

Jan Grad

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

ORCID: 0000-0001-5114-2840

„Zagadka zabawy”. O trudnościach poznawczych w teoretycznym ujęciu zabawy

Zabawa „nie jest definiowalna”

Zapoczątkowane na przełomie XIX i XX wieku w myśli europejskiej systematyczne studia nad zjawiskiem zabawy, kontynuowane przez kolejne pokolenia badaczy na terenie nauk humanistycznych: filozofii, psychologii, pedagogiki, socjologii, historii i etnologii, pokazują pewną bezradność badaczy w poznawczym ogarnięciu różnych aspektów ludycznej aktywności człowieka, zaświadczać o dalszym istnieniu „zagadki zabawy”, jak ten stan rzeczy swego czasu określono. Wyraża się ona w podstawowym pytaniu „czym jest zabawa”, czyli o istotę zabawy oraz „dlaczego ludzie się bawią?”. Kieruje ono uwagę badaczy na problem genezy, źródeł, życiowe funkcje, społeczno-kulturową rolę i znaczenie aktywności ludycznej. Szukając jej rozwiązania, czyli adekwatnego teoretycznego ujęcia zabawy, spójnej, zadowalającej badaczy teorii ludyczności (ludyzmu), sformułowano szereg koncepcji aktywności ludycznej w zależności od stawianych pytań badawczych na gruncie macierzystych dyscyplin nauki i przyjętych założeń teoretyczno-metodologicznych.

Dotychczasowe wysiłki badawcze nie doprowadziły jednak do skonstruowania zamierzonej uniwersalnej, ważnej powszechnie, ponadkulturowo definicji zabawy. Zdano sobie przede wszystkim sprawę z tego, jak już przed laty skonstatował Bogusław Sułkowski, wyrażając w tym zakresie ogólnie akceptowaną konkluzję: „Próba uchwycenia istoty zabawy pokazała teoretyczną złożoność zjawiska”¹, co przekłada się na trudności w sformułowaniu zadowalającej poznawczo definicji. Richard Schechner, znakomity badacz

¹ B. Sułkowski, *Zabawa. Studium socjologiczne*, PWN, Warszawa 1984, s. 254.

— po rozpatrzeniu szeregu kwestii składających się na trudności w teoretycznym ujęciu zabawy — z rezygnacją stwierdza: „Być może uczeni powinni ogłosić moratorium na definiowanie zabawy”, uzasadniając swój postulat w sposób następujący:

Jeżeli stare dychotomiczne podziały między pracą a zabawą, zabawą i powagą, zabawą i rytuałem są zbyt surowe lub ograniczone kulturowo; jeżeli niesłuszne jest klasyczne odróżnianie zabawy dziecięcej od zabawy dorosłych; jeżeli zabawa nie musi być ani dobrowolna, ani wesoła; jeżeli charakteryzuje ją stała płynność i giętkość; jeżeli studia etnologiczne i semiotyczne, przyznające zabawie funkcje poznawcze, badawcze, twórcze i komunikacyjne, odnoszą się w równym stopniu do działalności nie będącej zabawą; jeżeli studia psychoanalityczne, które łączą zabawę z ekspresją i redukcją niepokoju i agresji, odnoszą się w równym stopniu do działalności nie będącej zabawą; jeżeli ustalenie stosunków czasowo-przestrzennych między dzieckiem a rodzicami nie stanowi podstawy dziecięcych ni dorosłych zabaw, włączając w to sztukę i religię; jeżeli zabawa nie zawsze jest stanem przejściowym, „liminalnym” i „liminoidalnym”; jeżeli wszystkie definicje zabawy stanowią „ideologie” — projekcje i jarzmo określonej kultury — to jak w ogóle możemy mówić o tym, o czym mowa?²

Znacznie wcześniej od przywołanego autora do wniosku o „niedefiniowalności zabawy” doszli inni wybitni badacze kultury, wśród nich antropolog Victor Turner i filozof Jacques Henriot. Ten ostatni stwierdził, że: „Zabawa (gra) jest czymś, o czym wszyscy mówią, co wszyscy uważają za oczywiste, a nikt nie może jej określić”³. Można rzec, że w kwestii ogólnej teorii i adekwatnej definicji zabawy nic się nie zmieniło w naukach humanistycznych od drugiej połowy XX wieku, skoro podobny pesymistyczny pogląd w tej sprawie wypowiedział sześćdziesiąt lat wcześniej (w 1940 roku), węgierski psycholog Jenő Kollarits, stwierdzając, że

[...] ściśle określenie i wydzielenie zabawy w szerokiej działalności człowieka i zwierząt nie jest możliwe, a wszelkie poszukiwania takich określeń powinno się kwalifikować jako „naukowe zabawy” — *jeux scientifiques* — samych autorów,

informując w konkluzji, iż

[...] wobec trudności sformułowania adekwatnego i wszechobjemującego określenia, a nawet opisu zabawy przylegającego do wszystkich zjawisk tego kręgu, oraz wobec trudności dalszego pomyślnego rozwoju wybranych teorii

² R. Schechner, *Przyszłość rytuału*, przeł. T. Kubikowska, OW Volumen, Warszawa 2000, s. 31.

³ J. Henriot, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, José Corti, Paris 1989, s. 9.

większość psychologicznych książek i eksperymentalnych prac ukierunkowana była raczej na obserwacje empiryczne niż na dociekania teoretyczne.⁴

W dalszych rozważaniach staram się wskazać na wspomniane w przywołanej wypowiedzi „trudności sformułowania adekwatnego i wszechobjęającego określenia” zabawy, punktem wyjścia czyniąc analizę jej pojęć funkcjonujących w różnych językach narodowych, albowiem „Każda kultura, w zależności od podobnych punktów odniesienia wyznacza sferę, która (w sposób bardziej mglisty niż dokładny) w danej kulturze oznaczona jest jako zabawa (gra)”⁵ — stwierdza francuski badacz Gilles Brougère. Nie tylko różnice kulturowe powodują trudności w ustaleniu „prawdziwego pojęcia zabawy”. Elizabeth B. Hurlock zwraca uwagę na tę okoliczność, że „Termin zabawa używany jest tak dowolnie, że jego prawdziwe znaczenie łatwo może być zagubione”⁶. Trafność tej konstatacji nie ulega wątpliwości także dziś, kiedy słowo „zabawa” stało się jednym z najczęściej stosowanych w dyskursie potocznym, w publicystyce i refleksji naukowej nie tylko opisowym, ale i wartościującym określeniem działań ludzkich oraz motywujących je indywidualnych i społeczno-kulturowych czynników czy okoliczności, pozostającym w wyraźnym związku z rozwojem kultury popularnej, upowszechnieniem się postaw i zachowań konsumpcyjnych we współczesnych społeczeństwach oraz rozrywkowego uczestnictwa w kulturze. Zakres i sposób użycia rzeczowego terminu zdaje sprawę z potocznego postrzegania funkcjonowania ludzi we współczesnej rzeczywistości społeczno-kulturowej, eksponującego hedonistyczny aspekt ich zachowań. Słowo „zabawa” zyskało także status orzeczenia wartościującego moralnie postępowanie ludzi, wyrażającego dezaprobatę dla ich pewnych poczynań, kolidujących z upowszechnionym poczuciem moralnym, jak choćby owo wielokrotnie przedstawiane opinii publicznej młodzieżowe, uczniowskie, żołnierskie „znęcanie się nad innymi dla zabawy”.

Rejestrując i inwentaryzując owe liczne przypadki obejmowania mianem „zabawy” rozmaitych stanów rzeczy, ustalić można obiegowe pojęcia zabawy, które wszelako pokażą — jak sądzę — jak rozległe jest pole semantyczne tego terminu i ujawnić nierzadkie przypadki jego zindywidualizowanego użycia, pozostającego w niezgodzie z upowszechnionymi intuicjami znaczeniowymi. Wielce dowolne posługiwanie się tym terminem w praktyce badawczej, niekiedy nawet niefrasobliwe jego stosowanie dla celów popularyzacji psychologiczno-socjologicznych diagnoz „kondycji współczesnego społeczeństwa”, wprowadza „zamieszanie pojęciowe” i nieporozumienia interpretacyjne,

⁴ Cyt. za: D.B. Elkonin, *Psychologia zabawy*, przeł. L. Łoś, WSiP, Warszawa 1984, s. 4, 17.

⁵ G. Brougère, *L'enfant et la culture ludique*, „Spirale” 4/2002 (n° 24), s. 26.

⁶ E.B. Hurlock, *Rozwój dziecka*, przeł. B. Hornowski, PWN, Warszawa 1960, s. 425.

ogranicza jego użyteczność opisową i utrudnia poznawcze ustalenie „istoty” zabawy jako powszechnie dostrzeganego zjawiska w otaczającym nas świecie.

Potoczne rozumienie zabawy

Claire Barbieux stwierdza na wstępie swoich analiz dotyczących zabawy (gry), iż „Pojęcie zabawy jest pojęciem polisemicznym, a niekiedy niejasnym”⁷, a stwierdzenie to nie odnosi się tylko do języka francuskiego, chociaż dodatkowym istotnym problemem w rozważaniach nad ludyczną aktywnością ludzi dla użytkowników tego języka jest równoczesne funkcjonowanie słowa *jeu* w ogólnym znaczeniu „zabawy i „gry”, podobnie jak w innych językach. Mamy więc niemieckie *Spiel*, holenderskie *spel* i rosyjskie *igra*, których odniesieniem przedmiotowym są różne stany rzeczy. Wedle Johana Huizingi japoński

Rzeczownik *asobi* oraz czasownik *asoba* oznaczają w ogóle zabawę, odprężenie, rozrywkę, spędzanie czasu, wycieczkę, odpoczynek, rozwiązłość, grę w kości, beczynność, leżenie odłogiem, brak zajęcia. Określa również odgrywanie czegoś, przedstawianie czegoś, naśladowanie.⁸

Język angielski natomiast daje możliwość określania całej sfery ludycznej i równoczesnego wyróżniania podstawowych kategorii zabawy za pomocą kilku terminów: *play*, *game*, *fun*, *amusement*, *entertainment*, *show*, pierwotnie również *sport*. Podstawowe znaczenia angielskiego *play* wymieniane przez podręczny słownik tego języka, to: „gra, rozgrywka, przedstawienie, sztuka, teatr, słuchowisko, hazard, luz”. *Game* znaczy „gra, mecz, zabawa, rozgrywka, sport, gem”; *fun* to „zabawa, ubaw, uciecha, heca”; *amusement* — „rozrywka, zabawa, uciecha, ubawienie”; *entertainment* — „rozrywka” (przemysł rozrywkowy), *show* — „pokaz, pokazanie, wystawa, przedstawienie, spektakl, występ, widowisko, impreza, okazywanie, popis, zabawa, parada”. Zabawa stanowi również jedno z odniesień przedmiotowych słowa *recreation*, a także *dance* („rekreacja” i „taniec” — zabawa taneczna).

W języku polskim istnieją trzy terminy służące do wyodrębniania i opisu ludycznej sfery kultury, a mianowicie: „zabawa”, „rozrywka” i „gra”. Wyrażenia „zabawa” i „rozrywka” używane są często zamiennie. Jeśli nadaje się im różne znaczenia, to zwykle „rozrywka” rozumiana jest szerzej i stosowana bywa jako nazwa wszelkich form uczestnictwa w kulturze w czasie wolnym.

⁷ C. Barbieux, *À la découverte du musée en jouant: analyse théorique et étude appliquée à deux jeux Amuse-Musées du réseau de la conservation du parc naturel régional des Vosges du Nord*, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, 2009–2010, s. 6.

⁸ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985, s. 57.

Mówiąc o rozrywce czy rozrywkach, wymienia się zarówno partycypację w kulturze artystycznej, udział w życiu towarzyskim, nieinstrumentalne („dla przyjemności”, „dla zabawiania”) rozmawianie, towarzyską konwersację, rekreację fizyczną (w tym spacerowanie), jak i szereg czynności praktycznych (uprawianie działki, ogródka itp.), dalej uprawianie jakiegoś hobby (np. kolekcjonerstwo, majsterkowanie), realizowanie pasji poznawczej oraz podejmowanie działań kwalifikowanych jako typowe zabawy. Wedle tego sposobu pojmowania rozrywki są to wszystkie formy aktywności człowieka dające przyjemność, wytchnienie, odprężenie, relaks po „trudach codziennego życia”. Tak zdaje się rozumieć rozrywkę Władysław Tatarkiewicz⁹. Uciekający się do dosłownego potocznego znaczenia słowa „rozrywka” psycholog Józef Pieter tłumaczy, że podane wyżej rodzaje czynności: „Nazywa się [...] zwykle rozrywkami, bo rozrywamy na uciészne kawałki czas, który bez tego byłby nudny, a nuda bez wątplenia nie jest zabawą, choć nie jest pewne, czy stanowi jej przeciwieństwo”¹⁰. Mamy tu bezpośrednie odwołanie do łacińskiego słowa *distrahtio* (używanego niekiedy jeszcze w języku polskim jako „dystrakcja”, czyli rozrywka właśnie), oznaczającego „roztargnienie, brak uwagi, coś, co rozprasza uwagę, przeszkodę w skupieniu”¹¹. Próbując odróżniać jednak zabawy od rozrywek, do tych pierwszych zalicza: niezobowiązującą aktywność ruchową (zabawy ruchowe), gry umysłowe i tzw. zabawy kontemplacyjne (wyobrażeniowe, imaginacyjne). Do rozrywek włącza „[...] wiele i rozmaitych sposobów uciészego i swobodnego odprężenia trudnych do zaklasyfikowania, i poszufladkowania”¹². Grę z kolei wyodrębnia ta okoliczność, że w odróżnieniu od zabawy i rozrywki ujęta jest ona w dość ściśle określone ramy, jest wyznaczona przez „sztywne” reguły.

Zabawa — sfera działalności „wolnej od pracy”

W polisemiczności przywołanych terminów odnoszących się do zabawy upatruje się pewnych, a niekiedy nawet zasadniczych trudności w zadowalającej poznawczo charakterystyce ludycznej aktywności człowieka. W zróżnicowanych znaczeniach słowa „zabawa”, przynajmniej w językach europejskich, mimo jego wielosemantyczności, daje się znaleźć pewien wspólny podstawowy sens, wspólne „jądro semantyczne”. Jak bowiem oznajmia Jegor A. Pokrowski, prekursor rosyjskich dziewiętnastowiecznych psychologicznych badań zabawy, w rezultacie historycznych procesów:

⁹ W. Tatarkiewicz, *Droga przez estetykę*, PWN, Warszawa 1972, s. 41-42.

¹⁰ J. Pieter, *Życie ludzi*, Zak. Nar. im. Ossolińskich, Wrocław 1972, s. 344-345.

¹¹ *Słownik wyrazów obcych*, J. Tokarski (red.), PWN, Warszawa 1971, 168.

¹² J. Pieter, *op. cit.*, s. 364.

Po pewnym czasie we wszystkich językach europejskich słowo „zabawa” zaczęło oznaczać obszerny krąg ludzkich działań — z jednej strony nie pretendujących do ciężkiej pracy, a z drugiej — sprawiających ludziom uciechę i zadowolenie.¹³

W dyskursie potocznym, jak i w ujęciach badawczych fundamentalne założenie przeciwstawia zabawę „pracy”, czyli sferze podstawowej aktywności życiowej ludzi (bezpośrednio-praktycznej), wypełniającej życie codzienne. Opozycji tej poświęcono wiele uwagi, analizując odmienności i związki łączące pracę i zabawę. Odnotowywana jest ona w niektórych definicjach zabawy, np. w określeniu zabawy Zygmunta Gilewicza: „Zabawę traktujemy jako przeciwstawienie pracy i jako dobrowolnie podjęty sposób spędzania czasu wolnego od zajęć obowiązkowych”¹⁴. Odróżniając zabawę od pracy, podkreśla się jej autoteliczny, niepraktyczny charakter. Jak głosi Harold Schlösberg „Zachowanie może być nazwane zabawowym tylko wtedy, kiedy wydaje się bezużyteczne w oczach obserwatora”¹⁵. Bezużyteczność, niepraktyczność, swoista wolność przejawiania danego rodzaju zachowań, niewymuszanie ich skłania do zaliczania do zakresu zjawisk ludycznych wszelkich form uczestnictwa w kulturze, niemających dla podmiotu charakteru obligatoryjnego, nieuważanych za konieczność życiową, a dodatkowo niewymagających niezbędnie udziału, współdziałania innych osób, np. czytanie książek.

Przeciwstawienie praca — zabawa daje podział czasu ludzkiej egzystencji na „czas pracy” i „czas zabawy”, które skutkuje następną opozycją: codzienność — ludyczność, a jeszcze w innym ujęciu opozycją „powaga” — „zabawa”. „Powaga” reprezentuje stabilny ład kulturowy, porządek racjonalnego świata, zabawa natomiast rozumiana jako czynność swobodna, nie do końca określona, o nie zawsze dającym się przewidzieć przebiegu i czasie trwania, zakłóca niejako ustalony porządek rzeczy, rytm ludzkich działań życiowych, wprowadza pewną dezorganizację, chaos, swoisty nieporządek, daje poczucie bełtadu.

Myślowe i faktyczne łączenie zabawy z pracą było jednak charakterystyczne dla staropolskiego rozumienia zabawy. Zapewne dlatego, że w obu przypadkach wedle potocznego oglądu rzeczywistości społeczno-kulturowej, nie zawsze różnicującego czy wyodrębniającego sensy działań kulturowych mamy do czynienia z aktywnością fizyczną, z zajęciem, z „zajmowaniem się czymś albo kimś”, inaczej z „zatrudnianiem się przy czymś lub przy kimś”, a i szereg ówczesnych rozrywek wywodziło się wprost z działalności prak-

¹³ Cyt. za: D.B. Elkonin, *op. cit.*, s. 16.

¹⁴ Z. Gilewicz, *Teoria wychowania fizycznego*, Warszawa, Wyd. Sport i Turystyka, Warszawa 1964, s. 287.

¹⁵ H. Schlösberg, *The Concept of Play*, „Psychological Review” 1947, no. 54, s. 230.

tycznej bądź miało dwojaki status kulturowy: praktyczny i ludyczny (myślistwo, jazda konna itp.) w zależności od konkretnego kontekstu kulturowego. Według etymologicznych ustaleń Aleksandra Brücknera w rezultacie rozwoju leksykalnego i semantycznego pojawia się cała rodzina podobnych brzmieniowo wyrazów o zróżnicowanych znaczeniach, w którym słowo „zabawa”

Od zajęcia, zatrudnienia, przeszkody, przeszło na zajmujące, wesołe spędzanie czasu: *z a b a w a*, *z a b a w n y* (aż do „śmieszny”) i samo *b a w i ć s i ę*, nabrały tego odcienia wesołości słowu pierwotnie zupełnie obcemu.¹⁶

W pierwotnym znaczeniu zabawa to przede wszystkim „zajęcie, praca, robota, zatrudnienie, czynność, obowiązek”, dalej „zasada, przeszkoda, mitręga, zwłoka, bałamuctwo”, następnie „rozrywka, uprzyjemnianie czasu, to co bawi, zebranie towarzyskie w celach rozrywkowych, bal”¹⁷. Te dawne sensy słowa „zabawa” zachowane zostały współcześnie w kilku zwrotach potocznego języka polskiego, jak przykładowo „zabawianie kogoś” znaczy zajmowanie się kimś, poświęcanie mu uwagi, organizowanie mu jakiegoś zajęcia.

Za językowe źródło szerokiego filozoficznego i socjologicznego pojmowania zabawy w europejskim kręgu kulturowym uznać należy antyczne łacińskie wyrażenie *ludus*. Ma ono wiele znaczeń: „zabawa, gra, ćwiczenie ciała, ćwiczenia wojskowe, igrzyska, widowisko, spędzenie czasu, rozrywka, igraszka, drobnostka, szkoły niższe”. Związane z nim dalsze znaczenia to: „żart, kpina, drwina, wyprowadzenie w pole, udaremnienie czegoś, bez troska, przedstawienie, taniec”. Ogólnie rzecz ujmując, wyrażeniem *ludus* oznaczano wszelką spontaniczną, niekontrolowaną i niezobowiązującą aktywność ruchową, a więc żwawe poruszanie się, bieganie tu i tam, skakanie, owo „dokazywanie”, figlowanie, swawolenie, na co język staropolski miał swój odrębny termin „igraszki” (od „igrać”, „igrać”, „igra”). Terminem tym określano również ogólnie „spędzanie czasu”, wypełnianie go różnorakimi zajęciami bądź po prostu próżnowanie (bierne, nieaktywne, bezczynne spędzanie go). Można postawić hipotezę, że podstawowym znaczeniem słowa *ludus* było właśnie „spędzanie czasu wolnego”. Pojęcie czasu wolnego pojawia się już w starożytności. Filozoficzne rozważania nad czasem wolnym — z greckiego *scholē* — spokój — zapoczątkował Arystoteles w dziele *Polityka*. Dokonując wyodrębnienia kategorii czasu wolnego jako przeciwieństwa pracy, zalecał również godne człowieka wolnego sposoby jego spędzenia. Są to właśnie „wyższe formy ludyczne” jak powiada Johan Huizinga. Tak więc rozliczne zajęcia, jakim się wówczas oddawali ludzie wolni od pracy najemnej (pominąwszy igraszki dzieci, co określano odrębnym terminem w klasycznej grece) obdarzone zostały ogólną, zbiorową nazwą „zabawy”. Wedle trafnego

¹⁶ A. Brückner, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, WP, Warszawa 1957, s. 18.

¹⁷ W. Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, PIW, Warszawa 1985, s. 1319.

spostrzeżenia przedstawiciela pedagogiki Wincentego Okonia proces przekształcania się, ustalania semantyki słowa „zabawa” wiedzie — w językach europejskich przynajmniej — od „zabawy” rozumianej jako zajęcie, zatrudnienie — do „zabawy” jako czynności polegających na „zajmującym spędzaniu czasu”¹⁸.

Zabawa jako zdeterminowane biologicznie zachowanie zwierząt i ludzi

Zauważmy obecnie, że „trudności sformułowania adekwatnego i wszechobejmującego określenia” zabawy zdają się mieć także u swych podstaw założenie o wspólnocie zachowań ludycznych ludzi i zwierząt. Jak stwierdził Johan Huizinga, autor, uważanej za klasyczną, pracy o ludyczności: „Zwierzęta bawią się zupełnie tak samo jak ludzie. Wszelkie podstawowe cechy zabawy są już urzeczywistnione w igraszkach zwierząt”¹⁹. Na gruncie socjologii polskiej nie tak dawno ogólny sąd o powszechności zabawy w świecie przyrody wyraził Tadeusz Paleczny, stwierdzając, że:

Zabawa zalicza się do kanonów zachowań każdej właściwie istoty żyjącej. Nie tylko człowieka. Powiedzenia, że bawi się jak kot z myszką czy igrać jak ryba w wodzie, oddają uniwersalność i powszechność funkcjonowania potrzeby zabawy i rozrywki u każdej istoty żyjącej.²⁰

Podstawową okolicznością optującą za „ludycznością zwierząt i ludzi” jest dla oglądu potocznego i badaczy ściśle behawioralne, fizyczne podobieństwo spontanicznej, żywiołowej aktywności ruchowej dzieci (niemowląt) i zwierząt. Pomija się tu jakikolwiek aspekt myślowy tego rodzaju zachowań ludzi. To kontekst myślowy decyduje o zasadniczej różnicy mię-

¹⁸ W. Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, WSiP, Warszawa 1987, s. 11.

¹⁹ J. Huizinga, *op. cit.*, s. 11.

²⁰ T. Paleczny, *Spółeczne podłoże zabawy*, „Zabawy i Zabawki. Kwartalnik poświęcony zagadnieniom ludyizmu i ludyczności”, 1997, nr 1-2, s. 19. Od czasu Karla Groosa, który poświęcił ludyczności zwierząt jedną ze swoich prac (K. Groos, *Die Spiele der Tiere*, Verlag von Gustav Fischer, Jena 1896; kolejna monografia poświęcona została zabawom ludzi: *Die Spiele der Menschen*, Verlag von Gustav Fischer, Jena 1899), zachowaniom zwierząt uznanym za zabawowe poświęcono sporą liczbę publikacji z różnych dziedzin nauki: biologii, etologii, psychologii, antropologii, a badania „dlaczego i jak zwierzęta się bawią” są kontynuowane. Świadczą o tym wybrane przykładowo publikacje amerykańskich autorów z ostatnich lat 20: Marca Bekoffa i Johna A. Byersa, Thomasa G. Powera oraz Gordona M. Burghardta (M. Bekoff, J.A. Byers, *Animal Play: Evolutionary, Comparative, and Ecological Perspectives*, Cambridge University Press, Cambridge 1998; G.M. Burghardt, *The Genesis of Animal Play: Testing the Limits*, MIT Press, 2005; T.G. Power, *Play and Exploration in Children and Animals*, Lawrence Erlbaum Associates 2000).

dzy zabawami ludzi a „nieużytkową” aktywnością ruchową zwierząt. Pogląd o wspólnej zwierzętom i ludziom aktywności ludycznej jest też rezultatem spontanicznie antropomorfizującego — właściwego potocznemu doświadczeniu — spojrzenia na reakcje zwierząt i ich opisu dokonywanego za pomocą pojęć humanistycznych odnoszących się do kulturowych działań ludzi, abstrahujących od przypisanych czynnościom zabawowym kulturowych sensów. Daje to możliwość jednolitego opisu uznanych za ludyczne czynności ludzi i zwierząt. Jej wspólną podstawową cechą, właściwie kryterium zabawy jest brak praktyczno-życiowego charakteru czy celu, co stwierdza wyraźnie Zygmunt Gilewicz, przedstawiciel biologiczno-humanistycznej nauki o kulturze fizycznej w swej definicji zabawy, oświadczając, że:

Mianem zabawy obejmujemy wszelkie stany aktywności zwierząt i ludzi, w których nie potrafimy dopatrzeć się motywu, jakim może być zaspokajanie życiowych potrzeb, konieczność samoobsługi, wytwarzanie i gromadzenie dóbr, potrzeba walki lub obrony, wypełnianie obowiązków, zewnętrzne naciski itp.²¹

W tradycji badawczej ludyczności dominują właśnie koncepcje zabawy jako zdeterminowanej biologicznie aktywności związanej z potrzebami rozwojowymi organizmu zwierzęcego i ludzkiego, głównie we wczesnym okresie życia, którym przypisuje się działanie usprawniające biologiczne i psychiczne funkcjonowanie organizmu. Różnorakie przyrodnicze źródła zabawy określające równocześnie ich życiowe funkcje, wskazują nazwy najbardziej upowszechnionych koncepcji ludyczności. Są to: teoria nadmiaru energii życiowej Friedricha Schillera i Herberta Spencera, teoria wytchnienia (odpoczynku, rekreacji i relaksacji) Richarda S. Lazarusa, teoria „podniety wzrastania” i katarctyczna Alana Carra, teoria funkcji zastępczej Édouarda Claparède’a, teoria ćwiczenia przygotowawczego Karla Groosa, teoria przyjemności funkcjonalnej Karla i Charlotty Bühlerów, teoria działania orientacyjnego Frederika J. J. Buytendijka, teoria atawizmu (rekapitulacji) Granville’a Stanleya Halla, teoria konwergencji Williama Sterna, teoria uzupełnienia Jamesa Langego i inne. Ich omówienie zawierają zazwyczaj podręczniki psychologii rozwojowej (psychologii zabawy) lub pedagogiki (zabawy).²² Z podanych koncepcji w świadomości potocznej zaistniały „teoria wypoczynku” i teoria Schillera-Spencera głoszące odpowiednio, iż źródłem aktywności ludycznej jest potrzeba odpoczynku oraz wydatkowania „nadmiaru energii” organizmu odpowiadające zdroworozsądkowym obserwacjom. W wymienionych ujęciach znajduje swój wyraz stanowisko naturalizmu przedmiotowego, wywodzą-

²¹ Z. Gilewicz, *Teoria wychowania fizycznego*, WSiT, Warszawa 1964, s. 287.

²² Zob. D.B. Elkonin, *op. cit.*; W. Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, WSiP, Warszawa 1987; J. Truskolaska, *Osoba i zabawa. Elementy filozofii i pedagogiki zabawy*, WN KUL, Lublin 2007.

cego wszelkie czynności ludzkie z determinant przyrodniczych, zwłaszcza biologicznej sfery człowieka. Respektowanie potocznego punktu widzenia w badaniach zabawy, niewidzącego zasadniczej różnicy między ludycznymi działaniami ludzi a określonymi czynnościami zwierząt nie wiedzie do adekwatnej charakterystyki zjawiska ludyczności i stanowi jedno ze źródeł trudności w odsłanianiu jej „istoty” i budowaniu jej spójnego teoretycznego opisu z zabawą ujmowaną jako zjawisko kulturowe.

Przyjemność jako szczególne źródło zabawy i przeżycie ludyczne

W biologicznie zdeterminowanej aktywności ludycznej „istot żywych” wspólnym ich podłożem, poza naturalną elementarną potrzebą ruchu i usprawnianiem funkcjonowania organizmu, ma być doznawanie fizycznych i psychicznych stanów, doznań czy przeżyć uznawanych za przyjemne. Jak się zdaje w większości koncepcji ludyczności „przyjemność” stała się podstawowym definicyjnym kryterium zabawy. Tradycja takiego pojmowania zabawy ludzkiej wywodzi się z filozofii antycznej. Przyjemność jako cel sam w sobie utożsamiona została z zabawą w pracach jej największych przedstawicieli: Platona i Arystotelesa. Wedle Platona jest to przyjemność, a [...] określam ją jako „zabawę”, kiedy ani nie szkodzi w niczym, ani nie pomaga na tyle, ażeby warto było o tym myśleć czy mówić”²³. Nie jest zatem godna uwagi filozofa. W przekonaniu Arystotelesa „[...] zabawy [...] sprawiają nam przyjemność, nie pragnie się ich bowiem ze względu na coś innego [...]”²⁴. W wielu koncepcjach psychologicznych (np. jako tzw. przyjemność funkcjonalna w ujęciu Karla i Charlotty Bühlerów), pedagogicznych i socjologicznych pełni ona rolę podstawowego kryterium definicyjnego. Elizabeth Hurlock, przedstawicielka psychologii rozwojowej, uważa, że:

Termin ten [tj. ‘zabawa’ — J.G.] odnosi się do każdej czynności podjętej dla przyjemności, bez względu na końcowy rezultat. Jednostka bawi się dobrowolnie, bez przymusu z zewnątrz, a celem zabawy jest tylko rozrywka. To właśnie różni zabawę od pracy, którą podejmuje się nie dlatego, że wykonywanie jej sprawia przyjemność, lecz dlatego, że pragnie się osiągnąć określony cel.²⁵

Francuski socjolog Roger Caillois przypisał różne formy przyjemności, stany przyjemne czy doznania przyjemnościowe wyodrębnionym przez sie-

²³ Platon, *Prawa*, przeł. M. Maykowska, Wyd. Alfa, Warszawa 1997, s. 78.

²⁴ Arystoteles, *Etyka wielka. Etyka eudemejska. O cnotach i wadach*, Dzieła wszystkie, t. V, PWN, Warszawa 1996, s. 288.

²⁵ E.B. Hurlock, *op. cit.*, s. 425.

bie empirycznym kategoriom zabaw. W zachowaniach ludycznych typu *ilinx*, którymi są: taniec, uprawianie seksu, zażywanie narkotyków, picie napojów alkoholowych, przyjemność konstytuuje chwilowe „zaćmienie świadomości”, zawrót głowy z powodu utraty równowagi (wirowanie w tańcu, zabawa dzieci polegająca na kręceniu się w kółko), oszołomienie, spazm, upojenie, uniesienie, trans. W zabawach obejmowanych ogólnym mianem *mimicry*, do których należy: maskarada, pochody przebierańców, odgrywanie i naśladowanie postaci także na scenie: „Przyjemność polega na tym, że jest się kimś innym lub uchodzi za kogoś innego”²⁶. W zabawach i grach zwanych *agon* opartych na rywalizacji (zawody, turnieje, gry) pozytywnie nacechowane emocje płyną z podniecenia współzawodnictwem, konkurowaniem. To także zadowolenie z wykorzystania i okazania własnej siły, zręczności, wytrwałości, wytrzymałości, uzyskania przewagi. W rozrywkach umysłowych przyjemność sprowadza się do „duchowego zawrotu głowy”, tj. satysfakcji z rozwiązywania zadania, zagadki, krzyżówki itp. W grach losowych określanych jako *alea* pozytywne doznania czerpie się z „mocowania, zmagania się z losem”, podniecającego oczekiwania na niepewny wynik, z emocjonalnego napięcia związanego z ponoszeniem ryzyka. W związku z rozwojem technicznych środków zabawy, jej urządzeń, technologii, infrastruktury ludycznej i rynku rozrywki, Roger Caillois stwierdził, że linia rozwojowa zabawy wiedzie od spontanicznie doznawanej przyjemności do przyjemności rozmyślnej, celowej i organizowanej instytucjonalnie.

Przyjemność jako definicyjna cecha zabawy łatwo może być jednak podważona, jeśli zważyć, że po pierwsze „[...] znamy takie zabawy, w których sam proces działania nie przynosi przyjemności”²⁷, po drugie podobne przeżycia towarzyszą i innego rodzaju ludzkiej aktywności i uczestnictwu w kulturze. Za swego rodzaju przyjemność uznaje się satysfakcję intelektualną z rozwiązywania problemów technicznych, naukowych, praktycznych, zadowolenie związane z uprawianiem twórczości artystycznej bądź szczególne przeżycia pojawiające się w kontakcie z dziełem sztuki, jego zmysłowym oglądzie i rozumiejącym odbiorem. Zdaniem Immanuela Kanta przyjemność płynąca z uprawiania sztuki wolnej, podobna jest do przyjemności ludycznej, odróżnia ją od rzemiosła artystycznego (sztuki zarobkowej). Jak pisał: „Na pierwszą zapatrujemy się tak, jak gdyby mogła wypaść celowo (udać się) tylko jako gra, tzn. zajęcie, które samo dla siebie jest przyjemne [...]”²⁸. Zgodnie

²⁶ R. Caillois, *Żywioł i ład*, PIW, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973, s. 324.

²⁷ L.S. Wygotsky, *Zabawa i jej rola w rozwoju psychicznym dziecka*, [w:] A. Brzezińska, T. Czub, G. Lutomski, B. Smykowski, *Dziecko w zabawie i w świecie języka*, Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 1995, s. 67-68.

²⁸ I. Kant, *Krytyka władzy sądzenia*, przeł. J. Gałęcki, PWN, Warszawa 1986, s. 26.

z wnioskiem Lwa S. Wygotsky'ego: „Tak więc nie można uznać, że powoływanie się na przyjemność przy definiowaniu zabawy jest poprawne”²⁹. Można by jedynie rzec, że w przypadku zabawy przyjemność jest celem, motywuje do aktywności ludycznej, natomiast w odniesieniu do innego rodzaju czynności jest „produktem ubocznym”. W tym sensie przyjemność jest doznaniem ludycznym. O istocie ludyczności stanowi zatem „potrzeba rozrywki i hedonistycznych skłonności człowieka” — według orzeczenia Zygmunta Gilewicza. Jest więc zabawa „przyjemnym spędzaniem czasu” i jest to stanowisko dominujące w „teorii zabawy”.

Dodać należy, że z punktu widzenia uczestnika zabawy o przyjemności z nią związanej decyduje samorzutność, dobrowolność podejmowania jako „czynności swobodnej i bezinteresownej”. Tę okoliczność czyni się często definicyjnym warunkiem zabawy, który wyklucza z kręgu zabaw zachowania ludyczne odczuwane jako przymus wynikający np. z rodzicielskiego polecenia („idź pobaw się”), nauczycielskiego nakazu („bawimy się”), czy też z towarzyskiego lub „urzędowego” obowiązku. „Nakazana zabawa nie jest już zabawą”, jest ona jedynie „poleconym odtworzeniem zabawy” — głosił Johan Huizinga.³⁰

Zabawa jako zjawisko kulturowe

Najważniejsza z poznawczego i metodologicznego punktu widzenia jest jednak ta okoliczność, że stany psychiczne określane jako: „przyjemność, beztroska, uciecha, wesołość, humor, poczucie swobody, wolności, żywiołowości” są indywidualnymi — nie zawsze doświadczanymi — przeżyciami związanymi z uczestnictwem w zabawie, z podejmowaniem czynności ludycznych. Dla obserwatora z zewnątrz nie są istotne przeżycia jednostek uczestniczących w zabawie i ich motywy przystąpienia do niej. Decydująca jest tu jego uprzednia wiedza o rzeczywistości społeczno-kulturowej pozwalająca mu wyodrębnić poszczególne rodzaje, klasy czynności, identyfikować je. Postrzegany przezeń zespół czynności jest dla niego zabawą wyłącznie ze względu na uchwytnie konstytuujące sferę ludyczności cechy i okoliczności kulturowe. To, że mniej lub bardziej złożone i ustrukturyzowane czynności stanowią „zabawę”, ustalają określone normy i reguły kulturowe. To one nadają status ludyczny aktywności ruchowej pewnego rodzaju, wydzielając z praktyki społecznej sferę działalności uwolnioną od zwykłych konieczności życiowych, uznawaną za „bezużyteczną praktycznie”. Funkcjonujące koncepcje zabawy konstruowane są zwykle od strony uchwytnych zewnętrz-

²⁹ L.S. Wygotsky, *op. cit.*, 68.

³⁰ J. Huizinga, *op. cit.*, s. 20.

nych przejawów uczestnictwa w zabawie, stąd też ujmuje się ją jako zespół zachowań, czynności³¹, pomijając — wyodrębniający ją faktycznie — jej myślowy, społeczno-subiektywny kontekst. Dzieje się tak za sprawą perspektywy epistemologicznej zakładającej indywidualizm metodologiczny obecny w potocznym doświadczeniu. Redukuje on wszelkie struktury społeczno-kulturowe do własności jednostek i zachodzących między nimi relacji, przyjmując, iż wiedza o nich jest pierwotna poznawczo (eksplanacyjnie) wobec wiedzy o tych strukturach. W gruncie rzeczy często — wbrew deklarowanemu pojęciu zabawy jako działania ukierunkowanego wyłącznie na doznawanie przyjemności — w charakterystykach zabawy mocno podkreśla się jej symboliczno-kulturową, myślową „umowność”, konstatując chociażby, że każde dziecko zdaje sobie doskonale z tego sprawę, że zabawa to działanie przebiegające w innym, by tak rzec, nierzeczywistym wymiarze, w wyraźnie myślowo wyodrębnionej sferze, nadbudowanej niejako nad kulturą regulującą zwykłą praktykę życiową, w której funkcjonuje się „na niby”, występując chociażby w rolach społecznych niedostępnych w „prawdziwym życiu”. Według Wincentego Okonia zabawa jest „[...] działaniem wykonywanym dla własnej przyjemności, a opartym na udziale wyobraźni tworzącej nową rzeczywistość”³². Konwencjonalny, symboliczny charakter zabawy jest szczególnie widoczny, uchwytany, jako że przeciwstawia się ją zobiektywizowanej, uprzedmiotowionej w potocznym doświadczeniu, a przeto uznanej za naturalną, oczywistą rzeczywistości kulturowej „życia codziennego”.

Na uwarunkowania kulturowe zjawiska ludyczności zwraca się uwagę, pokazując różnorodność zabaw w różnych społecznościach, wykorzystując w tym celu dane etnograficzne. Dostrzega się wówczas powiązania działań ludycznych z kulturą określonej zbiorowości ludzkiej, obowiązującym w niej typem obyczaju, systemem światopoglądowym i kulturą techniczno-użytkową. Najszerzej relacje te ujmował Johan Huizinga, wykazując obecność elementów zabawy we wszystkich dziedzinach kultury. Jego określenie zabawy ujmuje we właściwy mu sposób jej podstawowe kulturowe cechy:

Z uwagi na formę można więc, reasumując, nazywać 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 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

³¹ Ujmując zabawę fizycznie, pomija się tzw. gry i rozrywki umysłowe: łamigłówki, zagadki, quizy, krzyżówki. Ich „istotę” stanowią określone operacje myślowe, nie zaś towarzyszące im zachowania, stanowiące co najwyżej ich behawioralne symptomy.

³² W. Okoń, *op. cit.*, s. 44.

społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub przy pomocy przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata.³³

W kwestii kulturowego statusu zabawy wyróżnić można dwa stanowiska. Pierwsze z nich zdaje się ujmować ją jako autonomiczną sferę kultury, drugie w sposób mniej lub bardziej wyraźny czyni z niej poddziedzinę obyczaju. Dotyczy to szczególnie tzw. gier i zabaw towarzyskich oraz zachowań ludycznych włączanych w zakres obyczaju świętowania (obyczaju świątecznego). W ujęciu społeczno-regulacyjnej koncepcji kultury zabawa jest typem obyczaju, genetycznie związanym ze świętem, którego przekonania normatywne wyznaczają jako cele komunikacyjne: (1) okazywanie respektowania czasu świątecznego, poszanowanie święta, a pośrednio (2) demonstrowanie lojalności względem „organizującego” święto merytorycznie związanego z nim systemu światopoglądowego (wierzeń magicznych, religii, świeckiej filozofii metafizycznej) oraz (3) w społeczeństwach zdominowanych przez „logikę konsumpcji” manifestowanie realizacji wartości światopoglądu konsumpcyjnego i (4) okazywania posiadania czasu wolnego jako cenionego społecznie, zaksjologizowanego stanu rzeczy, będącego wyznacznikiem społecznego statusu danej jednostki, jej przynależności społecznej.³⁴

Według Johana Huizingi „zabawa istniała przed wszelką kulturą”, ale jest również „czynnikiem kulturowym”. Dla badaczy kultury nie ulega to wątpliwości, jakkolwiek wielu z nich akceptuje równocześnie pogląd o biologicznych czy psychologicznych źródłach zachowań ludycznych. W konsekwencji, próbując ująć równocześnie w jednym spójnym teoretycznym dyskursie własności zabawy jako zdeterminowanej przyrodniczo aktywności ludzi i zwierząt oraz kulturowe cechy zabawy i psychologiczne aspekty (przeżycia doznania, emocje) uczestnictwa w niej, stwarza się naukową „zagadkę zabawy”. Jeśli zamierza się uwzględnić wszelkie intuicje znaczeniowe łączone ze słowem „zabawa”, nie odróżniając denotowanych przez jego sensy rzeczywistych stanów rzeczy, trudno dojść do skonstruowania adekwatnego pojęcia tego fenomenu.

³³ J. Huizinga, *op. cit.*, s. 28.

³⁴ Zob. J. Grad, *Zabawa jako zjawisko kulturowe*, [w:] Z. Zamiara (red.), *Szkice o partycypacji kulturowej*, Wyd. Fundacji „Humaniora”, Poznań 1998, s. 13-48.

Jan Grad

“The Riddle of Play.” On Cognitive Difficulties in the Theoretical Approach of Play

Abstract

The “riddle of play” is determined by the research difficulties in its adequate scientific-cognitive approach. In the search for an answer to the question “what is play” and “why do people play?” the attention of researchers was directed to the origins, sources, vital functions, socio-cultural role and significance of ludic activity. However, the research to date “has shown the theoretical complexity of the phenomenon” and the substantive divergence of concepts, resulting from the cognitive questions posed and different theoretical and methodological assumptions. Thus, these concepts have not become the basis for constructing an overall adequate theory of play or its “true concept.” This circumstance has led many researchers to conclude that play cannot be scientifically defined. It is difficult to do so by focusing on the properties of play as a biologically determined activity of animals and humans on the one hand and, at the same time, capturing in one theoretical discourse the psychological aspects of participation in play as criteria for the cultural phenomenon of play on the other. This is the main cognitive source of the scientific “riddle of play.”

Keywords: “riddle of play”, scientific-cognitive approach, vital functions, socio-cultural role and significance of ludic activity.