

Magdalena Banaszekiewicz

ZABAWA – I CO Z TEGO WYNIKA?

Już ponad pół wieku upłynęło od chwili, gdy Wojciech Młynarski napisał swoście „proroczą” piosenkę:

W co się bawić? W co się bawić?
Daleka pora na pytanie to, czy bliska,
Lecz w końcu przecież trzeba będzie je postawić,
Bo chleba dosyć,
Lecz rośnie popyt na igrzyska¹.

Pytanie brzmi jakże aktualnie i dzisiaj. Gdyż chleba dosyć, a igrzyska nie spowszedniały (wręcz przeciwnie – ich mnogość zapewne przekracza wyobraźnię twórców piosenek sprzed lat). Często zwraca się uwagę na to, że człowiekowi ponowoczesnemu pozostaje jedynie zabawa, gra, ironia. Upadły autorytety, nastąpił „koniec wielkich narracji”, zanegowano prawdziwość prawdy, historię pozbawiono sensu, zapadł zmierzch bogów i wszystko, co ludzkie, przestało być obce. Cóż więc można zrobić, jeśli nie krzyknąć: „Niech żyje bal!”? Rzucając się w morze zabawy, by odnaleźć utraconą dziecięcą radość istnienia, człowiek ponowoczesny wpada w wir samozatrzaćcej rozrywki, której skutki odciskają głębokie piętno na jego życiu.

Wzrastające znaczenie tak zwanego przemysłu rozrywkowego, tabloidyżacja, rozwój marketingu doznań – zjawiska symptomatyczne dla ostatnich dziesięcioleci – sprawiają, że w chaosie uprzyjemniania życia ginie gdzieś sama zabawa. Czy tak naprawdę w dzisiejszej kulturze mamy jeszcze do czynienia z zabawą? Czy bawimy się, czy też szukamy rozrywki? Gdzie przebiega cienka linia między tym, co jest zabawą, a co nią nie jest? Te pytania stały się punktem wyjścia do powstania niniejszego tomu. Zawarte w nim teksty, prezentując fenomen różnych form zabawy w kulturze współczesnej, zmagają się z pytaniami, które wyrażają troskę o egzystencję, człowieczeństwo, a wreszcie sens życia. Pod banalnymi, wydawałoby się, faktami kulturowymi kryje się odwieczne dążenie ludzkości do zrozumienia swojego istnienia w świecie.

¹ *W co się bawić* (słowa W. Młynarski, muzyka J. Wasowski), z płyty *Wojciech Młynarski śpiewa swoje piosenki*, 1967.

Początek badań nad relacjami pomiędzy zabawą a kulturą przypisuje się zazwyczaj Johanowi Huizindze², holenderskiemu historykowi, znanemu przede wszystkim z porywającego dzieła *Jesień średniowiecza*³. Ujmując swoje pasje w kategoriach „włóczęgostwa intelektualnego”, Huizinga nie poprzestał na dociekaniach ograniczonych wyłącznie do jednej epoki. Przekraczając ramy poszczególnych kultur oraz granice między dyscyplinami naukowymi, stworzył dzieło nie mniej erudycyjne, choć znane nie tak szerokiemu kręgowi odbiorców. Chodzi oczywiście o książkę *Homo ludens*⁴, w której Huizinga przedstawia oryginalną koncepcję człowieka jako stworzenia bawiącego się. Badacz twierdzi, że tym, co stanowi o istocie kultury, jest zabawa, którą definiuje następująco:

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 świadomości „odmienności” od „zwyczajnego życia”⁵.

Huizinga w swojej panzabawowej koncepcji świata zauważa, że zabawa wykracza wręcz poza ramy kultury, jest pierwotniejsza niż to, co społeczne, gdyż pewne jej formy dostrzec można nawet u zwierząt⁶. Autor pasjonująco argumentuje tak szerokie pojmowanie zabawy, dostrzegając jej istnienie w prawie, wojnach, wiedzy, poezji, filozofii i innych zjawiskach kulturowych. Jednak – jak sam przyznaje w przedmowie – jego celem jest nie tyle pokazanie tego zjawiska w kontekście innych faktów kulturowych, ile wykazanie, że bez niego kultura nie istnieje:

Szło mi przy tym nie o to, jakie miejsce zajmuje zabawa pomiędzy pozostałymi zjawiskami kulturowymi, lecz o to, jak dalece sama kultura ma charakter zabawy. Chodziło mi o to – a dotyczy to również tego szeroko zakrojonego studium – żeby pojęcie zabawy stało się, jeśli wolno mi się tak wyrazić, częścią składową pojęcia kultury⁷.

Zapewne dzięki erudycji autora, a także niezwykle barwnemu i lekkiemu stylowi, książka *Homo ludens* stała się pozycją klasyczną, dziełem, do którego – pisząc o zabawie – nie sposób się nie odnieść. Również w niniejszym tomie większość autorów nawiązuje mniej lub bardziej bezpośrednio do stwierdzeń Huizingi. Warto jednak pamiętać, że choć holenderski badacz zdominował dyskurs o zabawie w kulturze, nie on pierwszy poruszył ten problem (sam sobie również tego miejsca absolutnie nie przypisywał). Jak w przypadku wszystkich nauk humanistycznych i społecznych

² A. Dąbrówka, *Słownik pisarzy niderlandzkiego obszaru kulturowego*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1999, s. 145–147.

³ J. Huizinga, *Jesień średniowiecza*, tłum. T. Brzostowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1998,

⁴ Idem, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985.

⁵ *Ibidem*, s. 48–49.

⁶ *Ibidem*, s. 11.

⁷ *Ibidem*, s. 8.

wypada się odwołać najpierw do dwóch najpotężniejszych myślicieli starożytnych: Platona i Arystotelesa, którzy, wśród wielu kwestii, nie omieszkali poruszyć również i tego problemu. Zresztą sam ukuty przez Huizingę termin *homo ludens* stanowi bezpośrednie nawiązanie do tradycji myśli antropologicznej, dążącej do stworzenia syntetycznej definicji istoty człowieka, a biorącej swój początek w takich określeniach jak: *zoon politikon* (Arystoteles) czy *animal rationale* (Seneka).

Arystoteles jest także twórcą określenie *homo ridens* – człowiek śmiejący się. Termin ów znajdujemy w traktacie zoologicznym *O częściach zwierząt* (*De partibus animalium*)⁸, napisanym najprawdopodobniej pod koniec życia filozofa, podczas jego pobytu w Atenach⁹. Stagiryta systematyzuje wiedzę o różnych gatunkach zwierząt, kategoryzując je poprzez charakterystykę poszczególnych narządów. W rozdziale dziesiątym księgi trzeciej opisuje tak zwaną diafragmę¹⁰, poruszając przy tym ciekawą kwestię, jaką jest śmiech. W tym kontekście padają kluczowe słowa: „żadne bowiem zwierzę prócz człowieka nie śmieje się”¹¹. Zdaniem Arystotelesa śmiech jest umiejętnością wyłącznie ludzką, stanowi zatem funkcję organizmu będącą podstawą do uzasadnienia, czym różni się człowiek od zwierząt. Co prawda w ostatnich latach teza filozofa została poddana krytyce poprzez wiele eksperymentów dowodzących, że zwierzęta również potrafią się śmiać¹², jednak w kontekście naszych rozważań jest to mniej istotne. Należy zwrócić uwagę, że ważna konkluzja Arystotelesa nie była twierdzeniem równoznacznym z pojęciem zabawy jako czynności charakterystycznej wyłącznie dla gatunku ludzkiego. Człowiek śmiejący się nie jest zawsze tym, który się bawi, a więc nie można postawić znaku równości pomiędzy *homo ridens* a *homo ludens*.

Nie mniej interesującą koncepcję antropologiczną związaną bezpośrednio z zabawą proponuje Platon w dziele *Prawa*¹³, choć nie zajmuje się ono zjawiskami fizjologicznymi, którym poświęcony został traktat Arystotelesa. *Prawa* są jedynym dialogiem, w którym nie występuje Sokrates. Traktują one, podobnie jak *Państwo*¹⁴, o modelu idealnego ustroju, jednak przy uwzględnieniu niedoskonałości natury ludzkiej. Pośród rozmyślań o cnotach, oddawaniu czci bogom, rozumowi, pojawia się następujący *passus*:

Sprawy ludzkie nie zasługują zaiste na to, żeby przykładać do nich wielką wagę, niemniej musimy przykładać do nich wagę i w tym właśnie tkwi cała bieda [...]. Powiadam więc, że

⁸ Arystoteles, *O częściach zwierząt*, tłum. P. Siwek, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1977.

⁹ *De partibus animalium* wraz z *De generatione animalium* (*O rodzeniu się zwierząt*, tłum. P. Siwek, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1977) oraz *Historia animalium* (*Zoologia. Historia animalium*, tłum. P. Siwek, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1982) tworzą cykl znany jako *De animalibus*, dzięki któremu Arystoteles uważany jest za ojca nauk przyrodniczych.

¹⁰ W starożytności pojęcia używane dla określenia przepony.

¹¹ Arystoteles, *O częściach zwierząt*..., s. 112.

¹² Zob. M.D. Ross, M. Owren, E. Zimmermann, *Reconstructing the Evolution of Laughter in Great Apes and Humans*, „Current Biology” 2009, vol. 19/13, s. 1106–1111.

¹³ Platon, *Prawa*, tłum. M. Maykowska, Alfa, Warszawa 1997.

¹⁴ Idem, *Państwo*, tłum. W. Witwicki, t. 1–2, Alfa, Warszawa 1999.

wagę przykładać trzeba do tego, co jest poważne, a nie trzeba do tego, co nie jest poważne. Otóż bóg jedynie godny jest tego, żeby mu poświęcać – i z jakim szczęściem! – całą uwagę, człowiek zaś, [...] jest jakby jakąś przemyślnie sporządzoną zabawką boga i to, że nią jest, stanowi naprawdę największą jego wartość. Zgodnie z tym przeznaczeniem powinien każdy, mąż i niewiasta, bawiąc się w najpiękniejsze zabawy, przepędzać swe życie¹⁵.

Platon twierdzi, że człowiek jest zabawką w rękach boga¹⁶. Nie należy jednak sądzić, że filozof podkreśla w ten sposób bezsens życia, uznając ludzi jedynie za bezwolne marionetki poddane transcendentnej sile. Człowiek w opinii Platona jest zabawką „przemyślnie sporządzoną”, a to stanowi o jego wartości. Z tego zaś wynika postulat zobowiązujący każdego do „życia pięknego”, które pędzić należy na zabawie. Tym samym, zabawa zostaje podniesiona do rangi sakralnej, jest wartością moralną. Platon uzasadnia swoje stanowisko, rozwijając podjęty wątek następująco:

Ludzie sądzą teraz, że trzeba zajmować się poważnymi rzeczami, ażeby zdobyć możność zabawy. Bo żeby mieć pokój – powiadają – należy dobrze rozgrywać poważne sprawy, sprawy wojny. W rzeczywistości jednak wojna nie stworzyła dla nas nigdy możności ani prawdziwej zabawy, ani nauki, o której by warto mówić, a zabawa i nauka są to właśnie rzeczy najpoważniejsze, twierdzimy¹⁷.

Jak widać, filozof uznaje istnienie wojen za zło konieczne do tego, by żyć w pokoju, podczas którego człowiek może się zajmować zabawą i nauką. Platon wskazuje te dwie sfery jako „rzeczy najpoważniejsze”. Zabawa nie jest zatem płochą igraszką. To powinność, dzięki której człowiek może zaskarbić sobie przychylność boga. Filozof stwierdza wręcz: „Oto bawiąc się i weseląc, to jest składając ofiary bogom i wielbiąc ich śpiewem i tańcem. Zjednamy sobie w ten sposób przychylność bogów i staniemy się zdolni odierać wrogów i zwyciężać w walce”¹⁸. Zabawa jest zatem formą oddawania czci bóstwom, a tym samym przynależy do świata *sacrum*.

Te dwie starożytne intuicje nie są jedynymi propozycjami filozoficznego ujęcia fenomenu zabawy. Bardzo interesujący przegląd tej sfery dociekań filozoficznych zaproponowała Justyna Truskolaska w książce *Osoba i zabawa. Elementy filozofii i pedagogiki zabawy*¹⁹. Wróćmy jednak do Huizingi. Nawiązania do koncepcji Arystotelesa i Platona znajdują się oczywiście również i u niego. Autor odwołuje się między innymi do pojęcia *homo ridens*:

Godny uwagi jest fakt, że czysto fizjologiczne dobywanie śmiechu jest wyłącznie ludzką właściwością, podczas gdy sensowną funkcję zabawy człowiek dzieli ze zwierzętami.

¹⁵ Idem, *Prawa...*, s. 269.

¹⁶ Warto zauważyć, że filozof pisze w tym miejscu o „bogu”, nie zaś „bogach”. Więcej o koncepcjach teologicznych Platona zob. S. Kowalczyk, *Filozofia Boga*, Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 2001; W. Dłubacz, *U źródeł koncepcji Absolutu. Od Homera do Platona*, Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 2003.

¹⁷ Platon, *Prawa...*, s. 269.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ Zob. J. Truskolaska, *Osoba i zabawa. Elementy filozofii i pedagogiki zabawy*, Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 2007.

Arystotelesowskie *animal ridens* oznacza człowieka w przeciwieństwie do zwierzęcia w sposób bardziej jeszcze niemal czystszy niż określenie *homo sapiens*²⁰.

Także zaliczenie zabawy do „życia poważanego” wywieść można z przedstawionej tradycji antycznej. Myśl Huizingi jest więc nie tyle odkrywczą, ile dobrze ugruntowaną we wcześniejszych przemyśleniach, co nie odbiera jej jednak rysu nowatorstwa i oryginalności w szerokości spojrzenia.

Zanim przejdę do krótkiej charakterystyki poszczególnych artykułów zamieszczonych w tym tomie, chciałabym przywołać jeszcze jednego badacza, którego koncepcja, choć cytowana nie tak często jak Huizingi, jest ciekawym ujęciem problemu zabawy w rozważaniach o kulturze. Florian Znaniecki, gdyż o nim mowa, znany przede wszystkim z wprowadzenia do analiz socjologicznych kategorii tak zwanego współczynnika humanistycznego, wspomina o zabawie w dziele *Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości*²¹. Ta optymistyczna wizja futurologiczna jest swoistym podręcznikiem wychowania młodzieży – ludzi terażniejszych, którzy w przyszłości mają stworzyć szczęśliwszy świat.

Jedną z kluczowych kategorii, którymi posługuje się Znaniecki, jest osobowość społeczna²². Zdaniem socjologa jej źródłem i podstawą jest uczestnictwo jednostki w określonych systemach społecznych. Dzięki nim człowiek świadomie „tworzy siebie”, a przez to i swoje życie kulturalne. Najważniejszym czasem dla rozwoju osobowości społecznej jest dzieciństwo i młodość, kiedy określone role narzucane przez pewne kręgi społeczne wpływają na rozwój różnych rodzajów „dążności osobotwórczych”. W późniejszym wieku ludzie poszukują takich kręgów i ról, w których dążności tego rodzaju mogą się w pełni zrealizować – w ten sposób człowiek urzeczywistnia pewien wzór osobowy charakterystyczny dla danej kultury. Z powyższych też Znaniecki wysnuwa wniosek dotyczący istnienia kilku zasadniczych typów biograficznych opierających się w rozwoju na trzech głównych kręgach, w których jednostki spędzają dzieciństwo i młodość. Są to: kręgi wychowawcze (rodzina lub szkoła), kręgi pracy (gospodarstwa rolne, warsztaty) oraz kręgi zabawy. Każdy z nich wytwarza zupełnie inny typ biograficzny: człowieka dobrze wychowanego, człowieka pracy, człowieka zabawy oraz człowieka zboczeńca (jego biografia nie odpowiada żadnej z trzech wcześniejszych kategorii²³).

²⁰ J. Huizinga, *op. cit.*, s. 18.

²¹ F. Znaniecki, *Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1974.

²² *Ibidem*, s. 101–140.

²³ Jan Szczepański w przedmowie do jednego z wydań dzieła Znanieckiego dla wytłumaczenia przyjętego przez socjologa specyficznego nazewnictwa przytacza niegdysiejszą anegdotę: jako przykład jednostki wybitnej, niewpisującej się w powszechnie kanony Znaniecki podał Józefa Piłsudskiego. Sporą konsternację wśród elit wywołało nazwanie Marszałka zboczeńcem, zob. J. Szczepański, *Wstęp*, [w:] F. Znaniecki, *op. cit.*, s. XVI.

Znanięcki uważa, że modelowe typy ludzi zabawy znajdują się na dwóch skrajnych biegunach hierarchii społecznej. Mogą to być rozpieszczone jednostki klasy bardzo zamożnej, w której nikt poważnie nie traktował wychowania. Bądź też przedstawiciele proletariatu, którzy „wcześnie wyzwolili się od pracy pod wpływem kręgów zabawowych, zdobywając środki utrzymania z rabunku, kradzieży, oszustwa, prostytutceji”²⁴. Tacy osobnicy zazwyczaj przesiąknięci zabawą w wieku młodzieńczym nie są w stanie poddać się wpływowi dwóch pozostałych kręgów: wychowania i pracy. W młodości bowiem ludzie wolą zabawę od wychowania i ku niej kieruje ich naturalny pociąg. Jeśli w tym czasie człowieka nie krępują ograniczenia narzucone przez starszych, wówczas siłą rzeczy do głosu dochodzi ów typ biograficzny. Zdaniem Znanięckiego w kręgu zabawy najważniejszą czynnością jest oczywiście zabawa, a w związku z tym nacisk, jaki kładzie się w tym kręgu na poszczególne jednostki, to przede wszystkim ich funkcja. „Istotnym jest, aby cokolwiek osobnik czyni, czynił przystosowując się społecznie do innych”²⁵. Socjolog rozważa w kolejnych częściach tekstu różne odmiany biograficzne ludzi zabawy a dalej ich dążności związane z funkcją moralną.

Dla nas interesujące jest nade wszystko to, co tyczy się samej zabawy. Autor pisze: „Zabawą jest każda czynność, swobodnie i samorzutnie wykonywana tylko dla pozytywnego zadowolenia, jakie daje jej dokonanie”²⁶. Jak twierdzi Znanięcki, zabawa nie jest czynnością bezwartościową. Wartość zabawy zasadza się na jej autoteliczności, istnieje ona sama dla siebie. Nie należy zatem rozpatrywać jej przez pryzmat celów. Socjolog zauważa jednak, iż znajduje się ona w opozycji wobec pracy, która „polega na tym, że po dokonaniu [jej wytwory – przyp. M.B.] służyć będą zadowoleniu potrzeb podmiotu, jako też twórczości kulturalnej”²⁷. Wartością zabawy jest tym samym zadowolenie człowieka, choć, jak twierdzi dalej Znanięcki, może ona przyczyniać się również do „wytworzenia pozytywnie interesującej zmiany w danej rzeczywistości”²⁸. Te konstatacje nie odbiegają od cech zabawy wyróżnionych przez Huizingę. W tym przypadku jednak posłużyły stworzeniu niezwykle ciekawej koncepcji rozwoju społecznego. Rozważania Znanięckiego na temat kształtowania osobowości społecznej uważane są za kanoniczne w historii myśli socjologicznej.

Scharakteryzowane powyżej koncepcje zabawy stanowią tło i punkt odniesienia dla rozważań formułowanych przez autorów niniejszej publikacji. Nawet jeśli, prócz koncepcji Huizingi, nie pojawiają się *explicite*, można dostrzec ich wpływ na myślenie o zabawie we współczesnej refleksji kulturoznawczej. Każdy z autorów ujmuje problematykę zabawy z innej perspektywy, prezentując różne fenomeny kulturowe

²⁴ F. Znanięcki, *op. cit.*, s. 263.

²⁵ *Ibidem*, s. 265.

²⁶ *Ibidem*, s. 259–260.

²⁷ *Ibidem*, s. 261.

²⁸ *Ibidem*, s. 262.

związane z tą szeroką sferą aktywności człowieka. Przedstawmy pokrótce główne wątki zawarte w poszczególnych tekstach.

Pierwszą część książki stanowią artykuły będące swego rodzaju wprowadzeniem teoretycznym. Otwiera ją studium profesora Tadeusza Palecznego poświęcone transgresyjności współczesnej zabawy. Autor, posiłkując się przykładami popularnych ostatnio ruchów subkulturowych, takich jak emo czy gothic, uzasadnia tezę, że są one przejawem transgresji w kulturze, mającej wyrażać protest wobec dominującej masowej kultury popularnej, a jednocześnie umożliwiać zachowanie odrębności i oryginalności wobec tak zwanego mainstreamu. Autor szkicuje obraz wielokulturowego społeczeństwa postindustrialnego, w którym bogactwo projektów tożsamościowych realizuje się w optyce hedonistycznej.

Kolejny artykuł, autorstwa Ryszarda Kantora, uznać można za przestrożę przed utożsamieniem zabawy z rozrywką. Antropolog, znany również jako redaktor periodyku „Zabawy i Zabawki”, wychodząc od refleksji Johana Huizingi oraz Wincentego Okonia, odwołuje się do zjawiska puerylizmu, widocznego w postawie określanej mianem „syndromu Piotrusia Pana”. Badacz dostrzega paralelę między kreowaniem nawyków konsumpcjonistycznych a wzrastającym poziomem niedojrzałości społeczeństwa. Idąc za Jamesem E. Combssem, konstatuje, że dzisiejszy świat zasługuje wręcz na nazwę „cywilizacji zabawy”, czego jednak nie należy traktować zbyt optymistycznie.

Podobną, krytyczną wobec współczesnej kultury tezę wysuwa Paweł Cieślarek, opierając się na przemysleniach Christopfera Lascha czy Neila Postmana. Autor skupia się przede wszystkim na mediach, które jego zdaniem pozostają w służbie przemysłu rozrywkowego i niewolą ludzi XXI wieku. Ten ciekawy tekst każe się zastanowić nad samoświadomością nas wszystkich, korzystających z dobrodziejstw przemysłu rozrywkowego.

Wspomniane powyżej artykuły łączy silne podkreślanie różnicy pomiędzy rozrywką a zabawą. Jak pisał Huizinga, zabawa należy do „życia poważnego”. Kantor ujmuje tę heterogeniczność następująco: „zabawa i rozrywka nie są tożsame, pierwsze pojęcie zawiera i podkreśla silny pierwiastek aktywności, drugie kładzie nacisk na bierność, odbiór”²⁹. O ile zabawie przypisywany jest walor pozytywny, o tyle rozrywka w rozważaniach wspomnianych autorów niesie z sobą niebezpieczeństwo utraty kontroli nad życiem i poddania się manipulacji ograniczającej wolność do samostanowienia. Dobrą ilustracją dla tego stwierdzenia może stanowić powieść Benoit Duteurtre’a pt. *Miasto szczęścia*³⁰. Rzecz dzieje się w jednej z europejskich stolic, w której Kompania – światowy lider turystyki kulturowej – wykupuje historyczne centrum, by stworzyć w nim park rozrywki. Ludzie mieszkający na obszarze nowego parku mogą w nim pozostać pod warunkiem, że ich życie stanie się pracą: mają przebierać się w historyczne kostiumy i pracować dla Kompanii jako żywe obiekty

²⁹ R. Kantor, *Spoleczeństwo konsumpcji zabawy. Przypadek polski*, [w:] *Waż w raj. Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym*, red. R. Kantor, T. Paleczny, M. Banaszkiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 31.

³⁰ B. Duteurtre, *Miasto szczęścia*, tłum. A. Michalska, Oficyna Literacka Noir Sur Blanc, Warszawa 2009.

rozrywki. Ta szydercza i ironiczna książka przedstawia przez wyolbrzymiający pryzmat zjawisko, z którym coraz częściej spotykamy się w tak zwanym realnym świecie – nasze życie staje się rozrywką dla „złoty hord”.

Kolejne dwa artykuły tomu prezentują związki zachodzące między zabawą a sztuką. Doktor Krzysztof Wałczyk SJ w bogatym pod względem odwołań do różnych dzieł kultury (między innymi Pietera Breugla, Czesława Miłosza, Marka Piwowskiego) artykule uzasadnia tezę, że religia nie jest „dodatkiem” do zabawy – to dzięki kulturowemu charakterowi zabawa może pełnić funkcję terapeutyczną. Również tekst doktor Lilianny Dorak-Wojakowskiej odwołuje się do katarskiego znaczenia zabawy. Autorka opisuje dokonania teatrów alternatywnych lat dziewięćdziesiątych XX wieku, odnajdując w ich działalności aspekty karnawałowe. Paralela pomiędzy spektaklami takich teatrów jak Teatr Strefa Ciszy oraz poetyką średniowiecznych teatrów jarmarcznych pozwala – zdaniem autorki – dostrzec we współczesnych zjawiskach ducha karnawału, a więc „specyficzną formę społecznego istnienia, której zasadą naczelną jest zabawa”. O karnawale pisze także Marzena Maciulewicz. Opierając się na badaniach prowadzonych w Rijece, autorka przybliży znaczenie maski dla obchodów karnawałowych. Z pewnością dużą wartością niniejszego tekstu jest barwny opis chorwackich obyczajów, które zostają poddane antropologicznej dekonstrukcji.

Wspomniano już wcześniej, że w badaniach fenomenu zabawy podkreśla się jej opozycyjność wobec pracy. Zazwyczaj zabawę utożsamiamy z odpoczynkiem, czasem wolnym. Gdyby nie było pracy, nie byłoby też zabawy. A może wszystko byłoby wówczas zabawą? O zabawach przy pracy pisze Magdalena Szalbot. Badaczka gromadzi przykłady współczesnych zachowań ludycznych, które pod wpływem technicyzacji i globalizacji przenikają do miejsc pracy i zmieniają charakter interakcji społecznych. Autorka, dostrzegając ewolucję form zabawy (przejawiającą się choćby w coraz częstszym wykorzystaniu przestrzeni wirtualnych), uważa, że jest ona nadal znakomitym środkiem dla tworzenia i podtrzymywania więzi międzyludzkich, nawet jeśli integracja taka przenosi się z „reala” do współbycia „w sieci”. Popularność portali społecznościowych czy stron typu Demotywatory.pl każe się zastanowić nad przemianami współczesnej ludyczności. Autorka deklaruje kontynuowanie badań, co jest o tyle istotne, że intuicja sugeruje, iż zmiana typów zabaw pociąga za sobą daleko idące konsekwencje na płaszczyźnie kulturowej. Temat ten wart jest zatem dalszej eksploracji i krytycznej analizy.

Całkowicie inną tematykę porusza doktor Edward Szkoda w tekście poświęconym ludycznym kompetencjom nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej. Często mówi się, że zabawa jest najlepszą szkołą życia dla dziecka. Najmłodszy dzięki różnym formom zabaw w naturalny sposób uczestniczą w procesie socjalizacji, poznają przyszłe role społeczne i nabywają kompetencje do życia w grupie³¹. Stąd tak istotna rola nauczycieli, którzy w świadomy sposób, korzystając z metod wypracowanych

³¹ Zob. *Funkcje zabaw w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej*, red. K. Duraj-Nowakowa, B. Muchacka, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Pedagogicznej im. KEN, Kraków 1998; D. Kubicka, *Twórcze działanie dziecka w sytuacji zabawowo-zadaniowej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2003.

przez pedagogikę zabawy, powinni wspierać rozwój dziecka. Z przeprowadzonych przez autora badań wśród nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej wynika, że zabawa jest nieodzownym elementem procesu uczenia. Jednocześnie zauważa się znaczny wzrost innych rodzajów aktywności dzieci (szczególnie pod wpływem zbyt ambitnych rodziców, którzy pragną, by ich pociecha była genialnym sportowcem o wybitnych zdolnościach muzyczno-plastycznych i mówiła biegle co najmniej trzema językami), przez co najmłodszy nie mają czasu na „zwykłą” zabawę. Bez wątpienia, wnioski i sugestie kończące artykuł są propozycją niezwykle ważną nie tylko dla nauczycieli, lecz także dla osób opracowujących programy szkolne, odpowiedzialnych za kształcenie kadr pedagogicznych, etc.

Z kolei artykuł doktora Tomasza Majkowskiego został poświęcony grom. Autor z dużą swadą poddaje analizie współczesne gry RPG, odkrywając w nich przestrzenie ładu moralnego, które na pierwszy rzut oka wydają się nieobecne.

Obydwa teksty przybliżają zjawiska bardzo nowatorskie, charakterystyczne dla ostatnich lat. Ewolucja gier, które bez wątpienia zaliczyć należy do kategorii zabawy, stanowi ciekawe wyzwanie dla badaczy. Tym bardziej że jest to coraz popularniejsza forma zabawy (rozrywki?), zyskująca szeroki krąg wielbicieli zwłaszcza wśród osób dorosłych³².

Kolejny artykuł, autorstwa doktor Małgorzaty Gaszyńskiej-Magiery, rozpatruje czytanie jako formę zabawy, uznając, że ten sposób spędzania czasu wolnego jak najbardziej wpisuje się w definicję skonstruowaną przez Huizingę. Badaczka przywołuje ciekawe (choć i zatrważające) dane dotyczące czytelnictwa w Polsce. Zakładając, że czytanie książek oznacza partycypację w kulturze, poziom „ukulturalnienia” polskiego społeczeństwa nie przedstawia się nazbyt optymistycznie. Drugą część artykułu stanowi analiza *Gry w klasy* Julio Cortáзара. Autorka dostrzega w powieści nowatorskie próby uczynienia z czytelnika partnera w tworzeniu świata przedstawionego, co – patrząc z perspektywy lat – okazało się zwiastunem bardzo popularnej obecnie tendencji literackiej. Taka „zabawa literaturą” jest w ostatnich latach zjawiskiem coraz bardziej powszechnym. Gaszyńska-Magiera przestrzega jednak, że przesunięcie czytania jako aktywności kulturalnej z „wyższej półki” w przestrzeń rozrywki i kultury masowej może się okazać realnym zagrożeniem dla książki. Jak widać, kolejny autor niniejszego tomu uwypukla ryzyko tkwiące w zawłaszczaniu przez rozrywkę sfer zarezerwowanych dotychczas dla zabawy.

Przez lata główne zagrożenie dla książki upatrywano w rozwoju telewizji. Temu właśnie medium poświęcony jest artykuł doktor Karoliny Golemo. Autorka opisuje przemiany zachodzące we włoskich telewizyjnych programach rozrywkowych pod wpływem działalności politycznej Silvio Berlusconi. Choć era „niezatapialnego” premiera dobiegła kresu, wykreowany przez minione dekady styl programów rozrywkowych może pozostać „znakiem firmowym” Włoch.

³² Zob. Raport przedstawiający wyniki badania „Rynek elektronicznej rozrywki w Polsce” przeprowadzonego przez Interaktywny Instytut Badań Rynkowych na zlecenie firmy Nonoobs.pl, <http://www.git2011.pl/raport>, dostęp: 25.01.2011.

Ostatnie dwa artykuły są studiami przypadków, w których głównymi bohaterami są zabawki, a dokładnie lalki. Okazuje się, że te, wydawałoby się, trywialne przedmioty znakomicie oddają różne koncepcje ideowe dostrzegalne w kulturze współczesnej. Doktor Małgorzata Wrześniak skupia się na estetycznym ideale promowanym przez twórców i sprzedawców lalek. Ten model sprowadzić można do słów: *cutness* i *sexy*. I tak jak w przypadku gier, tak i lalki przestają być „prostą zabawką dla dziecka, przytulanką dla dziewczynki, która «bawiła się w dom»». Lalka jest obiektem kolekcjonerskim, jest idolką do naśladowania, jest w końcu narzędziem wpływania na wygląd, postawy i zachowania dzieci i dorosłych³³. Odwrotny aspekt tego zjawiska przedstawia doktor Elżbieta Wiącek, która na przykładzie słynnej Barbie udowadnia, jak specyfika kultury (w tym akurat przypadku islamskiej) wpływa na wygląd lalek. Produkowane masowo „islamskie Barbie” są zdaniem autorki jedną z bitew toczonych w ramach wojny dżihadu z McŚwiatem. Lalki, będące wyrazem stylu życia, znakomicie odzwierciedlają nasilającą się tendencję islamizacji życia w świecie arabskim. Jak dobrze pasują tu słowa Bolesława Leśmiana z wiersza *Lalka*:

Dziewczyńce, co się moim bawi nieistnieniem,
Wdzięczna jestem, gdy w dłonie mój niebyt porywa,
I mówi za mnie wszystko, różowa natchnieniem,
I udaje, że wierzy w to, iż jestem żywa³⁴.

Jak pokazuje krótki szkic prezentujący artykuły zgromadzone w tym tomie, publikacja niniejsza stanowi swoisty tygiel problemów i podejść metodologicznych. Zabawę, ludyczność i rozrywkę łączy przede wszystkim płynność i brak stałych ram funkcjonowania. Bez wątplenia jednak współczesnego człowieka trudno nie nazwać *homo ludens*, a próba zrozumienia go przez pryzmat zabawy nie jest sprawą trywialną.

Na koniec powróćmy jeszcze raz do Platona. Filozof przestrzega przed całkowitą dowolnością zabaw, w szczególności zaś wśród młodzieży. Podkreśla bowiem znaczenie tej aktywności dla rozwoju duchowego człowieka, a to z kolei przekłada się na późniejsze życie dorosłych już obywateli i ich działalność prawodawczą.

Twierdę, że w państwach ludzie wcale na ogół nie zdają sobie sprawy z tego, że dla prawodawstwa rozstrzygające znaczenie posiadają zabawy. Od nich bowiem zależy, czy nadane prawa będą trwałe, czy nie. Jeżeli bowiem gry i zabawy są ustanowione i ustalone tak, że ci sami ludzie zabawiają się zawsze tak samo w tych samych okolicznościach i w taki sam sposób i w tych samych rozrywkach znajdują przyjemność, wówczas pozostają nienaruszone również zarządzenia odnoszące się do poważnych spraw życia³⁵.

³³ Zob. artykuł M. Wrześniak w niniejszym tomie.

³⁴ B. Leśmian, *Lalka*, z cyklu *Postacie*, [w:] idem, *Poezje*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1973, s. 253.

³⁵ Platon, *Prawa...*, s. 259.

I wydaje się, że pytanie postawione przez Platona przed wiekami wciąż powinno rozbrzmiewać w naszych uszach: „Jeżeli się natomiast ciągle coś zmienia i wciąż się wprowadza jakieś nowości i wciąż ustanawia inne formy zabawy, co z tego wynika?”³⁶.

Odpowiedź (przynajmniej częściową) można, jak sądzimy, znaleźć w niniejszej książce.

³⁶ *Ibidem.*