



Homo ludens. Gry, zabawy i ludzie w historii

Homo Ludens. Games, Fun and People in History

JUSTYNA BUDZIŃSKA

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

justyna.budzinska@amu.edu.pl

ORCID: 0000-0002-8140-2604

ABSTRACT: The article is a discussion of the collective work *Replaying the history of entertainment. Historical and archaeological sketches*, ed. by M. Michalski, M. Frankiewicz and J. Wojtczak, in the context of the theory of games and plays by J. Huizinga and R. Caillois. The authors of the texts contained in the book analyze various forms of entertainment from antiquity to the present, looking at them in various contexts: ludic, cognitive, educational, upbringing and culture-forming. The wealth of contexts and analyzed forms of entertainment proves that this sphere of human life is not only worthy of research, but also constitutes an inalienable sphere of this life.

Keywords: game, fun, entertainment, history, everyday life.

Nieprzypadkowo tytuł artykułu czerpie z myśli dwóch badaczy, których rozważania uchodzą za klasyczne w odniesieniu do szeroko pojętego zagadnienia kulturowego znaczenia gier i zabaw. Holenderski historyk Johan Huizinga tak pisał o zabawie:

Z uwagi na formę można więc, reasumując, nazwać zabawę czynnością swobodną, którą odczuwa się jako „nie tak pomyślaną” i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata.¹

¹ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, wyd. 2, Czytelnik, Warszawa 1985, s. 28.



Z drugiej strony, krytykując myśl Huinzigi jako „jednocześnie zbyt ogólnikową i zbyt zawężoną”², francuski socjolog, filozof i krytyk literacki, Roger Caillois definiował gry i zabawy jako czynności „dobrowolne, wyodrębnione, zawierające element niepewności, bezproduktywne [bez korzyści materialnych — J.B.], ujęte w normy i fikcyjne”³. Rozróżnił ponadto grę i zabawę, określając je odpowiednio jako *ludus* (zasady, cele) i *paidaia* (swoboda, spontaniczność, brak zasad), jednocześnie obie formy przypisując do czterech grup — w zależności od rodzaju uruchamianej podczas nich aktywności: *agon* (współzawodnictwo), *alea* (losowość, hazard), *mimicry* (naśladownictwo, odtwórstwo) i *ilinx* (oszołomienie). Punktem, w którym obaj badacze się spotykają, jest niewątpliwie szeroko rozumiana koncepcja „człowieka bawiącego się/grającego”, przy czym i gry, i zabawy mają tutaj szersze, kulturowe/kulturotwórcze i społeczne znaczenie — jako regulatory sfery stosunków międzyludzkich i kody kulturowe, bowiem wybór „takiej, a nie innej gry czy zabawy ujawnia poniekąd charakter, oblicze, styl i system wartości danego społeczeństwa”⁴.

Jakkolwiek definiować rozrywkę (gry i zabawy), czyli ludyczną stronę historii, dzięki autorom i autorkom tekstów wchodzących w skład książki *Powtórka z historii rozrywki. Szkice historyczne i archeologiczne*, pod redakcją Macieja Michalskiego, Mateusza Frankiewicza i Jakuba Wojtczaka, możemy głębiej wniknąć w tę, jak się okazuje, sferę ludzkiej aktywności.⁵

Teza postawiona przez redaktorów —

Mamy [...] przekonanie, że zebrana grupa artykułów stanowi interesującą mozaikę ilustrującą tezę, trywialną w swojej prostocie, ale też onieśmielającą swoim rozmachem — zabawa i gra towarzyszyła nam od zarania ludzkości i nigdy nie przestała być dla człowieka istotnym elementem jego aktywności.⁶

— znalazła potwierdzenie w 23 tekstach, których autorzy i autorki przyglądają się (z różnych perspektyw) praktykom ludycznym na przestrzeni wieków, od starożytności po współczesność. Sama pozycja również „onieśmiela rozmachem” — nie tylko ze względu na swoją objętość, ale przede wszystkim

² R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Volumen, Warszawa 1997, s. 4.

³ *Ibidem*, s. 20.

⁴ *Ibidem*, s. 63.

⁵ *Powtórka z historii rozrywki. Szkice historyczne i archeologiczne*, red. M. Michalski, M. Frankiewicz, J. Wojtczak, Wydawnictwo Naukowe FNCE i Wydział Historii UAM, Poznań 2024, ss. 524. Wersja elektroniczna książki: www.repozytorium.amu.edu.pl/items/a2231f2d-3d44-414a-a6c7-bf22806348ff [dostęp: 17.11.2024].

⁶ M. Michalski, M. Frankiewicz, J. Wojtczak, *Wprowadzenie*, [w:] *Powtórka z historii rozrywki...*, s. 15.

różnorodność wątków, jakie pojawiają się w kolejnych tekstach, jak również ich interdyscyplinarność (historia, archeologia, pedagogika, filologia polska i klasyczna). Warto dodać, że autorzy i autorki to nie tylko uznani badacze i badaczki (w znacznej reprezentacji), ale również młodszy adept nauki — doktoranci/doktorantki oraz studenci/studentki.

Premierowa prezentacja książki odbyła się na poznańskim Festiwalu Fantastyki Pyrkon w czerwcu 2024 r. — miejscu nieprzypadkowym, bowiem po raz trzeci na tym ogólnopolskim wydarzeniu pojawiło się stoisko UAM, na którym m.in. jego pomysłodawcy (a zarazem współredaktorzy książki) J. Wojtczak z Wydziału Historii UAM i M. Frankiewicz z Wydziału Archeologii promowali te dwa wydziały (od 2023 r. pod hasłem i logo „Fantastyczny UAM”), wykorzystując specyfikę miejsca i odwiedzających. Idea była prosta (J. Wojtczak):

Chcemy pokazać, że historia to nie tylko daty, czytanie starych kronik, a archeologia to coś więcej niż grzebanie w ziemi. Potrafimy przekazać młodym ludziom coś więcej. Zarówno historia, jak i archeologia na naszym Uniwersytecie poszły bardzo do przodu i fajnie byłoby to wykorzystać.⁷

Warto dodać, że nie jest to pierwsza inicjatywa związana z partycypacją Wydziału Historii UAM w szeroko pojętym świecie fantastyki/fantasy — dość wspomnieć o odbywającym się na Wydziale od 2015 r. święcie tolkienowskim (obecnie pod nazwą „Poznaj Tolkiena w Poznaniu”, wcześniej „Poznańskie Dni Tolkienowskie” i „Ogólnopolski Dzień Czytania Tolkiena”), któremu towarzyszą, oprócz wspólnej lektury dzieł J.R.R. Tolkiena, wystawy, warsztaty czy konferencje studencko-doktoranckie.

Wracając do samej książki — teksty, jak wspomniano wcześniej, uporządkowano chronologicznie, co pozwala czytelnikowi spojrzeć szerzej na gry i zabawy (czy ogólniej: rozrywki) z perspektywy historycznej i kulturowej/kulturotwórczej. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby z książką zapoznawać się nielinearnie; każdy artykuł jest domkniętą całością, po którą można sięgać z zależności od własnych zainteresowań, nie tylko badawczych, ale i „amatorskich”. Teksty można podzielić na kilka grup, reprezentujących poszczególne (choć nie wszystkie), tradycyjne epoki historyczne. Większość z nich sytuuje się w nurcie badań i refleksji nad „ludzką aktywnością ludyczną”, których krótki zarys przedstawiają redaktorzy tomu we „Wprowadzeniu”⁸, a które przez długi czas były (i — jak pokazuje wiele z zawartych w książce tekstów — nadal są) zdominowane przez wspomnianą już teorię *Homo ludens* J. Huizingi.

⁷ UAM promuje się na Pyrkonie. Dziś start festiwalu! www.uniwersyteckie.pl/zycie/uam-promuje-sie-na-pyrkonie-dzis-start-festiwalu [dostęp: 16.11.2024].

⁸ M. Michalski, M. Frankiewicz, J. Wojtczak, *Wprowadzenie*, [w:] *Powtórka z historii rozrywki...*, s. 13-14.

Pierwszą grupę tekstów, obejmujących czasowo starożytność, otwiera artykuł Witolda Tyborowskiego „Gry i zabawy w starożytnej Mezopotamii”. Badacz pochyla się przede wszystkim nad źródłami ikonograficznymi, poczynając od III tysiąclecia p.n.e. (m.in. sztandar z Ur czy harfy), analizując ich ornamentykę odwołującą się przede wszystkim do wątków muzycznych, walk, sportu i polowań na lwy. Autor zwraca uwagę, z jednej strony, na rolę muzyki (religijno-kultową, publiczno-dworską i rozrywkowo-towarzyską), jak również popularność tej formy rozrywki wśród różnych warstw społecznych Mezopotamii. Osobny fragment tekstu dedykowany jest odnalezionej w grobach królewskich w Ur planszy do gry wraz z pionkami (tzw. gra na 20 polach), w którym autor omawia kontekst powstania „planszówki” oraz zasady gry, świadczące jednocześnie o jej ponadstanowym charakterze oraz — szerzej — o wysokim rozwoju intelektualnym cywilizacji z dorzecza Tygrysu i Eufratu.

Katarzyna Balbuza przenosi nas do świata (wybranych) rozrywek starożytnych Rzymian w tekście „*Otia post negotia*. Gry starożytnych Rzymian”. Badaczka szczegółowo charakteryzuje cztery gry planszowe (*Alquerque* — którą można uznać za protoplastkę współczesnych warcabów, *XII scripta*/Dwanaście linii — strategiczna gra losowa, *Ludus latrunculorum*/Łotrzyki, Rozbójnicy oraz *Mola rotunda*/Mała rotunda — przypominająca współczesną grę w kółko i krzyżyk), przybliżając nie tylko ich reguły, ale i konstatując trudności w ich rekonstrukcji, ze względu na bardzo rozproszone informacje źródłowe. Badaniom nad rzymskimi grami dedykowany był międzynarodowy i interdyscyplinarny projekt „*Locus Ludi*”, dotyczący gier i kultury grania w starożytnym Rzymie i Grecji.

Z kolei nad rozrywkami rzymskich dzieci pochyla się Anna Tatarkiewicz w tekście „Gry i zabawy dzieci w starożytnym Rzymie”. Ciekawe spostrzeżenie dotyczy faktu, że prawdopodobnie nie istniało rozróżnienie na zabawki typowo chłopięce i dziewczęce, a ponadto dzieci potrafiły się bawić wszystkim, co tylko wpadło im w ręce. Tu również pojawiają się gry planszowe, ale także inne sposoby spędzania wolnego czasu, przy czym autorka zwraca uwagę na często naśladowczy/mimetyczny charakter zabaw starszych dzieci/młodzieży (atleci, gladiatorzy, urzędnicy itp.) oraz przytacza opinie ówczesnych myślicieli na temat gier i zabaw (Epiktet, Cyceon, św. Augustyn, Seneka). Osobny wątek stanowią rozważania na temat edukacyjnych wartości gier i zabaw, które mądry nauczyciel mógł wykorzystać w celu urozmaicenia i uatrakcyjnienia procesu zdobywania wiedzy i kształcenia pożądaných społecznie kompetencji.

„Gry w Bizancjum” autorstwa Anny Kotłowskiej zamykają część starożytniczą. Autorka omawia rozrywki, które jak dotąd nie doczekały się wyczerpującej syntezy, choć jednocześnie zauważa istotność tematyki społecznego postrzegania dzieciństwa w Bizancjum (liczne publikacje na ten

temat). Za najpopularniejszą formę rozrywki uznaje grę w kości oraz gry planszowe, jak młynek, *achi*, wspomniane już przez K. Balbuzę *duodecim scripta* i *Ludus latruncularum* — tutaj tłumaczone jako „mali bandyci” czy gęś). Autorka zwraca również uwagę na pozostałości plansz do gier np. wydrapanych na ścianach budynków oraz na (dość późną) popularność szachów i gier karcianych. Hazardowy charakter niektórych gier (np. w kości) wymusił niejako wprowadzenie rozwiązań legislacyjnych, regulujących zasady uczestnictwa w nich.

Tekst Marty Krzyżanowskiej „Żetony — drobne i niepozorne przedmioty z okresu wpływów rzymskich” to studium archeologiczne, omawiające znaleziska w postaci żetonów/pionów/krażków do gry z terenów ziem polskich. Szklane (najczęściej znajdowane), z kości lub poroża, gliny, bursztynu, kamienia zazwyczaj odnajdywano bez plansz, co więcej, jak zauważa autorka, brakuje źródeł, które pomogłyby badaczom i badaczkom w odtworzeniu zasad gier, do których służyły.

Znanej już od V w.n.e. skandynawskiej grze planszowej *Hnefatafl* poświęcili swój tekst „*Hnefatafl* — gra mroźnej Północy” Mateusz Frankiewicz i Jakub Wojtczak. Wykorzystując zarówno źródła archeologiczne, jak i sagi nordyckie, autorzy przybliżyli najpierw specyfikę znalezisk archeologicznych (pionki, plansze), by następnie poddać analizie reguły gry, w tym spisane dopiero w XVII w. przez K. Linneusza, które ostatecznie udało się ustalić po dogłębnej analizie dostępnej literatury. Druga część tekstu to wyniki poszukiwań śladów *Hnefatafla* w sagach, co pozwoliło autorom wyciągnąć wniosek o niegdyś bardzo dużej popularności gry, przyjmującej wręcz charakter zjawiska kulturowego.

Łamigłówkom matematycznym jako sposobowi „wyostrzania młodzięzy” zadedykował artykuł „Łamigłówki i rekreacyjne problemy matematyczne mnicha Alkuina z Yorku” Robert T. Tomczak. Ta anglosaska forma nauki przez rozrywkę nazwana została przez autora fenomenem kulturowym, zważywszy na jej późniejsze echa np. w kulturze popularnej czy literaturze (*Bilbo Baggins* i *Gollum* u Tolkiena). Niewątpliwym atutem artykułu jest tabelaryczne zestawienie najpopularniejszych na dworze karolińskim zagadek (pytania — odpowiedzi). Lektura tekstu prowadzi do istotnej konstatacji, że nauka przez prowokowanie dyskusji, interakcja między uczniem a nauczycielem i stymulowanie uczniów, które to postulaty są tak istotne we współczesnej edukacji (na wszystkich etapach), nie jest pomysłem nowym, wręcz przeciwnie, ma za sobą długą tradycję. Jeśli dodamy do tego kreatywność i dowcip charakteryzujący metody Alkuina, otrzymamy bardzo aktualny przepis na angażujące i niestandardowe nauczanie — uczenie się.

Grom i zabawom, tym razem związanym z dworami królewskimi, przygląda się Magdalena Biniaś-Szkopek. „Rozrywki królowej, czyli opowieść o za-

bawach i grach na dworze Jagiellonów” to rzeczywiście opowieść o ludycznym aspekcie kultury dworskiej. Turnieje rycerskie (ewoluujące od swojskie ćwiczeniowych w swym charakterze do bardzo steatralizowanych przedsięwzięć) stały się pretekstem do podniesienia przez badaczkę wątku udziału kobiet (który to temat jest mocno akcentowany w całym tekście). Ogniskując swe rozważania na Jagiellonach (a raczej: Jagiellonkach), autorka zwraca uwagę na zarówno ceremonialną, jak i bardziej prywatną rolę muzyki czy tańca, porusza także wątek roli błaznów i osób niskorosłych jako niezbywalnego elementu dworu królewskiego. Ci ostatni byli swoistą specyfiką dla XVI- i XVII-wiecznych europejskich dworów królewskich, gdzie osoby zwane niegdyś karłami/karlicami cieszyły się wyjątkową estymą, by wspomnieć choćby o utrwalonych przez D. Velazqueza na licznych obrazach i znanych z imienia członków dworu hiszpańskich Habsburgów czy związaną z Jagiellonami Dosię. Wśród gier mających kształtować rozmaite umiejętności przydatne w dorosłym życiu, były szachy, które w dodatku symbolicznie odzwierciedlały ówczesne społeczeństwo i role przypisywane jego członkom.

„Mezoamerykańska gra w piłkę” Romualda Rydza to studium tej popularnej również dzisiaj formy rozrywki, choć do czasu konkwisty również o charakterze religijnym i politycznym. Autor przygląda się ewolucji odkrytych w wielkich ilościach przez archeologów boisk piłkarskich, podobnie czyni w odniesieniu do piłek, z jakich korzystali gracze oraz wymuszonych specyfiką tych ostatnich elementom ochronnym. Hiszpańska konkwista zakończyła historię mezoamerykańskiej piłki, choć według autora można jeszcze czasami spotkać na meksykańskiej prowincji współczesnych graczy w tę zapomnianą już formę gry.

Kolejnych pięć tekstów osadzonych jest w realiach XVIII i XIX w. Uczniowskie gry i zabawy interesują Dorotę Żołądz-Strzelczyk, która szeroko omawia *„Rekreacje, czyli rozerwanie umysłu pracą szkolną utrudzonego — o dozwolonych rozrywkach uczniowskich w osiemnastowiecznej Rzeczypospolitej”*. Te dozwolone (co więcej — sugerowane przez KEN) sposoby spędzania wolnego czasu, opisane przede wszystkim w licznych źródłach pamiętnikarskich i wspomnieniowych, to głównie szczegółowo omówione spacerunki po bliższej i dalszej okolicy (w tym wizyty w parkach, zwierzyńcach czy kawiarniach), podczas których młodzież szkolna oddawała się różnego rodzaju grom i zabawom opartym na aktywności fizycznej, jak kręgle, piłka, biegi czy kije.

Na wspomnieniach i pamiętnikach opiera się również kolejna autorka, Joanna Lubierska, którą interesują *„Wybrane formy spędzania wolnego czasu w XVIII i XIX w. w świetle wspomnień i literatury pamiętnikarskiej”*. Jako że sposób spędzania wolnego czasu zależał od przynależności społecznej, autorka kolejno przybliżyła ten aspekt życia szlachty i ziemiaństwa, mieszczan i chłopów. Dla tych pierwszych, najlepiej udokumentowanych, charaktery-

styczne były choćby kinderbale (choć w nieco innej odśłonie niż dzisiejsze), jak również gra w karty, koncerty, bale, teatr i opera. Mieszczanie, po których zostały, oprócz pamiętników i wspomnień, m.in. spisy majątków i inwentarze, oferowali swoim dzieciom, poza zabawkami, również szkolne spacer, lubowali się w towarzyskim świętowaniu w domach rozmaitych rocznic, któremu towarzyszyły adekwatne do okazji przedstawienia, deklamacje itp. Wraz z dorastaniem rozrywki coraz bardziej różnicowały się na chłopięce i dziewczęce. Z kolei rozrywki chłopskie były, jak zauważa badaczka, ściśle powiązane z kalendarzem liturgicznym, obrzędowością i porami roku. Specyficzna była też sytuacja dzieci, od najmłodszych lat uczestniczących w pracach gospodarskich wraz z dorosłymi. Niemniej i dorośli oddawali się, w miarę czasu i możliwości, różnym rozrywkom, jak darcie pierza, zakładziny, *pulteram* poprzedzający uroczystość zaślubin, dożynki czy wszelkie uroczystości rodzinne.

Maciej Michalski, podobnie jak wcześniej M. Frankiewicz i J. Wojtczak, poświęcił swój tekst „Przeszłość jako gra. *Assarmot* Klementyny Hoffmanowej — planszowa gra edukacyjna o tematyce historycznej z pierwszej połowy XIX wieku” jednej grze, przedstawiając ją w kontekście ówczesnej myśli pedagogicznej, zgodnej z ideą *docere et delectare*. Choć nie używano wówczas pojęcia gier edukacyjnych, określając je „pedagogicznymi”, głównym ich zadaniem było uczenie się przez zabawę/grę. Gra planszowa w typie popularnej gęsi (gąski) swoją nazwę zawdzięczała postaci domniemanego (na początku XIX w.) biblijnego protoplasty Słowian (w tym Polaków), plansza zaś miała kształt spirali z polami, z których każde poświęcone było bądź postaci historycznej (głównie królowie i książęta), bądź wydarzeniu z historii Polski, według przyjętej przez Hoffmanową (zaczepniętej od J. Lelewela) periodyzacji na dzieje bajeczne, Polskę podbijającą, podzieloną, kwitnącą i upadającą. Tego typu gry o charakterze edukacyjnym (i podobnym ujęciu tematyki) były według autora bardzo popularne w tamtym czasie, jako realizujące ówczesny sposób popularyzacji treści historycznych.

Kolejny tekst — autorstwa Katarzyny Kabacińskiej-Łuczak i Renaty Bednarz-Grzybek — „Wartości edukacyjne zabaw/gier ruchowych na przykładzie ślepej babki/ciuciubabki. Konteksty historyczno-pedagogiczne” obiera, jak wskazuje tytuł, perspektywę pedagogiczną i uwypukla aspekty wychowawcze, edukacyjne, socjalizacyjne i ludyczne tej popularnej zabawy. Odwołując się do bardzo różnorodnych źródeł (etnograficznych i historycznych, prasy, ikonografii i opracowań metodycznych), autorki zarysowują kontekst historyczny (rozdzielając ślepą babkę od ciuciubabki) i analizują specyfikę zabawy, dochodząc do współczesnego, terapeutycznego jej zastosowania.

Pojawiającym się w wielu zamieszczonych w publikacji artykułach szachom przygląda się w tekście „O kolekcji szachowej Tassilo von Heydebranda und der Lasa (1819–1899) w zbiorach Biblioteki Kórnickiej PAN” Małgo-

rzata Potocka, pod której opieką kolekcja ta (książki nt. szachów, powieści i poematy, rękopisy, prasa, druki) się znajduje. Autorka przybliży wybrane elementy tego bogatego zbioru (obejmującego ponad 3 tysiące jednostek), zaznaczając jednocześnie, że Biblioteka cały czas poszerza kolekcję, co sytuuje ją niejako w roli kontynuatorki niemieckiego prawnika, dyplomaty i historyka szachów.

Dwudziestowieczne tło historyczne określonych gier i zabaw przedstawia Edyta Głowacka-Sobiech w tekście „Gry i zabawy w skautingu/harcerstwie (do 1939 roku)”. Sadowiąc te formy (rozumiane jako system wychowawczy) w tradycji „nowego wychowania” (z naciskiem na funkcje wychowawcze i socjalizacyjne), badaczka analizuje specyfikę polskiego harcerstwa wobec angielskiego pierwowzoru, w tym zabawy i gry (zuchowe i harcerskie — bardziej rozbudowane), jako element wspólny obu systemów. Istotne są wątki odwołujące się do żeńskiego harcerstwa, w tym zmiany pokoleniowej w latach 20. XX w. i jej wpływu na oczekiwania społeczne wobec druhen.

Klaudia Kimel nakreśla szeroki obraz kultury rozrywkowej głównie poznańskiego środowiska studentów w artykule „Rozrywki i zabawy studentów Uniwersytetu Poznańskiego w dwudziestoleciu międzywojennym”, akcentując przede wszystkim organizację i stowarzyszenia zrzeszające ówczesnych żaków (wraz z ich elitarnym charakterem) oraz podział na rozrywki dobrowolne (kawiarnie, kina i teatry, przedsięwzięcia literackie i artystyczne) i reprezentacyjne (bale, uroczystości kościelne, pisma studenckie). Co ważne, autorka zwraca uwagę na wątki antysemickie obecne na poznańskiej uczelni, odwołując się do wcześniejszej publikacji na ten temat⁹, jak również ekskluzywność oficjalnych rozrywek, wykluczającą niekiedy obcokrajowców i kobiety. Korporacyjne rozrywki to przede wszystkim bale, komersy i zawody sportowe, jak również zebrania, wieczorki, wycieczki czy działalność publicystyczna i/lub literacka. Niebagatelną rolę odgrywała w omawianym okresie Bratnia Pomoc czy uczelniane chóry. Specyfika poznańskiego środowiska uniwersyteckiego, w tym studenckiego, wynikała, według autorki, z dominacji prawicowych nastrojów w mieście, co przekładało się m.in. na funkcjonowanie Uniwersytetu.

Do dwudziestolecia międzywojennego sięga także Marek Przybylski w tekście „Historia nauczycielką wojny — gry wojenne w wojsku II Rzeczypospolitej” — studium z historii wojskowości. Gry sztabowe (w tym sztabowe gry historyczne) i polowe, jako element szkolenia wojskowego w II RP miały za zadanie, oprócz pokonania przeciwnika, wyrobienie i utrwalenie określonych nawyków, które będą pomocne w sytuacji realnego zagrożenia.

⁹ Por. *Wyparte historie. Antysemityzm na Uniwersytecie Poznańskim w latach 1919–1939*, red. M. Michalski, K. Podemski, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2022.

Jako jedyny w tomie tekst nie operuje kategorią rozrywki, rozpatrując gry wojenne z perspektywy czysto utylitarnej.

Remedium na socjalistyczną siermiężność 2. połowy lat 50. i lata 60. XX w. był, początkowo radiowy, później telewizyjny teleturniej „Zgaduj-Zgadula”, o którego specyfice i tle społeczno-politycznym opowiada Anna Idzikowska-Czubaj w artykule „*To była taka dziecinna gra... „Zgaduj-Zgadula” w walce z PRL-owską nudą*”. Analizując tę imprezę w kontekście przemian odwilżowych jako nowy typ (pop)kulturowej rozrywki (niewolnej wszakże od wątków propagandowych — np. obchody milenijne), autorka zwraca uwagę na jej elementy (konkursy z udziałem publiczności, występy muzyczne artystów z Polski i zagranicy, atrakcyjne nagrody) jak i na popularność tego, jak dziś byśmy powiedzieli, formatu, którego istota, zasady i sposoby modyfikacji zostały skodyfikowane przez jego twórców (W. Przybylskiego i A. Rokitę) w specjalnie wydanej broszurce. Dzięki niej (i zachętom autorów) gra mogła trafić „pod strzechy”, a można było ją zaadaptować zarówno do rozgrywek w lokalnych bibliotekach, remizach czy domach kultury, jak i podczas rodzinnych spotkań.

Kolejny tekst — autorstwa Krzysztofa Kosowskiego — jest wprowadzeniem do świata gier cyfrowych, które (w tym te o tematyce historycznej) na dobre zdomowały się już we współczesnej (cyfrowej) kulturze. Autor w artykule „Uzbrojenie ochronne postaci z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* — historyczne inspiracje” poszukuje historycznych pierwowzorów wybranych elementów uzbrojenia (kolejno: zbroje, rękawice, spodnie, buty, hełmy) bohaterów tej popularnej, opartej na uniwersum znanym z książek A. Sapkowskiego, serii książek, które znajduje głównie wśród przykładów z lat 1300–1650 (z naciskiem na XV w.). Za godną pochwałą autor uważa dbałość twórców gry o szczegóły, które, poprzez zakorzenienie w historycznie udokumentowanych elementach ochronnych, znakomicie oddają specyfikę utrzymanego w konwencji *fantasy*, a więc quasi-średniowiecznego świata.

Tekst autorstwa Piotra Derkacza, prezesa Stowarzyszenia Fantastyki Druga Era i jednego z głównych organizatorów poznańskiego Pyrkonu, to zarys „Historii Festiwalu Fantastyki Pyrkon”. Autor opowiada w nim o rosnącej w tempie wręcz wykładniczym popularności imprezy, która ewoluowała od skromnego Dnia z Fantastyką w jednym z poznańskich domów kultury (1999 r.) do ogromnego festiwalu, w którym obecnie bierze udział około 50 tys. fanów szeroko pojętej fantastyki. Tym, co szczególnie zwraca uwagę, jest uwypuklona w artykule rola społeczności skupionej wokół Pyrkonu, a więc jego więzotwórczy i koncyliacyjny charakter. Ponadto nie sposób, jak uważa autor, nie wspomnieć o kulturo- i miastotwórczych aspektach imprezy, która na dobre wpisała się w obraz Poznania i świadomość (nie tylko jego) mieszkańców.

Edukacyjny kontekst cyfrowej komunikacji i takichże narzędzi interesuje Katarzynę Witek-Dryjańską. Wykorzystując własne doświadczenia nauczy-

cielskie, autorka w artykule „Platformy internetowe do tworzenia gier dydaktycznych a pandemia COVID-19” analizuje wymuszoną okolicznościami pandemicznymi cyfryzację metodyki szkolnej wraz ze specyficznymi kompetencjami, jakie ów zwrot wygenerował. W tekście zaprezentowane zostały wybrane aplikacje (Learning Apps, Wordwall, Genially, Kahoot!, Quizalize, Ssula i in.) wraz z omówieniem ich specyfiki, w tym mocnych i słabych stron. Wykorzystanie narzędzi cyfrowych do tworzenia własnych materiałów (w tym gier) przez nauczycieli i nauczycielki, czy szerzej — środowiska, w którym dzisiejsza młodzież jest niejako naturalnie „zanurzona”, ma niebagatelny wpływ na uczniowskie zaangażowanie i motywację, pomaga również kształtować kompetencje komunikacyjne, jak współpraca i szeroko pojęta interakcja.

Dwa ostatnie teksty, zamykające tom, autorstwa studentek i studentów, a więc dodające publikacji charakteru międzygeneracyjnego, prezentują konkretne propozycje rozwiązań w ramach grywalizacji (gamifikacji, gryfikacji), polegającej na aplikowaniu do rzeczywistego świata mechanizmów znanych z gier, zarówno analogowych, jak i komputerowych¹⁰. Zgodnie podkreślają również jej immersyjny charakter. Justyna Białek i Kacper Gaca w artykule „Gry fabularne jako alternatywna metoda nauczania historii” opisują z perspektywy twórców/autorów (koncepcji i wszystkich materiałów) oraz wykonawców/osób prowadzących rozgrywkę własne doświadczenia związane z nauczaniem-uczeniem się poprzez gry RPG — „Powstanie Warszawskie” i „Tulipomania”. Obserwacja uczestników/uczestniczek gier (uczniowie i uczennice ze szkół praktyk) oraz samej rozgrywki, przeprowadzona dzięki kwestionariuszom ankiety i dziennikom dydaktycznym, wyraźnie pokazała potencjał edukacyjny uczenia (się) poprzez grę i jego wzmacniający charakter w stosunku do bardziej tradycyjnych metod¹¹.

Poznańskie Muzeum UAM, pomyślane jako muzeum narracyjne (zatem oddziałujące na odwiedzających wielozmysłowo i zapraszające do samodzielnego wybierania różnych duktów/osi narracyjnych) jest ciągle w fazie powstawania, jednak już teraz w prace koncepcyjne zaangażowanych jest wiele osób. Wśród nich są studenci — Julia Andruszkiewicz i Milo Ostalski — którzy w tekście „Formy ludyczne w ścieżkach edukacyjnych Muzeum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu” prezentują autorskie koncepcje dwóch ścieżek edukacyjnych z wykorzystaniem gier i zabaw, pozwalające uczestnikom

¹⁰ Por. P. Tkaczyk, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Helion, Gliwice 2012, s. 10 i n.

¹¹ Miałam okazję zagrać z grupą studentów i studentek w „Powstanie Warszawskie” z K. Gacą jako Mistrzem gry, i rzeczywiście, gra jest znakomicie przemyślana i przygotowana (karty postaci wygenerowane przy użyciu AI czy dźwięki/odgłosy towarzyszące grze, emitowane z głośnika).

i uczestniczkom na maksymalizację doświadczenia poprzez wielostronne zaangażowanie (fizyczne, emocjonalne i intelektualne). Wykorzystanie „rzeczy”/przedmiotów obecnych na ekspozycji (zarówno autentycznych, jak i replik czy symulacji) jako opowiadających o tych, do których należały, ma doprowadzić/naprowadzić na samą osobę (odwiedzającą i historyczną) i jej/jego historię/życie, a konkretniej, jak deklarują autorzy, powinno umożliwić „budowanie bliskiej, ale hipotetycznej, rzeczywistości biografii osoby studenckiej w relacji do biografii wybranych ludzi Uniwersytetu”. Tak pomyślana identyfikacja (internalizacja) przyjmie formułę opartą na studiach pierwszego stopnia licencjackich (dla klas IV-V szkół podstawowych) i drugiego stopnia magisterskich (klasy III-IV szkół ponadpodstawowych), włącznie z gromadzeniem punktów ECTS i absolutorium. To z pewnością nowatorska koncepcja, o bardzo włączającym charakterze, zarazem jednak przemyślana i wychodząca naprzeciw aktualnym postulatam zarówno dydaktyki szkolnej, jak i muzealnej.

Historia gier i zabaw, ukazana w artykułach składających się na publikację, jest wieloaspektowa. Z pewnością na plan pierwszy wysuwa się potencjał przyjemnościowy, ludyczny sposób spędzania wolnego czasu. Zatem, wbrew temu, co twierdził J. Huizinga, trudno rozrywki traktować jako pozostające p o z a zwykłym życiem. Były, są (i z pewnością będą) niezbywalnym tego życia aspektem, pozwalającym zachować balans pomiędzy tym, co powszednie/powtarzalne/konieczne, a tym, co niecodzienne/odświeżające/dobrowolne. Druga z perspektyw to potencjał edukacyjny, w tym poznawczy i wychowawczy gier i zabaw. Nauka przez zabawę, w tym oparta na elementach grywalizacji (a jednocześnie pozwalająca kreować/symulować rzeczywistość), otwiera szerokie pole dla edukacji doświadczającej i włączającej. Trzecia przestrzeń wiąże się z kulturotwórczą rolą różnych form rozrywki, jak bowiem pokazali autorzy i autorki szkiców — wiele z omawianych form zabaw/gier charakteryzuje się długim trwaniem, stanowiąc (niekiedy modyfikowany) istotny element dziedzictwa kulturowego/tradycji/pamięci.

Niewątpliwym atutem książki jest nieklasyczny charakter historii opowiedzianych w poszczególnych tekstach. Wbrew ciągle obecnej w powszechnej świadomości (i z powodzeniem niezmiennie reproduktowanej przez szkolny kurs historii) wizji przeszłości jako pola walki, w której pierwsze skrzypce grają „wielkie” męskie postacie, tutaj odkrywany jest świat dzieci, młodzieży i kobiet, różnych warstw społecznych, czyli wielkich nieobecnych w, chociażby, narracjach podręcznikowych. W dodatku w kontekście nierzadko codziennym, wręcz trywialnym — wszak zabawa, czy szerzej rozrywka w prezentowanym ujęciu historycznym jest często (choć jak pokazują autorzy/autorki tekstów — nie zawsze) mocno oddalona od „wielkiej” historii, tej politycznej i gospodarczej.

Warto podkreślić jeszcze dwie rzeczy. Pierwsza to wolny dostęp do publikacji w formacie .pdf (Repozytorium AMUR), dzięki któremu można sięgnąć po inne niż papierowe wydanie książki. Jest to o tyle istotne, że grono odbiorców tej publikacji może być bardzo szerokie. Jak informuje wydawca, książka adresowana jest do:

Badaczy i studentów historii, zainteresowanych analizą dawnych form rozrywki i ich kontekstem społecznym oraz kulturowym; Pedagogów i edukatorów, poszukujących inspiracji do wykorzystania gier jako narzędzi edukacyjnych w nauczaniu historii i nie tylko; Miłośników fantastyki i fantasy, którzy są ciekawi historycznych kontekstów i inspiracji.¹²

Skorygowałabym, a właściwie poszerzyła pierwszą grupę — nie tylko badacze/studenti historii, ale i archeologii, filologii polskiej i klasycznej, socjologii czy pedagogiki.

I wreszcie ostatnia kwestia, jaką jest szata graficzna. Okładkę książki zdobi „fantastyczna” grafika Michała Arkusińskiego, która wykorzystuje stworzony przez Wojciecha Puppela logotyp „Fantastycznego UAM”¹³. Powiększone motywy z okładki towarzyszą również kolejnym tekstom w książce, a specyficznie niebieski odcień nadano m.in. cytatom w poszczególnych artykułach. Do tego dochodzi ogromna ilość materiałów wizualnych, w jakie obfitują teksty, bardzo czytelnymi i znakomitej jakości, wśród których znalazły się reprodukcje artefaktów, obrazów, grafik, a także fotografii, w tym archiwalnych i o charakterze dokumentacyjnym, wykonanych przez autorów/autorki, schematy i zestawienia tabelaryczne, plakaty i *screeny* z witryn internetowych. To wszystko sprawia, że narracje nie są zawieszane w próżni, jako „ściana tekstu”, ale zyskują dopełnienie i czytelność.

Zgodnie z ideą stoisk uniwersyteckich na Pyrkonie — konieczne stało się wychodzenie nauki poza mury akademii do miejsc z pozoru nieoczywistych. Książka pod redakcją M. Michalskiego, M. Frankiewicza i J. Wojtczaka również to czyni, zarówno formą, jak i treścią.

CONFLICT OF INTEREST STATEMENT: The Author declares that there was no conflict of interest in this study.

AUTHOR'S CONTRIBUTION: The Author is solely responsible for the conceptualization and preparation of the article.

¹² www.fnce.info/portoflio/powtorka-z-historii-rozrywki/ [dostęp: 17.11.2024].

¹³ Co ciekawe, w sklepie UAM można nabyć koszulki i brelok właśnie z tym logotypem.

Literatura:

- Caillouis R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Volumen, Warszawa 1997.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, wyd. 2, Czytelnik, Warszawa 1985.
- Powtórka z historii rozrywki. Szkice historyczne i archeologiczne*, red. M. Michalski, M. Frankiewicz, J. Wojtczak, Wydawnictwo Naukowe FNCE i Wydział Historii UAM, Poznań 2024.
- Tkaczyk P., *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Helion, Gliwice 2012.
- UAM promuje się na Pyrkonie. Dziś start festiwalu! www.uniwersyteckie.pl/zycie/uam-promuje-sie-na-pyrkonie-dzis-start-festiwalu
- www.fnce.info/portoflio/powtorka-z-historii-rozrywki/
- www.repozytorium.amu.edu.pl/items/a2231f2d-3d44-414a-a6c7-bf22806348ff
- Wyparte historie. Antysemityzm na Uniwersytecie Poznańskim w latach 1919–1939, red. M. Michalski, K. Podemski, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2022.

Autorka:

JUSTYNA BUDZIŃSKA — dr, historyczka sztuki i adiunktka w Zakładzie Dydaktyki Historii Wydziału Historii UAM w Poznaniu. Autorka książki *Źródło ikonograficzne w szkolnej edukacji historycznej na przykładzie zbiorów muzeów wielkopolskich* (2014), współredaktorka prac zbiorowych *Współczesna edukacja historyczna. Doświadczenia. Oczekiwania* (2015) i *Niepamięć wojny. Europa Środkowo-Wschodnia w XX/XXI wieku* (2017). Wybrane publikacje: *Nowa sztuka narodowa — nowa (?) polska mitologia* (2023), *Revenge of the fragments. On the paradoxes of the history of the Black Sea region* (2023), *Zróbmy sobie dziedzictwo. Przypadek dwóch wystaw* (2021), *Zainteresowania badawcze: wizualizacje przeszłości, kultura i edukacja historyczna*.

