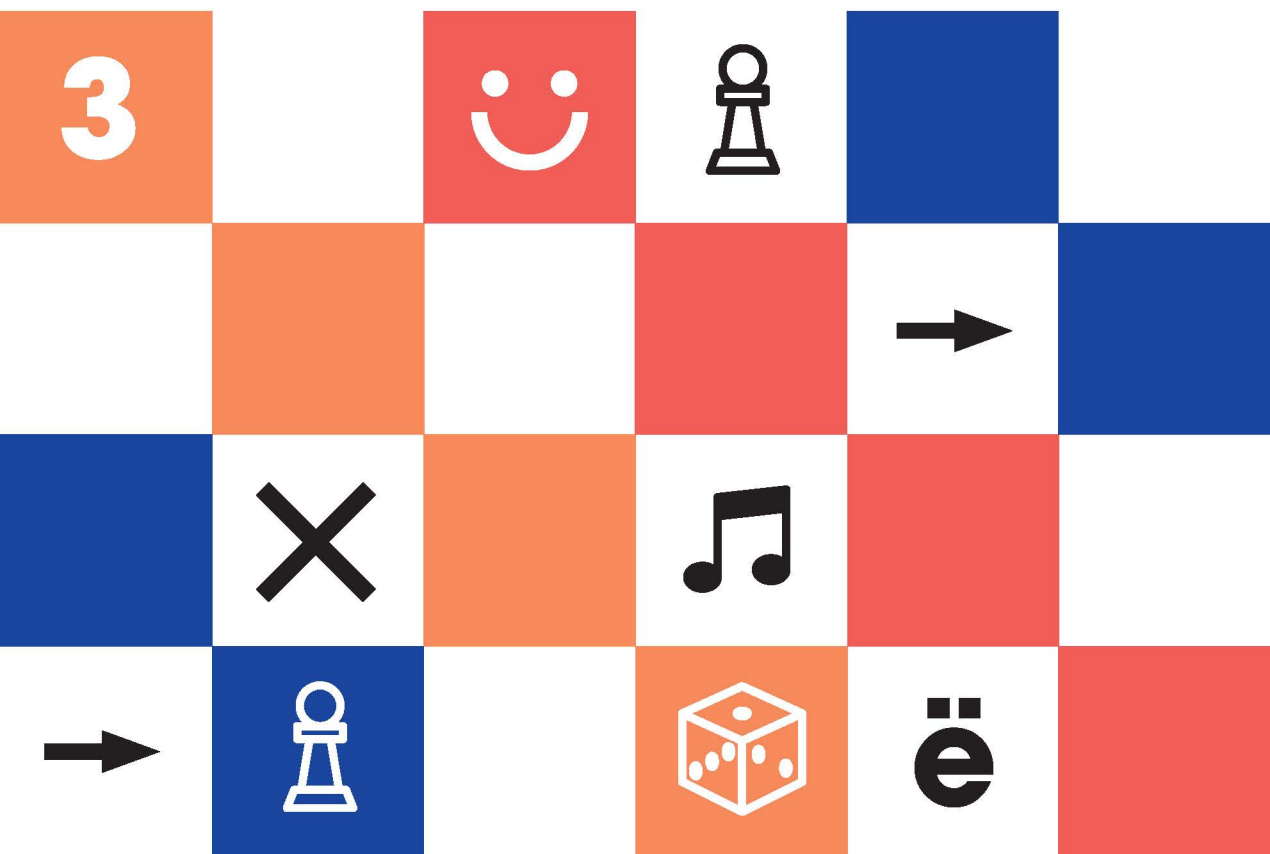


Wojciech Świtalski

UCZENIE SIĘ DOROSŁYCH W ZABAWIE

EDUKACJA. ANDRAGOGIKA



UCZENIE SIĘ DOROSŁYCH W ZABAWIE



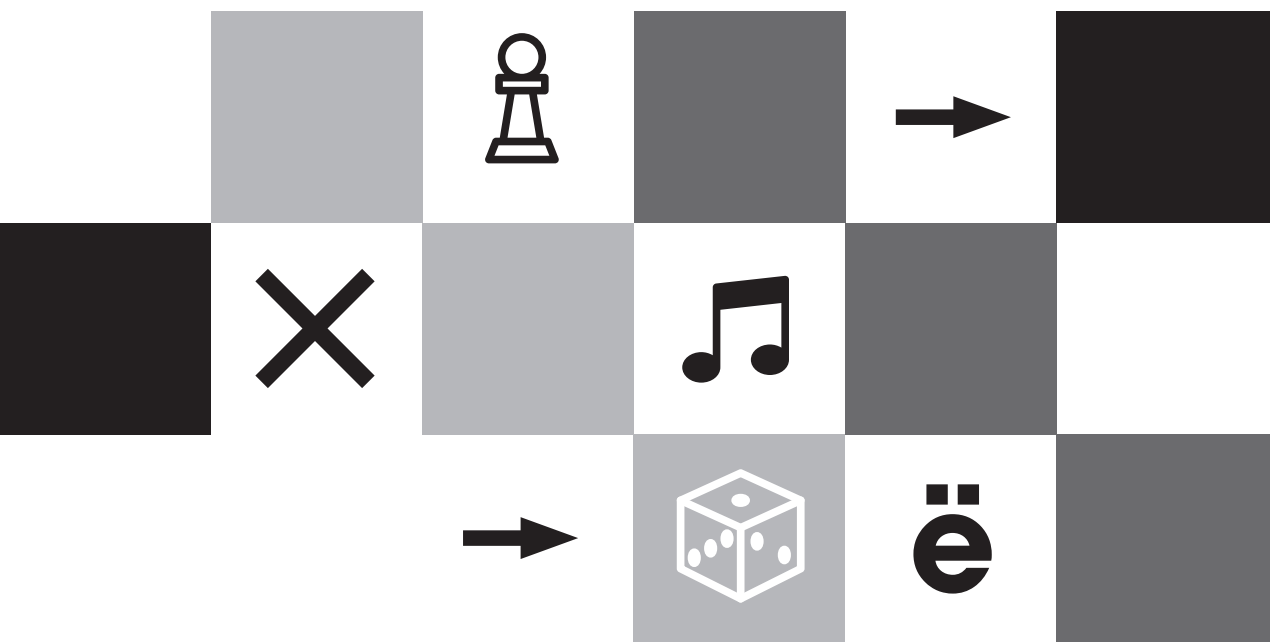
WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
ŁÓDZKIEGO

[Kup książkę](#)

Wojciech Świtalski

UCZENIE SIĘ DOROSŁYCH W ZABAWIE

EDUKACJA. ANDRAGOGIKA



WYDAWNICTWO
UNIwersytetu
ŁÓDZKIEGO
Łódź 2019

[Kup książkę](#)

Wojciech Świtalski – Uniwersytet Łódzki, Wydział Nauk o Wychowaniu
Katedra Andragogiki i Gerontologii Społecznej, 91-408 Łódź, ul. Pomorska 46/48

RECENZENT

Ewa Skibińska

REDAKTOR INICJUJĄCY

Urszula Dzieciatkowska

REDAKTOR WYDAWNICTWA UŁ

Katarzyna Gorzkowska

SKŁAD I ŁAMANIE

Munda – Maciej Torz

PROJEKT OKŁADKI

Polkadot Studio Graficzne

Aleksandra Woźniak, Hanna Niemierowicz

© Copyright by Wojciech Świtalski, Łódź 2019

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2019

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Wydanie I. W.09373.19.0.M

Ark. wyd. 14,4; ark. druk. 13,25

ISBN 978-83-8220-461-2

e-ISBN 978-83-8220-462-9

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-131 Łódź, ul. Lindleya 8

www.wydawnictwo.uni.lodz.pl

e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl

tel. 42 665 58 63

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	7
Rozdział I	
Zabawa – rozważania wokół ustaleń definicyjnych	9
1. Zabawa – wprowadzenie do zagadnienia	9
2. Zabawa w rodzinie pojęć	11
3. Cechy zabawy	16
4. Rodzaje zabawy	28
Rozdział II	
Zabawa w perspektywie wybranych dyscyplin naukowych	37
1. Wielość koncepcji i podejść do zagadnienia zabawy	37
2. Zabawa w ujęciu wybranych filozofów	44
3. Zabawa w rozpoznaniu społeczno-kulturowym	59
4. Zabawa w pedagogice kultury fizycznej	69
5. Zabawa w pedagogice czasu wolnego	73
6. Zabawa w nurcie pedagogiki zabawy	78
7. Zabawa w andragogice i w praktyce edukacji dorosłych	81
8. Zabawa jako przedmiot badań ludologii	87
Rozdział III	
Uczenie się dorosłych w zabawie w świetle wybranych andragogicznych teorii uczenia się ..	91
1. Uczenie się dorosłych w rodzinie pojęć andragogicznych	91
2. Formalne, pozaformalne i nieformalne uczenie się dorosłych w kontekście uczenia się w zabawie	95
3. Ludyczna przestrzeń uczenia się według Alicji i Dawida Kolbów	100
4. Uczenie się w zabawie w kontekście trzech wymiarów uczenia się według Knuda Illerisa .	105
4.1. Uczenie się w zabawie – wymiar poznawczy	108
4.2. Uczenie się w zabawie – wymiar emocjonalny	109
4.3. Uczenie się w zabawie – wymiar społeczny	112
5. Uczenie się dorosłych w zabawie w świetle wybranych andragogicznych teorii uczenia się – próba podsumowania	115
Rozdział IV	
Uczenie się dorosłych w zabawie – koncepcja badań własnych	117
1. Podstawowe pojęcia w koncepcji badawczej	117
2. Przedmiot i cele badań	119
3. Problemy badawcze	119
4. Zmienne i wskaźniki	121

5. Strategia, metoda i technika badawcza. Narzędzie badawcze	127
6. Teren badań i dobór próby badanych	130
7. Badania pilotażowe i badania właściwe	134
Rozdział V	
Uczenie się dorosłych w zabawie w świetle badań własnych	135
1. Informacje wstępne o próbie badawczej i warunkach prowadzenia badań	135
2. Rozumienie pojęcia „zabawa dorosłych”	138
3. Charakterystyka warunków, w jakich przebiega zabawa dorosłych	141
4. Charakterystyka zabawy dorosłych ze względu na wybrane cechy zabawy	147
5. Rozumienie pojęcia „uczenie się dorosłych w zabawie”	152
6. Charakterystyka uczenia się dorosłych w zabawie	153
6.1. Uczenie się badanych osób w zabawie w wymiarze poznawczym	153
6.2. Uczenie się badanych osób w zabawie w wymiarze emocjonalnym	157
6.3. Uczenie się badanych osób w zabawie w wymiarze społecznym	163
7. Znaczenie zabawy dla uczenia się dorosłych w zabawie	167
8. Typologia badanego zjawiska. Prezentacja wybranych sylwetek	177
9. Wnioski z badań	187
10. Teoretyzacja badanego zjawiska – ogląd uzyskanych wyników w kontekście wybranych teorii naukowych	188
10.1. Teoretyzacja badanego zjawiska – kontekst teorii zabawy	188
10.2. Teoretyzacja badanego zjawiska – kontekst teorii uczenia się	194
11. Postulaty andragogiczne	198
Zakończenie	199
Bibliografia	201

Wstęp

Tematem tej rozprawy jest uczenie się dorosłych w zabawie. Zgłębienie tego zagadnienia ma się przyczynić do poszerzenia wiedzy pedagogicznej, a andragogicznej w szczególności. Zabawa i uczenie się dorosłych stanowią dwa komponenty, które – choć od dziesiątków lat goszczą w rozważaniach badaczy i na łamach literatury naukowej – po połączeniu tworzą związek wyjątkowo niezbadany. Wydaje się, że zagadnienie uczenia się dorosłych w zabawie winno być tematem niezwykle nośnym, budzącym zainteresowanie naukowców choćby ze względu na liczne przemiany społeczne, o których za chwilę. Tak jednak nie jest. Autor, dokonując rozpoznania zagadnienia uczenia się dorosłych w zabawie, pomimo bardzo licznych przesłanek do uznania omawianego zjawiska za powszechne, spotkał się z nielicznymi opracowaniami, które można by uznać za faktycznie podejmujące jednocześnie zarówno problematykę zabawy, jak i uczenia się dorosłych.

Tymczasem liczne przemiany społeczne i kulturowe sprawiają, że zabawa jest wciąż lub nawet coraz częściej obecna w życiu dorosłych ludzi. Można tu wspomnieć m.in. o zmieniającym się budżecie czasu wolnego, rozwoju mediów i przemysłu rozrywkowego, Internecie i popularności serwisów namawiających do korzystania z konkursów, zabaw, gier itp., licznych działaniach marketingowych, choćby właścicieli centrów handlowych promujących oferty kin, klubów, kręgielni, sal zabaw i wielu innych atrakcji o charakterze ludycznym, które mają przyczynić się do zwiększenia klientów. Ponadto rozwój nowych technologii, a także przemiany globalizacyjne przyczyniają się do powstawania wciąż nowych pomysłów na zabawę. Muzea, galerie coraz chętniej wprowadzają wystawy interaktywne. Powstają różne gralnie, eksperymentaria, wypożyczalnie sprzętu do zabaw i gier.

Jednocześnie ustalenia naukowców jasno pokazują, że osoba dorosła uczy się nie tylko w sytuacjach kształcenia formalnego, w instytucjach, takich jak szkoły dla dorosłych, nie tylko w kierowanym samokształceniu i w pozaszkolnych organizacjach na szkoleniach i kursach dla dorosłych. Uczenie się dorosłych przebiega również w sytuacjach codziennych, w kontaktach międzyludzkich, relacjach pracowniczych, podejmowanej aktywności prozdrowotnej itp. Co więcej, jest to obecnie jeden z tematów w andragogice, wokół którego prowadzi się sporo rozważań i refleksji.

Uczenie się dorosłych w zabawie jest jednak tematem dotąd zaniedbywanym, marginalnym wobec innych. W związku z tym autor, pisząc tę rozprawę, starał się z jednej strony ukazać wielowątkowość zagadnień zabawy i uczenia

się dorosłych, bogactwo teorii, perspektyw i ujęć (niestety – jak już wspomniano – najczęściej traktujących oba wątki rozłącznie), jednocześnie dbając o wyłonienie się z tych rozważań syntetycznej, zwartej i spójnej myśli wyjaśniającej, czym jest i na czym polega zabawa dorosłych oraz uczenie się dorosłych w zabawie.

Konstrukcja publikacji obejmuje pięć rozdziałów, z czego trzy pierwsze tworzą bazę teoretyczną badań własnych, rozdział czwarty ma charakter metodologiczny i dotyczy przygotowanych badań własnych, natomiast ostatni rozdział obejmuje wyniki analizy i interpretacji przeprowadzonych badań.

Pierwszy rozdział koncentruje uwagę czytelnika na pojęciu zabawy. Znajduje się w niej rozbudowany fragment dotyczący ustaleń definicyjnych. Rozdział drugi prezentuje przekrój przez wybrane dyscypliny naukowe zajmujące się tematem zabawy, szczególnie zabawy dorosłych. Rozdział trzeci natomiast uwzględnia uczenie się dorosłych w zabawie z perspektywy ogólnych¹ koncepcji czy teorii uczenia się dorosłych, znanych w andragogice, ze szczególnym uwzględnieniem koncepcji trzech wymiarów uczenia się autorstwa Knuda Illerisa, która stała się kanwą do podjęcia omawianej problematyki w części poświęconej badaniom własnym. Trzy pierwsze rozdziały zostały napisane przy wykorzystaniu zarówno rodzimej literatury naukowej, jak i pozycji zagranicznych, w tym obcojęzycznych (głównie z naszego obszaru kulturowego – Europy, Ameryki Północnej).

Czwarty rozdział przedstawia projekt badań własnych przygotowanych na potrzebę diagnozy uczenia się dorosłych w zabawie. Przyjęta problematyka oraz obrane procedury, w nadziei autora, są nie tylko logiczną konsekwencją myśli snutej na łamach wcześniejszych rozdziałów, lecz także efektywnie służą poznaniu zagadnienia uczenia się dorosłych w zabawie.

Piąty rozdział służy prezentacji wyników badań własnych. Zawiera charakterystykę warunków, w jakich przebiegało badanie i cech demograficznych osób biorących w nim udział, opis wartości poszczególnych zmiennych występujących w badaniu wraz z ich korelacją, odniesienie się do przyjętej problematyki, typologię badanego zjawiska, próbę teoretyzacji uzyskanych wyników oraz postulaty andragogiczne o charakterze praktycznym, postawione w związku z przeprowadzoną analizą i interpretacją.

¹ Ogólnych w tym sensie, że bezpośrednio nie dotyczą zabawy. Odniesienie się do zabawy było zadaniem autora.

Rozdział I

Zabawa – rozważania wokół ustaleń definicyjnych

1. Zabawa – wprowadzenie do zagadnienia

„Zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości i świadomość »odmienności« od »zwyčajnego życia«” – brzmi jedna z najczęściej cytowanych definicji zabawy (Huizinga, 1985, s. 48–49). Nie sposób jednak na niej poprzestać.

Zabawa jest „czynnością swobodną, którą odczuwa się jako »nie tak pomyślaną« i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub przy pomocy przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyčajnego świata” – pisze ten sam autor w innej części wywodu (tamże, s. 28).

W ujęciu Wincentego Okonia (1987, s. 44) natomiast „zabawa jest działaniem wykonywanym dla własnej przyjemności, a opartym na udziale wyobraźni, tworzącej nową rzeczywistość. Choć działaniem tym rządzą reguły, których treść pochodzi głównie z życia społecznego, ma ono charakter twórczy i prowadzi do samodzielnego poznawania i przekształcania rzeczywistości”.

Związłą definicję podaje Justyna Truskolaska (2007, s. 71), według której zabawa to „dobrowolnie podjęta czynność lub działanie o charakterze autotelicznym, któremu towarzyszy radość i napięcie płynące z samego działania”.

Kolejne definicje można by mnożyć¹. Niemniej samo wyliczenie możliwych określeń zabawy nie wystarczy, jeśli nie kryje się za nim głębsza treść, którą należy rozwinąć. Poszczególne, konstytutywne elementy zabawy wymagają dokładniejszego wyjaśnienia i opisu. Tym bardziej, że żadna z cytowanych definicji nie jest uniwersalna ani jedynie obowiązująca. Porównanie propozycji różnych badaczy prowadzi do uwypuklenia ważnych, zasadniczych analogii, ale i uchwycenia drobnych, wszak czasem kluczowych, różniących je niuansów.

W prezentowanym rozdziale podjęto próbę udzielenia odpowiedzi na kardynalne pytanie, czym jest zabawa. Składa się on z kilku podrozdziałów, a w każdym z nich przyjrano się zabawie pod innym kątem. Zabawę można bowiem umiejscowić w kontekście różnych pojęć pokrewnych, takich jak gra, rozrywka czy ludyzm i na ich tle rozpoznać to, co jest właściwe i przynależne zabawie – zostało to uczynione we fragmencie zatytułowanym *Zabawa w rodzinie pojęć*. Nie da się również mówić o zabawie bez rozwinięcia definicji, choćby tych wyżej cytowanych, a więc wnikięcia w głąb i próby wydobywania esencji przytoczonych słów. Temu służy podrozdział *Cechy zabawy*, będący swoistym „sercem” całego rozdziału.

Należy jednocześnie przypomnieć, że niniejsza rozprawa traktuje nie o zabawie w ogóle, ale o zabawie dorosłych w szczególności. Czy zabawa dorosłych jest czymś różnym od zabawy dzieci lub młodzieży? Już w 1900 roku Mieczysław Rościszewski (1900, s. 10–11) pisał: „wszyscy jesteśmy dużymi dziećmi i tam, gdzie idzie o zabawę, chętnie stajemy do apelu, a wrodzonego upodobania do rozrywki i uciechy nie wyrugowały z nas żadne prądy ani hasła, głoszące powagę bezwzględna, a więc nudę”. Choć pięknie i sugestywnie brzmi ów cytat, odpowiedź na postawione wyżej pytanie nie jest tak oczywista.

Wydaje się, że zabawa osób dorosłych nie jest czymś różnym od zabaw dzieci, aczkolwiek istnieją pewne charakterystyki, które należy wziąć pod uwagę. Zabawa bowiem w swojej istocie jest uniwersalna, wspólna dla ludzi bez względu na ich wiek. Nie znaczy to jednak, że zabawy dzieci i dorosłych są bliźniacze. Inne są ich rodzaje (niektóre są zarezerwowane wyłącznie dla dorosłych), inne jest ich miejsce w strukturze dnia codziennego czy życia, inne pełnią funkcje, wreszcie innych treści dotyczy uczenie się w zabawie, które zostało omówione w dalszej części wywodu.

Dlatego wszędzie, gdzie to możliwe i zasadne, uwzględniono w tekście uszczegółowienie definicji zabawy jako zabawy dorosłych. Jeżeli literatura, do której się odwołano, nawiązuje do zabawy w dorosłości lub w wyniku jej lektury istnieją przesłanki, by to uczynić, uwzględniono to w stosownych fragmentach.

¹ Można również wskazać sformułowania niebędące ścisłymi definicjami w sensie naukowym, jednak w pewien metaforyczny sposób nazywającymi, czym jest zabawa. Na przykład Bronisława Dymara podaje, że „zabawa jest spotkaniem i niespodzianką, tworzeniem i odtwarzaniem, ruchem i żywiołem. Bywa też ciszą i uspokojeniem, oczyszczeniem i wyzwoleniem, magią i wkraczaniem w świat wyobraźni bez granic” (2009b, s. 19).

2. Zabawa w rodzinie pojęć

Zabawa, bawić się, zabawiać kogoś, zabawić gdzieś, zabawowy, zabawny, zabawka, gra, grać, odgrywać, zgrywać, igrac, igraszka, zgrywa, rozrywka, zerwać się, ludyzm, ludyczny itd. – rodzina pojęć związanych z zabawową sferą aktywności człowieka jest niezwykle bogata, niemal tak zasobna, jak rodzaje czynności podejmowanych dla zabawy. Dlatego warto w tym pojęciowym gąszczu odnaleźć to, co najistotniejsze dla sprecyzowania, czym jest zabawa i co ją wyróżnia na tle pokrewnych terminów. W poniższym fragmencie zostaną omówione następujące terminy oraz ich wzajemne relacje:

- a) zabawa, bawić się, zabawowy;
- b) rozrywka;
- c) gra, grać;
- d) ludyzm, ludyczny, ludyczność.

a) Zabawa, bawić się, zabawowy

Polski czasownik *bawić* (*się*), podobnie jak czeski *baviti*, rosyjski *bawit'* oraz serbochorwacki *băviti* (*se*), pochodzą od prasłowiańskiego *baviti* (*sę*), w którym można znaleźć dwa źródła znaczeniowe: 1) „powodować, że coś istnieje, jest, trwa; zatrzymywać”, 2) „zajmować czymś (przyjemnym), rozweselać” (Baran, 1999, s. 42). Na potrzeby tej pracy przyjmuje się, że zabawą jest „każda czynność, którą wyróżniają konstytutywne dla niej cechy”, omówione w podrozdziale *Cechy zabawy*, a które ze względów objętościowych nie zostaną tu powtórzone. Bawić się natomiast oznacza „wykonywać tę czynność, inaczej brać udział lub uczestniczyć w zabawie” (tamże). Przymiotnikiem zaś, którym autor posługuje się do określenia zabawy jest słowo *zabawowy*. Zabawowy – znaczy „przynależny zabawie, właściwy zabawie, cechujący zabawę”. Warto dodać, że zabawowy to nie to samo, co zabawny, który to przymiotnik oznacza „śmieszny, budzący wesołość, rozbawienie” (tamże).

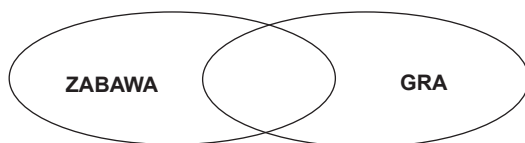
b) Gra, grać

Korzenie polskiego czasownika *grać* znajdujemy w staropolskim *igrac*, pochodzącego od starosłowiańskiego *igrati*, który z kolei ma źródło w łacińskich czasownikach *iocari* i *iocare* (Baran, 1999, s. 45). Choć terminy *zabawa* i *gra* bywają stosowane zamiennie, to dla uściślenia należy je rozróżnić i określić, w jakich zakresach są tożsame, a w jakich odmienne. Przegląd literatury na temat zabawy i gry pozwala wyróżnić zasadniczo trzy sposoby rozumienia wzajemnych relacji pomiędzy oboma pojęciami. W sposób uproszczony przedstawiono je na schemacie 1 (A, B, C).

Rysunek B przedstawia relację, w której gra jest częścią zabawy – jest jej odmianą. To znaczy, że niesie jej wszystkie charakterystyki, a ponadto wyróżnia się cechami, które pozwalają ją wyodrębnić spośród pozostałych zabaw. Chodzi o dwie właściwości: 1) w grze występują ostrzej zarysowane, bardziej bezwzględne

i niezmiennie reguły; 2) ważny jest wynik – na drodze rywalizacji gra prowadzi do wyłonienia zwycięzcy. Takie rozumienie relacji zabawy i gry prezentuje m.in. Wincenty Okoń (1987) i stosuje się je w dalszej części tej rozprawy. Przyjęto zatem, że gra jest częścią zabawy wyłonią na podstawie dwóch powyższych kryteriów. Warto jednak przyjrzeć się innym możliwym wzajemnym koneksjom omawianych terminów.

A. Zakresy częściowo pokrywające się



B. Układ nadrzędno-podrzędny



C. Relacja piramidalna



D. Relacja nierozstrzygnięta



Schemat 1. Zabawa i gra – wzajemne zakresy znaczeniowe

Źródło: opracowanie własne

Rysunek A przedstawia relację, w której terminy *zabawa* i *gra* mają zakresy znaczeniowe częściowo się pokrywające, a częściowo odrębne. Jest więc rozszerzeniem koncepcji B o nowy zakres znaczenia terminu *gra* – te, które nie są zabawą. W tym obszarze znajduje się rozumienie gry pozbawione kardynalnych cech ludyczności, np. odrębności świata gry od rzeczywistego świata. Przykładami mogą być np. gra na giełdzie lub strategie stosowane podczas wojny. Bywają określane mianem gier (wszak cechuje je rywalizacja i jasno określone reguły, co

więcej – natężenie tych cech może być nieporównywalnie duże), jednak wyraźnie wykraczają poza ramy zabawy.

Wreszcie rysunek C przedstawia relację piramidalną, w której gra jest traktowana jako nie tylko szczególna, ale wręcz wyższa forma zabawy. Jej wyróżniki są podobne jak na rysunku B, jednak dochodzi tu aspekt wartościowania zabawy i gry. Gra stanowi dojrzałą kategorię niż zabawa.

Niektórzy autorzy², nie chcąc wnikać we wzajemne relacje omawianych pojęć, korzystają ze zbitki słownej „gry i zabawy” dla określenia obu aktywności. Koniunkcja ta utrwaliła się zwłaszcza w literaturze metodycznej, gdzie autorzy koncentrują się na opisie konkretnych strategii ludycznych, często uporządkowanych w całe zbiory propozycji działań edukacyjnych, nie rozstrzygając, które z nich przynależą do każdej z dwóch kategorii i opatrując je wspólnym tytułem „gry i zabawy” (bądź „zabawy i gry”). I choć jest to określenie niewątpliwie trafne, nie poszerza wiedzy czytelnika w aspekcie wzajemnych relacji obu terminów. Schematycznie ilustruje to rysunek D.

c) Rozrywka

Interesując się zabawą, często można się natknąć na pokrewny termin – *rozrywka*. Rodzi się pytanie o związek obu pojęć. Marian Golka (2007a, s. 20) wyjaśnia, że „rozrywka to trywialna, mało aktywna i mało twórcza postać zachowań *quasi*-zabawowych, pozbawiona najczęściej istotnego aspektu zabawy, jakim jest współdziałanie z innymi ludźmi, natomiast zawierająca dominację poszukiwania przyjemności jako głównego jej motywu”.

Inne rozróżnienie pomiędzy zabawą a rozrywką proponuje Justyna Truskolska (2007, s. 69–70). Jej zdaniem, czynnikiem różnicującym jest źródło: zabawę traktuje jako wytwór natury, rozrywkę natomiast jako wytwór kultury. Z zabawą mamy do czynienia przy okazji czynności „naturalnych” – pierwotnych, instynktownych i silnie angażujących emocjonalnie. Z rozrywką zaś wówczas, gdy chodzi o wytwory kultury – wcześniej zaplanowane, przemyślane, przygotowane. Tym samym zabawy mają charakter uniwersalny, ciągły i w swej pierwotnej treści powtarzalny na przestrzeni wieków, tymczasem rozrywka jest zmienna, nietrwała i zależna od kontekstu kulturowego, w którym funkcjonuje.

Bogusław Sułkowski (1984, s. 53 i n.) proponuje następujące rozumienie terminów *zabawa*, *gra* i *rozrywka*. Początkowym założeniem jest fakt, że wszystkie przyjemności czasu wolnego da się ułożyć na skali uwzględniającej siłę i bezpośredniość oddziaływania innych osób na człowieka korzystającego z danej przyjemności. Wobec tego na początku skali (z najwyższą lokatą) umiejscawia się zabawy w towarzystwie, kiedy uczestnicy pozostają w stałym, ścisłym kontakcie. Dalej znajdują się widowiska i spektakle, w których istnieje już pewna bariera między uczestnikami wynikająca z podziału na widzów i aktorów. Wreszcie pod koniec skali umiejscowić można rozrywki dające szansę jedynie na odległy, pośredni kontakt, w efekcie

² Jest to szczególnie popularne wśród autorów podających propozycje metodyczne gier i zabaw w wychowaniu przedszkolnym i wczesnoszkolnym (np. Siek-Piskozub, 1995), ale występuje także w odniesieniu do dorosłych (np. Dobroczyński, 2005) czy też opracowań ogólnych (np. Napierała, 2012).

prowadząc do wyizolowania bawiących się osób. Całą tę rozpiętą na skali gamę zachowań ludycznych autor nazywa zabawą, bowiem łączy je autoteliczność, ramy czasowo-przestrzenne, reguły i inne wyróżniki, natomiast różnicuje je stopień styczności uczestników. Zabawy bezpośrednie i gry autor stawia na początku przyjętej skali, natomiast rozrywki na końcu, nazywając je pośrednimi. Tym samym Sułkowski nie zgadza się z przyjęciem tezy, że rozrywka jest bierna, a zabawa aktywna. Owszem, przyznaje, że rozrywka „ma strukturę bardziej zamkniętą, odbiorca nie może pokierować przebiegiem wydarzeń zapisanych wcześniej w scenariuszu, może najwyżej wykluczyć swój udział w rozrywce” (tamże, s. 56). Jednak, jak uważa autor, rozrywka wymaga od widzów przede wszystkim twórczej reakcji uczestniczącej.

Odwrotnie niż większość badaczy związek zabawy i rozrywki definiuje Aleksander Kamiński (1982, s. 353): „Zabawa to pojęcie szersze niż rozrywka; obejmuje także różne postacie ekspresji oraz gry obwarowane regułami”.

Na potrzeby tej pracy przyjęto, że rozrywka to kategoria szersza niż zabawa, oznaczająca zarówno zabawę w rozumieniu podanym wcześniej, jak i każdą czynność lub stan, w których cechy właściwe zabawie występują, choćby w ograniczonej liczebności i zmniejszonym natężeniu. Jest więc rozrywką nie tylko każda zabawa, ale i „zabawy bierne”, czyli przyglądanie się zabawom innym, jeżeli jest to czynione dla przyjemności, czy też z innych pobudek, w jakimś stopniu związanych z zabawą. W ten sposób wyłania się układ wzajemnych zależności terminów *rozrywka*, *zabawa* i *gra*, z których pierwszy – rozrywka – jest najszerszy, zabawa – mieści się w rozrywce, a gra – w zabawie. Zostało to przedstawione na schemacie 2. Przedstawiona tam struktura zależności została przyjęta jako obowiązująca w dalszej części rozważań.



Schemat 2. Wzajemne zakresy znaczeniowe rozrywki, zabawy i gry

Źródło: opracowanie własne

d) Ludyzm, ludyczny, ludyczność

Łacińskie wyrażenie *ludus* oznaczało „wszelką spontaniczną, niekontrolowaną i niezobowiązującą aktywność ruchową, a więc żwawe poruszanie się, bieganie tu i tam, skakanie, dokazywanie, figlowanie, swawolenie” (Grad, 1997, s. 9). Pojęcie to obejmowało również celowe, regularne ćwiczenia fizyczne (w tym wojskowe), które później zaczęto określać mianem *sportu* (tamże).

„Zabawa, rozrywka, ludyzm – pisze Tadeusz Paleczny (2012, s. 19) – jako naturalna, wrodzona potrzeba i predyspozycja człowieka do zabawy, oraz ludyczność, czyli społecznie i kulturowo ustalona, zdeterminowana postać ludyzmu, to zjawiska wzajemnie się przenikające i warunkujące. Nie ma rozrywki bez zabawy, a zabawa winna nieść radość, relaks i rozrywkę”.

W niniejszej pracy przyjęto, że przymiotnik *ludyczny* będzie traktowany synonimicznie ze słowem *zabawowy*, natomiast *ludyzm* i *ludyczność* będą rzeczownikami nazywającymi „bycie ludycznym”.

Dokonawszy rozstrzygnięć na płaszczyźnie semantycznej kluczowych pojęć, należy nadmienić, że przyjęte rozwiązania mają (niestety) charakter tymczasowy i umowny. Odwołując się bowiem do kolejnych pozycji literaturowych w następnych rozdziałach, autor zawsze jest zmuszony do przyjęcia perspektywy wynikłej z cytowanych i przytaczanych słów innych badaczy, przynajmniej w minimalnym, pozwalającym na zachowanie sensu oryginalnego brzmienia stopniu. Wielość reprezentowanych stanowisk wywodzących się z różnych dyscyplin i czasu ich formowania sprawia, że przy okazji ich omawiania pojęcie zabawy i inne terminy mogą być stosowane niekonsekwentnie. We wszystkich podobnych przypadkach intencją autora jest, aby zniwelować płynący z rozbieżności dysonans, przyjmując zaproponowane rozstrzygnięcia jako płaszczyznę odniesienia w najwyższym możliwym stopniu.

Dodatkową trudność sprawia fakt, że literatura, do której się odwołano na kartach tej monografii, pochodzi z różnych obszarów kulturowych, a do ich opisu poszczególni autorzy posłużyli się – co oczywiste – rodzimym językiem. Tymczasem słowa „zabawa” czy „gra” mają różną etymologię, a zatem i konotacje znaczeniowe w różnych językach. Doskonałym przykładem leksykalnych trudności jest tytuł bardzo ważnej pozycji francuskiego socjologa Rogera Caillois *Les Jeux et les Hommes* (polskie wydanie – 1997), która została przetłumaczona na język polski jako *Gry i ludzie*, gdy tymczasem zawartość treściowa książki ewidentnie dotyczy zabawy w przytoczonym wyżej rozumieniu, a nie gry. Innym przykładem jest angielski czasownik *play*, który może oznaczać zarówno „bawić się”, jak i „grać”, co rodzi kolejne bariery translatorskie.

W tab. 1 przedstawiono analizę leksykalną czasownika *bawić się* i rzeczownika *zabawa* w wybranych językach zachodnich, z której jasno wynika, że ekwiwalenty językowe poszczególnych słów w różnych językach są nierównoważne – czasem bogatsze liczebnie, czasem uboższe.

Tabela 1. Analiza leksykalna czasownika *bawić się* i rzeczownika *zabawa* w językach zachodnich

Wyraz	Angielski	Niemiecki	Francuski	Włoski	Hiszpański	Łacina
<i>Bawić się</i> (czasownik)	<i>Joke</i>	<i>Witzen</i>	<i>Jouer</i>	<i>Scherzare</i>	<i>Bromear</i>	<i>locari</i>
	<i>Tease</i>	<i>Spielen</i>		<i>Giocare</i>	<i>Jugar</i>	<i>Ludere</i>
	<i>Play</i>			<i>Suonare</i>	<i>Tocar</i>	<i>Sonari</i>
				<i>Recitare</i>	<i>Representar</i>	<i>Ludere</i>
<i>Zabawa</i> (rzeczownik)	<i>Joke</i>	<i>Witz</i>	<i>Plaisanterie</i>	<i>Scerzo</i>	<i>Broma</i>	<i>locus</i>
	<i>Game</i>	<i>Spiel</i>	<i>Jeu</i>	<i>Gioco</i>	<i>Juego</i>	<i>locus</i>
	<i>Play</i>		<i>Pièce</i>	<i>Recitare</i>	<i>Representatiön</i>	<i>Ludus</i>
	<i>Toy</i>	<i>Spielzeug</i>	<i>Jouet</i>	<i>Giocattolo</i>	<i>Juguetes</i>	<i>Crepundia/ Tricia/Lusus</i>

Źródło: Botturi, Loh, 2008, s. 13.

3. Cechy zabawy

Mnogość podejść do zabawy już na szczepku tworzenia definicji sprawia nie lada kłopot badaczowi próbującemu uogólnić zebraną wiedzę. Z jednej bowiem strony można zauważyć, że każdy z podejmujących zagadnienie zabawy autorów próbuje podkreślić znaczenie wybranych przez siebie cech konstytuujących zabawę (Okoń, 1987, s. 43). Prowadzi to do jednostronności i hermetyczności proponowanych definicji, które powodują brak wspólnej płaszczyzny odniesienia. Z drugiej strony, ten fakt może prowadzić do całkowitej rezygnacji z określenia, czym jest zabawa. Istnieją bowiem autorzy traktujący zabawę jako pojęcie niedefiniowalne (Bronikowski i wsp., 2007, s. 12). Niemniej na potrzeby tej rozprawy przyjmuje się, że zabawę można zdefiniować. Do tego waleń może się przystużyć gruntowne i wyczerpujące (w ramach możliwości) omówienie jej cech.

Aby uniknąć powielania cytowań najpopularniejszych autorów, treści definicji wychodzących spod ich pióra nie przedstawiono w całości, lecz zamieszczono w odpowiednich fragmentach. Poniżej zostały przeanalizowane cztery propozycje definicji zabawy. Na ich podstawie została stworzona lista kategorii – płaszczyzn, na których odbywa się wyodrębnianie cech formalnych zabawy. Te kategorie to: cel zabawy, charakter uczestnictwa w zabawie, czas i przestrzeń zabawy, reguły zabawy, przebieg zabawy, wynik zabawy, uczucia i emocje w zabawie, zabawa a rzeczywistość, zabawa a społeczeństwo oraz zabawa a kultura.

Analizie poddano definicje Johana Huizingi, Rogera Caillois, Wincentego Okonia i Mariana Golki. Dwaj pierwsi są najczęściej cytowanymi autorami zajmującymi się zabawą, a ich definicje stanowią punkt wyjścia w niemal każdej publikacji dotyczącej tego zagadnienia. Natomiast rozważania Okonia stanowią najistotniejszy wkład w polską myśl pedagogiczną na temat zabawy. I wreszcie, zamieszczona została propozycja Golki³, która ma charakter holistyczny, bowiem nie jest własną wersją definicji autora, ale próbą całościowego spojrzenia, uwzględniającego opracowania wielu badaczy. Wyniki analizy przedstawiono w tab. 2 oraz omówiono dalej. Puste komórki tabeli nie oznaczają bynajmniej, że cytowani autorzy nie zabierali głosu w odniesieniu do danej kategorii. Przeciwnie, często ich opracowania stanowią podstawę rozumienia jej treści. Pozostawienie luki wynika stąd, że niektóre punkty nie zostały przez autorów wpisane do definicji zabawy. Na przykład w definicji Johana Huizingi brak odniesienia zabawy do kultury, choć właściwie *Homo ludens* (1985) o związku obu pojęć traktuje niemal na każdej stronie.

a) Cel zabawy

Mówiąc o celu zabawy, należy mieć na uwadze uświadomiony zamiar uczestników co do rezultatu zabawy. Najczęściej przyjmuje się, że zabawa ma charakter autoteliczny, to znaczy, że jest nastawiona na samą siebie, a nie realizację jakichś

³ Definicja Golki stanowi również podstawę rozumienia zabawy w rozdziale V, poświęconym badaniom własnym.