

# WAŻ W RAJU

## ZABAWA W SPOŁECZEŃSTWIE KONSUMPCYJNYM

pod redakcją

Ryszarda Kantora, Tadeusza Palecznego, Magdaleny Banaszekiewicz



Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

# WAŻ W RAJU

ZABAWA W SPOŁECZEŃSTWIE  
KONSUMPCYJNYM



# WAŻ W RAJU

ZABAWA W SPOŁECZEŃSTWIE  
KONSUMPCYJNYM

pod redakcją

Ryszarda Kantora, Tadeusza Palecznego, Magdaleny Banaszkiewicz



Seria: Varia Culturalia

Komitet redakcyjny

*dr Monika Banas*

prof. dr hab. Andrzej Pankowicz

*prof. dr hab. Tadeusz Paleczny*

Publikacja dofinansowana przez Uniwersytet Jagielloński ze środków Instytutu Studiów Regionalnych

Projekt okładki

*Agnieszka Winciorek*

Recenzent

*dr hab. Ludwik Kozolub, prof. UO*

© Copyright by Ryszard Kantor, Tadeusz Paleczny, Magdalena Banaszekiewicz  
& Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

Wydanie I, Kraków 2011

All rights reserved

Niniejszy utwór ani żaden jego fragment nie może być reprodukowany, przetwarzany i rozpowszechniany w jakikolwiek sposób za pomocą urządzeń elektronicznych, mechanicznych, kopiujących, nagrywających i innych oraz nie może być przechowywany w żadnym systemie informatycznym bez uprzedniej pisemnej zgody Wydawcy.

ISBN 978-83-233-3108-7



[www.wuj.pl](http://www.wuj.pl)

Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

Redakcja: ul. Michałowskiego 9/2, 31-126 Kraków

tel. 12-631-18-81, 12-631-18-82, fax 12-631-18-83

Dystrybucja: tel. 12-631-01-97, tel./fax 12-631-01-98

tel. kom. 506-006-674, e-mail: [sprzedaz@wuj.pl](mailto:sprzedaz@wuj.pl)

Konto: PEKAO SA, nr 80 1240 4722 1111 0000 4856 3325

# SPIS TREŚCI

Przedmowa .....	7
Tadeusz Paleczny <i>Zabawa w czasach globalizacji</i> .....	9
Ryszard Kantor <i>Spoleczeństwo konsumpcji zabawy. Przypadek polski</i> .....	31
Magdalena Szalbot <i>Miejsce zabawy w społeczeństwie konsumpcyjnym</i> .....	57
Tomasz Michalewski <i>Zabawy młodzieży akademickiej w społeczeństwie konsumpcyjnym</i> .....	75
Agata Kowalik <i>Centrum handlowe jako nowa przestrzeń zabawy młodzieży</i> .....	93
Maciej Kucia <i>Ludyczność jako środek ekspresji współczesnej awangardy</i> .....	113
Jolanta Podsiadło <i>Muzeum miejscem zabawy?</i> .....	123
Magdalena Banaszekiewicz <i>Homo turisticus – młodszy brat homo ludens?</i> .....	133
Joanna Dziadowiec <i>Homo festivus, czyli o zabawie, grze i rytuale na współczesnych międzynarodowych festiwalach folklorystycznych</i> .....	147
Aleksy Awdiejew <i>Humor w komunikacji</i> .....	167
Renata Hołda <i>Władza śmiechu</i> .....	175
Monika Szlęzak <i>Zachowania ludyczne wśród polskich użytkowników portalu społecznościowego Facebook</i> .....	185
Bartosz Kosiński <i>Gra w życie. Ludyczna analiza Second Life</i> .....	201



# PRZEDMOWA

Prezentowany tom zawiera prace poświęcone zabawie i przemianom jej form w społeczeństwach ulegających globalizacji. Globalizacja oznacza wiele zjawisk, w tym gwałtowny postęp technologiczny, z którym wiąże się powstawanie nowych typów więzi społecznych, ale także komercjalizacja i osłabianie bezpośrednich stosunków interpersonalnych. To zjawisko wskazuje zaś na kryzys dotychczasowych form ludyzmu i ludyczności. Zabawa jest fenomenem nieodłącznym od innych form aktywności indywidualnej i zbiorowej. Jest zespołem zachowań, działań, symboli, form organizacyjnych wkomponowanych w życie społeczne i kulturę każdej zbiorowości. Jest wskaźnikiem powodzenia, dojrzałości, a także prawidłowego funkcjonowania jednostek i grup. O poziomie harmonijności, spójności, integralności społeczeństw i kultur można wnosić na podstawie stosowanych i upowszechnianych rodzajów i form zabawy. Ludyzm obejmuje bardzo szeroki zakres zjawisk, niekoniecznie związanych wyłącznie ze sposobami spędzania wolnego czasu, rozrywką, śmiechem, ucieshami, relaksem. Jest także nieodzownym elementem więzi społecznych, sektorem gospodarki, składnikiem systemu aksjonormatywnego każdej kultury.

Niniejsza książka składa się z artykułów, których autorzy reprezentują różne dyscypliny naukowe z bogatej dziedziny nauk o kulturze. Publikacja stanowi próbę diagnozy stanu refleksji kulturoznawczej na temat ludyzmu i jego przemian w warunkach społeczeństw konsumpcyjnych. Dążeniem twórców tej książki była chęć ogarnięcia i ustalenia granic zjawiska, jak również nakreślenia kryteriów jego analizy. W poszczególnych tekstach autorzy podejmują zagadnienie statusu zabawy we współczesnych społeczeństwach, jej funkcji i roli w warunkach globalizacji, a co za tym idzie: uniwersalizacji, mediatyzacji i komercjalizacji form ludyzmu.

Badacze przeprowadzają analizę ludyczności w kontekście różnych szczegółowych fenomenów towarzyszących globalizacji. Można wyróżnić pięć zasadniczych wątków składających się na szeroki zakres problemów związanych z formami zabawy. Za zagadnienie najważniejsze należy uznać związek, jaki występuje pomiędzy ulegającymi ewolucji przejawami ludyzmu a zmieniającym się charakterem społeczeństw postnowoczesnych. Autorzy wnikliwie śledzą przejawy tych antropologicznych transformacji, dostrzegalne chociażby w przestrzeni wystandaryzowanych, zuniwersalizowanych „terenów rozrywki”: wielkich konglomeratów multimedialnych oraz centrów handlowo-rozrywkowych. Zjawiska ludyczności, najczęściej utożsamiane z aktywnością czasu wolnego, stanowią znakomity obiekt badawczy w kontekście współczesnej intensyfikacji migracji i ruchu turystycznego. Podróże są

niezwykle ważnym elementem ludyzmu, oznaczają one nie tylko wzrost konsumpcji turystycznej, ale także większe natężenie kontaktów i komunikacji międzykulturowej. To kolejny wątek będący przedmiotem analiz niniejszego tomu. Badacze podejmują również wyzwanie przyjrzenia się przestrzeni sztuki w kontekście przemian ludyczności w warunkach globalizacji. Okazuje się, że rozważania nad interakcjami pomiędzy sztuką a zabawą bardzo wiele wnoszą do dyskusji nad kondycją współczesnych społeczeństw. Nie mniej ciekawy problem pojawia się w artykułach ilustrujących aspekt ludyczności w językowym obrazie świata. Interpretacje znaczenia humoru i śmiechu w języku pozwalają uchwycić wiele niedostrzegalnych na pierwszy rzut oka problemów transformacyjnych. Ostatnim, choć z pewnością nie najrzadziej eksplorowanym dotąd problemem naukowym, jest zagadnienie wpływu nowych technologii na ewolucję form zabawy. Badania internetu i nowych mechanizmów wymiany w społeczeństwie sieci znajdują rozwinięcie w studiach nad aspektem ludycznym portali społecznościowych w rodzaju Facebooka, Netlogu czy Naszej Klasy. Poszczególne artykuły prowadzą zatem od zagadnień ogólnych i teoretycznych poprzez bogaty materiał ilustracyjny aż do inspirujących wniosków stanowiących horyzont i perspektywę dla dalszych rozważań.

Tom w zamyśle autorów i redaktorów ma stanowić początek bardziej rozległej i głębszej refleksji na temat ludyzmu, jego miejsca i roli we współczesnej kulturze. Czy globalizacja prowadzi do kryzysu tradycyjnych form zabawy i spędzania wolnego czasu, czy raczej do wzrostu ich różnorodności i podmiotowości uczestników zabawy? Czy zabawa staje się „balastem” rozwoju cywilizacyjnego, genetycznie obciążona grzechem „pierworodnym” komercjalizmu? Dokąd zmierzają współczesne formy i rodzaje zabawy i jaki wpływ mają na nie uczestnicy, a w jakim stopniu organizacje oraz instytucje społeczne i kulturalne?

To tylko niektóre z najważniejszych pytań, na jakie autorzy szukają odpowiedzi w swoich tekstach. Niemniej, tom stanowi w zamyśle redaktorów całość, której następstwem i kolejnym etapem ma być zorganizowana przez Instytut Studiów Regionalnych Uniwersytetu Jagiellońskiego pod koniec 2011 roku konferencja na temat ludyzmu i mechanizmów jego przemian we współczesnym świecie.

*Magdalena Banaszekiewicz, Tadeusz Paleczny*







Redaktor prowadzący  
*Agnieszka Steplewska*

Adiustacja językowo-stylistyczna  
*Antoni Henryk Stachowski*

Skład i łamanie  
*Marian Hanik*

Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego  
Redakcja: ul. Michałowskiego 9/2, 31-126 Kraków  
tel. 12-631-18-81, 12-631-18-82, fax 12-631-18-83

Zabawa jest naturalnym, powszechnym i uniwersalnym elementem ludzkiej aktywności, a przez to także ważnym składnikiem kultury. Ludyzm – uwarunkowana kulturowo skłonność do bawienia się – przejawiając się w przestrzeniach kultury związanych z rozrywką, spędzaniem wolnego czasu, celebrowaniem ważnych prywatnych i publicznych wydarzeń, reguluje istotny obszar ludzkich zachowań, działań i wzajemnych interakcji. Zarówno ludyzm, jak i zabawę można rozpatrywać jako zjawiska indywidualne i grupowe, odnoszące się do postaw, światopoglądów i ideologii. Związane są z religią, instytucjami władzy, organizacją społeczną, normami i wartościami kulturowymi. We współczesnym społeczeństwie, będąc wyznacznikiem postawy konsumpcyjnej, zabawa staje się także jednym z najważniejszych motorów gospodarki. Bawimy się i jesteśmy zabawiani. Jak wszystkie dobra kulturowe, różne formy zabawy są na sprzedaż i do kupienia. Zabawa zostaje oderwana od swojego społecznego podłoża, przenosząc się w świat zorganizowanej, masowej konsumpcji. Czy umiemy i potrafimy się bawić? Na ile zabawa jest wciąż elementem społecznej więzi i czynnikiem grupowej integracji? Jakie formy zabawy oferuje współczesne społeczeństwo konsumpcyjne? Na te i inne pytania szukają odpowiedzi autorzy tekstów zawartych w niniejszej książce.

**WYDAWNICTWO****UNIWERSYTETU  
JAGIELLOŃSKIEGO**[www.wuj.pl](http://www.wuj.pl)

ISBN 978-83-233-3108-7



9 788323 331087