

**Zabawa, święto, profanacja:
potencjał kulturotwórczy zabawy
w kulturze współczesnej**
Studium socjokulturowe zabawy komiksem

MONOGRAFIE
UNIwersYTETU MIKOŁAJA KOPERNIKA



Marcin Jaworski

**Zabawa, święto, profanacja:
potencjał kulturotwórczy zabawy
w kulturze współczesnej**

Studium socjokulturowe zabawy komiksem



WYDAWNICTWO NAUKOWE
UNIwersYTETU MIKOŁAJA KOPERNIKA
TORUŃ 2015

Recenzent

Prof. dr hab. Marek Krajewski

Redakcja wydawnicza

Katarzyna Czerniejewska

Projekt okładki

Krzysztof Skrzypczyk

Na okładce: kadr z komiksu *Tintin*

(reprodukcja z polskiego wydania: Hergé, *Lot 714 do Sydney*, Warszawa 2011)

ISBN 978-83-231-3460-2

© Copyright by Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika
Toruń 2015

Książka powstała dzięki stypendium na pisanie monografii
przyznanego przez JM Rektora Uniwersytetu Mikołaja Kopernika

WYDAWNICTWO NAUKOWE UNIWERSYTETU MIKOŁAJA KOPERNIKA

Redakcja: ul. Gagarina 5, 87-100 Toruń

tel. (56) 611 42 95, tel./fax 611 47 05

e-mail: wydawnictwo@umk.pl

Dystrybucja: ul. Mickiewicza 2/4, 87-100 Toruń

tel./fax (56) 611 42 38, e-mail: books@umk.pl

www.wydawnictwoumk.pl

Druk i oprawa: Drukarnia Wydawnictwa Naukowego Uniwersytetu Mikołaja Kopernika

Spis treści

Wstęp	11
Rozdział I	
Kultura, zabawa, święto, profanacja	25
1. Zabawa w porządku kultury symbolicznej	25
2. Kultura zabawy w teorii Johana Huizingi i Rogera Caillois	42
3. Genealogia święta i zabawy w ujęciu Giorgia Agambena	66
4. Kulturotwórcze znaczenie zabawy jako instrumentu profanacji i odzyskiwania w ujęciu Giorgia Agambena	75
Rozdział II	
Karnawał średniowieczny jako historyczny model zabawy kulturotwórczej	84
1. Karnawał jako zabawa autoteliczna	84
1.1. Potencjalność zabawy karnawałowej	88
2. Karnawał jako święto	100
2.1. Metaparadygmat niecelowości i beczynności	100
2.1.1. Paradygmat obfitości	107
2.1.2. Paradygmat metamorfozy	110
2.2. Metaparadygmat dopełnienia	126
2.2.1. Paradygmat poczucia całościowości istnienia	131
3. Karnawał, opozycyjność, profanacja	135
Rozdział III	
Dominujące struktury zabawy w kulturze współczesnej	146
1. Oikonomia zabawy: zarządzanie, rządzenie, urządzenie	147
2. Struktura celowości	167
3. Struktura aktywności	187
Rozdział IV	
Zabawa w „czytanie” komiksu	195
Wprowadzenie	195
1. Potencjalność zabawy w „czytanie” komiksu:	
podmiot, przyjemność, urządzenie zabawy	200
1.1. Potencjalność podmiotu i kategoria przyjemności	200
1.2. Potencjalność urządzenia zabawy	211

2. Świąteczna struktura zabawy w „czytanie” komiksu	240
2.1. Zabawa w „czytanie” okładki	244
2.2. Zabawa w „czytanie” przygody	260
2.3. Zabawa formą przygody	268
2.3.1. Tarzan – przygoda pełna powagi	275
2.3.2. Tintin – pełnia zabawy	285
3. Zabawa ucieleśniona	306
3.1. Somatyczna praktyka „pisanía”	309
3.2. Somatyczna praktyka „czytania”	331
4. Praktyka profanowania i odzyskiwania	352
4.1. Profanacja, reutilizacja... uświęcenie	354
4.2. Profanacja i odzyskiwanie zabawy	371
5. Świąteczne dopełnienie	396
Rozdział V	
Dar zabawy	403
1. Zabawa – tak, ale jaka? Poststrukturalne i neopragmatyczne podejście do popularnych praktyk ludycznych	404
2. W stronę alternowoczesnego modelu zabawy	429
Zakończenie	457
Bibliografia	461
Indeks osobowy	477
Indeks tytułowy	486
Spis ilustracji	488
Play, feast, desecration: the culture-making potential of play in modern culture. A social and cultural study of playing with a comic book (summary)	490





Wstęp

Zabawa jest starsza od kultury – napisał w swej klasycznej pracy na temat zabawy postrzeganej jako fenomen kultury Johan Huizinga¹. Nawet nie dzieląc w pełni prezentowanego przez autora *Homo ludens* entuzjazmu dla potencjału zabawy jako źródła, a nie tylko przejawu kultury, trudno nie zgodzić się z jego opinią, że aktywność ludyczna stanowiła tradycyjnie bardzo ważny element kultury, a jej praktykowanie w różnych okresach historycznych oznaczało uczestniczenie w kulturze. A jednak, wbrew temu długotrwałemu przekonaniu, w dzisiejszej rzeczywistości kulturowej tego rodzaju pogląd oczywisty już nie jest.

Kulturę ponowoczesną cechuje bowiem pewien paradoks; z jednej strony, pierwiastki ludyczne występują niemal wszędzie, ponieważ są „rozpraszane” przez świat konsumpcyjnej rozrywki i przenikają nawet do dziedzin życia społecznego, w których wcześniej się nie pojawiały, z drugiej zaś – ten nadmiar ludyczności nie był chyba nigdy tak jednostronnie ukierunkowany i jałowy. Szczególnie jeśli chodzi o jego potencjał kulturotwórczy. Punktem wyjścia podjętych w książce analiz jest teza głosząca, że źródłem wspomnianej jednostronności i pozbawienia zabawy jej potencjału kulturotwórczego jest silna tendencja do jej instrumentalnego traktowania, czego konsekwencją stanowi brak zrozumienia dla jej kulturotwórczej genealogii, historii, praktyki i możliwości, jakie za sobą niesie (lub mogłaby nieść). Ze względu na daleko idące urynkowanie procesu produkcji, dystrybucji i recepcji zabawy, jak również z innych powodów, takich jak np. ideologiczne próby wykorzystywania dyskursu zabawy przez instytucje państwowe, polityczne, religijne, występuje wyraźna tendencja, aby w odniesieniu do praktyk ludycznych pytać przede wszystkim: „Ile kosztują?” lub „Jak ich użyć do osiągnięcia okre-

¹ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Czytelnik, Warszawa 1985, s. 11.



ślonych celów?”. Bardzo rzadko natomiast padają pytania inaczej sformułowane: „Na czym polega wartość zabawy?” lub „Co to znaczy, że zabawa jest świętem?”.

W tym kontekście problematyka zabawy będzie rozpatrywana w książce na dwóch podstawowych płaszczyznach. Pierwsza dotyczy samej zabawy i jej potencjału kulturotwórczego w ujęciu teoretycznym i historycznym. Druga odnosi się do jej statusu i praktyki we współczesności. Analizy podjęte w pierwszej części książki będą służyć opisaniu zabawy jako domeny kultury oraz wyjaśnieniu tego, co to znaczy się bawić i jednocześnie praktykować kulturę. W związku z tym zostanie przedstawiony pewien model zabawy kulturotwórczej, stanowiący punkt odniesienia dla badań w następnych częściach pracy: dla analiz historycznego przebiegu praktyk ludycznych (w średniowiecznym karnawale) i ich współczesnego wymiaru (na gruncie kultury popularnej, a precyzyjniej mówiąc – komiksu; w praktyce – jego tworzenia i recepcji), a także dla refleksji nad potencjałem kulturotwórczym zabawy w dzisiejszej rzeczywistości kulturowej. Ten model będzie w książce określany jako kulturotwórczy, autoteliczny, świąteczny.

Proces dochodzenia do wyświetlenia tego modelu będzie przebiegał w kilku etapach. W rozdziale I: *Kultura, zabawa, święto, profanacja*, zabawa zostanie umieszczona na „mapie” kultury i rozpoznana jako ważna część kultury symbolicznej. Potencjał kulturotwórczy zabawy zostanie powiązany z jej autotelicznym charakterem, który lokuje ją obok takich dziedzin kultury symbolicznej, jak: sztuka, nauka i religia. Ten ścisły związek między kulturą i zabawą, a także bezinteresowny i bezproduktywny charakter praktyk ludycznych (rozumianych jako część kultury symbolicznej) udokumentują analizy zabawy Johana Huizingi i Rogera Caillois. Od nieco innej strony potwierdzą to rozważania Giorgia Agambena – znaczące dla książki ze względu na jego koncepcję święta (w proponowanym ujęciu „święta-zabawy”), z ważnymi kategoriami: niecelowości, bezczynności i dopełnienia. Z kolei idea profanacji i odzyskiwania Agambena będzie stanowić istotną inspirację teoretyczną, która pozwoli wskazać możliwości wykorzystania w praktyce społecznej mechanizm polegający na zakłócaniu dominującego wzorca instrumentalnego zabawy i zarazem na generowaniu potencjału koniecznego do odnowienia modelu kulturotwórczego. Chodzi o mechanizm umożliwiający podmiotowi ludycznemu dostrzeżenie, zdystansowanie się, a potem odejście od rozumienia zabawy jako przedmiotu konsumpcji lub ideologii i o powrót do stanu, w którym podmiot ten uczestniczy w kulturze poprzez tworzenie i recepcję zabawy według modelu kulturotwórczego. Zdaniem włoskiego filozofa skutecznym instrumentem profanacyjnym i odzyskującym jest właśnie zabawa. Wspomniany wątek święta, które – jak dowodził Agamben – miało autoteliczną genealogię pozbawioną wymiaru praktycznego i wykazywało cechy zabawy – będzie stanowił model teoretyczny kultury zabawy, której w dzisiejszej



rzeczywistości kulturowej (w jej dominującym nurcie) niestety brakuje. Przypomnienie i charakterystyka świątecznego charakteru zabawy, jej – jak postulował Agamben – niecelowego i beczynnego, a także dopełniającego wymiaru będzie bardzo istotne dla realizacji założeń w tej części pracy, jak również w pozostałych jej fragmentach. W tym kontekście ważne będzie zwrócenie uwagi na to, że przedstawiona na tym etapie badań wzorcowa (nie w sensie arbitralnym, tzn. nie jako jedyna do pomyślenia, ale jako możliwa do wprowadzenia) idea i praktyka zabawy świątecznej łączy się ze współczesnymi jej przejawami poprzez „długą pamięć zabawy”². Jest to pamięć stale odnawiana – także na gruncie współczesnej kultury popularnej. Marcel Duchamp miał stwierdzić kiedyś, że „Sztuka jest grą, która toczy się między ludźmi wszystkich epok”³. Jednym z celów tej książki jest wykazanie, że wypowiedź francuskiego artysty można zastosować również do zabawy, która także jest grą (w sensie dosłownym i głębszym – metaforycznym) i która toczy się między ludźmi wszystkich epok: od mitycznego „początku” świata, mającego zarazem strukturę świąteczną i ludyczną, przez średnio-wieczny i nowożytny karnawał, aż po dzisiejszą kulturę popularną. Czynnikiem warunkującym trwanie „długiej pamięci zabawy” jest ponadczasowa, bezinteresowna potrzeba bawienia się (potrzeba podtrzymywania wspomnianej gry), którą, co prawda, trudno zdefiniować, ale która stanowi potrzebę rzeczywistą, głęboko odczuwaną, realną – niezależnie od kontekstu: historycznego, kulturowego czy społecznego. Podkreślał to Richard Schechner, akcentując niedefiniowalny i właśnie ponadczasowy charakter zabawy, czyli związane z jej praktykowaniem „za-

² Określenie „długa pamięć zabawy” jest nawiązaniem do terminu „długie trwanie historii”, który sformułowano w znanej szkole historyków francuskich Annales. Wspomniani historycy przedstawili interdyscyplinarną i antropologiczną perspektywę badań historycznych, a więc odmienną od dominującej wcześniej perspektywy związanej z pozytywistycznym historycyzmem. Fernand Braudel zaproponował ideę długiego trwania historii, która – jak tłumaczył Jacques Le Goff – „polega nie na długim czasie, lecz na bardzo niespiesznym rytmie czasu – to okres nader powolnych zmian zachodzących w głębi społeczeństw historycznych, w ich rozwoju zarówno gospodarczym, jak i umysłowym, gdyż umysłowości, z natury swej konserwatywne, zazwyczaj opierają się zmianom”. Zob. J. Le Goff, *Wprowadzenie*, [w:] tegoż, *Długie średniowiecze*, przeł. M. Żurowska, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2007, s. 8. Kontynuatorem tej tradycji był wspomniany francuski historyk średniowiecza Jacques Le Goff. Także on, pisząc o „długim średniowieczu” czy „długiej pamięci historii”, miał na myśli to, że pewne procesy historyczne nadal trwają w wymiarze społecznym i indywidualnym, chociaż epoka, która je zrodziła, „formalnie” odeszła w przeszłość. Pamięć tej epoki trwa przede wszystkim w codziennych praktykach zwykłych ludzi. Podobnie jest z pamięcią zabawy kulturotwórczej. Jej rozumienie, odczuwanie i formy trwają czasami dłużej niż czasy, które powołały je do życia. Taka zabawa przejawia się jako ponadczasowa potrzeba.

³ Cyt. za: N. Bourriaud, *Estetyka relacyjna*, przeł. Ł. Białkowski, Muzeum Sztuki Współczesnej, Kraków 2012, s. 47.



wsze obecne, podstawowe continuum doświadczenia"⁴. Tego właśnie dotyczy termin „długa pamięć zabawy”.

W pierwszym fragmencie książki zostanie więc przedstawiony pewien teoretyczny model zabawy kulturotwórczej stanowiącej zarówno część kultury, jej ważny zasób, jak i potencjalny obszar aktywności jej twórców i odbiorców, którzy korzystając z pokładów kultury zabawy, wzbogacają w ten sposób własne indywidualne zasoby i kompetencje niezbędne do uczestnictwa w kulturze i w życiu. Jednocześnie, patrząc na to od nieco innej strony, zostanie zarysowana pewna nadrzędna metastruktura zabaw mieszczących się w modelu autotelicznym; metastruktura porządkująca nie tylko samo rozumienie idei zabawy (chodzi o jej autoteliczny wymiar), ale także jej przebieg na poziomie budowania konkretnych struktur aktywności ludycznej oraz jej bardziej szczegółowych form. Z tym również będzie się wiązać koncepcja święta zabawy: niecelowej, beczynnej i dopełniającej. Podjęte rozważania pozwolą uchwycić i klarownie przedstawić zarówno kulturotwórczy model zabawy, jak i kulturotwórczy model emancypacji zabawy i poprzez zabawę.

W rozdziale II: *Karnawał średniowieczny jako historyczny model zabawy kulturotwórczej*, wspomniany wzorzec bawienia się zostanie umieszczony w kontekście historycznym i z tego powodu w analizach (jako przykład takich praktyk ludycznych) pojawi się problematyka zabawy karnawałowej. Podkreślony zostanie fakt, że opisywany wcześniej teoretyczny model zabawy autotelicznej o strukturze święta został już z powodzeniem podjęty, można powiedzieć – uaktualniony, w wiekach średnich i we wczesnym okresie nowożytności. Nie tyle więc karnawał będzie przedmiotem tych rozważań, ile przejawiający się w konkretnych warunkach kulturowych, historycznych i społecznych model zabawy kulturotwórczej oraz nadrzędna świąteczna metastruktura przybierająca formę określonych praktyk karnawałowych. Przede wszystkim zostanie ujawnione to, jak metastruktura święta-zabawy (niecelowej, beczynnej, dopełniającej) znajdowała odzwierciedlenie w określonej strukturze zabaw karnawałowych, tzn. w ich metaparadygmatach, paradygmatach, „hasłach” ze „słownika języka kultury śmiechu”, które z kolei przekładały się na różnorodną i niezwykle bogatą formalnie praktykę zabawy w omawianym okresie. W realizacji tych zamierzeń będą pomocne m.in. rozważania na temat kultury karnawału Michaiła Bachtina. Z tego punktu widzenia w krzywym zwierciadle karnawału będzie można zobaczyć nie tylko wyostrzony obraz dawnej rzeczywistości poddanej oczyszczającemu działa-

⁴ Cyt. za: R. Schechner, *Zabawa*, [w:] L. Kolankiewicz (red.), *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010, s. 200.



niu śmiechu, ale w głównej mierze to historyczne „zdarzenie”, jakim był karnawał średniowieczny i wczesnonowożytny – „zdarzenie” mogące być inspiracją do organizowania współczesnych form ludycznych, zwłaszcza tych, które mieściłyby się w modelu kulturotwórczym. Karnawał będzie więc inspirujący dla podjętych badań, ponieważ odbija się w nim odległa pamięć kulturotwórczego uczestnictwa w zabawie jako kulturze. To „długa pamięć zabawy” rozumianej jako „święto” realizowane poprzez określoną strukturę i praktykę ludyczną. Karnawał był jednak nie tylko nośnikiem „długiej pamięci zabawy”, nie tylko zjawiskiem autotelicznym, świątecznym, ale również profanacyjnym. Potencjał zabawy karnawałowej pojmowanej jako instrument profanacji i odzyskiwania zostanie przedstawiony, jak już wspomniano, dzięki wykorzystaniu teorii profanacji Giorgia Agambena, lecz z zaakcentowaniem specyfiki tych procesów i ich ograniczonego zasięgu (związanego z kontekstem społeczno-kulturowym tamtego okresu). Nacisk zostanie zatem położony na określenie „dopełniającego” wymiaru zabaw karnawałowych, a nie wywrotowo-rewolucyjnego. Jest to wskazanie ważne dla późniejszych analiz dotyczących definiowania opozycyjności zabawy, zwłaszcza w odniesieniu do końcowych przemyśleń nad alternowoczesnym modelem zabawy we współczesności.

W drugim rozdziale książki karnawał będzie więc przedmiotem zainteresowania badawczego z tego powodu, że zawiera w sobie metawzorzec kulturotwórczej zabawy, a zarazem proponuje historycznie ukształtowaną metodę realizacji tego metawzorca. Należy założyć, że metoda ta może być inspirująca dla tych, którzy we współczesności pielęgnują „długą pamięć zabawy” i będą próbowali zaadaptować dawny wzorzec do dzisiejszej rzeczywistości.

Wraz z postępowaniem analiz dotyczących kulturotwórczego modelu zabawy i jego historycznego przełożenia w kulturze karnawału stopniowo uwaga będzie przesuwana z (nazwijmy to) „teorii zabawy” i z analizy historycznych prób jej odnowienia i realizacji na współczesną praktykę. Dlatego też w kolejnych fragmentach książki będzie rozważany wpływ dominujących trendów kultury współczesnej na kształtowanie się zabawy. Metaforycznie rzecz ujmując, można powiedzieć, że o ile we wcześniejszych analizach zabawa przeglądała się w zwierciadle kultury, podziwiając swój suwerenny status części kultury, o tyle w tym przypadku zabawa będzie przejawiać się we współczesności jako jeden z wielu jej fragmentów. Dlatego kluczowe pytanie, na które trzeba będzie odpowiedzieć, brzmi następująco: „Jaki obraz zabawy ujrzymy?”. Będzie to na pewno obraz złożony i interesujący.

W rozdziale III: *Dominujące struktury zabawy w kulturze współczesnej*, zabawa (w dużej mierze) zostanie ukazana jako pozbawiona przywileju suwerenności i dawnych zasobów potencjalności. Opisywanie bowiem głównych obszarów



i wzorców instrumentalizacji zabawy w kulturze współczesnej związanych z konsumpcją oraz z narracjami ideologicznymi będzie służyć do zarysowania panującego dzisiaj instrumentalnego modelu zabawy, który zawęży myślenie o tej dziedzinie kultury jedynie do spełniania określonych wymogów praktycznych: rynku lub ideologii. Powoduje to oczywiste zubożenie jej kulturotwórczego potencjału. Należy przy tym zauważyć, że sprowadzenie zabawy do bawienia się w konsumpcję (lub w ideologię) stanowi świadectwo szerszego problemu, a mianowicie tendencji do jednostronnego traktowania kultury współczesnej w ogóle. Zarówno zabawa, jak i kultura dzielą w ponowoczesności podobny „los”. Zygmunt Bauman, krytykując nowe mechanizmy i kryteria zarządzania sferą kultury, stwierdził:

Są to oczywiście kryteria rynku konsumpcyjnego, które promują natychmiastową konsumpcję, natychmiastową satysfakcję i natychmiastową korzyść. Rynek konsumpcyjny zaspokajający długofalowe potrzeby i – co gorsza – zaspokajający je trwale, byłby pojęciową sprzecznością. Rynek konsumpcyjny zaleca szybką cyrkulację towarów, skracanie dystansu między użytkowaniem a pozbywaniem się przedmiotów i błyskawiczną wymiennoscą rzeczy, które przestały przynosić pożytek. Wszystko to stoi w rażącej sprzeczności z istotą twórczości kulturalnej. [...] [Dlatego – przyp. M. J.] Podporządkowanie twórczości kulturalnej kryteriom rynku konsumpcyjnego oznacza zgodę na zrównanie wytworów kultury z produktami konsumpcyjnymi – zgodę na to, że o ich racji bytu rozstrzyga wyłącznie ich aktualna wartość rynkowa⁵.

Ta ogólna zasada wpływa nie tylko na organizację sfery kultury, ale także na to, w jakiej intencji się ją tworzy i pod jakim kątem dokonuje się jej wartościowania i recepcji. W krytykowanym przez Baumana modelu zarządzania kulturą kontrowersji nie wzbudza przecież fakt, że aby partycypować w dobrach kultury, trzeba je najpierw zakupić. Rzecz polega na tym, że w ramach takiego modelu przyjmuje się założenie, iż warunkiem koniecznym takiej partycypacji jest ich wcześniejszy zakup. Dzieła kultury i sztuki są bowiem traktowane według logiki konsumpcji, są przedmiotami konsumpcji (i niczym więcej). Pozbawione pierwotnego kontekstu występowania jedynie „pośredniczą” między produktem a klientem. W takim układzie „tajemnicza i doskonała formuła” pewnego szamponu antyłupieżowego ma się kojarzyć widzom oglądającym reklamę telewizyjną z równie tajemniczą i nieodgadnioną postacią Leonarda da Vinci (związaną z jeszcze bardziej tajemniczym „kodem”). Słowo „Picasso” zaś to nic innego jak

⁵ M. Halawa, P. Wróbel (red.), *Bauman o popkulturze. Wypisy*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, s. 63.



nazwa serii nowych samochodów (w bardzo gustownych kolorach), a nie nazwisko współtwórcy kubizmu.

To samo dotyczy aktywności ludycznej. W społeczeństwie konsumpcji warunkiem podjęcia zabawy musi być jej wcześniejszy zakup. Odwrócenie porządku gry oznacza zarazem zupełną zmianę jej zasad. Model, w którym najpierw pojawia się rzeczywista potrzeba zabawy, a potem następuje jej ewentualny zakup, zastępuje inny; to zakup jest konieczny, aby się bawić. O ile ten pierwszy model dowartościowywał niewymuszoną intencję zabawy, która znajdowała potem określoną formę i funkcję (nawet jeśli trzeba było tę formę kupić), o tyle ten drugi dowartościowuje sam akt zakupu i taką czynnością (a nie intencją ludyczną) chce się bawić. Stwarza to niebezpieczeństwo pozbawienia zabawy jej głębokiego znaczenia kulturotwórczego. We współczesności zabawa dla wielu jej organizatorów oraz uczestników przestała być świętem autotelicznej radości i zyskała inną płaszczyznę dowartościowania. Stała się znaczącą częścią świata konsumpcji lub pasem transmisyjnym ideologii walczących o dominację w społeczeństwie. Nic dziwnego, że takiemu instrumentalnemu jej postrzeganiu towarzyszy wyraźna tendencja do traktowania tych, którzy się bawią, jako konsumentów lub (potencjalnych) stronników określonej ideologii, oraz sugerowania im „właściwej” kolejności reguł zabawy i sprowadzania ich potrzeb ludycznych do wyboru między oferowanymi produktami. Przejście od rozumienia zabawy jako wartości kultury (w którym ważny był autoteliczny impuls, bezinteresowna chęć zabawy) do pojmowania jej jako wartości rynku (w tym „rynku” ideologii) polega więc na tym, że aktywność ludyczna została w społeczeństwie ponowoczesnym zrównana z aktywnością konsumencką lub zaangażowaniem ideologicznym; bawić się oznacza bawić się w konsumpcję lub ideologię. To, co przedstawia się jako dowartościowanie zabawy, jest jej faktyczną degradacją.

Ten wątek zostanie rozwinięty w trakcie analizy rozważań Giorgia Agambena na temat genealogii pojęcia ekonomii („oikonomii”). Wtedy też zostanie zdefiniowane (w kontekście instrumentalizacji zabawy w kulturze współczesnej) „urządzenie zabawy”, jego ambiwalentny (zniewalający i wyzwalający) charakter – także w odniesieniu do kształtowania się podmiotu ludycznego. Najkrócej mówiąc, w trzecim rozdziale książki zostanie przedstawiony panujący dzisiaj instrumentalny model zabawy. I podobnie jak w przypadku kreślenia jej autotelicznego modelu, również celem tych analiz będzie ujawnienie wewnętrznej struktury wspomnianego wzorca. Podstawą tej struktury (nadrzędną metastrukturą porządkującą rozumienie instrumentalnego modelu zabawy) jest dominująca dzisiaj oikonomia praktyk ludycznych (rynkowa lub ideologiczna). Z kolei takie pojęcia, jak zarządzanie i rządzenie zabawą (o urządzeniu zabawy już wspomniano), pozwolą dokładnie opisać charakter tej metastruktury. Odwołanie się do przemy-



śleń Waltera Benjamina na temat „sakralnej” natury kapitalizmu stworzy możliwość refleksji na temat „uświęcenia” samej zabawy w kulturze współczesnej, a to będzie bardzo istotne dla podjętej w książce problematyki profanacji i odzyskiwania zabawy dla jej kulturotwórczego wzorca (aby zabawa mogła zostać odzyskana, najpierw należy ją poddać profanacji).

Wspomniana metastruktura generowana przez oikonomię zabawy znajdzie swoje odzwierciedlenie w określonych strukturach konkretnych praktyk ludycznych, tzn. w strukturze celowości lub w strukturze aktywności. Ważnym zjawiskiem, na które zostanie zwrócona uwaga (z przywołaniem rozważań Slavojana Žižka), zjawiskiem dodatkowo wzmacniającym model instrumentalny, a zarazem dobrze pokazującym uprzedmiotowione „miejsce” zabawy i podmiotu ludycznego w tej strukturze, będzie łańcuch relacji: „pragnienia”–„zabawy”–„przyjemności”. Zarysowanie tej problematyki stanie się możliwe dzięki wykorzystaniu opracowań m.in. takich autorów, jak: James E. Combs, Marcin Król, Pierre Nora i Zygmunt Bauman.

Deklarowana wcześniej chęć ukazania złożonego obrazu zabawy w kulturze współczesnej oznacza również, że w kolejnej części książki, w rozdziale IV zatytułowanym *Zabawa w „czytanie” komiksu*, zostanie przedstawiona inna (od tej dominującej) wizja tworzenia i recepcji zabawy w kulturze współczesnej. Z takiej perspektywy rzeczywistość (niczym w średniowiecznym karnawale) znajdzie swoje odbicie w chwiejnym zwierciadle ludyczności. Stanie się to w trakcie analizy współczesnych praktyk zabawy przechowujących w sobie „długą pamięć” modelu kulturotwórczego i zawierających pewien potencjał emancypacyjny, a więc pozwalający wyjść poza obowiązujący model instrumentalny. To współczesne odnowienie kulturotwórczego wzorca zostanie przedstawione na jednej, ale szerokiej platformie, która zostanie poddana szczegółowym badaniom odnoszącym się do tworzących ją płaszczyzn. Wybrana egzemplifikacja mieści się w rozległym spektrum wytworów kultury popularnej, co należy uznać za naturalne, zważywszy na to, że z tego obszaru płynie najwięcej propozycji zabawy w kulturze współczesnej. Nie mówiąc już o tym, że jest to dzisiaj dla wielu ludzi podstawowa przestrzeń zabawy w ogóle. Co to jednak oznacza, że obszarem analiz ma być kultura popularna? Chodzi o wskazanie pola, na którym występuje „twórczość zwykłych ludzi” (Michel de Certeau), w dużej mierze młodych ludzi, którzy dokonując wyborów, nie kierują się wcale odgórnie narzuconą matrycą recepcji – konsumencieckiej lub ideologicznej; którzy odnawiając „długą pamięć zabawy” kulturotwórczej, wykorzystują do tego teksty kultury popularnej, skupiając jednak swą uwagę nie na samych produktach, lecz na „świętecznym” ich użyciu. Wspomnianą wcześniej platformą, czyli zasadniczą egzemplifikacją, która będzie przedmiotem analiz w tym fragmencie książki, będzie komiks, a precyzyjnie mówiąc – nie tyle ko-



miks, ile zabawa w „czytanie” komiksu (w mniejszym stopniu w „pisanie”, czyli tworzenie prac komiksowych) poprzez kreowanie i twórczą recepcję określonych struktur tego wytworu kultury. Trzeba podkreślić, że wybór tej egzemplifikacji spośród wielu innych nie był przypadkowy. Po pierwsze, komiks jako „urządzenie zabawy” stanowi bardzo obiecujący obiekt badań. Z punktu widzenia projektowanych analiz duże znaczenie ma np. to, że jest to zabawa bogata w wielorakie zasoby, w których podmiot może partycypować i je rozwijać. Słowem: jest to urządzenie zabawy, oferujące, po ponad stu latach rozwoju, wiele możliwości kulturotwórczej zabawy. Należy też zauważyć, że określenie zabawa w „czytanie” komiksu powinno być rozumiane bardzo szeroko – jako działanie (dlatego słowo „czytanie” zostało ujęte w cudzysłów). Przedmiotem analiz będą bowiem wieloaspektowe praktyki ludyczne rozgrywające się „wokół” tego współczesnego wytworu kultury. Nie jest to wszak, jak się okaże, tylko czytanie w sensie dosłownym (tekstu umieszczonego w kadrach) ani tylko oglądanie obrazów/kadrów czy też stronic wypełnionych kadrami, ale także cały szereg innych czynności ludycznych angażujących wyobraźnię, emocje, poczucie humoru, intelekt, wrażliwość estetyczną, zmysły (nie tylko wzroku, ale i dotyku, słuchu, węchu – jest to więc „czytanie” ucieleśnione) oraz inne zasoby bawiącego się podmiotu, które pod wpływem tej wielokierunkowej zabawy mogą być uruchamiane. Po drugie, wybór zabawy w komiks, jako egzemplifikacji uaktualnienia w dzisiejszej rzeczywistości kulturowej „długiej pamięci zabawy”, był spowodowany tym, że jest to „organicznie” ludyczny wytwór kultury. Można powiedzieć, że jest to „Zabawa” pośród innych „zabaw”, albo inaczej: to zabawa „bardziej” ludyczna niż inne. Dlaczego? Dlatego, że cechą charakterystyczną komiksu jest jego „bezproduktywna” ludyczność, a zasadniczą funkcją – wzbudzanie radości, wesołości, śmiechu, słowem: generowanie takiej zabawy, która pozostając w swoim kręgu, wciąż się intensyfikuje. Punktem wyjścia i dojścia zabawy w komiks jest radość samej nim zabawy (która przybiera bardzo różne formy). To po prostu zabawa „święteczna”, nawiązująca swą strukturą do opisywanej wcześniej kulturotwórczej genealogii, a więc – co warto podkreślić – zjawisko nieoczywiste w rzeczywistości zdominowanej przez model zabawy instrumentalnej. Należy dodać, że występowanie takiej potencjalności to podstawowy warunek działania profanacyjnego. Krótko mówiąc, wybór zabawy w „czytanie” komiksu jako ilustracji służącej do opisanie współczesnej praktyki zabawy w modelu kulturotwórczym był podyktowany obiecującą dla badacza potencjalnością tego wytworu kultury. Chodzi również o to, że w trakcie realizowania takich złożonych i bogatych w potencjał kulturotwórczy praktyk istnieje szansa, że używający tego „urządzenia zabawy” podmiot ludyczny – „wyłaniając” się i organizując podczas tego procesu – sam będzie kreował swoją podmiotowość, a nie stanie się jedynie, jak to ujął Giorgio Agamben,



„efektem urządzenia”. Zabawa w „czytanie” komiksu sprzyja temu w większym stopniu niż inne współczesne formy zabaw (choć nie można wykluczyć, że są i takie, które nadają się do tego równie dobrze), oczywiście, jeśli przebiega według modelu autotelicznego. O jakie praktyki „czytania” będzie chodziło w przypadku analizowanej egzemplifikacji zabawy kulturotwórczej?

W pierwszej kolejności zostanie opisana potencjalność zabawy w „czytanie” komiksu. Analizy będą dotyczyć trzech związanych z tym aspektów: potencjalności podmiotu, kategorii przyjemności oraz potencjalności urządzenia zabawy. Na tym etapie badań szczególnie wnikliwie będzie rozważana ostatnia z wymienionych kwestii, tzn. problematyka zasobów formalno-estetycznych tego wytworu kultury oraz zasobów ludycznych. W realizacji tych zamierzeń badawczych pomocna okaże się koncepcja „dzieła otwartego” Umberta Eco. Dwie pozostałe kategorie będą stopniowo włączane na kolejnych etapach analiz. Następnie, przez odwołanie do wybranych przykładów („czytania” okładki, „czytania” przygody, formy przygody, „pisania” oraz „czytania” somatycznego), komiks zostanie przedstawiony jako współczesne święto zabawy powielające – zarówno w praktyce tworzenia, jak i w recepcji – autoteliczny i świąteczny model niecelowości, bezczynności, jak również dopełnienia. W końcowych rozważaniach uwaga zostanie skoncentrowana na zabawie w komiks jako aktywności ludycznej służącej profanacji i odzyskiwaniu modelu kulturotwórczego zabawy we współczesnej rzeczywistości kulturowej oraz na kategorii dopełnienia – w odniesieniu do urządzenia zabawy i podmiotu ludycznego.

Wielorakie sposoby „czytania” ujawnią się dzięki wykorzystaniu w analizach prac teoretycznych m.in. Rolanda Barthes’a, Maurice’a Merleau-Ponty’ego, Richarda Shustermana, Umberta Eco, Michela Foucaulta, Mihalego Csikszentmihalyiego, Giorgia Agambena. Pozwoli to stworzyć obraz współczesnego odnowienia „długiej pamięci zabawy” w modelu autotelicznym.

W rozdziale V: *Dar zabawy*, znajdują się rozważania na temat potencjału kulturotwórczego zabawy w kulturze współczesnej i jej przyszłości. Problematyka ta będzie rozpatrywana na dwóch płaszczyznach. Po pierwsze, uwaga zostanie skierowana na kulturę popularną. W pierwszym punkcie tego rozdziału: *Zabawa – tak, ale jaka? Poststrukturalne i neopragmatyczne podejście do popularnych praktyk ludycznych*, pojawi się pytanie, na ile ta główna przestrzeń tworzenia i recepcji praktyk ludycznych w ponowoczesności może być „miejscem” nawiązywania i realizowania kulturotwórczego modelu zabawy. Podstawą tych analiz będą dwie koncepcje teoretyczne: poststrukturalistyczna, reprezentowana przez Johna Fiske’a, oraz neopragmatyczna, której przedstawicielem jest Richard Shusterman. Przyjęto założenie, że dzięki skonfrontowaniu ze sobą tych dwóch pól teoretycznych, które łączy fakt, iż dowartościowują teksty kultury popularnej (nie uni-



kając rzecz jasna krytycyzmu wobec wielu ich przejawów), ale które w pewnych istotnych kwestiach różnią się od siebie, uda się przedstawić w sposób nieuprzedzony (ale i krytyczny) problematykę zabaw popularnych w kontekście ich kulturotwórczego potencjału w ponowoczesności. Te rozważania będą także dobrym wprowadzeniem do ostatniego fragmentu książki: *W stronę alternowoczesnego modelu zabawy*, w którym padną pytania o przyszłość zabawy kulturotwórczej. Zostanie tu przedstawiona propozycja zabawy alternowoczesnej, której dopełnieniem ma być idea daru. W zrealizowaniu tych zamierzeń będą pomocne następujące teorie: estetyka relacyjna Nicolasa Bourriauda, sztuki działania Michela de Certeau oraz idea daru w ujęciu Jean-Luca Mariona oraz Jacques'a Derridy.

Z tego, co zostało powiedziane, wynika, że ważnym celem tej książki jest zwrócenie uwagi na potencjał, jaki niesie za sobą zabawa kulturotwórcza. Chodzi bowiem o to, że rozważając znaczenie aktywności ludycznej dla rozwoju dzieci, młodzieży, ale także dorosłych, humaniści, pedagodzy, edukatorzy wskazują przede wszystkim na jej funkcje: kształcące, wychowawcze, terapeutyczne czy projekcyjne. W książce ta tradycyjna perspektywa zostanie poniekąd zmieniona, w tym sensie, że zabawa nie będzie obszarem dowartościowanym i uprawomocnionym, ponieważ zawiera w sobie określony potencjał, np. pedagogiczny czy edukacyjny, który można wykorzystać. Zabawę należy traktować (i zachęcić do tego humanistów) jako pełnoprawną część kultury, z jej dominantą autoteliczną, i w tym upatrywać jej zasadniczą wartość, a nie tylko w jej funkcjach, które można włączać do realizacji określonych, ważnych zadań: pedagogicznych, edukacyjnych lub jeszcze innych. Wartość zabawy jako części kultury, istotne znaczenie modelu kulturotwórczego zabawy rozumianej jako święto oraz opisanych w pracy zachowań i taktyk ludycznych, które się w tym modelu mieszczą, oznacza, że zabawa może być inspirująca dla humanistyki jako jedyna w swoim rodzaju wiedza.

Już teraz można powiedzieć, że z analiz instrumentalnego modelu zabawy płynie dla humanistyki istotna i czasami gorzka wiedza nie tylko na temat przedmiotowego statusu zabawy w ponowoczesności, ale także kondycji kultury ponowoczesnej i jej „mieszkańców”. Co można bowiem powiedzieć o kulturze, w której tak wielu ludzi nie potrafi bawić się bezinteresownie, lecz używa zabawy, aby – jak stwierdzili Joseph Heath i Andrew Potter⁶ – brać udział w walce z innymi o wyższy status w hierarchii konsumenckiej? Co myśleć o kulturze, w której marginalizacji uległa tak (wydawałoby się) podstawowa kompetencja, jaką jest zdolność do świątecznego rozumienia zabawy? Co można powiedzieć o „mieszkańcach” ponowoczesności, którzy nie posiadając wspomnianej kompetencji,

⁶ J. Heath, A. Potter, *Bunt na sprzedaż. Dlaczego kultury nie da się zagłuszyć*, przeł. H. Jankowska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 2010.



przypominają (według określenia Károlego Kerényiego) kogoś, kto „chce tańczyć, nie słuchając już muzyki”⁷ Innymi słowy, zabawa może być oknem, z którego rozciąga się interesujący widok, pozwalający rozważać krytycznie i pod specyficznym kątem stan naszej współczesnej cywilizacji i kultury. Można stwierdzić, że niezależnie od epoki aktualna kondycja zabawy stanowi papierek lakmusowy kondycji danej kultury, której jest ona częścią.

Z kolei badanie modelu zabawy świąteczno-kulturotwórczej może przynieść humanistom wiele pozytywnej (tzn. bardziej optymistycznej) wiedzy, np. na temat potencjału praktyk ludycznych jako form uczestnictwa w kulturze. W tym kontekście analizowane w książce zabawy realizowane według modelu kulturotwórczego na gruncie kultury popularnej pozwolą nieco inaczej spojrzeć na tę kontrowersyjną sferę ponowoczesności, która, co prawda, w swoim głównym nurcie sprzyja podtrzymywaniu fatalnego wzorca instrumentalnego traktowania zabawy w kulturze współczesnej, ale z drugiej strony, dzięki twórczym interpretacjom, okazuje się obszarem, w którym aktualizuje się model zabawy kulturotwórczej. Mówiąc krótko, być może przedstawione w pracy analizy popularnych zabaw potwierdzą, że kultura popularna to po prostu kultura, której rzeczywista wartość objawia się w praktyce społecznej. To samo może dotyczyć tych, którzy są odbiorcami albo twórcami zabawy. Przyjmowane przez nich sposoby negocjowania form aktywności ludycznej mogą np. stanowić źródło wiedzy pedagogicznej o młodzieży. Na ile młodzi ludzie potrafią nadać produktom przeznaczonym do konsumpcji walor kulturotwórczy? Czy zdarza im się pytać w odniesieniu do zabawy: „Ile to jest warte?” (a nie tylko: „Ile to kosztuje?”), i jak swoimi działaniami na to pytanie odpowiadają? Czy punktem wyjścia i dojścia aktywności ludycznej jej uczestników jest zachęta do konsumpcji, czy też po prostu potrzeba zabawy, która nabiera potem rozmaitych odcieni interpretacyjnych? O obu modelach praktyk zabawy (kulturotwórczym i instrumentalnym) będzie mowa w tej książce, przy czym uprzywilejowany zostanie (jako mniej oczywisty i trudniej dostrzegalny) model kulturotwórczy. Analizy tego właśnie modelu, z uwzględnieniem jego współczesnych twórców i odbiorców – można powiedzieć: współczesnych interpretatorów – będą niewątpliwie źródłem cennej wiedzy humanistycznej.

Ważnym, jeśli nie najważniejszym źródłem potencjalnej wiedzy płynącej z analiz zabawy przeprowadzonych w tej książce będzie jednak przypomnienie faktu, że zabawa jest kulturą o autotelicznym, świątecznym, beczynnym i niecelowym, dopełniającym charakterze. Trzeba to mocno podkreślić, gdyż właśnie

⁷ Wypowiedź Károlego Kerényiego przywoływał w swoich pismach Giorgio Agamben. Zob. G. Agamben, *Wołowy głód*, [w:] tegoż, *Nagość*, przeł. K. Żaboklicki, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2010, s. 117.



taki wzorzec zabawy należy uznać za absolutnie opozycyjny, wręcz wywrotowy wobec współcześnie dominującego modelu zabawy instrumentalnej, cechującego się swoistym przymusem celowości i korzyści – nadrzędnym wobec bezinteresownej potrzeby, która nie pyta o cel i korzyść, ale o sens. Szerzej patrząc, to nie tylko wywrotowy model zabawy oraz uczestniczenia w niej, ale także wywrotowy model kultury, zachęcający młodych ludzi do tego, aby w nim partycypować. Z punktu widzenia kultury współczesnej, w której panuje wzorzec instrumentalny, kultura zabawy w takim kształcie, w jakim zostanie przedstawiona w książce, będzie się jawić jako radykalnie niecelowa, a więc stwarzająca szansę zakwestionowania dominującego modelu organizowania praktyk ludzycznych i ich rozumienia przez odwołanie się do innego wzorca – świątecznego. Wywrotowość w tym przypadku to po prostu odsłanianie odmiennego horyzontu rzeczywistości zabawy, w którym to, co praktyczne, staje się „bezczyenne”, a zatem pozbawione swojej – zazwyczaj – rynkowej „ekonomii”. A jeszcze dalej patrząc, chodzi o wyłanianie się w trakcie kulturotwórczej zabawy odmiennej wizji świata i człowieka w tym świecie, wolnego od determinizmu ekonomicznego i ideologicznego. O powrót do stanu, w którym świat człowieka to świat kultury⁸.

Kończąc te wstępne uwagi na temat założeń badawczych, celów książki i najważniejszych wątków w niej zawartych, należy powiedzieć, że nieprzypadkowo w dotychczasowych rozważaniach podkreślano pokrewieństwo między zabawą a kulturą. Być może zabawę i związane z nią praktyki ludzyczne trzeba uznać za obszar sklasyfikowany przez Zbigniewa Kwiecińskiego jako „pedagogie rewolucyjne”, a bardziej jeszcze: „dyskretne”. Kwieciński przywoływał w tym kontekście twórczość Witolda Gombrowicza⁹, który – rzecz jasna – nie mając wprost ambicji pedagogicznych, poprzez swoje dzieła „uprawiał” jednak rodzaj groteskowo-ironicznej metapedagogiki. W odniesieniu do Polaków była to pedagogika o charakterze terapeutycznym i wyzwalającym – pozwalającym bowiem zdystansować się Polakowi od Polaka, tak aby ten najpierw był Człowiekiem, a potem dopiero Polakiem. W rozpatrywanej perspektywie zabawa – jej kulturotwórcza genealogia, jej dawne i współczesne strategie, emblematyczne postacie, jakie generuje (np. takie, jak karnawałowy błazen – nosiciel ambiwalentnego śmiechu pozwalającego postrzegać świat i ludzkie sprawy zarówno w ich dramatycznym wymia-

⁸ To sentencja trafnie streszczająca istotę kondycji ludzkiej, wokół której będą krążyć rozważania w tej książce. To zarazem tytuł podręcznika do antropologii kultury Ewy Nowickiej. Zob. E. Nowicka, *Świat człowieka – świat kultury*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005.

⁹ Z. Kwieciński, *Problem pedagogii nurtów głównych i pobocznych*, [w:] tegoż, *Między patosem a dekadencją. Studia i szkice socjopedagogiczne*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2007, s. 121–123.



rze, jak i w ich – według słów Michaiła Bachtina – „radosnej względności”) – stanowi źródło takiej właśnie cennej wiedzy „przewrotnej” i „dyskretnej”. W tym kontekście ważnym celem tej książki jest wydobyć z zabawy jej „przewrotnego” potencjału i uczynienie tej wiedzy mniej dyskretną. François Rabelais nie był gorszym nauczycielem niż Witold Gombrowicz (wydaje się, że gdyby było to możliwe, obaj artyści chętnie podaliby sobie ręce). Uczył poprzez śmiech, ale uczył także śmiechu, a precyzyjniej mówiąc, tego, że pierwiastek ludyczny jest wartością samoistną. Jak bowiem zwracał uwagę autor *Gargantui i Pantagruela*, śmiech jest szczerym królestwem człowieka. W podjętych wysiłkach badawczych starano się w ten sam sposób interpretować zabawę: jako „szczerze królestwo człowieka”. Nie mniej i nie więcej. Czy to jednak mało?

