

A R T Y K U Ł Y I R O Z P R A W Y

MARIAN GOLKA

*Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu***CZY KONIEC „CZŁOWIEKA ZABAWY”?**

Zasadnicza teza tego artykułu głosi, że na naszych oczach dokonuje się zmierzch „ludzi zabawy” — przynajmniej pojmowanych w przedstawionej niżej tradycyjnej konwencji. Wymowne i interesujące jest przy tym to, że owemu zanikowi „ludzi zabawy” towarzyszy uporczywe poszukiwanie rozrywki i przyjemności. „Kto się nie bawi, ten nie żyje” — głosił slogan reklamowy eksponowany na wielu billboardach w 2004 r. Slogan ten mógłby być hasłem życiowym wielu współczesnych ludzi. Jednak na skutek różnych procesów zabawa ulega dzisiaj jeżeli nie uwiądowi, to na pewno daleko idącym przeobrażeniom, a przede wszystkim odspołecznieniu.

1

Choć unikam stanowiska panludyizmu, to nie mogę uciec od stwierdzenia, że zabawa może mieć wiele form, wiele imion, wiele wcieleń. Zabawą nie są wyłącznie jakieś specyficzne, oddzielne zachowania (choć oczywiście i takie są też, a może przede wszystkim one); zabawa to pewien aspekt (cecha, składnik) różnych zachowań (oczywiście, nie wszystkich); to także aspekt pewnej części życia społeczno-kulturowego — inna rzecz, że obecnie coraz mniejszej.

Uwzględniając refleksję wielu badaczy (między innymi Johana Huizingi, Rogera Caillois, Daniela Elkonina, Floriana Znanięckiego, Bogusława Sułkowskiego, Wincentego Okonia), przyjmuję (por. Golka 2004a, s. 11–12), że zabawa to:

- rodzaj kontaktów między ludźmi i przejaw ich potrzeby wspólnego przeżywania i działania;
- działanie wyrażające wiele dylematów i przeciwieństw, które ujawnia, ale też godzi;

Adres do korespondencji: Instytut Socjologii UAM, ul. Szamarzewskiego 89, 60-569 Poznań; golka@amu.edu.pl

— działanie wolne i dobrowolne, a przy tym działanie ludzi równych, choć zależnych od pozostałych w zainicjowaniu i przebiegu zabawy;

— działanie mające własne reguły bądź stwarzające *ad hoc* te reguły, jednak z elementami improwizacji, a nawet twórczości;

— działanie autoteliczne — skierowane zasadniczo na siebie, na samo to działanie;

— działanie zamykające się w określonym momencie czasowym i w danej sytuacji przestrzennej;

— działanie umowne i w pewnym sensie sztuczne;

— działanie zazwyczaj (choć nie zawsze) wyodrębniające się ze sfery codzienności danego podmiotu, ale nie zawsze łatwe do wyraźnego wydzielenia z innych sfer (np. pracy) przez obserwatora zewnętrznego, albowiem to, co dla jednych ludzi jest zabawą, dla innych nią nie jest, i odwrotnie;

— działanie w zasadzie bezinteresowne (choć skądinąd swoiście użyteczne);

— działanie sprzyjające szeroko rozumianej socjalizacji, a nawet swoistej rekreacji, czyli odnowie sił psychicznych i fizycznych, podtrzymywaniu i ożywianiu integracji społecznej czy wartości społecznych;

— działanie w dużym stopniu wyznaczone szerszym systemem kulturowym danej zbiorowości, nawiązujące do jej pewnych wartości i wzorów kulturowych, a co za tym idzie — ulegające przeobrażeniom wraz z tym systemem.

Jednocześnie należy stwierdzić, że:

— choć często zabawa bywa działaniem opartym na współzawodnictwie, to ów element współzawodnictwa (agonu) nie wyczerpuje jej definicji;

— choć zwykle jest działaniem realizowanym w „czasie wolnym”, nie zamyka się jednak w tym czasie (bywają bowiem też zajęcia towarzyskie czy zawodowe — na przykład o charakterze twórczym — dla ich wykonawców będące swoistą formą zabawy);

— choć często jest działaniem realizowanym w czasie „święta” (podobnie jak nieraz łączy się z rytuałami), nie ogranicza się jednak do momentów świątecznych czy do sytuacji rytualnych;

— choć często towarzyszy jej śmiech i komizm, to jednak nie są one bezwzględnym warunkiem zabawy, także zabawa nie jest wyłącznym czynnikiem stwarzającym sytuacje komiczne;

— choć często zawiera w sobie rozrywkę, nie można jednak całkowicie utożsamiać zabawy z rozrywką, ponieważ tak jak zdarza się zabawa bez rozrywki, tak istnieje rozrywka bez zabawy;

— choć jest działaniem zazwyczaj dającym przyjemność uczestnikom, to nie można w pełni utożsamiać zabawy i przyjemności;

Jak łatwo zauważyć, zabawa nie wyodrębnia się w sposób jaskrawy z innych sfer działalności człowieka. To, co ją wyróżnia, to właśnie syndrom powyższych cech, których konkretna zabawa nie musi przejawiać w komplecie. Możemy jednak przyjąć, że im więcej tych cech ma dane zachowanie, tym bardziej mamy

do czynienia właśnie z zabawą. Wyraźnie przy tym podkreślam, że zabawa jest jednym z najistotniejszych czynników socjalizacji — czyli stwarzania człowieka człowiekiem.

Słusznie zauważa się niekiedy (np. Sułkowski 1984, s. 36), że tym, co charakteryzuje socjologiczne podejście do zabawy, jest akcent kładziony na badanie jej funkcji. W istocie, uchwycimy najlepiej cechy zabawy, gdy poznamy jej społeczno-kulturowe oddziaływanie¹. W tym celu przywołajmy na początek koncepcję „ludzi zabawy” sformułowaną przez Floriana Znanieckiego.

Koncepcja tzw. ludzi biograficznie typowych, a więc takich, którzy swą typowość uzyskali w wyniku oddziaływania na nich któregoś z podstawowych kręgów wychowawczych (rodziny, środowiska pracy czy rówieśników), sformułowana przez Znanieckiego w 1934 r., dziś nie wydaje się szczególnie wyrafinowana intelektualnie ani w takim stopniu pojemna, aby pomóc uchwycić i wyjaśnić wszelkie zróżnicowania osobowości ludzkich. W moim przekonaniu, jest to dość schematyczne ujęcie, które obecnie razi nie tylko pewną sztucznością, ale też wyraża jakieś dyskretne uprzedzenia autora wobec tzw. ludzi pracy. Co ważniejsze, koncepcja ta nie ujmuje, bo gdy powstawała, nie było to możliwe, kategorii „ludzi kultury masowej”, którzy dziś zdają się dominować. Ale do tej kwestii nawiążę w innej części rozważań. Teraz przywołam jedynie typ „ludzi zabawy”, który potraktuję jako dogodną konstrukcję nie tylko teoretyczną, ale też retoryczną — punkt wyjścia do własnych rozważań. I to nie tylko z tego powodu, iż w opisie Znanieckiego ten typ ludzi można najbardziej polubić.

Przypomnijmy więc, że według Znanieckiego (1974, s. 139 oraz 259 i nast.), „ludzie zabawy” to tacy, którzy — niezależnie od podlegania wpływom wychowawczym w rodzinie i potem w pracy — znaczną część dzieciństwa i młodości spędzili pośród rówieśników bez kontroli starszych, co znacząco oddziało na ich późniejsze życie w wyniku ukształtowania takich a nie innych cech osobowości. Zauważmy przy tym, iż Znaniecki wyraźnie podkreśla, że wpływ rówieśników jest z różnych powodów zdecydowanie silniejszy niżeli wpływ osób starszych. Według niego, „ludzie zabawy” nabywają tedy relatywnie wyraźniejszych niż ludzie innych typów cech, takich jak zdolność stwarzania, przyjmowania, zmieniania i odrzucania reguł; uczą się uznawania sprawdzianów własnych dokonań; uczą się ról przywódczych i ról opartych na podporządkowaniu; nabywają przy tym umiejętności przystosowania się do innych, a także umiejętności porozumiewania się, empatii, wzajemnej pomocy, podejmowania zastępstwa względem wszystkich uczestników społecznego kręgu zabawy. Dzieje się tak zwłaszcza wtedy, gdy przedmiotem zabawy jest odgrywanie grup społecznych, co umożliwia swoiste przećwiczenie tych sytuacji i tych relacji, które kiedyś będą realnie doświadczane w dorosłym życiu — towarzyskim, politycznym czy

¹ Rozważania przedstawione w tym wątku są nawiązaniem do fragmentów artykułu *Społeczno-kulturowe oddziaływanie zabawy* (Golka 2004b, s. 35–36 i 42).

gospodarczym. Znaniecki dodaje przy tym spostrzeżenie, iż dziecięce zabawy uczą przy okazji podstawowych zasad demokracji, a w tym wolności indywidualnej, równych szans dla wszystkich oraz umowy jako alternatywy przymusu, co razem stanowi — jego zdaniem — podstawy porządku społecznego. A niezależnie od tego zabawy przyczyniają się też do kreowania jednostek o cechach ekspansywnych, a także uczą rywalizacji między takimi jednostkami — co skądinąd jest również ważnym treningiem społecznym. I można uznać, że wszystkie te cechy są umiejętnościami nader pożądanymi społecznie — łącznie z przypisywaną przez autora „ludziom zabawy” pewną konformistyczną zależnością od kręgu społecznego.

Wielu socjologów, psychologów i pedagogów (choć bez nawiązania do określenia i teorii „ludzi zabawy” w ujęciu Znanieckiego) podkreśla rolę zabaw w życiu człowieka — zwłaszcza zabaw odbywanych w dzieciństwie i młodości, które jednak skutki wywierają przede wszystkim w dorosłym życiu jednostki. Już najwcześniejsi teoretycy zabawy (Herbert Spencer, Karl Gross, James Sully i inni), jeżeli nie wprost, to pośrednio przyznawali zabawom dzieci ogromne znaczenie w nabywaniu umiejętności społecznych. Później społeczno-kulturowe aspekty zabawy nieraz stawały się zwornikami teorii zabawy, a przynajmniej były przywoływane jako istotne mechanizmy uspołeczniania dziecka albo jako przejawy społecznego funkcjonowania człowieka dorosłego².

Przypomnijmy, że George Herbert Mead (1975, s. 212 i nast.) ogromną rolę w tworzeniu osobowości przypisywał zabawom dzieci (obok języka). Jego zdaniem, polega to na przechodzeniu od zabaw naśladowczych, imitacyjnych do późniejszych zabaw w role i gier społecznych. Zabawy imitacyjne przyczyniają się do wyodrębnienia poczucia osobowości dziecka przez poszukiwanie w wyobraźni swoistego sobowtóra, który niejako przygląda się z zewnątrz i ocenia zabawy danej jednostki. Jednocześnie dziecko poznaje znaczenie tych ról społecznych, które w zabawie naśladuje, oraz poznaje wzajemne relacje między poszczególnymi rolami³. Zabawy dziecięce przyczyniają się zatem do postrzegania siebie oczami kogoś innego przez poznanie reguł gry oraz oczekiwań

² Istnieje też wiele innych teorii zabawy akcentujących inne jej aspekty. Jedną z nich jest powstała na początku XX w. koncepcja zabawy jako *katharsis*. Sformułował ją Harvey A. Carr, według którego zabawy oczyszczają bawiących się z pewnych aspołecznych skłonności. Zabawa sprawia, że skłonności społeczne i aspołeczne w jednostce walczą ze sobą, a następnie skłonności aspołeczne poprzez zabawę sublimują się i kierują ku celom pożytecznym. Można mieć wątpliwości co do mechanizmu sublimacji, ale należy przyznać, że zabawa może uwalniać człowieka od pewnych niepożądanych społecznie uczuć. Ten oczyszczający jej aspekt był też później przywoływany przez innych badaczy, na przykład Erika Eriksona, który twierdził, że dziecięce zabawy oczyszczają świadomość z ciężkich przeżyć, czyniąc je znośnymi. W jakimś stopniu mieści się też tu koncepcja Lili E. Peller, według której zabawa między innymi służy asymilowaniu lęków (głównie tych, których źródłem są konflikty wewnętrzne).

³ Zauważyć należy, że już na przełomie XIX/XX w. klasyk badań nad dziecięcymi zabawami James Sully dostrzegł znaczenie dziecięcych zabaw w odgrywanie ról, uznawane przezeń za jeden z zasadniczych elementów definiujących zabawę.

partnerów zabawy — czyli przyjęcie najpierw perspektywy tzw. znaczącego innego, a następnie tzw. uogólnionego innego.

Nie wnikam tu w kwestię tego, czy owo pragnienie kontaktu z innymi poprzez zabawy jest jakąś przyrodzoną, instynktowną potrzebą człowieka jako „zwierzęcia społecznego”, czy też samo jest wytworem życia społecznego. Zapewne po części działa jeden i drugi mechanizm. O istnieniu czynnika społecznego wytwarzającego u dziecka pragnienie kontaktu z innymi dziećmi może świadczyć fakt, że są dzieci, które unikają takiego kontaktu — co współcześnie nasila się z różnych przyczyn (brak treningu spowodowany brakiem rodzeństwa, brak fizycznych możliwości kontaktu, spędzanie nadmiernej ilości czasu przy komputerze czy telewizorze itd.). Do tych kwestii jeszcze wrócimy; teraz podkreślę tylko, że właśnie ów kontakt dzieci z dziećmi podczas zabawy od zawsze przyczynia się do ich uspołeczniania — a więc do poznania przez nie oraz respektowania norm i wzorów zachowań, do nabywania umiejętności współpracy, rozwiązywania konfliktów, do poznania i przejęcia obowiązującego w grupie systemu wartości, także wartości moralnych, do wytwarzania i odczuwania przejawów więzi społecznej, słowem — do nabywania umiejętności odczuwania wspólnoty z innymi i funkcjonowania w niej. Znamienne, że dokonuje się to w nieco „nierzeczywistej” sytuacji, ponieważ bawiące się dzieci zazwyczaj nie chcą „grać sobie”, lecz dorosłych (także dorosłych wobec siebie) — tyle że dorosłych funkcjonujących w codziennym lub przynajmniej znanym dziecku kręgu spraw i sytuacji. To wszystko stanowi o socjalizacji dzieci, która oczywiście jest uzupełniana przez rodzinę i inne instytucje społeczne, ale której niczym do końca zastąpić się nie da.

Rozważaliśmy głównie społeczno-kulturowe oddziaływanie zabaw dzieci. Tymczasem także zabawy dorosłych mają wiele takich aspektów. Zwróćmy uwagę na niektóre z nich.

Roger Caillois (1973, s. 344–345) wyraźnie zaznaczył, że różne kategorie zabaw i gier, niejako na mocy definicji, „zakładają nie samotność, lecz gromadę”. Biorąc pod uwagę choćby wyróżnione przez niego typy gier i zabaw, można dostrzec, że jedne z nich bardziej wymagają współuczestnictwa innych (np. tzw. *agon*, czyli współzawodnictwo, *mimicry*, czyli naśladowanie), inne zaś mniej (np. *alea*, czyli gry losowe, *ilinx*, czyli zabawy polegające na oszołomieniu). Uspołeczniony charakter mają zwłaszcza te zabawy, które łączą *agon* z *mimicry* (czyli zabawy polegające na współzawodnictwie połączonym z naśladowaniem, z graniem ról). Tak czy inaczej, Caillois słusznie zauważył, że wszystkie gry i zabawy zazwyczaj wtedy dopiero nabierają znaczenia, gdy budzą jakiś oddźwięk u innych osób lub gdy opierają się na współdziałaniu — i to nawet wtedy, gdy bawiący się mogliby bawić się indywidualnie. Także gry hazardowe zdają się bardziej wciągać, gdy odbywają się przy współudziale czy choćby współobecności innych. Dotyczy to nawet swoistej „ucieczki od zabawy”, jaką jest libacja alkoholowa, w której udział *ilinx* staje się już niemal karykaturalny. Gry i zabawy to seria wezwań i ripost, prowokacji i reakcji

na nie oraz współuczestnictwa w podnieceniu i napięciu. Wśród najistotniejszych mechanizmów społeczno-kulturowych gier i zabaw są — oprócz chęci porównania i zmierzenia się z innymi — ustalanie reguł zabaw oraz obowiązek ich przestrzegania wraz z pokusą ich obchodzenia — co podkreśla nie tylko Caillois, ale też wielu innych autorów.

Nie będę dalej rozwijać tych skądinąd oczywistych wątków. Wystarczy stwierdzić, że zabawa odgrywała i powinna nadal odgrywać fundamentalną rolę w stawaniu się człowieka człowiekiem, a w tym w rozwoju jego osobowości oraz w nabywaniu umiejętności współdziałania z innymi — słowem, w procesie socjalizacji, czyli „odtworzania” w młodych osobnikach życia społecznego w jego konkretnym, grupowym przejawianiu się. Jak miał stwierdzić Fryderyk Schiller: „człowiek bawi się tylko, kiedy jest człowiekiem w pełnym tego słowa znaczeniu; i jest człowiekiem, kiedy się bawi” (cyt. za: Sułkowski 1991, s. 232). Człowiek uspołeczniony poprzez zabawę (a więc „człowiek zabawy”, według Znanieckiego) szedł zazwyczaj przez życie z tym wyposażeniem kulturowym, które zdobył między innymi właśnie dzięki zabawom prowadzonym w okresie dzieciństwa i młodości. Jego wzory zachowań (a także niejednokrotnie motywacje zachowań, na przykład motywacje osiągnięć), także pewne inne cechy osobowości, wiele zasad moralnych, umiejętność współpracy, umiejętność przewodzenia lub — przeciwnie — podporządkowania się w zależności od sytuacji oraz wiele innych społecznych nawyków wytwarzało się podczas czynności zabawowych. To wszystko pomagało w życiu, ułatwiało kontakty z innymi, a nawet było jednym z istotnych warunków funkcjonowania życia społeczno-kulturowego danej społeczności w sposób dla niej charakterystyczny. Niestety, wydaje się, że porządek taki odchodzi w przeszłość, a przynajmniej wyraźnie się zmienia.

2

Zabawa w jakimś stopniu odzwierciedla „los danej kultury”, jak zauważył już Roger Caillois (1973, s. 376). Podobnie sądzi Bogusław Sułkowski (1984, s. 51), według którego zabawa odzwierciedla cechy życia społecznego danego społeczeństwa w danym momencie, choć nie jest to proste odwzorowanie. Częściowo można jednak zrekonstruować mentalność ludzi żyjących w danym społeczeństwie, poznać jego zasadnicze cechy, analizując występujące w nim formy zabawowe oraz ich funkcjonowanie. Spróbujmy uczynić to w odniesieniu do współczesnej cywilizacji. W tym celu zwróćmy uwagę na wzajemne relacje zabawy i rozrywki oraz przyjemności, a przede wszystkim na rzucające się w oczy współczesne poszukiwanie przyjemności za wszelką cenę, czemu towarzyszy zanik zabawy. Od razu trzeba jednak powiedzieć, że wzajemne relacje między pojęciami takimi jak zabawa, rozrywka, przyjemność nie są łatwe do określenia. Będzie dobrze, jeżeli tym razem powiedzie się tylko próba zwrócenia uwagi na ich złożoność, a w tym swoistą grę słowną, która ich dotyczy.

Wyodrębnienie rozrywki jako specyficznej formy zachowań (a przy tym postawy wobec siebie i świata) jest kłopotliwe; niejednoznaczne są też relacje rozrywki i zabawy. Przypomnijmy, że Jean Château wyróżniał rozrywkę obok pracy i zabawy (por. Okoń 1995, s. 13 i nast.). Jego zdaniem, w rozrywce nie obowiązują żadne reguły ani nie ma w niej miejsca na jakieś wypróbowywanie własnych sił i możliwości. W koncepcji Władysława Tatarkiewicza (1972, s. 42) rozrywka (obok gier) wchodzi w zakres zabawy, a obejmuje ona te zachowania, które — zdaniem autora — wymagają nie inicjatywy, a jedynie istnienia jakichś urządzeń. Ciekawe jest to, że Tatarkiewicz słusznie zauważył, iż wcale nie jest tak, iż gry i rozrywki muszą zawsze sprawiać przyjemność. Są však gry oraz rozrywki wykonywane niejako z musu, są też zabawy, które nie są ani grami, ani rozrywkami (np. spacer). Według Krzysztofa Teodora Toeplitza (1970, s. 112) zabawa wymaga pewnej aktywizacji „energii psychicznej”, rozrywka zaś usypia czy wręcz ubezwłasnowolnia; zabawa wymaga różnorodności, rozrywka uniformizuje. Autorzy, którzy przyjmują, że rozrywka jest jedną z form zabawy (np. Falkowska 1992, s. 202), dodają że jest to jednak mało twórcza jej odmiana polegająca przede wszystkim na recepcji treści łatwych i przyjemnych. Jak widać, nie można jednoznacznie zakładać, iż rozrywka bez reszty wchodzi w zakres zabawy, jako że są przejawy rozrywki — skądinąd współcześnie coraz powszechniejsze — które trudno zaliczyć do zabawy w wyżej nakreślonym znaczeniu (np. wandalizm, hazard, indywidualne gry komputerowe, bierne oglądanie telewizji czy bierne słuchanie muzyki).

Przyjmuję więc, że rozrywka to trywialna, mało aktywna i mało twórcza postać zachowań quasi-zabawowych, pozbawiona najczęściej istotnego aspektu zabawy, jakim jest współdziałanie z innymi ludźmi, cechująca się natomiast dominacją poszukiwania przyjemności jako głównym jej motywem. Tak czy inaczej, rozrywka sprawia, że „odrywamy się” od normalnego życia i bieżącego funkcjonowania. Czasem możemy pragnąć całkowicie je zastąpić właśnie rozrywką i poszukiwaniem przyjemności.

Wielu autorów (m.in. Platon, Immanuel Kant, Zygmunt Freud, Karl Bühler, Daniel Elkonin, Frederik J. J. Buytendijk, Wincenty Okoń) zwracało uwagę na obecność i rolę przyjemności w zabawie. Bühler w koncepcji tzw. funkcjonalnej przyjemności (czyli przyjemności płynącej z faktu samego funkcjonowania organizmu) wyraźnie utożsamiał te dwie sfery, według niego działanie, które jest wyposażone w funkcjonalną przyjemność i bezpośrednio przez nią lub dzięki niej podtrzymywane, jest właśnie zabawą, niezależnie od tego, co ona jeszcze przejawia i z czym się wiąże. W istocie, przyjemność jest nader często obecna w samym akcie zabawy, w zabawowych ruchach ciała czy w wykonywaniu innych czynności zabawowych, w radości towarzyszącej łączności z innymi ludźmi podczas zabawy czy choćby w poczuciu kontrastu wobec obowiązków towarzyszących codzienności. Istnieją jednak czynności, które do zabawy zaliczone być nie mogą (np. przejawy okrucieństwa, upojenie narkotykowe czy alkoholowe, seks), a które mogą sprawiać zdecydowaną przyjemność

osobom je wykonującym. I przeciwnie: są też takie zabawy, które nie muszą sprawiać przyjemności (np. gry wynikające z przymusu towarzyskiego, zabawy wynikające z obowiązków zawodowych, politycznych czy religijnych itp.). Całkowite utożsamianie zabawy z przyjemnością nie jest więc słuszne. Prawdopodobnie większość z nas dostrzega kontrast między wysiłkiem, obowiązkiem i pracą z jednej strony a przyjemnością z drugiej. Są jednak i takie osoby, które odczuwają przyjemność w sferach obowiązku i pracy — niezależnie od faktu, że większość ucieka od nich albo czuje swoisty obowiązek uporczywego poszukiwaniu nieustannych przyjemności.

Stwierdziliśmy wcześniej, że tak jak trudno sobie wyobrazić zabawę bez rozrywki, tak można sobie wyobrazić — ba, trzeba sobie wyobrazić — rozrywkę bez zabawy we właściwym tego słowa rozumieniu. Skoro uznaliśmy wcześniej, iż zabawa jest rodzajem kontaktów między ludźmi i przejawem ich potrzeby wspólnego przeżywania i działania, to tym samym zakładamy, że jest ona zawsze rodzajem współuczestnictwa, że zawsze dzieje się między ludźmi, że oparta jest na kontaktach bezpośrednich, że jest realizowana w takich czy innych strukturach społecznych. Nieważne przy tym, czy są to struktury trwałe czy efemeryczne, wyraźnie wyodrębniające się czy zamazane. Istotne jest to, że aby zabawa była zabawą, musi toczyć się między realnymi i żywymi ludźmi, rozrywka zaś nie zawsze tego wymaga (por. Sułkowski 1984, s. 264–265).

To kategoryczne stwierdzenie, które dalej podtrzymuję, jest jednak trudne do obrony. Istnieją wszak rozliczne przejścia, powiązania i sąsiedztwa między aktywną zabawą opartą na społecznym bezpośrednim kontakcie i współuczestnictwie a bierną indywidualną rozrywką przeżywaną w samotności, na przykład podczas lektury książki czy przed ekranem telewizora. Badania ukazują, że popularne formy rozrywki to cyrk, rewia, wesołe miasteczko, festyny, salony gier itd. (por. Falkowska 1992, s. 204). Skądinąd wiadomo, że wypierane są one poprzez bierną recepcję treści kultury masowej, gry komputerowe oraz Internet. Świat społeczny w jakiś sposób przeziara i tu, jest tutaj też jakaś forma pośredniego współuczestnictwa, choć istnieje zasadnicza różnica między taką rozrywką a aktywną zabawą wymagającą realnej interakcji z innymi ludźmi.

Podkreślam zatem, że obie te formy — zabawa i rozrywka — nie tylko pełnią dość odmienne funkcje, ale też przynoszą wyraźnie odmienne skutki. I nie jest tak, że zabawa przeistoczyła się w rozrywkę; została ona w dużym stopniu wyparta przez rozrywkę polegającą niemal wyłącznie na dostarczaniu przyjemności.

Dążenie do dobrego samopoczucia i pragnienie odczuwania przyjemności nie powinno nikogo dziwić, a ich realizacja — przez śmiech, komizm, roz-

rywkę — jest czymś nader naturalnym⁴. Poszukiwanie dobrego samopoczucia i przyjemności dokonuje się na różnych obszarach i różnymi sposobami: świadomie (jako swoisty program życiowy) i nieświadomie (jako szereg spontanicznych wyborów życiowych). Powstaje jednak pytanie, czy poszukiwanie dobrego samopoczucia możemy w pełni utożsamiać z pragnieniem przyjemności. Z pewnością nie, ponieważ to, co nazywamy dobrym samopoczuciem, ma różne wcielenia i — niejako — różne bieguny, w poszczególnych przypadkach często przeciwstawne. Bywa, że dobre samopoczucie jest wynikiem poszukiwanych i doznawanych przyjemności, bywa jednak że jest też odczuciem całkowicie spontanicznym i nieoczekiwanym, chciałoby się powiedzieć — niemal nieuzasadnionym w danej chwili. Nie możemy także stwierdzić, że odczuwanie przyjemności zawsze musi wynikać z rozrywki. Możliwość jest tu znacznie więcej i — okazuje się — nader zaskakujących.

Przyjmijmy jednak, że pragnienie dobrego samopoczucia, poszukiwanie przyjemności oraz chęć rozrywki to zjawiska nie do końca się pokrywające, choć wzajemnie bardzo splątane. Mają one przy tym wiele wcieleń — do tego stopnia, że nie zawsze łatwo powiedzieć, w jakich zachowaniach i sytuacjach są one realizowane. Jedno jest pewne: współcześnie znaczna ich część odbywa się poza sferą tego, co uznajemy za zabawę. Nie spełniają się one w realnych interakcjach społecznych, zazwyczaj nie mają też swych reguł i zasad. Najczęściej także są dalekie od wyrafinowania, od egzotyki, od tajemniczości (choć oczywiście w niektórych przypadkach mogą przejawiać i takie cechy). Więcej w nich banału, codzienności, przypadku, nawyków, naśladownictwa. I samotności w przyjemności.

„Przyjemność” to pojęcie (i stan samopoczucia), którym zajmuje się między innymi etyka, psychologia, antropologia filozoficzna i społeczna. Jednocześnie opisuje to, co jest nad wyraz zwykłe, „ludzkie”, czego rozumienie i doświadczenie jest nader powszechne, co nie oznacza, że zawsze podobne. Z natury każdy jest na swój sposób kompetentny do pojmowania i poszukiwania przyjemności. Hedonistyczne elementy były i są obecne w różnych poglądach, zachowaniach i w różnych formach życia społecznego oraz kultury — od starożytnych cyrenaików począwszy poprzez różne treści kultury ludowej czy jarmarcznej aż do kultury masowej obecnie.

Dzisiaj przyjemność kojarzymy z takimi stanami i odczuciami, jak beztroska, zadowolenie, uciecha, radość, podniecenie, odprężenie, oszołomienie, upojenie, ekstaza czy po prostu poczucie komfortu psychicznego, czyli swoistego „dobrostanu” (por. Grad 1997, s. 40). Wszystko to może być osiągnięte różnymi środkami, tak w zabawie, jak i — coraz częściej — poza nią. Słusznie zwraca się uwagę (por. Sułkowski 1984, s. 128; Postman 2002), że właśnie współczesna kultura popularna jest najdobitniejszym, choć skądinąd najbardziej trywialnym

⁴ Nawiązuję tu do rozważań przedstawionych w artykule *Przyjemność i zblazowanie* (Golka 2005).

ich źródłem i wcieleniem. Dzisiejsze przyjemności nie wymagają niemal żadnej aktywności: nie trzeba wychodzić z domu, nie trzeba z nikim się spotykać, nie trzeba się przygotowywać, nawet nie trzeba mieć żadnych kompetencji kulturowych (albo tylko minimalne); wystarczy mieć w ręku pilota od telewizora, joystick czy klawiaturę komputera. Cały świat przyjemności jest wtedy w rękach odbiorcy. A przynajmniej tak mu się wydaje.

Strategia oparta na przyjemności (jakkolwiek byłaby kusząca i obiecująca, zarówno w sensie teoretycznym, jak i praktycznym) jest strategią jednostronną. Zwykła obserwacja otaczających nas ludzi oraz autoobserwacja podpowiadają, że zachowania ludzkie mają wiele innych uwarunkowań i źródeł niż poszukiwanie przyjemności. Musimy dostrzec w życiu ludzkim, oprócz motywu przyjemności, także takie uwarunkowania, jak konieczność (np. wynikająca z czynników naturalnych, biologicznych, a także społecznych), przyzwyczajenie (wynikające z nawyku czy naśladownictwa społecznego), przypadek (wynikający z nieokreślonej gry losu). I nie sposób wszystkiego sprowadzić do jednego z tych uwarunkowań, gdyż groziłoby to zupełnie nieuzasadnioną redukcją.

Choć będzie to wielkie uproszczenie, przyjmijmy jednak dla potrzeb tego wywodu, że nasze postępowanie powinno wynikać (i zazwyczaj wynika) i ze strategii przyjemności, i ze strategii konieczności, które występują w różnych proporcjach i relacjach wzajemnych: raz się wykluczają, innym razem łączą się ze sobą. Zawsze też towarzyszą im inne czynniki, które tutaj pomijamy. Już Kant rozważał oprócz etyki skłonności także etykę powinności (której uniwersalność akcentował i której teoretyczne podłoże znakomicie rozwinął, łącząc ją — paradoksalnie — z dobrą wolą podporządkowania się jako swoistym warunkiem ludzkiej wolności). Także Freud, oprócz zasady przyjemności, dostrzegał też zasadę rzeczywistości. Wskazywanie w wielu koncepcjach hedonistycznych przyjemności jako motywu zachowań było jednak uzasadnione, gdyż wydaje się, że jeżeli ostatecznie coś robimy, to właśnie dlatego, iż jest to dla nas przyjemne albo najmniej przykre — co nie oznacza, że nie podejmujemy świadomie także wielu działań przykrych dla nas. I tu dotykamy szokującej nieuchwytności tego, czym jest, a przede wszystkim — czym może być przyjemność. Do tego zagadnienia za moment wrócimy.

Niejednoznaczność analizowanych pojęć zależy nie tyle od problemów z rozumieniem słowa „przyjemność” — czy od swoistej gry słownej i myślowej, jaką wobec tego wyrażenia uprawiamy — ile od realnego splątania strategii konieczności i powinności (w tym strategii przetrwania) oraz strategii przyjemności. Niezależnie od faktu, że nawet srogie powinności mogą być traktowane jako przyjemności (np. w tzw. pracoholizmie czy w skrajnie purytańskich zachowaniach, nie mówiąc o zwykłej satysfakcji ze spełniania codziennych obowiązków wyznaczonych normami społecznymi), jakiegokolwiek próby namawiania kogoś do całkowitej rezygnacji ze strategii przyjemności byłyby nie tylko zawodne, ale i absurdalne, ponadto niemożliwe do obronienia. Człowiek musi żyć, wspierając się tą strategią. Prawdopodobnie przyjemności, takie czy inne,

w takim lub innym wymiarze, są po prostu niezbędne do przetrwania. Rzecz jednak w proporcjach. Pojawia się tu bowiem kolejny paradoks: czy pragnienie życia kierowanego przyjemnościami nie staje się dziś swoistą powinnością? Czy nie rodzi własnych zobowiązań? Czy nie wytwarza pętli, w której udławić się może samo odczuwanie przyjemności?

Nieuchwytność tego, co jest i co może być przyjemnością, obserwujemy w wielu różnych stanach — i to nader odmiennych. Odczuwamy przyjemność w aktywności, ale też w spokoju⁵; odczuwamy ją w działaniu, i pracy, ale też w beczynności i lenistwie; odczuwamy ją w myśleniu, ale i w bezmyślności; odczuwamy ją w tworzeniu, ale i w niszczeniu; odczuwamy ją w stałości, ale i w zmienności; odczuwamy ją w wolności, ale i w „ucieczce od wolności”; odczuwamy ją w miłości (choć już nie w jej nadmiarze); odczuwamy ją w doznawanym dobru (ale nie wtedy, gdy mierzi nas ono, gdy jesteśmy nim obdarzani ponad pewną miarę); odczuwamy ją w kontakcie z tym, co stanowi dla nas piękno, ale przecież i jego nadmiar potrafi nas męczyć i nudzić. Może być przyjemność połączona z euforią, ale może też być połączona z pewną dozą smutku, a nawet może istnieć swoisty stan „przyjemności bez przyjemności” (u tzw. smutnych zadowolonych czy wesołych niezadowolonych). Można ją odczuwać w sadyzmie, ale też w masochizmie. Może być odczuwana w zabijaniu, w okrucieństwie, w dręczeniu. Także — paradoksalnie — w samoudręczeniu, a nawet samozniszczeniu (choćby poprzez używki czy pewne toksyczne stany świadomości). Dlatego słuszne wydaje się stwierdzenie przypisywane Platonowi, że ból może wchodzić w skład przyjemności, choć przyjemność nie może wchodzić w skład bólu.

Co ciekawe: różnorodność przejawów przyjemności raczej nie wynika z różnic społecznych, kulturowych, a nawet indywidualnych. Jest ona odmiennie odczuwana także w skali doznań tej samej jednostki w różnym czasie i w różnych sytuacjach.

Różnorodność i swoista przewrotność przyjemności (a nawet swoista jej histeryczność) każe powątpiewać w możliwość jakiegokolwiek w miarę wyraźnego jej określenia — niezależnie od tego, że różni autorzy zazwyczaj wyrażali dość jednostronne opinie o tym, czym jest przyjemność⁶. Jediną szansę określenia przyjemności upatruję w traktowaniu jej po prostu jako takiego stanu, który „chce” trwać. Albo inaczej: jako stanu, który doznający go

⁵ Związek między aktywnością a odczuwaniem przyjemności jest nader złożony. Andrew C. Mc Kennell wyodrębnił w tym względzie cztery typy osobowości: (1) „zdobywców”, czyli tych, którzy osiągają własne cele życiowe i czerpią przyjemność z życia; (2) „cierpiętników”, czyli tych, którzy osiągają cele, lecz tracą przyjemność; (3) „aspirantów”, czyli tych, którzy nie realizują celów, lecz żyją przyjemnie; (4) „frustratów”, czyli tych, którzy ani nie spełniają celów, ani nie osiągają przyjemności (za: Czapiński 1994, s. 23).

⁶ Nie zajmujemy się w tym tekście refleksją nad stopniami przyjemności: od zadowolenia przez przyjemność właśnie do rozkoszy czy wręcz ekstazy. Zagadnienie to, samo w sobie ciekawe, mieści się bardziej w obszarze etyki, może też psychofizjologii, a nie socjologii czy antropologii.

człowiek chce kontynuować, w którym chce jak najdłużej istnieć. (Dostrzegamy tu pewien źródłosłów: przy(je)mnie = „przy-mnie”). Tym samym czymś przeciwnym jest przykrość: jest to stan, który chcemy, aby jak najszybciej się skończył. Powyższe określenie może odnosić się do wszelkich źródeł przyjemności i przykrości.

Choć stwierdziliśmy, że ludzkie zachowania zazwyczaj są sterowane wieloma czynnikami, to uznaliśmy, że nie przeszkadza to w stwierdzeniu, iż ludzie dążą, aby była to przede wszystkim przyjemność właśnie i że obecnie te pragnienia są coraz powszechniejsze. Ogólnie można powiedzieć, że we współczesnej cywilizacji obserwujemy zmniejszanie się u wielu ludzi sfery konieczności (czy powinności) na rzecz sfery przyjemności.

Sfera konieczności kurczy się (nieważne: obiektywnie czy wyłącznie w subiektywnym poczuciu) wskutek oddziaływania kilku czynników:

- relatywnego tanienia dóbr materialnych i żywności w wyniku rozwoju technologii i umasowienia oraz udoskonalenia produkcji;
- funkcjonowania różnych form państwa opiekuńczego oraz jego agend i rozlicznych programów pomocowych, zasiłków, zabezpieczeń socjalnych itp.;
- zmniejszania się subiektywnego poczucia zależności społecznych w wyniku indywidualizacji i zatracania poczucia osobistego uczestniczenia w społecznym podziale pracy i w systemie społecznej współzależności;
- zmniejszania się subiektywnej obawy przed śmiercią wynikającego z „zepchnięcia” jej na skraj świadomości;
- zmniejszenia strachu przed bólem jako konsekwencji postępów farmakologii;
- stopniowego zaniku sankcji społecznych (ale też psychicznych, wewnętrznych) z tytułu niewywiązywania się z obowiązków;
- coraz bogatszej oferty środków łatwo dostarczających przyjemności.

Nie miejmy złudzeń: nie jest tak, że życie ludzkie stało się powszechną sielanką. Nadal jest wiele problemów, a nawet dramatów dotyczących spraw ważnych i spraw związanych z codziennym funkcjonowaniem. Jednak — przynajmniej od nowoczesności (nie dziwi więc, że zjawiska te wyraźnie zaobserwowali już między innymi Spencer, Nietzsche, Guyau w ostatniej ćwierci XIX w.) — można dostrzec zmniejszanie się apodyktyczności obowiązków, a przede wszystkim siły ich odczuwania. Stopniowo zanika „obowiązek wierzenia w obowiązek” (Guyau 1960, s. 95), a moralność jest coraz bardziej odległa od tradycyjnego surowego wymuszania realizacji sfery konieczności. Im bardziej zbliżamy się do współczesności, tym powszechniejsze jest to zjawisko. Szukając przyczyn, a właściwie uwarunkowań tego procesu, przywołaliśmy zmiany w codziennej egzystencji człowieka, która obecnie wydaje się dość łatwa, niezależnie od zróżnicowania ekonomicznych i socjalnych standardów.

Jak się słusznie uważa (por. Krajewski 2003, s. 44), warunki do realizacji przyjemności są wtedy ograniczone, gdy zasadniczym problemem, z jakim

boryka się człowiek, jest walka o biologiczne przetrwanie czy walka z nieprzyjazną naturą⁷. Dziś jednak relatywnie łatwo można przeżyć, nie ponosząc specjalnego wysiłku, nie angażując się w pracę, nie budząc w sobie troski o jutro. To jakby zwalnia ludzi z bezwzględnej obawy o własne „dziś i jutro”; to tym samym umożliwia szukanie przyjemności. Zauważa się też (por. Elkonin 1984, s. 351), że w coraz większej liczbie rodzin, ze względu na standard życia, nadopiekuńczość rodziców oraz wyposażenie gospodarstw domowych (zwłaszcza kuchni) w rozliczne urządzenia, z życia dzieci rugowana jest praca — nawet w zakresie samoobsługi. To rodzi jednostronne pragnienie rozrywek i przyjemności przy odrzucaniu, a nawet zupełnej nieznanomości jakichkolwiek obowiązków⁸.

Słowem: prawo do szukania przyjemności i rozrywki przysługuje dziś każdemu i niemal każdy chce to prawo egzekwować. Dzięki uwarunkowaniom cywilizacyjno-gospodarczym współcześnie istnieją ku temu coraz większe możliwości. Coraz więcej ludzi może żyć zgodnie z takim programem hedonistycznym, jaki jawi się w ich wyobraźni, albo — co bardziej prawdopodobne — jaki podpowiada im kultura masowa. Zamiast „strategii przetrwania” możemy przyjmować „strategię łapania przyjemności”. Praca coraz większej liczby ludzi nie służy temu, aby zdobyć środki do przeżycia, lecz temu, aby zbierać przyjemności, a przynajmniej zdobywać środki na ten cel. Tak jest w całej gospodarce w obszarze cywilizacji współczesnej: największe pieniądze zarabiamy się nie na „zaspokajaniu konieczności”, lecz na „dostarczaniu przyjemności”. Podobnie, sami coraz większe pieniądze wydajemy nie na sferę konieczności, lecz na sferę przyjemności. Co więcej, przyjemności nie szuka się dziś wyłącznie dla wypoczynku po pracy, dla odreagowania wysiłku towarzyszącemu pracy czy też w kontraście wobec pracy; szuka się jej zazwyczaj w odniesieniu do dotychczasowych przyjemności, w wyniku pragnienia ich przelicytowania czy po prostu z chęci pomnożenia przyjemności. Ztraca się też poczucie smaku przyjemności w jej odmienności od sfery konieczności. Przez wieki była to bodaj najważniejsza „przyprawa” przyjemności, przyczyna jej czaru i atrakcyjności.

W rozmowach potocznych wypowiada się często przekonanie, że „przyjemności zawsze kosztują”. Trudno jednoznacznie zweryfikować tę opinię, mimo że — po pierwsze — tak rzeczywiście bywa. Przyjemności to coś upragnionego,

⁷ Jak zauważył Marshall D. Sahlins (2003, s. 275 i nast.), wbrew temu, co się powszechnie sądzi, także dawne społeczeństwa pierwotne miały pewne możliwości zaspokajania przyjemności, spędzania wolnego czasu na zabawie czy próżnowaniu, ponieważ prawdopodobnie nie musiały poświęcać więcej czasu na zdobywanie pożywienia niż 4–5 godzin dziennie.

⁸ Por. na ten temat rozważania Haliny Worach-Kardas (1980, s. 312), która zjawisko to ujmuje jako „przechodzenie od etyki pracy do etyki zabawy”, zwłaszcza wśród młodzieży. Należy podkreślić, że zgadzając się z ogólną tezą autorki, przyjąłem tutaj inne rozumienie zabawy. Autorka zwraca też uwagę na fakt, że „ucieczka od pracy” przyczynia się do poszukiwania satysfakcji w konsumpcji i rozrywce, które to stwierdzenie skądinąd jest bliskie niniejszym wywodom.

coś, czego brak się odczuwa. A skoro ten brak jest odczuwalny, to znaczy, że są jakieś przeszkody na drodze do ich zdobycia. Przeszkody te zazwyczaj kojarzone są z barierami finansowymi czy wynikającymi z braku czasu. Inna rzecz, że — po drugie — jest wiele przyjemności, które nic nie kosztują lub kosztują niewiele. Tyle tylko, że zazwyczaj albo ich się nie dostrzega, albo nie odczuwa: spokój wewnętrzny, kontakt z naturą, kontakt ze sztuką czy wreszcie kontakt z ludźmi.

Stwierdzenie, że „przyjemności kosztują” można jednak rozumieć — po trzecie — jeszcze inaczej (i to całkowicie odmiennie niż w rozumowaniu potocznym). Otóż uporczywe poszukiwanie przyjemności, i to coraz to nowych, sprawia, że narastają pewne koszty psychiczne i społeczne: rozczarowanie, inflacja przyjemności, zblazowanie — czyli niemożność odczuwania przyjemności wskutek ich nadmiaru. I dotyczyć to może niemożności odczuwania nie tylko jakichś rozkoszy czy niezwykłych ekstaz, ale nawet zwykłego zadowolenia. Zblazowanie to swoisty „trzeci stan” — nie jest to przyjemność, nie jest to też do końca jej przeciwieństwo, czyli przykrość⁹.

Inna rzecz, że nie wiadomo, czym tak naprawdę ów stan zblazowania jest, jak też nie wiadomo, w co przeradza się ponad miarę eksploatowana przyjemność. We współczesnej psychologii dostrzega się zjawisko nazywane dystymią. Jest to stan, podobno coraz powszechniejszy w społeczeństwach cywilizacji zachodniej, braku możliwości odczuwania przyjemności z czegokolwiek (nie mówiąc już o poczuciu szczęścia) mimo nieistnienia przeszkód ku temu. Tacy ludzie ani nie chorują (jeżeli właśnie tego stanu nie uznamy za swoistą chorobę), ani nie brakuje im dóbr materialnych czy kontaktów z ludźmi. Ot, po prostu nie potrafią niczym się cieszyć. W efekcie jest to stan swoistego „nieistnienia”. Zblazowanie jest mu bliskie.

Skoro zdobywanie przyjemności jest relatywnie łatwe, to owe przyjemności albo coraz bardziej powszednieją albo — co gorsza — stają się coraz mniej przyjemne. Tymczasem zdemonizowana strategia przyjemności uruchamia ciągły program ich łapania i pomnażania. Dzisiejsza przyjemność pożera wczorajszą, jutrzejsza połknie tę dzisiejszą i każda następna wyprze z pamięci doznań poprzednie przyjemności, których nasza pamięć nie chce jakoś kumulować

⁹ *Słownik wyrazów obcych* (J. Tokarski [red.], Warszawa 1980) przymiotnik „zblazowany” (od fr. *blasé*) definiuje jako „znudzony nadmiarem wrażeń, przeżyć, życiem (często hulawczym)”; *Słownik współczesnego języka polskiego* (A. Sikorska-Michalak, O. Wojniłko [red.], Warszawa 1998) definiuje przymiotnik „zblazowany” jako „taki, który jest znudzony nadmiarem wrażeń, przeżyć, używaniem życia”. Choć w tych słownikowych określeniach łączy się zblazowanie z nudą, to jednak nie należy tych pojęć całkowicie utożsamiać, gdyż tylko częściowo nakładają się na siebie i częściowo krzyżują. Uważam, że nuda to złożone i trochę bezkształtne zjawisko psychospołeczne, w którym przejawia się jakby nadmiar czasu w stosunku do realnie wpływającego życia, poczucie obojętności, zniechęcenia, niesmaku, niemocy i bezwładu połączonego z ospałością i bezużytecznością, a więc swoisty „paraliż woli” oraz wrażenie pustki, a nawet bezkresu i nicości, czyli swoistej „czczości”, czemu może towarzyszyć rodzaj lęku przed światem. Słowem nuda to jednocześnie „bycie i niebycie”, brak i nadmiar, chęć i niechęć (por. Czapliński, Śliwiński 1999).

(w przeciwieństwie do trosk i przykrości, które długo w niej drzemią, na co już dawno temu zwrócił uwagę Jean Marie Guyau). Dlatego musimy ciągle karmić się nowymi i coraz to nowszymi przyjemnościami, których smaku nie odczuwamy w kontraście do pracy czy do obowiązku, lecz jedynie w jakimś mglistym porównaniu do dotychczasowych czy do wyobrażonych przyjemności. Powstaje błędne koło, które jest jednym z powodów wspomnianego zblazowania i uniemożliwia odczuwanie silniejszych, a tym bardziej nieco trwalszych wrażeń przyjemności. W wyścigu przyjemności z przyjemnościami muszą oczywiście przegrywać przyjemności. I nie zawsze pomaga ich pomnażanie, a nawet eskalacja, na przykład przez sporty ekstremalne czy wręcz ekstremalne wygłupy (niebezpieczne skoki, brutalne obrzucanie się przedmiotami, bicie czy naśladowanie szaleńczych zachowań kaskaderów z idiotycznego serialu *Jackass. Świry w akcji*), a także porwania i upokarzające maltretowanie „na zamówienie” zleciodawców realizowane przez wyspecjalizowane firmy. I to jest jeden z najważniejszych kosztów psychiczno-społeczno-kulturowych związanych z nadmiernym poszukiwaniem przyjemności.

Słowem, rację miał Wolter pisząc w *Zadigu*, że „ciągła przyjemność przestaje być przyjemnością”.

Na przewrotną rolę przyjemności w życiu współczesnych ludzi zwraca uwagę wielu autorów. Neil Postman (2002, s. 16) przywołuje w tym kontekście Huxleya, według którego obecnie kontrolę nad ludźmi osiąga się nie poprzez zniewolenie (jak wyobrażał to sobie Orwell), lecz poprzez nadmierne dostarczanie im przyjemności, co jest możliwe ze względu na zachłanność odbiorców rozrywki. Jak wiadomo, tym tropem szedł Michel Foucault, według którego reglamentacja przyjemności i władza splatają się niemal nierozdzielnie. Te przyjemności, choć należą do nas, nie zależą jednak od nas. Ich dobór i kształt nie jest naszą domeną, lecz domeną właścicieli środków masowego przekazu. Inna rzecz, że oni tylko swoiście respektują oczekiwania odbiorców. Jak łatwo zauważyć, jest to pułapka samozniewolenia.

Cywilizacja współczesna na różne sposoby umożliwia szukanie i znajdowanie przyjemności. Sondaże pokazują (por. Krajewski 2003, s. 29–40), że młodzi ludzie przyznają, iż sprawia im przyjemność słuchanie muzyki, oglądanie filmów w kinie czy w telewizji, nierobienie niczego, zakupy, seks, jedzenie „czegoś dobrego”, picie kawy czy picie alkoholu, oderwanie od codzienności, ale też — powiedzielibyśmy, „na szczęście” — twórcza praca czy kontakty z ludźmi. Jak łatwo zauważyć, popularne przyjemności to jednak przede wszystkim takie czynności i sytuacje, które omijają codzienne obowiązki, to czynności nie wymagające wysiłku i wykraczające poza społecznie usankcjonowaną praktyczność, a także realizowane poza sferą bezpośrednich społecznych interakcji. Podkreślmy, że są to też czynności, które nie mieszczą się w naszym pojmowaniu zabawy. Jawi się więc wcześniej wspomniany paradoks: nadmierne poszukiwanie przyjemności doprowadziło do zaniku zabawy, a przynajmniej do zasadniczego jej przeobrażenia.

Jak wykazują badania (zob. Falkowska 1992; Mroczkowska 2003), niewielki odsetek ludzi uczestniczy w aktywnych i interaktywnych formach zabawy czy rozrywki, nie mówiąc już o realizowaniu postaw twórczych czy choćby własnych zainteresowań (rzadko jest to ponad 10% badanych, a i wśród nich zjawisko to przybiera formy nader okazjonalne, sporadyczne). W zamian coraz częściej pojawia się pasywna, przeżywana w izolacji społecznej rozrywka, która jest (według określenia Caillois podjętego przez Bogusława Sułkowskiego) zabawą *per procura*. Telewizja i komputer niemal doszczętnie wyparły jeszcze niedawno nader powszechne formy zabawy¹⁰. Jest to często zastąpienie własnej zabawy przez przyjemność oglądania domniemanej zabawy innych. Może ona przynieść wypoczynek, ukojenie po zmęczeniu fizycznym czy psychicznym, może nawet być nader pożądanym dostawcą przyjemności; jest jednak także formą zastępczą — swoistą ucieczką czy choćby rezygnacją z udziału w „teatrze życia zbiorowego”, rezygnacją ze wspólnego przeżywania czasu, przypadku, a także rezygnacją ze współoddziaływania partnerów zabawy na siebie. W ostateczności może doprowadzić do dezintegracji osobowości, a przynajmniej dezintegracji społecznych więzi wskutek niepełnej socjalizacji.

Inna sprawa, czy sprawdza się instrumentalne traktowanie „oglądania” jako źródła przyjemności. Przeciwnie — często zawodzi, jak zawodzi wyłączone pożądanie przyjemności, o czym wspominałem wcześniej. Tak czy inaczej rozrywka z biernym pożądaniem przyjemności staje się zjawiskiem coraz bardziej powszechnym, jeżeli nie masowym. Nadto — jak zauważył Piotr Legutko (2004) — „człowiek przestał być podmiotem [...] rozrywki. Stał się jej przedmiotem”. I to coraz bardziej niewyszukanie, a nawet poniżająco, obrzydliwie i niegodziwie wykorzystywanym, na przykład w różnego rodzaju *reality show*. Na dodatek nie towarzyszy temu ani pragnienie innych zabaw, ani tym bardziej nostalgia za dawnymi jej formami, które albo nie są znane, albo jeżeli coś ktoś o nich wie, to traktuje je jako śmieszny i zapomniany folklor.

Już indywidualna lektura książki czy czasopisma oznaczała nowy typ samotności — jak zauważył David Riesman (1971, s. 132). Jednakże współcześnie takich samotniczych form rozrywki jest nazbyt wiele. Mam tu na myśli:

— sam na sam z różnymi, w tym oczywiście i rozrywkowymi treściami kultury artystycznej (głównie muzyki dostępnej poprzez wszelkie nośniki: płyty, taśmy i urządzenia do ich indywidualnego odsłuchu);

¹⁰ Choć oczywiście nie jest tak wszędzie. Nadal możemy spotkać na przykład w Prowansji grających namiętnie w miejscach publicznych w *boules* (przede wszystkim starszych mężczyzn) czy w Turcji w *tavla* (odmianę trik-traka).

— sam na sam z ekranem telewizora (coraz więcej rodzin żyjących w orbicie cywilizacji współczesnej ma po kilka odbiorników telewizyjnych, tak że niemal każdy z domowników może oglądać własny program)¹¹;

— sam na sam w hazardzie (między innymi ze względu na masowość tzw. jednorękich bandytów, automatów, które powodują, że inny człowiek — partner, przeciwnik czy po prostu konkurent — przestaje być potrzebny);

— sam na sam z grą komputerową (tzw. gry fabularne, Role Play Games, sprawiają, że partnerzy są obok siebie przez chwilę, pośrednio i wirtualnie, nie mówiąc już o indywidualnym korzystaniu z konsoli);

— sam na sam z Internetem (gdzie nawet własna tożsamość bywa spreparowana na użytek innych nie znanych osobiście internautów)¹²;

— sam na sam w tańcu (który nie wymaga już dziś partnera/partnerki, ponieważ często tańczy się samemu, niejako obok innych tancerzy: w pogo, techno, hip-hopie, a także disco);

— sam na sam w sporcie (domowa gimnastyka, indywidualny jogging, nie mówiąc już o tym, że uprawianie sportu zostało zastąpione przez „uprawianie kibicowania” — które w dodatku coraz rzadziej jest udziałem w realnych widowiskach sportowych, a coraz częściej formą „kibicowania” transmisjom lub relacjom telewizyjnym lub jakimkolwiek informacjom prezentowanym przez środki masowego komunikowania, co jest rezygnacją z wszelkich interakcji oprócz pogawędek na temat medialnych wydarzeń sportowych);

— także wiele quasi-zabawowych form, jak na przykład hobby (kolekcjonerstwo, majsterkowanie, modelarstwo itp.), jest swoistym przejawem eskapizmu, choć oczywiście przy okazji pełni wiele innych funkcji (rekreacji, rekompensowania poczucia pustki, sprzeciwu wobec cywilizacji technicznej itd.);

— zanik karnawału.

Zatrzymajmy się na moment przy tym ostatnim zjawisku, ponieważ przez stulecia jedną z najbardziej wymownych form ludyczności był właśnie karnawał. Można mieć jednak uzasadnione wątpliwości, czy nadal ono istnieje (zob. m.in. Benedyktynowicz 2002, s. 3). Owszem, są gdzieś jego turystyczne edycje (np. w Wenecji czy w Rio de Janeiro); mamy też wiele przejawów karnawalizacji w kulturze masowej, a raczej swoisty „karnawał głupców”; także tu i ówdzie zdarzają się potańcówki czy tzw. bale karnawałowe, nawet z „obowiązkowym”

¹¹ W Niemczech dziecko spędza w szkole 11 tys. godz., a przed telewizorem 15 tys.; w Szwecji w szkole 15 tys., a przed telewizorem 18 tys.; w Stanach Zjednoczonych i w Europie Zachodniej ok. 60% dzieci ma telewizor we własnym pokoju; na wielogodzinne oglądanie telewizji przez polskie dzieci i dominację telewizji w ich życiu (bywa, że wypełnia ona trzy czwarte ich wolnego czasu) badacze zwracają uwagę od ponad trzydziestu lat (zob. np. Komorowska 1969; Gajda 1977; Piszczek 1998; Kossowski 2000). Pojawia się też „ucieczkowe oglądanie” i „ucieczkowe siedzenie przy komputerze” (dzieci o niższej inteligencji, o słabszej potrzebie osiągnięć oraz dzieci o gorszych relacjach z rówieśnikami).

¹² Już w 1996 r. z internetu (40 do 80 godzin tygodniowo przed monitorem) leczyło się podobno 8 mln osób (por. „Forum” 1996 nr 41 oraz 1998 nr 10).

przebieraniem się. Nie wchodząc w rozbudowaną teorię i historię karnawału (zob. np. Dudzik 2002, s. 98 i nast.; Chappaz-Wirthner 2002, s. 105 i nast.), można stwierdzić, że wszystko to jest dalekie od karnawału jako ludycznej zamiany ról, związków i sytuacji społecznych. Niechęć, a nawet ucieczka od karnawału, to swoisty wyraz niechęci czy ucieczki od ludzi, od realnych z nimi spotkań, a przy tym od zabawowych uniesień. Jeżeli nawet dostrzegamy wzrost roli „masek” w życiu społecznym i częstsze ich stosowanie, to w żaden sposób nie jest to potwierdzenie żywotności karnawału, a raczej jego zaprzeczenie — choćby z tego względu, że owe maski są używane na co dzień, a nie od święta, jak było w karnawale, inne też pełnią funkcje.

Nie jesteśmy w stanie poddać analizie wszystkich zmian, zwróćmy więc uwagę na niektóre — na komputerowe formy rozrywki (zob. Filiciak 1999; Łętowski 2002). Zacząć trzeba od tego, że rodzice często kupują dzieciom komputery także dlatego, żeby pozostawały w domu i unikały realnych kontaktów (w tym zabaw z innymi dziećmi), sądzą bowiem, że tam mogą je spotkać jakieś zagrożenia. Skądinąd przypuszcza się, że pragnienie korzystania z internetu może wynikać z nieśmiałości w realnych kontaktach z innymi, swoistej agorafobii, może też do takich postaw się przyczyniać. Badacze zauważają (por. Szpunar 2004, s. 101), że społeczna izolacja rośnie wraz z używaniem Internetu.

Nie jesteśmy też w stanie stwierdzić w jakim celu, tak naprawdę, ludzie odwiedzają Internet i czego tam szukają: informacji, innych ludzi i rozmów z nimi, erotyki, seksu i pornografii, plików muzycznych czy gier. Tak czy inaczej poszukiwanie rozrywki wydaje się wśród tych celów najczęstsze.

Pierwsze gry komputerowe miały charakter wyłącznie zręcznościowy (i nadal często taki mają). Także dzisiejsze gry komputerowe czy internetowe (np. Role Play Games) w małym stopniu przypominają dawne zabawy¹³. Choć mają jakieś reguły, to w znikomym stopniu nawiązują one do rzeczywistości społecznej, a bardziej są ucieczką od niej. Wspólnoty wirtualne, jako oparte na teleobecności, nie sprzyjają też powstawaniu prawdziwych zjawisk, związków i interakcji, jakie zachodziły dawniej w zabawie między realnymi ludźmi. Nie wiadomo, jakie są te wspólnoty wirtualne i gdzie są, choć są „wszędzie”. Gry komputerowe nader często polegają na biciu, strzelaniu, mordowaniu, zadawaniu cierpienia. Nie możemy ocenić do końca, jak te dalekie od klasycznej zabawy (choć będące rozrywką) czyny wirtualne przekładają się na realne postawy grających. Nie wiemy bowiem, jak szybko i jak pewnie opuszcza się świat wirtualny i przechodzi do rzeczywistego.

¹³ Dodać należy, że prezentowane przeze mnie stanowisko odbiega od opinii tych, którzy sądzą (np. Filiciak 1999, s. 58 i nast.), że przejście od gier jednoosobowych do wieloosobowych w internecie przyczyniło się do powstania nowych typów interakcji, zaspokojenia nowych potrzeb społecznych i może być uznane — w nawiązaniu do koncepcji Meada — za zabawowy czynnik sprzyjający rozwojowi osobowości i kultury.

Tak czy inaczej te doświadczenia, które grający odbierają w grach wirtualnych, mają znikomą lub żaden związek z tym, czego doświadczą się w realnym życiu. Są nie tyle zastępstwem czy imitacją tego, co zdarza się w życiu (jak było w zabawach), ile działaniami całkowicie spreparowanymi. Tymczasem trudność rozróżnienia tych światów pozostaje. Problem jest tym większy, że wśród graczy wielu jest takich, którzy w realnym świecie są osamotnieni lub mają obniżoną samoocenę, a często też brakuje im sukcesów. Pojawia się pytanie, czy udział w tego typu grach może to zrekompensować. Można zasadnie przypuszczać, że jest odwrotnie — przypadłości te jeszcze się pogarszają wskutek braku realnego treningu życia społecznego, a przede wszystkim treningu siebie w życiu społecznym poprzez zabawę. Interakcje i osiągnięcia wirtualne zawsze pozostaną wyimaginowanymi, a czymś realnym będzie ucieczka w świat wirtualny, nawet jeżeli zostanie się tam obywatelem wirtualnego państwa (np. Wspólnoty Cyberii czy Królestwa Talossy). Prawda jest jedna: nikt prawdziwie nie stanie się członkiem społeczności, która istnieje wirtualnie, a także więzi odczuwane w takich sytuacjach mało będą przypominały zwykłe więzi międzyludzkie — nawet jeżeli użytkownicy komputerów siedzą obok siebie w kawiarni internetowej. Rodzi się więc pytanie, czy tak „socjalizowani” młodzi ludzie wchodzi w świat dorosłych przygotowani psychicznie do pełnienia obowiązków wynikających z ról dorosłych (por. Worach-Kardas 1980, s. 317)¹⁴.

Oczywiście, nie jest tak, że nagle wszystko się zmieniło, że współczesne formy rozrywki są we wszystkim zasadniczo odmienne od dawniejszych (i odwrotnie) i że we wszystkich brakuje realnych interakcji społecznych. Przede wszystkim należy przypomnieć, że występujące kiedyś w bajkach czy w zabawowych wierszykach krasnoludki, aniołki czy wszelkie inne fantazyjne postacie (łącznie z „księżniczkami” i „królewiczami”) były swoistym światem wirtualnym, wymyślonym i równie dalekim od realnych ludzi jak dzisiejsze postacie wirtualne (Batman, Superman, „łowczyni przygód” Lara Croft, „piosenkarka” Kyoko Date lub „modelka” Webbie Tookay, które mają swe fankluby, „odpowiadają” na listy, „udzielają” wywiadów itp.). Inna rzecz, że nie wiemy, w jakim stopniu użytkownicy Sieci wierzą w ich realne istnienie — wszak zawsze mogą się one pojawić, gdy włączy się komputer i wykona odpowiednie operacje).

Ponadto pewne elementy współdziałania, a nawet troski o innych występują w niektórych grach komputerowych (np. w popularnej grze pt. *The Sims*), w których gracz musi się troszczyć o wirtualną rodzinę czy choćby o któregoś z jej członków. Podobnie w niektórych Role Play Games istotą gry jest rozwój wirtualnej grupy jako całości i grający musi w tym kierunku współpracować. To samo w pewnym stopniu dotyczy tzw. MUD-ów, w których nie tylko wytwarza się jakaś społeczność (wirtualna, co prawda), ale przede wszystkim gracze skoncentrowani są na opiece nad postaciami, za które są odpowiedzialni. Inna

¹⁴ Inna rzecz, że być może jest to trening do nieznanego nam świata — może takiego, w którym nie będzie się już rozróżniało zjawisk realnych i wirtualnych.

rzecz, że zamieszanie z wirtualnymi tożsamościami kreowanymi przez graczy oraz przywiązanie do własnej grupy i towarzysząca mu nienawiść do obcej sprawiają, że te gry przynoszą pewnie więcej szkód niż pożytku.

Ciągle jeszcze występuje także wiele przejawów wspólnot ludycznych w takich subkulturach jak hip-hop czy clubing (por. Jawłowski 2002, s. 129 i nast.). Duch zabawy jest też obecny w rodzinnych zakupach dokonywanych w hipermarketach (lub choćby w zaglądaniu do nich) — na co już dawno temu zwrócił uwagę Vance Packard (1970, s. 109). Nie zapominajmy też o tym, co Roger Caillois nazywał *illinx* (oszołomienie), czyli tak częstych libacjach alkoholowych, które w różnych, mniej czy bardziej wyrafinowanych formach, są przecież przejawem współobecności zazwyczaj bardziej otwartej niż w codziennym życiu na serio. Jak zauważył Bogusław Sułkowski (1984, s. 118), trzy czwarte badanych stwierdza, że „popić od czasu do czasu w gronie znajomych to dobra zabawa”. Podobny charakter ma też wspólne zażywanie narkotyków, choć tu poczucie współobecności innych bardzo szybko się ulatnia. Jawi się jednak pytanie, czy w tych wszystkich formach ludzie są ze sobą naprawdę razem, czy raczej tylko pozornie wspólnie.

Neil Postman (2002, s. 118 i nast.) słusznie, choć przewrotnie określił ten brak interakcji społecznych we współczesnej kulturze masowej (a przede wszystkim telewizji) jako „świat zabawy w chowanego”, w którym poszczególne wydarzenia pojawiają się na chwilę, by zaraz zniknąć, świat, który o nic nas nie prosi, który jest światem samym dla siebie. Telewizja stała się formą poznawania samej siebie — dodaje autor w innym miejscu. Sposób w jaki telewizja prezentuje świat, stał się wzorem, w jaki świat w ogóle jest przedstawiany i poznawany, czyli *de facto* — nie poznawany. Przy czym nie jest problemem, co oglądamy, ale jak oglądamy. Podkreślmy, że owa metafora „zabawy w chowanego” jest przydatna zwłaszcza dlatego, że przypomina ona o zamknięciu, odizolowaniu widza od innych widzów, a więc dotyczy także widzów w kinie, użytkowników komputerów i Internetu. Jeżeli jeszcze w prawdziwej zabawie w chowanego należało wzajemnie się szukać, to w tej metaforycznej ani nikt nikogo nie szuka, ani schowany nie pragnie być przez kogokolwiek odnaleziony — przeciwnie, pragnie być odizolowany od świata. To, że obok mogą znajdować się inni ludzie, jest tylko pozorem interaktywności. Oczywiście, widz telewizyjny czy kinowy, użytkownik Internetu może żywić przekonanie — uzasadnione czy całkowicie wyimaginowane — że jego sądy, odczucia i reakcje podzielają w tym czasie inni widzowie, co buduje w nim jakies poczucie łączności z nimi (por. Sułkowski 1991, s. 230).

Zadziwiające jest to, że człowiek współczesny już nie „czuje się winny, jeśli nie przyczynia się do radosnego nastroju w grupie” — jak jeszcze kilkadziesiąt lat temu miał prawo sadzić David Riesman (1971, s. 380). Dziś inni przestają mu być w ogóle potrzebni, tak jak przestał rozróżniać między potrzebnym mu raz po raz osamotnieniem a samotnością, której winien się lękać. Ale też człowiek żyjący w cywilizacji współczesnej często nie umie sobie poradzić ani

z samotnością, ani z całkowicie wolnym czasem, ani ze zblazowaniem czy nudą, która w tej sytuacji się pojawia. Taki człowiek nie wie, co robić, nie wie, za co się zabrać — nie potrafiąc ani się bawić, ani w pełni próżnować, ponieważ nie powstały żadne formy ani tym bardziej rytuały umożliwiające zagospodarowanie takiego czasu czy choćby podpowiadające, jak to uczynić (por. Zadrożyńska 1983, s. 277 i 290). Pojawiło się nic-nie-robienie, które jest niepełnym życiem, które nie jest nawet jego zaszyfrowaną namiastką; jest po prostu swoistą „czarną dziurą” — przynajmniej w aspekcie psychicznym i społecznym — czyli życiem bez wyrazu, bez treści i bez smaku.

Co dziwne, nawet natrętna komercjalizacja wszystkich aspektów życia nie przyczyniła się do rozwoju, a przynajmniej podtrzymania zabawy w klasycznych jej pojęciach i „zagospodarowywania” owej czarnej dziury. Może przeciwnie — między innymi także komercjalizacja spowodowała degradację zabawy. Ludzie są gotowi kupować wszystko, tylko — paradoksalnie — niezbyt garną się do nabywania zabawy w jej dawnych, interakcyjnych postaciach. Za to „kupują” wszelkie przyjemności i rozrywki pozbawione elementów zabawy, pozbawione ludzkich współodziaływań, pozbawione także realności i namacalności życia codziennego.

Kiedys Wolter w *Kandydzie* zauważył: „praca oddala od nas trzy wielkie niedole: nudę, występki i ubóstwo”, a Stendhal w swym *Dzienniku* w 1801 r. zanotował: „pracujemy, bo praca jest matką przyjemności”.

Jedną z istotnych cech zabawy był zatem jej dialektyczny związek z pracą. Choć, jak wcześniej stwierdziliśmy, zabawa nie jest pracą, to w pewnych sytuacjach może właśnie w relacjach wobec pracy się przejawiać. Dość powiedzieć, że bywała ona przygotowaniem do pracy, odpoczynkiem i wytchnieniem, a nawet ucieczką od pracy; bywała też jej zaprzeczeniem. Praca uatrakcyjniała zabawę, a przynajmniej oczekiwanie na nią, zabawa zaś powodowała, że praca po niej wydawała się czymś mniej przykrym. Gdy psuje się zabawa, unicestwia się gra między normalnym życiem a oczekiwaniem przyjemności. Obecnie, ani ci, którzy dużo pracują, nie potrafią się bawić, ani — paradoksalnie — ci, którzy wcale nie pracują, też tego nie potrafią. Jedni zatracają się w pracy, żeby zarobić na przyszłe przyjemności, drudzy zatracają się w aktualnych i ciągłych poszukiwaniach tychże przyjemności, często nie mogąc już podjąć pracy. Paradoksalnie — ani pierwsi, ani drudzy zazwyczaj pełnej przyjemności nie znajdują.

Także coraz mniejszy odsetek dzieci uważa bawienie się z innymi dziećmi za swe ulubione zajęcie. A przy tym wchodzenie w dorosłość i w kulturę w wielu przypadkach dokonuje się wyłącznie za pośrednictwem mediów — bez rodziców, bez rówieśników, bez kontaktu z „rzeczywistością realną”, choć w zabawowej formie. Trzeba byłoby przy tym rozważyć, dlaczego coraz więcej ludzi ucieka od zabawy jako interakcji. Czyżby był to swoisty przejaw ucieczki od innych, chowania się przed nimi, a przy okazji oznaka pewnych kłopotów w relacjach z innymi? Może tak, tylko że wówczas do tych „innych” nigdy się już nie

trafi! A może jest to przejaw podporządkowania się opinii Sartre'a, że „piekło to inni” — inni, przed, którymi należy się schować.

Nie ma przy tym pewności, czy te zjawiska nie są skądinąd nową swoistą socjalizacją i przygotowaniem do nowych przejawów relacji społecznych. Jeżeli tak, to nader trudno wyobrazić sobie te przyszłe relacje.

Życie wielu ludzi przypomina dziś świat bohatera głośnego filmu Levinsona *Rain Man* — chory na autyzm, spędza on przed telewizorem (dziś mógłby przebywać też przed monitorem komputera) cały swój czas, zatopiony w nim bez reszty. Czyżby przyszłość miała przejawiać się w istnieniu miliardów takich właśnie autystycznych indywiduów? Jeżeli tak, to obecne przejawy zaniku „człowieka zabawy”, jako braku ludycznej realnej socjalizacji i interakcji, są odpowiednim do tego treningiem. Można też przyjąć, że za kilkadziesiąt lat mało kto będzie się temu dziwił, uznamy bowiem, że po prostu znacząco zmieniło się pojmowanie zabawy.

BIBLIOGRAFIA

- Adorno Theodore W., 1990, *Czy sztuka jest zabawą?*, w: Theodore W. Adorno, *Sztuka i sztuki. Wybór esejów*, tłum. Krystyna Krzemień-Ojak, Warszawa.
- Benedyktynowicz Zbigniew, 2002, *Karnawał. Życie i literatura*, „Konteksty” nr 3–4.
- Caillois Roger, 1973, *Ludzie a gry i zabawy*, w: Roger Caillois, *Żywioł i ład*, tłum. Anna Tatarkiewicz, Warszawa.
- Chappaz-Wirthner Suzanne., 2002, *Z dziejów badań nad karnawalem*, tłum. Łada Jurasz-Dudzik, „Konteksty”, nr 3–4.
- Cieślakowski Jerzy, 1985, *Wielka zabawa. Folklor dziecięcy, wyobrażenia dziecka, wiersze dla dzieci*, Ossolineum, Wrocław.
- Czapiński Janusz, 1994, *Psychologia szczęścia. Przegląd badań i zarys teorii cebulowej*, PTP, Warszawa.
- Czapliński Przemysław, Śliwiński Piotr (red.), 1999, *Nuda w kulturze*, Rebis, Poznań.
- Dudzik Wojciech, 2002, *Karnawały — święta, zabawy, widowiska*, „Konteksty” nr 3–4.
- Elkonin Danił, 1984, *Psychologia zabawy*, tłum. Leon Łoś, WSiP, Warszawa.
- Falkowska Macieja, 1992, *Uczestnictwo w wybranych formach kultury ludycznej*, w: *Barometr kultury*, praca zbiorowa, Instytut Kultury, Warszawa.
- Filiciak Mirosław., 1999, *Internet i rozrywka*, w: Wiesław Godzic (red.), *Humanista w cyberprzestrzeni*, Rabid, Kraków.
- Freud Zygmunt, 1967, *Kultura jako źródło cierpień*, w: Zygmunt Freud, *Człowiek, religia, kultura*, tłum. Jerzy Prokopiuk, KiW, Warszawa.
- Freud Zygmunt, 1975, *Poza zasadą przyjemności*, tłum. Jerzy Prokopiuk, PWN, Warszawa.
- Gajda Janusz, 1977, *Dziecko przed telewizorem*, Instytut Wydawniczy Związków Zawodowych, Warszawa.
- Godzic Wiesław, 1996, *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, Universitas, Kraków.
- Golka Marian, 2004a, *Pojmowanie zabawy*, w: Jan Grad, Hanna Mamzer (red.), *Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań.

- Golka Marian, 2004b, *Społeczno-kulturowe oddziaływanie zabawy*, w: Jan Grad, Hanna Mamzer (red.), *Ludyczny wymiar kultury*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań.
- Golka Marian, 2005, *Przyjemność i zblazowanie*, w: Jan Grad, Hanna Mamzer (red.), *Kultura przyjemności. Rozważania kulturoznawcze*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań.
- Grad Jan, 1997, *Zabawa jako zjawisko kulturowe*, w: Krystna Zamiara (red.), *Szkice o partycypacji kulturowej*, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań.
- Guyau Jean Marie, 1960, *Zarys moralności bez powinności i sankcji*, tłum. Ryszard Wojak, KiW, Warszawa.
- Huizinga Johan, 1967, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Czytelnik, Warszawa.
- Jawłowski Albert, 2002, *Gry i zabawy hiphopowe. Subkultura hiphopowa jako wspólnota ludyczna*, „Kultura Popularna”, nr 1.
- Komorowska Jadwiga, 1969, *Dzieci i młodzież przed domowym ekranem telewizyjnym*, w: Jerzy Kubin, Jadwiga Komorowska, *Czy telewizja wychowuje?*, Nasza Księgarnia, Warszawa.
- Kossowski Paweł, 2000, *Telepokolenie — miejsce telewizji w życiu dzieci i młodzieży*, w: Anna Przeclawska, Leszek Nowicki (red.), *Nastolatki i kultura w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych*, Żak, Warszawa.
- Krajewski Marek, 2003, *Kultury kultury popularnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Legutko Piotr, 2004, *Nie bawisz się, nie żyjesz*, „Rzeczpospolita”, nr 278.
- Łętowski Marcin, 2002, *„Treści społeczne w rzeczywistości wirtualnej jako zabawie”*, maszynopis pracy magisterskiej w Instytucie Socjologii UAM, Poznań.
- Mead George Herbert, 1975, *Umysł, osobowość i społeczeństwo*, tłum. Zofia Wolińska, PWN, Warszawa.
- Mroczkowska Dorota, 2003, *„Przemiany w sposobach spędzania i postrzegania czasu wolnego jako element zmiany kulturowej w Polsce”*, maszynopis rozprawy doktorskiej w Instytucie Socjologii UAM, Poznań.
- Okoń Wincenty, 1995, *Zabawa a rzeczywistość*, Żak, Warszawa.
- Packard Vance, 1970, *Komercjalizacja życia w Ameryce*, tłum. E. Życieńska, w: *Super-Ameryka. Szkice o kulturze i obyczajach. Antologia*, PIW, Warszawa.
- Piaget Jean, 1951, *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, Norton, New York.
- Piszczyk Radosław, 1998, *O programach dla młodszych i najmłodszych*, „Aktualności Telewizyjne” nr 11.
- Postman Neil., 2002, *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, tłum., Lech Niedzielski, Muza, Warszawa.
- Riesman David, 1971, *Samotny tłum*, tłum. Jan Strzelecki, PWN, Warszawa.
- Sahlins Marshall D., 2003, *Pierwotne społeczeństwo dobrobytu*, tłum. P. Niesiołowski, w: *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej. Antologia*, Marian Kempny, Ewa Nowicka (wyb.), PWN, Warszawa.
- Sułkowski Bogusław, 1984, *Zabawa. Studium socjologiczne*, PWN, Warszawa.
- Sułkowski Bogusław, 1991, *Zabawa*, w: *Pojęcia i problemy wiedzy o kulturze*, Antonina Kłoskowska (red.), *Wiedza o kulturze*, Wrocław.
- Szpunar Magdalena, 2004, *Społeczność wirtualna jako nowy typ społeczności — eksplikacja socjologiczna*, „Studia Socjologiczne”, nr 2.

- Tatarkiewicz Władysław, 1972, *Ani praca, ani zabawa*, w: Władysław Tatarkiewicz, *Droga przez estetykę*, PWN, Warszawa.
- Toeplitz Krzysztof Teodor, 1970, *W co się bawić?*, w: Krzysztof Teodor Toeplitz, *Mieszkańcy masowej wyobraźni*, PIW, Warszawa.
- Worach-Kardas Halina, 1980, *Etyka pracy czy etyka zabawy?*, „Kultura i Społeczeństwo”, nr 3–4.
- Zadrożyńska Anna, 1983, *Homo faber i homo ludens. Etnologiczny szkic o pracy w kulturach tradycyjnej i współczesnej*, PWN, Warszawa.
- Znanięcki Florian, 1974, *Ludzie teraźniejsi a cywilizacja przyszłości*, PWN, Warszawa.

IS IT THE END OF THE “MAN OF LEISURE”?

Summary

The main thesis of this article is the claim that the demise of the “man of leisure” is taking place before our very eyes — at least in so far as they were defined by Florian Znanięcki and George Herbert Mead, Roger Caillois, Bogusław Sułkowski and other researchers who emphasised the socialising function of fun and its social character. Because of numerous processes — mainly the dominance of entertainment and the search for pleasure at any cost — fun is undergoing a process of atrophy or at least far-reaching change and primarily desocialisation. Increasingly we find ourselves alone with music (because of its reproduction by walkmen and discmen), when dancing, in sport and alone in front of the television or the computer monitor. It would appear that this kind of escape from others, avoiding them and at the same time certain difficulties with complete relationships with other people. The concern arises that it will then never be possible to reach those “others”. One of the causes of this effect could be the reduction (or change) in the role of games as a form of socialisation and interaction.

Key words/słowa kluczowe

contemporary culture / współczesna kultura; fun / zabawa; personality / osobowość