziła się do Bytomia, a następnie do Katowic. Lalkę „Grażynkę” wielokrotnie naprawiano w Katowicach w „Klinice naprawy lalek”, mieszczącej się przy placu Karola Miarki (plac i nazwa istnieją do dziś, „Klinika” niestety już nie). Pani Roma wspomniała w liście, że zdolności pana (nie podała jego imienia ani nazwiska), który naprawiał tam różnego rodzaju zabawki były nadzwyczajne jak na czasy, w których żyli. Napisała wprost, że „robił CUDA!!!” (zachowana pisownia autorki). To dzięki niemu lalka „Grażynka” mówiła: „mama”, gdyż pan z „Kliniki” zamontował jej odpowiedni aparat. Każdej lalce potrafił

zrobić peruki z naturalnych włosów. Pani Roma nie jest pewna czy szklane, niebieskie oczy „Grażynki” również nie są zasługą tego pana. Z listu wynika, że „Klinika naprawy lalek” była magicznym miejscem dla dzieci i „troszkę” kosztownym dla ich rodziców. To jedna z nielicznych lalek, które do muzeum trafiły z tak bogatą walizką odzieży.



fot. 4 Lalka (MZK/M/207); Schildkröt, Niemcy, l. 30/40. XX w.; materiał: celuloide, metal, guma, włosy (rzęsy), szkło, tekstura, farba; wymiary: wys. 51 cm, szer. 17 cm

Bardzo ciekawym podarunkiem, który znalazł się w zbiorach Muzeum Zabawek i Zabawy jest drewniane pudełeczko (fot. 5), przekazane w sierpniu 2014 roku przez panią Marię z Łodzi. Szkatułka, nazywana przez ofiarodawczynię „skrzyneczką” powstała na przełomie XIX i XX wieku i należała do cici darczyńcy. To był własnoręcznie wykonany prezent od starszego brata. Zachowała się w prawie niezmienionym stanie. Z prywatnej dokumentacji ofiarodawczynie wiadomo, że „skrzyneczka” przeżyła okres: I wojny światowej (1914-1918), wojny polsko-bolszewickiej (1919-1920), II wojny światowej (1939-1945) i czasy Solidarności z 1980 roku. Jej głębokość i wielkość

pozwalala na przechowywanie wielu przedmiotów. Na pewno skrywała też niejedną dziecięcą tajemnicę.



fot. 5 Pudełko (MZK/M/64); Brześć, XIX/XX w.; materiał: drewno, sklejka, fornir lakierowany, metal; wymiary: wys. 7 cm, szer. 9,5 cm, dł. 28 cm

Zakończenie

Każdego roku Muzeum Zabawek i Zabawy odwiedza 30-40 tysięcy osób. W 2016 roku placówkę odwiedziło 42 691 osób, co uplasowało ją w czołówce najchętniej odwiedzanych kieleckich muzeów. Z każdym rokiem zwiększa się również liczba darczyńców, którzy na miejsce „odpoczynku” dla swoich zabawek wybrali muzeum. Dzięki ich dobrej woli, młode pokolenie posiada możliwość obejrzenia zabawek, którymi bawili się ich rodzice, dziadkowie, a nawet pradziadkowie. Wykwalifikowana kadra przewodników opowiada i młodszemu, i starszemu zwiedzającemu najciekawsze historie prezentowanych eksponatów. Odnalezienie zabawki swojego dzieciństwa na muzealnych ekspozycjach wywołuje wiele emocji i wzruszeń, dlatego warto dzielić się tym, co dobre i zamiast w domowych zakamarkach – umieszczać swoje zabawki w takich oto miejscach.

Marlena Chudzik

**The toys with a story – exhibits in collection
of Museum of Toys and Play**

The text presents the stories of selected artefacts from the Toys and Play Museum collection. Most of the Museum's objects received as gifts has an interested history recorded in preserved (for generations) correspondence.

BIBLIOGRAFIA:

Bąk Aneta, *Dzieje pewnych zabawek*, [w:] *Dzieje pewnych zabawek*, red. Agnieszka Kozłowska-Piasta, Muzeum Zabawek i Zabawy, Kielce 2009, s. 75-79.

Zięzio Ryszard, *Muzeum Zabawkarstwa w Kielcach. Zarys dziejów i organizacji, charakterystyka działalności*, [w:] „Zabawy i Zabawki”, rok I, nr 1-2/1997, s. 131-139.

<https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/celuloid;3883970.html>; dostęp dnia: 12.05.2017

Sprawozdanie z konferencji naukowej, Bratysława 24-25 listopada 2016 roku

*Halina Mielicka-Pawłowska**

W dniach 24 – 25 listopada 2016 roku odbyła się w Bratysławie międzynarodowa konferencja naukowa pt.: *Johan Huizinga and Central/East-central Europe*. Konferencja poświęcona była omówieniu percepcji prac naukowych opublikowanych przez Johana Huizingę w pierwszej połowie XX wieku, a przede wszystkim koncepcjom i założeniom teoretycznym oraz metodologicznym, które do dnia dzisiejszego mają znaczenie dla analizowania zjawisk zakorzenionych w historii kultury. Konferencja zorganizowana została przez Instytut Literatury Światowej Słowackiej Akademii Nauk w Bratysławie, Instytut Goethego i Ambasadę Niemiec w Słowacji. W konferencji brało udział 15 prelegentów, przedstawiciele europejskich ośrodków uniwersyteckich. Reprezentowane były następujące uniwersytety: University of Leiden, University of Groningen, Universität Duisburg-Essen, Institute of Art History Slovak Academy of Sciences w Bratysławie, Netherlands Royal Academy of Sciences w Amsterdamzie, University of Tilburg, Ural Federal University Ekaterinburg, Jan Kochanowski University w Kielcach, University of Budapest, Palacký University w Olomuńcu oraz Institute of Word Literature Slovak Academy of Science w Bratysławie.

Treści wygłoszonych referatów obejmowały nie tylko analizę koncepcji naukowych Johana Huizingi, ale też uwarunkowania biograficzne, które stały się przyczyną zainteresowań historią kultury europejskiej. Ważnym nurtem rozważań zawartych w poszczególnych referatach były też uwarunkowania polityczne lat 30. oraz koncepcje filozoficzne, których echa można znaleźć w pracach opublikowanych przez Johana Huizingę w okresie międzywojennym.

Anton van der Lem (University of Leiden) w referacie zatytułowanym *Huizinga and Europa* zwrócił uwagę na to, że jako profesor zatrudniony

w Groningen (1908/09, 1912/13) oraz w Lejdzie (1916/17, 1922/23, 1931/32, 1939/40) Huizinga prowadził wykłady na temat fundamentów kultury europejskiej. Na tych wykładach, duński myśliciel koncentrował się przede wszystkim na starożytnej oraz wczesno-średniowiecznej historii Europy. W 1941 roku Huizinga zdecydował się napisać książkę pod tytułem *Een gezicht op Europa (A view upon Europe)*, której strona tytułowa i pierwsza strona były wydrukowane, ale treści dały przypuszczalnie początek pracy znacznie obszerniejszej, która odnosiła się do problematyki Rzymskiego Imperium i jego wpływu na kulturę europejską średniowiecza. Jednak po 1933 roku, wraz ze wzrostem objawów systemu totalitaryzmu komunistycznego i faszystowskiego, Huizinga zaczął martwić się o przyszłość całej europejskiej cywilizacji. To jest szczególnie mocno podkreślane i znajduje swoje potwierdzenie w jego pracy *Patriotisme en nationalisme in de Europeesche geschiedenis tot het einde der 19de eeuw* (Haarlem, 1940), tłumaczonej na język angielski oraz niemiecki. W 1943 roku Huizinga preferował pisanie krótkich esejów na temat możliwości odzyskiwania fundamentów europejskiej cywilizacji. Konsekwencją tych zainteresowań było wydanie książki: *Geschonden wereld* (Haarlem, 1946), tłumaczonej na język niemiecki trzy razy, w roku 1945 jako *Ween die Waffen schweigen*; w 1948 jako *Geschändete Welt* oraz w roku 2014 jako *Werratene Welt*.

W wygłoszonym referacie Anton van der Lem koncentrował się przede wszystkim na analizie opublikowanych prac naukowych Johana Huizingi, ale brał pod uwagę nieopublikowane notatki wielkiego holenderskiego historyka kultury, pochodzące z jego archiwum, a odnoszące się przede wszystkim do specyfiki kultury europejskiej.

Wessel Krul (University of Groningen) w referacie pt. *Huizinga on historical change* zwrócił uwagę na tekst opublikowany przez Johana Huizingę w 1939 roku, w niemieckim czasopiśmie „Berliner Tageblatt”, do którego Huizinga napisał krótki esej na temat *Wie wird Gegenwart Vergangenheit?* (tł. *Jak terażniejszość zmienia się w przeszłość?*). Jest to raczej abstrakt zawierający podsumowanie wielu myśli Huizingi, które nurtowały go w tym czasie oraz jego argumentów, czasami trudnych do wyjaśnienia, zawartych w różnych publikacjach. W eseju tym jednak pojawia się kilka ważnych stwierdzeń umożliwiających rozpoczęcie pracy nad Huizingowskim punktem widzenia, nie tylko sięgającym w przeszłość, ale także w przyszłość Europy wczesnych lat 30. XX wieku.

Christian Krumm (Universität Duisburg-Essen) w referacie pt. *Too close to be wrong. Too different to be accepted – Johan Huizinga and German science illustrated by the example of Oswald Spengler* zwrócił uwagę na to, że poglądy Huizingi na temat kultury, polityki i nauki, tylko w sposób mar-

ginalny rozwijały się przez kontakt z niemieckimi naukowcami przed ukazaniem się książki *The Autumn of the Middle Ages* (tł. polskie: *Jesień średniowiecza* (PIW, Warszawa 1961), która odniosła ogromny sukces w Niemczech. Pomiędzy 1920 a 1933 rokiem Huizinga wiele razy przebywał w Niemczech i regularnie korespondował z historykami, na przykład z Johannesem Hallerem. Książka Oswalda Spenglera pt. *The decline of the West* była jedną z ostatnich książek, które miały znaczenie dla przyszłej pracy nad kompletowaniem danych do konstruowania systemu *Morphology of World History*. Relacje Huizingi do nauki niemieckiej były głównym tematem wygłoszonego referatu.

Willem Otterspeer (University of Leiden) wygłosił referat na temat: *Johan Huizinga and Leo Spitzer: the notion of Stimmung revisited*. Prelegent zaczął od stwierdzenia, że Huizinga jest czytany pisarzem i jako taki staje się częścią długiej tradycji zainteresowania historią kultury europejskiej. Jako pisarz był on przedstawicielem stosunkowo małego kręgu myślicieli, którzy przynależą do grona czytanych w najważniejszych językach współczesnej Europy. Dzięki temu staje się re-kreatorem współczesnej, łacińskiej wspólnoty, która bazuje na rzymskich korzeniach kultury europejskiej. Jego czytelnicy są głęboko związani wiedzą, która mimo różnic językowych, nie dezintegruje nawet wtedy, gdy jest rezultatem specjalizacji naukowej. Jedną z najważniejszych cech tej wspólnoty jest niemiecka filozofia, której ojcami można nazwać Friedricha Christiana Dietz i Leopolda von Ranke. Zainteresowania tą filozofią rozwinęły się na nowo w dwudziestym wieku za sprawą takich osób, jak Ernst Robert Curtius, Leo Spitzer i Erich Auerbach.

W wygłoszonym referacie zwrócono uwagę na dzieła trzech wymienionych wyżej filozofów. Z koncepcją Johana Huizingi łączą ich cztery tezy: założenia teoretyczne, doświadczenia, analizy oraz narzędzia badawcze. Założenia teoretyczne głoszą, że kultura jest możliwa do zdefiniowania przez związek „serca” i „umysłu” jej przedstawicieli, co powoduje, że staje się uporządkowaną całością obejmującą wiele zjawisk. Ten związek „serca” i „umysłu” nadaje kulturze metafizyczną aurę, gdyż daje swoistą muzyczną harmonię indywidualnej duszy z porządkiem istniejącym we wszechświecie. Wymienieni filozofowie wierzyli, że ta harmonia istnieje i to było ich wspólnym doświadczeniem, które rzutowało na sposób prowadzenia analiz naukowych oraz wybór narzędzi badawczych.

Ivan Gerát (Institute of Art. History, Slovak Academy of Science, Bratislava), wygłosił referat pt. *Huizinga and Dvořák – Key Concepts of Image. Interpretation around 1918*. Referent zwrócił uwagę na związek sposobu rozumienia artystycznej kultury średniowiecznej przez Huizingę z tezą zawartą w pracy *Idealismus und Naturalismus in der gotischen Skulptur und*

Malerei, opublikowanej w 1918 roku przez sławnego, wiedeńskiego historyka sztuki Maxa Dvořáka. W wygłoszonym referacie zwrócona została uwaga na zróżnicowanie naturalizmu i realizmu lub idealizmu i symbolizmu, wyraźnie zaznaczone w tekstach Huizingi oraz Dvořáka. Przedstawiona analiza obejmowała zagadnienia sformułowane jako trzy podstawowe pytania: 1. Jak dokładnie można rozumieć koncepcję, która różnicuje naturalizm i realizm w ujęciu obu myślicieli? 2. Jakie znaczenie miało dla formułowania tej koncepcji zakorzenienie obu autorów w odmiennych tradycjach filozoficznych? oraz 3. Jak współczesne koncepcje oddzielające naturalizm od realizmu pozwalają dokonać krytyki tekstów Huizingi oraz Dvořáka?

Geertjan de Vugt (Netherlands Royal Academy of Sciences, Amsterdam) wygłosił referat na temat: *Ludic warfare: Johan Huizinga's Auseinandersetzung with Carl Schmitt*. Na początku postawione zostało pytanie: Czy *homo ludens* w tym samym czasie może być *homo militans*? To jest pytanie, które pojawia się w historii filozofii, a szczególne znaczenie ma dla zrozumienia teorii zabawy zawartej w pracy *Homo ludens*. Johan Huizinga w wielu pracach zwraca uwagę na ludyczny charakter współczesnych wojen. Ale tak długo, jak trwały prace nad sformulowaniem koncepcji zawartej w *Homo ludens*, tak długo był on daleki od brania pod uwagę konsekwencji tego założenia. Dość interesujące jest to, że moment, w którym dyskutowana była koncepcja zabawy w wojnę, był też momentem opublikowania *Auseinandersetzung*, pozycji powstałej przy współpracy z Carlem Schmittem. Szczególnie *Der Begriff des Politischen* Schmitta, z dyskusją o odróżnianiu przyjaciela od wroga, była ważna dla Huizingi. Odniesienia do tej koncepcji znajdują się w wielu pracach. I tak w *In the Shadow of Tomorrow*, na przykład, Schmitt nawiązuje do Hansa Freyera, a krytyka dokonana przez Huizingę obejmuje zarówno koncepcję Schmitta, jak i całość teorii zabawy.

Léon Hanssen (University of Tilburg) wygłosił referat na temat: *Johan Huizinga and Georg Lukács*. Aczkolwiek nazwiska Huizingi i Lukasa kojarzone są ze sobą i wymieniane jednym tchem, to jednak tych dwóch intelektualistów nigdy nie spotkało się osobiście i przypuszczalnie zupełnie nie znało swojej twórczości. Johan Huizinga (1872-1945), wielki i znany, konserwatywny historyk z Niderlandów oraz Georg Lukács (1885-1971), radykalnie lewicowy myśliciel z Węgier, mają przynajmniej dwie cechy wspólne. Na pierwszym miejscu należy wymienić krytykę kultury wraz z jej mroczną stroną oraz opinią na temat rozwoju oraz fenomenu kultury i społeczeństwa Europy w XIX i XX wieku. Na drugim miejscu można wymienić ich pojmowanie i wyobrażanie sobie, że człowiek jest kompletny tylko wtedy, kiedy się bawi.

Oba założenia, krytyka kultury z jednej strony, a z drugiej utopijna

wizja człowieka zabawy, przenosi modernistyczną alienację w inne, zamknięte i powiązane ze sobą obszary zjawisk. Wśród sławnych autorów wczesnych lat 20. XX wieku, Thomas Man zwrócił uwagę na to, że Niemcy i Europa mogłyby mieć o wiele lepszą pozycję jeśli Marx przeczytałby Hölderlina. Lukács dodałby do tego, że lepiej by było dla Hölderlina, aby przeczytał Marxa. Ale co by było, jeśli Lukács przeczytałby Huizingę, i co gdyby Huizinga przeczytał Lukácsa? W referacie zwrócona została uwaga na tą szczególną zależność i angażujące emocjonalnie pytanie, aczkolwiek nie o to chodzi, aby przewidywać co by było, ale o antyideologiczną strategię bezmyślnej zabawy okresu międzywojennego, która pojawiała się zarówno w Europie Wschodniej, jak i Zachodniej, zarówno między komunistami, jak i u liberalnych intelektualistów. W końcu różnice między wymienionymi opcjami może nie są tak drastyczne, jak by się wydawało na pierwszy rzut oka.

Olga Sidorova (Ural Federal University Ekaterenburg) wygłosiła referat na temat: *Johan Huizinga and Yury Lotman: typological convergence of ideas and approaches*. Prelegentka zwróciła uwagę na to, że książki Johana Huizingi, cieszące się sławą w całej Europie, były tłumaczone na język rosyjski pod koniec XX wieku i bardzo szybko stały się popularne wśród naukowców i specjalistów różnych dyscyplin naukowych. Jednakże teorie Huizingi i założenia tych teorii były znane i analizowane przez wielu sowieckich uczonych, pozostających poza granicami Rosji (S. Avierintsev, A. Mikhailov, G. Tavrizyan i inni). Jednak, co jest paradoksalne, Yury Łotman nie odnosił swoich koncepcji do prac Huizingi. W referacie poruszane były kwestie różnic i podobieństw występujących w założeniach teoretycznych Łotmana i Huizingi: tematycznych, historycznych i metodologicznych.

Halina Mielicka-Pawłowska (Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach) wygłosiła referat na temat: *Entertainment in communist and postcommunist Poland*. Referat zawierał analizy zmian dokonujących się w zachowaniach ludycznych w Polsce w drugiej połowie XX wieku. Tłem teoretycznym rozważań była teza Johana Huizingi, zawarta w pracy *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (org. 1938; tł. polskie: 1967), o zmianach form zabawy dokonujących się pod wpływem wydarzeń historycznych. Pierwsze wydanie książki Johana Huizingi, w przekładzie na język polski ukazało się na początku 1968 roku i dostrzeżone było w środowisku akademickim, ale zinterpretowane politycznie, ze względu na strajki studentów szkół wyższych, które miały miejsce w tym czasie. Nadanie politycznego kontekstu tezom zawartym w pracy Johana Huizingi, stało się przyczyną analizy komunistycznych i postkomunistycznych form zabawy dominującej w Polsce pod koniec XX wieku. I tak, w czasach komunizmu, zabawa pełniła przede wszystkim funkcje

integracyjne. Bawiono się w małych gronach znajomych i rodziny, a „wspólnotę śmiechu” wywoływała krytyka realnie istniejącej sytuacji politycznej. W Polsce postkomunistycznej, po roku 1989, zmieniają się formy zabawy, ze względu na otworzenie się przestrzeni publicznych sprzyjających zachowaniom ludycznym. Modne stało się uczestniczenie nie tylko w wydarzeniach masowych (koncertach, festynach, przedstawieniach), ale też korzystanie z komercyjnych form zabawy i rozrywki dostępnych w klubach, supermarketach, a także wielu organizowanych lokalnie wydarzeniach takich jak święta miast, festiwale kulinarne itp.

Tamás Balogh (University of Budapest) wygłosił referat na temat: „*Csé*” about „*E*”. Jak mówił prelegent, w latach 1946-1947, węgierski eseista i poeta, László Szabó CS., otrzymał propozycję wygłoszenia, na Wydziale Historii Kultury Węgierskiej Szkoły Wyższej Sztuk Pięknych, wykładów na temat Erasmusa. Zaproponowano mu te wykłady nie tylko ze względu na doświadczenia wyniesione z drugiej wojny światowej, ale także ze względu na publikacje pisane z ogromną erudycją oraz psychologiczną manierą. Ponadto László Szabó CS. posiadał swoisty sentyment do czasów, które miały nadejść: jego publikacje „nasączone” były uwagami i upomnieniami co do przyszłości (otrzymując porady od przyjaciół, dwa lata później nie chciał on wrócić na Węgry z powodu prowadzenia działalności naukowej we Włoszech, a następnie emigrował do Wielkiej Brytanii, gdzie podjął współpracę z BBC).

Całą swoją Erazmusowską biografię oparł László Szabó na koncepcji Huizingi zawartej w książce *Erasmus*, do której często nawiązywał. Potrzebował wiele czasu, aby oderwać się od cytowania Huizingi. Duński myśliciel wpłynął także na strukturę i założenia głównego nurtu zainteresowań László Szabó. Część jego historii kultury, tak samo jak Erazmusowskiej ikonografii, były przypuszczalnie inspirowane przez książkę Johana Huizingi. Nigdy jednak założenia huizingowskie nie były powielane przez László Szabó. Jeśli by Huizinga odróżniał *The small Erasmus* od *The Greate Erasmus*, wtedy byłoby to bliższe prawdy zawartej w pracach László Szabó.

Wilken Engelbrecht (Palacký University, Olomouc) wygłosił referat na temat: *Johan Huizinga and Chech Republik*. Prelegent zaznaczył, że Johan Huizinga jest dobrze znany czeskim historykom i ludziom zajmującym się kulturą. Pierwszą przetłumaczoną na język czeski była książka: *Ve stínech zítřka* (*In de schaduwen van morgen*, org. 1935). Tłumaczenia tego dokonał Antonín Šimek (1887-1942), profesora Uniwersytetu w Brnie. To tłumaczenie było opublikowane drugi raz w 2000 roku. Następną pozycją tłumaczoną na język czeski była książka *Homo ludens* (org. 1938), tłumaczona przez socjologa, Jaroslava Wácha (*1921) w 1971 roku, jako propozycja alterna-

tywnego spojrzenia na historię. To tłumaczenie doczekało się reprinty w 2000 roku. Przypuszczalnie najślawniejsza książka Johana Huizingi, *Herfsttij der Middeleeuwen* (org. 1919) była opublikowana po Rewolucji Wielkiej jako *Podzim středověku* (1990) przez Gabriela Veselá (*1947), specjalistę od antyfaszystowskiej literatury w Czeskiej Akademii Nauk. Ta książka była ponownie drukowana w roku 2010. W końcu, w roku 2014 Jiřina Holeňová przetłumaczyła Huizingowskie studia *Erasmusa* (org. 1924) dla filozoficznego wydawnictwa OIKOYMENH. W referacie dokonane zostały analizy tłumaczeń i ich znaczenia dla literatury czeskiej, jak również uwaga została zwrócona na tłumaczy, dwóch ludzi znanych z tego, że reprezentowali anty-totalitarną orientację polityczną (Šimek był skazany w Mauthausen, Vácha został wyrzucony z Charles University w 1949 roku i miał zakaz publikacji swoich własnych pism). W referacie przedstawione zostały także zmiany dokonujące się w odbiorze i interpretacji teorii Huizingi.

Adam Bžoch (Institute of World Literature, Slovak Academy of Science, Bratislava) wygłosił referat na temat: *Johan Huizinga in Slovakia*. Jak mówił prelegent, większość odniesień do prac Johana Huizingi miało miejsce na Słowacji po 1945 roku. Po drugiej wojnie światowej Huizinga został odkryty przez słowackich, katolickich intelektualistów, którzy zwrócili uwagę na przeprowadzoną przez niego krytykę kultury (szczególnie jego książkę *Goschonden wereld*) i jego wizję Późnych Wieków Średnich, jako kolorowy i bogaty okres kultury europejskiej. Od wczesnych lat 50. XX wieku, nazwisko Huizingi pojawiało się w pracy Jozefa Felixa (1913-1977), założyciela współczesnych Studiów Romańskich na Słowacji, który przyjmował niektóre historyczne argumenty podawane przez Huizingę, aby prowadzić dyskusję na temat literatury realizmu Wieków Średnich. We wczesnych latach 70. XX wieku, czeskie tłumaczenie *Homo ludens*, bardzo wyraźnie wpłynęło na alternatywną, słowacką kulturę, ale tylko otworzyło nowe perspektywy alternatywnego myślenia w nauce.

Trwająca dwa dni konferencja naukowa pozwoliła na wyciągnięcie kilku interesujących wniosków z badań i analiz przedstawianych przez przedstawicieli różnych ośrodków akademickich, których zainteresowania naukowe powiązane były z twórczością Johana Huizingi. Związane to było przede wszystkim z linearnym traktowaniem kultury, rozumianym jako uwikłany w historię stan społeczeństwa, podlegający różnym wpływom. Jednym z podstawowych wniosków, pojawiających się w wielu referatach było zwracanie uwagi na środowiskowy, a nawet polityczny odbiór też zawartych w pracach Johana Huizingi, które zmieniały klasyczne spojrzenie na historię kultury i wskazywały nowe możliwości analiz zjawisk kulturowych. Drugim wnio-

skiem, bezpośrednio logicznie powiązonym z wcześniejszym było zwrócenie uwagi na to, jak przeszłość i przyszłość mieszają się w kulturze, dając możliwość różnorodnego sposobu rozumienia współczesności. Kultura trwa w czasie, co oznacza, że zarówno przeszłość, jak i przyszłość kultury jest dla badacza zagadką tym większą, im bardziej analizie podlegają tylko zjawiska współczesne.

„Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”

Czasopismo poświęcone zagadnieniom ludyzmu i ludyczności zaprasza do współpracy przedstawicieli nauk społecznych i humanistycznych, których przedmiotem zainteresowań naukowych i badań empirycznych jest odmienna od codzienności i pracy zawodowej sfera zachowań ludycznych. Problematyka wiodąca to zagadnienia stylu życia, czasu wolnego i sposobu jego spędzania, świąt i świętowania oraz różnych form „wspólnoty śmiechu”, komunikacji interpersonalnej oraz kontaktów społecznych nawiązywanych towarzysko.

I. Działy czasopisma:

Każdy tom czasopisma zawiera pięć podstawowych działów: artykuły i rozprawy, materiały z badań, archiwalia etnograficzne, komunikaty oraz recenzje

1. Artykuły i rozprawy o charakterze teoretycznym

Dział ten obejmuje rozważania z zakresu filozofii antropologicznej, których celem jest sformułowanie przez autorów tez odnoszących się do współczesnych form zachowań ludycznych, twierdzeń i wniosków o charakterze generalnym w odniesieniu do hedonicznej sfery aktywności człowieka.

2. Materiały z badań

W dziale tym zamieszczane są materiały etnograficzne o charakterze źródłowym (idiograficzne opisy faktów i zjawisk kulturowych), wyniki badań socjologicznych (też ilościowych) oraz filologicznych (w tym językoznawczych analiz semantycznych), ale też ich omówienie dokonywane drogą postępowania indukcyjnego. Opisy zachowań powinny obejmować wszelkie przejawy ludyczności obserwowane przez badaczy różnych kultur, zarówno współczesnych społeczeństw industrialnych, jak i społeczności lokalnych oraz plemiennych. Przy konstruowaniu opisów obowiązuje metodologia intensywnych badań terenowych, która pozwala zgromadzić materiał źródłowy obiektywny poznawczo.

3. Archiwalia etnograficzne i materiały historyczne

Dział poświęcono analizie tradycji kulturowych i zmian dokonujących się w kulturach świata. Możliwe jest zamieszczenie w tej części czasopisma

fragmentów tekstów opublikowanych przed 1939 rokiem, których tematem są zachowania ludyczne. Każdy z tekstów przedrukowanych poprzedzony powinien być notką o autorze i omówieniem jego dorobku naukowego sięgającego w przeszłość kulturową. Przy analizie przemian kulturowych preferowane jest stosowanie metody porównawczej (przekrojów diachronicznych kultury).

4. Recenzje

Możliwe jest zamieszczenie recenzji znaczących dla kultury, ludyzmu i ludyczności pozycji wydawanych w Polsce i na świecie.

5. Komunikaty i sprawozdania

Jest to część zawierająca zarówno komunikaty z prowadzonych badań, których przedmiotem są zachowania ludyczne, sprawozdania z konferencji naukowych, przeglądów folklorystycznych, konkursów oraz imprez propagujących tradycyjną kulturę ludową.

II. Zasady przygotowania tekstu:

Rocznik wydawany jest pod koniec roku kalendarzowego. Proponowane do druku teksty należy nadsyłać najpóźniej do 15 czerwca danego roku. Objętość tekstów nie może przekraczać jednego arkusza wydawniczego (40 tys. znaków); dla komunikatów i recenzji – ok. 10 tys. znaków.

Do publikacji przyjmowane są teksty napisane w języku polskim lub angielskim. Do każdego tekstu autorskiego konieczne jest dodanie notki o autorze (zawierającej stopień i tytuł naukowy, afiliację instytucji, reprezentowaną dziedzinę i dyscyplinę naukową, zainteresowania badawcze), streszczeń (max. 0,5 strony) w języku polskim i angielskim oraz od trzech do pięciu słów kluczowych. Autorzy zobowiązani są do wypełnienia oświadczenia o oryginalności przedkładanego do wydania tekstu. Teksty wcześniej publikowane nie zostaną przyjęte do druku.

Każdy tekst jest wstępnie recenzowany przez osobę wchodzącą w skład Rady Naukowej czasopisma, a następnie przez dwóch samodzielnych pracowników naukowych, których krąg zainteresowań badawczych obejmuje problemy ludyzmu i ludyczności. Nadesłanie tekstu nie daje gwarancji jego opublikowania. Recenzje są przesyłane e-mailem autorom tekstu, z możliwością ustosunkowania się do nich, zaś recenzenci są ujawniani na opublikowanej stronie technicznej zeszytu.

Do redakcji należy złożyć drogą e-mailową (poczta@muzeumzaba-

wek.eu) tekst jednolity, w formacie A-4, napisany czcionką Times New Roman – 12, odstępy – 1,5; przypisy wewnątrztekstowe (nazwisko, rok wydania pozycji, strona), z bibliografią dołączoną do tekstu, która powinna zawierać: nazwisko i imię (pełny zapis) autora, tytuł, wydawnictwo, miejsce i rok wydania, strony tekstów publikowanych w pracach zbiorowych oraz czasopismach. Przy pracach zbiorowych: obok powyższych, tytuł pracy zbiorowej, redaktora/-ów, wydawnictwo, miejsce i rok wydania, strony tekstu. Przy czasopismach: nazwisko, pełne imię, tytuł artykułu, tytuł czasopisma, zeszyt, numer tomu, rok wydania, strony tekstu. W przypadku tekstów tłumaczonych też imię i nazwisko tłumacza. Strony internetowe e-booków, obok powyżej wskazanych informacji bibliograficznych, powinny zawierać linki oraz daty pobrania.

Redaktor naczelny
prof. dr hab. Halina Mielicka-Pawłowska

„Plays and Toys. Studies in Anthropology”

The magazine devoted to the issues of playful and ludic activities invites of the social sciences and humanities representatives doing research and studies of the problems of play, leisure and the way of spending holidays and celebrations and variety of forms of ‘community laughter’, interpersonal and social interactions to submit their texts.

I. Sections of magazine:

Each volume of the magazine contains five main sections: articles and discourses, material research, ethnographic records, statements and reviews.

1. Theoretical articles and dissertations

This division includes discussions of the anthropological philosophy and theory of play and game.

2. Research materials

In this section are published ethnographical, original nature materials, idiographic descriptions of facts and cultural occurrences, the results of sociological research (also linguistic semantic analysis), but also discussions of the specific cases learned on literature of the subject. The description of behaviour should include all forms of ludic behaviour observed by researchers of different cultures, as well as modern industrial society, local and tribal communities.

3. Ethnographic and Historical Texts

This section is devoted to the analysis cultural traditions and the changes taking places in the cultures of the world. It is possible to insert the parts of texts published before 1939, which theme is ludic behaviour.

Each of the reprinted texts should be preceded by the note about author and a discussion of the scientific achievements reaching cultural past. In the analysis of cultural changes the comparative method (diachronic cross-cultural) is preferred.

4. Communiques and Reports

It is a part including information on carried researche, on the subject of ludic be-

haviour as well as reports from conferences , field surveys, festivals and events promoting traditional folk culture.

5. Reviews

It is possible to publish the significant reviews of ludic publications in Poland and abroad.

II. Editorials preferences:

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 a characters).

Accepted for publication are texts written in Polish with summaries in English as well as written in English and the submitted short summary will be translated to Polish.

For each author's text it is necessary to add notes about the author (containing degree and an academic title, institution affiliation, research interest), abstract (max. 0,5 page) and fill out a statement of originality submitted for publication text.

Each text is pre-reviewed by a member of the Scientific Council in the magazine, followed by two undisclosed academic staff whose research interests include issues connected with ludic activities. Sending text does not guarantee its publication. Reviews are sent by email to the authors of text with the opportunity given to respond, and the reviewers are published disclosure on the technical side of the notebook.

Materials should be submitted by e-mail (consolidated text of A -4, written with Times New Roman – 12, spacing – 1.5), footnotes at the bottom, with bibliography attached to the text, which must include: full name (full writing) of the author, title, publisher, place and year of publication.

The collective work: in addition to the above , the title of the collective , editor (s), publisher, place and year of publication, pages (from-to).
The journal : journal title, issue, volume number, year of publication, page (from-to). In the case of translated texts also the name of the translator.

Editor-in-chief
prof. Assoc. Halina Mielicka-Pawłowska