

Bożena Muchacka

O zabawie i zabawkach

Wśród uczonych podejmujących problematykę zabawy i zabawek są przede wszystkim pedagodzy, psychologowie, a nadto przedstawiciele takich dyscyplin, jak: antropologia kulturowa, antropologia społeczna, kulturoznawstwo, socjologia kultury czy etnografia. Można też wymienić nazwiska kilku historyków, którzy wnieśli wkład do całokształtu wiedzy o zabawie i zabawkach. Przede wszystkim należy przypomnieć osobę wybitnego historyka kultury – Johana Huizingi i jego znakomite dzieło *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*¹.

Zabawa była, jak dowodził Huizinga, w czasoprzestrzeni człowieka – od zawsze, „od Adama i Ewy”. Była nie tylko sposobem spędzania wolnego czasu przez człowieka, nie tylko swoistym „ćwiczeniem uspołeczniającym” człowieka, jak słusznie zauważył Daniel B. Elkonin², ale – przede wszystkim – była drogą do kultury.

J. Huizinga w słynnej pracy *Homo ludens* stworzył pojęcie „człowieka zabawy” oraz teorię, która dokonała przewrotu w dotychczasowych poglądach. Głosiła ona, że to właśnie zabawa dała początek całej kulturze, że wszelkie istotne przejawy tej kultury wzorowane są na zabawie.

Wielkie, pierwotne formy ludzkiego współżycia – pisał – są wszystkie już przeniknięte zabawą. [...] Z mitu i kultu wywodzą się [...] wielkie siły napędowe życia kulturalnego: prawo i ład, komunikacja, wytwórczość, rzemiosło i sztuka, poezja, uczoność i wiedza. I one wszystkie tkwią [...] korzeniami swymi w gruncie zabawy³.

Wkład psychologii, a także pedagogiki do badań nad teorią zabawy był bardzo duży. Należy podkreślić, że niektórzy autorzy przywiązywali również wagę do takich zagadnień, jak geneza i historia zabaw oraz ich związki z kultami, religiami, obrzędami, zwyczajami, folklorem itd., a także do roli tradycji, która oprócz form, przekazywała z pokolenia na pokolenie nazwy zabaw, związane z nimi dialogi, tańce, korowody itp. oraz umiejętność wykonywania ich materialnych akcesoriów⁴.

¹ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1967.

² D.B. Elkonin, *Psychologia zabawy*, Warszawa 1984.

³ J. Huizinga, op. cit., s. 16–17.

⁴ J. Bujak, *Zabawki w Europie. Zarys dziejów – rozwój zainteresowań*, Kraków 1988, s. 18.

Miejsce zabawy w dziejach człowieka i w historii ludzkości wydaje się być znacznie ważniejsze niż miejsce literatury, sztuki, nauki, państwa, prawa czy nawet wojen. Wiemy, iż poezję trubadurów mogło słuchać środowisko dworskie. Dzieła literackie w średniowieczu mogli czytać ludzie uczeni lub ludzie bogaci, to znaczy ci, których było stać na kupno książki, co w tamtych czasach nie było przecież wydatkiem małym. Studia podejmowali w akademiach tylko mężczyźni, gdyż kobiety nie miały do tego prawa. Także wojny były zajęciem mężczyzn. Natomiast zarówno uczone, jak i mieszczanin, chłop pańszczyźniany, a nawet żebrak, zarówno mężczyzna, jak i kobieta, a przede wszystkim dzieci – wszyscy oni mieli prawo do zabawy. I z pewnością z prawa tego częstokroć korzystali.

W podejściu do problematyki zabawy można wyróżnić dwa stanowiska: psychologiczne, traktujące zabawę przede wszystkim jako czynnik wpływający, a nawet decydujący o psychofizycznym rozwoju człowieka, zwłaszcza dziecka; i kulturowe, które nie rezygnując z ujęcia psychologicznego uznaje zabawę za istotną część ludzkiej kultury spełniającą ważne i różnorodne funkcje⁵.

J. Piaget pisał:

Obserwacja dzieci w Genewie, w Paryżu, w Moskwie, w Nowym Jorku, a także w górach Iranu lub w centrum Afryki, albo na wyspach Pacyfiku pozwala stwierdzić występowanie pewnych wspólnych dla dzieci i dorosłych, funkcjonujących niezależnie od rodzaju i treści wychowujących, transformacji społecznych⁶.

Zabawa i zabawki znane były w epoce antyku. W starożytnej Grecji małe dzieci miały do zabawy platage – „instrumentum quoddam crepitum edens”, czyli ... grzechotkę. Wymieniali ją w swych pismach Arystoteles i Archytas z Tarentu⁷. Także częstokroć zwierzęta (psy, koty, myszy, szczury, ptaki) były używane do dziecięcych zabaw jako „żywe” zabawki. Zwierzęta te bywały zaprzęgane do wózków w formie drewnianego pudełka. Do antycznych zabawek „militarnych” należały: bumerangi, proce, łuki i strzały. Chłopcy w archaicznej i antycznej Grecji często bawili się lalkami, z których niektóre miały ruchome kończyny. Bawili się z pewnością i dorośli. Igrzyska były formą zabawy⁸.

Księgi Starego i Nowego Testamentu częstokroć przywołują zabawę. Hiob wspomina, iż dziewczynki czasami bawiły się z młodymi zwierzętami (tak samo jak w antycznej Grecji), zaznaczając, że lewiatany, czyli młode krokodyle do dziewczęcych zabaw nie nadawały się⁹. Dziewczynki bawiły się również lalkami. Kapłan i prorok Izraela, autor starotestamentowej Księgi, Zachariasz, ukazał w swej wizji prorockiej o pomyślnej przyszłości narodu – obraz Jerozolimy ożywionej zabawkami dzieci:

⁵ Ibidem, s. 13.

⁶ Cyt. za: J. Bujak, op. cit., s. 15.

⁷ Ibidem.

⁸ Ibidem.

⁹ *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu w przekładzie z języków oryginalnych*, oprac. zespół biblistów polskich z inicjatywy benedyktynów tynieckich, wyd. drugie zmienione, Poznań–Warszawa 1971, s. 568, p. 4, w. 25–32.

„I zaroją się place miasta od bawiących się tam chłopców i dziewcząt”¹⁰. Także Jezus wykorzystał dziecięcą zabawę jako metaforyczną figurę. Porównując faryzeuszy i uczonych w Piśmie do kapryśnych dzieci odrzucających każdą – zarówno wesołą, jak i smutną – zabawę, którą proponują im rówieśnicy, Jezus mówił: „Podobni są (faryzeusze i biegli w Zakonie) dzieciom, które siedzą na rynku, a jedne na drugie wołają, mówiąc: Grałyśmy wam na piszczałkach, a nie tańcowaliście, śpiewałyśmy żalobne pieśni, a nie płakaliście”¹¹.

W wykopaliskach na terytorium Izraela znaleziono figurki zwierzątek z ceramiki, przede wszystkim figurki ptaków, przypominające te, w które – według jednej z apokryficznych Ewangelii o dzieciństwie Zbawiciela – mały Jezus tchnął życie. Znaleziono też grzechotki oraz kości do gry. Te ostatnie przypominają o rzymskich żołnierzach grających o szaty po ukrzyżowanym Jezusie.

Warto podkreślić fakt, iż niektóre zabawy dziecięce z epoki starożytnej były akceptowane przez wieki. Do takich zabaw należy znana i dzisiaj w Polsce *basilinda*, która w renesansowej Italii nosiła nazwę *giuoco del re*, a w XIX i XX wieku w Polsce była popularna pod nazwą zabawy w króla (w przybieranie godności królewskiej). Inną zabawą o wielowiekowej historii jest kołysanie się na huśtawce. Huśtawka, jak potwierdzają to zachowane źródła (np. malowidła antyczne), znana była zarówno w antycznej Grecji, jak i w starożytnych Indiach.

Polscy historycy nie prowadzili dotychczas systematycznych badań nad dziejami zabawy i zabawek w Polsce. Niemniej warto powiedzieć, że: „najstarsze wzmianki o zabawkach, ogólne i nie zawsze jasne, pochodzą z *Kroniki Polskiej* mistrza Wincentego”. W *Kronice* zostały wymienione: gliniane lalki, piłka, kostki do gry, kijek dosiadany okrakiem¹². W zbiorach malarstwa tablicowego pochodzącego z Polski średniowiecznej (znajdujących się w Muzeum Narodowym w Warszawie) można odnaleźć obraz, na którym mały Jezus bawi się drewnianym kółkiem.

Jan Amos Komeński w swoim dziele *Orbis sensualium pictus* opisał kilka popularnych zabaw w XVII-wiecznej Europie:

Chłopcy grać zwykli albo bikami (gałkami), albo kukulając kulę do kregli, albo krag pałką bijąc przez pierścień, albo cygę biczykiem pędząc (goniąc, obracając), albo z rurej i z kuzze strzelając, albo na kulach (= szczudłach), albo na kołyse kołysając się i huśtając¹³.

W stosunkowo krótkim czasie, w okresie stuletnim, nazewnictwo zabaw uległo znacznym zmianom. I oto jak brzmiał ten fragment w edycji XVIII-wiecznej:

Chłopcy zwykli grać albo w kule gliniane, albo rzucając kule do kregłów, albo kulę pałką wytną przez kółko, albo kraglice biczem obracając, albo fistułą i strzałą (łukiem) strzelając, albo chodząc na drążkach, albo na hustaczce się kołysając i huśtając¹⁴.

¹⁰ Ibidem, s. 1109, p. 8, w. 5.

¹¹ Ibidem, s. 1130, p. 7, w. 32.

¹² J. Bujak, op. cit., s. 127.

¹³ J.A. Komeński, *Orbis sensualium pictus*, Bregae Silesiorum 1667, s. 354, 355.

¹⁴ J.A. Komeński, *Świat rzeczy pod zmysły podpadających*, Warszawa 1770, s. 536.

Z pewnością znakomitymi źródłami do dziejów polskiej zabawy i zabawki nowożytniej są pamiętniki, inwentarze, a także literatura piękna. Łukasz Górnicki pisał o grach w piłkę w swoim *Dworzaninie*¹⁵. Również Sebastian Petrycy wspominał grę w piłkę oraz zabawy cygą, gałkami i procą¹⁶. Liczne zabawy, a także zabawki wymienił ks. Jędrzej Kitowicz w *Opisie obyczajów za panowania Augusta III*¹⁷.

Warto w tym miejscu przypomnieć oryginalną książkę z dziedziny pedagogiki *Gry nauk dla dzieci służące* napisaną przez pijara Dymitra Michała Krajewskiego, który opisał liczne zabawki, „traktując je jako pomoce dydaktyczne”¹⁸. Krajewski wymienił pudełka, klocki, wycinanki, loteryjki itp. Pisał również o drewnianych koniach i kijkach dosiadanych okrakiem.

Zabawy zarówno w średniowiecznej, jak i przede wszystkim renesansowej i barokowej Europie były wielokrotnie przedstawiane przez malarzy (zwłaszcza mistrzów włoskich, niderlandzkich i flamandzkich) w ich obrazach. Giovanni Bellini często malował dzieci grające na instrumentach muzycznych, Pieter Bruegel Starszy stworzył znakomitą mozaikę zabaw dzieci w swoim obrazie „Zabawy dzieciinne” (1569), malarze weneccy malowali zabawy mitologicznych bogów, zaś mistrzowie północnoeuropejscy chętnie przedstawiali zabawy mieszczan i chłopów.

Zabawa zdaje się być fenomenem specyficznym dla kultury czy też cywilizacji. Historyczne oddziaływanie zabawy na osobowość człowieka i równocześnie na dzieje poszczególnych społeczności i na dzieje ludzkości wydaje się być niepodważalne.

Zabawa miała i ma wyjątkowo nieograniczony wymiar w czasoprzestrzeni człowieka. Istniała ona zarówno wśród antycznych Greków, Rzymian czy Żydów, jak i wśród średniowiecznych książąt i zakonników. Była (i jest – zresztą) znana w kręgach wyznawców hinduizmu, buddyzmu i chrześcijaństwa.

Od XIX w. w wielu państwach europejskich zaczęły powstawać muzea lalek, muzea żołnierzyków cynowych i ołowianych oraz muzea zabawek. Szczególne znaczenie dla badacza dziejów zabawy mają zbiory niemieckich muzeów zabawek: w Sonnenbergu i w Seiffen oraz w Neustadt k. Coburga. Ciekawe eksponaty zostały zgromadzone w Muzeum Zabawek w Zagorsku. Podobnie wiele tajemnic dotyczących dziejów zabawy i zabawek kryją muzea francuskie i włoskie.

Zabawa i zabawka spełniają dwie podstawowe funkcje: ludyczną i kształcącą, za pośrednictwem których kształtują psychiczny i fizyczny rozwój dziecka.

Prof. Szuman pisał:

bawić się znaczy to spędzać czas przyjemnie, [...] znaczy bezwiednie uczyć się bez nauki, bez nauczyciela i w przyjemny sposób. [...] Twórczość zabawowa dziecka polega na wydobyciu [...] tego co jest zabawne, czyli interesujące dla umysłu [...], a przez to przyjemne¹⁹.

¹⁵ Ł. Górnicki, *Dworzanin polski*, [w:] Ł. Górnicki, *Pisma*, oprac. R. Pollak, t. I, Warszawa 1961, s. 94.

¹⁶ Sebastian Petrycy z Pilzna, *Przydatek do ósmych ksiąg Polityki Arystotelesowej*, [w:] Sebastian Petrycy z Pilzna, *Pisma wybrane*, oprac. W. Wąsik, t. 2, Warszawa 1956, s. 467.

¹⁷ J. Kitowicz, *Opis obyczajów za panowania Augusta III*, red. Z. Goliński, Warszawa 1999, s. 295–296.

¹⁸ J. Łosowska, *Michał Dymitr Krajewski. Zarys monograficzny*, Warszawa 1980, s. 94–108; J. Bujak, op. cit., s. 129.

¹⁹ S. Szuman, *Zabawka z punktu widzenia psychologii*, „Tęcza”, R. 4, 1930.

Kulturowa rola zabawek polegała zawsze na przekazaniu bawiącemu się dziecku określonego zasobu wiedzy.

W starożytności znane były zabawki w kształcie liter i cyfr. W greckich i rzymskich grobach dziecięcych wielokrotnie odnajdywano wycięte litery nawleczone jak korale, które służyły dzieciom do nauki alfabetu, a tacy pisarze, jak Horacy (65–8 p.n.e.), Kwintylijan (35–95 n.e.)²⁰ i inni wspominają w swoich pismach o rzymskich cukiernikach, którzy piekli ciasteczka w kształcie liter, „by młodzi Rzymianie mogli zdobywać znajomość liter przez żołądek”²¹.

W czasach nowożytnych powszechne stały się cyfry i litery z czekolady, marcepanu i cukru, a także w postaci ciastek, pierników, cukierków itp. (czy z makaronu – we Włoszech). Inną grupę zabawek pedagogicznych przystosowanych dla dzieci w różnych kategoriach wieku, szczególnie popularną od 2. poł. XIX w. – ale znaną już wcześniej (np. we Francji od XVIII w.), stanowią gry na planszach, loteryjki, a także karty dla dzieci itp., obejmujące ogromną liczbę tematów. Zabawy nimi miały na celu m.in. naukę alfabetu, gramatyki, języków, literatury, historii, geografii, mitologii, religii, astronomii, fizyki, arytmetyki, muzyki, ekonomii, techniki, rolnictwa, a nawet filozofii czy strategii wojennej. Oczywiście ich treścią były także bajki, legendy, utwory literackie. Zabawki te – zarówno dawne, jak i współczesne – uwzględniały aktualną sytuację polityczną i gospodarczą²².

Do zabawek pedagogicznych należy również zaliczyć i te, które przekazywały wiedzę za pomocą utrwalonego dźwięku, który później można było odtwarzać. W 1903 r. np. opracowano w jednej z francuskich fabryk zabawek metodę zapisu dźwięku na płycie czekoladowej, odtwarzanej na małym fonografie. Zabawka ta stała się wielką sensacją na rynku zabawkarskim. Produkowano ją w trzech wersjach: z napędem ręcznym, sprężynowym i w wydaniu luksusowym. Czekoladowe płyty poświęcone były różnym tematom, najczęściej nagrywano na nich bajki i piosenki dziecinne. Po nauczeniu się piosenki lub przyswojeniu innych informacji płyta – w nagrodę – była zjadana. Dodajmy, że z tego względu jest to jedna z najrzadszych zabawek (jako komplet – fonograf i płyty) i najbardziej poszukiwana przez kolekcjonerów.

W następnych dziesięcioleciach, oprócz coraz to bardziej udoskonalonego zapisu dźwięku, zaczęto utrzymywać także obraz. Obecnie kolejnym, ale zapewne nie ostatnim, ogniwem długiego łańcucha tego rodzaju zabawek jest komputer²³. Bardzo ciekawe są przykłady zabawek związanych z techniką. Znany historyk techniki M. Mumford stwierdził w jednej ze swych książek, że wiele „wymyślonych dla rozrywki, w zasadzie bezużytecznych zabawek [...] uutorowało drogę niejednemu ważnemu odkryciu”. Fenomen tej kategorii zabawek polega także na tym, że

²⁰ M.F. Kwintylijan, *Kształcenie mówcy*, oprac. M. Brożek, Wrocław 1951, s. 23 i in. („Biblioteka Narodowa”, Seria II, nr 62).

²¹ Cyt. za J. Bujak, op. cit., s. 27.

²² Ibidem, s. 27.

²³ Ibidem, s. 28.

wielokrotnie dają one początek „poważnym” wynalazkom i użytecznym przedmiotom, a później stale już towarzyszą im w dalszym rozwoju w zminiaturyzowanej oczywiście postaci, a w ten sposób przybliżają świat techniki nowym pokoleniom. Jest to najbardziej podstawowa wiedza techniczna, ale bez niej trudno byłoby funkcjonować dziecku zwłaszcza we współczesnej cywilizacji. Podobną rolę spełniały w średniowieczu zabawki dorosłych, które później często stawały się zabawkami dzieci, ale w pierwszym okresie swego istnienia były swoistymi propagatorami nowych wynalazków i rozwiązań technicznych²⁴.

W dziejach ludzkości zabawa była formą wypowiedzi stanów emocjonalnych człowieka. Zabawa istnieje w czasoprzestrzeni ludzkiej od wielu, wielu tysięcy lat równoległe z pracą, będąc formą człowieczego „być”, formą ludzkiej egzystencji. Od wielu tysięcy lat istnieją relacje między zabawą a kulturą, zabawą a sztuką, zabawą a postawą myślenia ludzi. Zarówno czas (poszczególne epoki historyczne), jak i przestrzeń (różnorodne regiony geograficzne) mają istotny wpływ na rozwój lub zahamowanie rozwoju zabawy. Zabawa ... była, jest i będzie. Jest w nowym wieku i w nowym tysiącleciu z doświadczeniami minionych stuleci. Będzie też w nowej epoce z marzeniami i poszukiwaniami na miarę XXI wieku i trzeciego tysiąclecia.

Of Play and Toys

Abstract

Whereas play has accompanied man from the beginning of humanity, information about toys is later. Approaches to play can be divided into psychological and cultural ones. Play influences man's personality, societies and the history of mankind. Play and toy perform amusement and educational roles. A toy conveys to the child playing with it a certain amount of knowledge, it brings nearer the technical world, and technology, without which it would be difficult for the child to function in the contemporary civilization. In its play, the child utilizes also natural objects. The toy depends on the development of the technology, and therefore, today, the computer has become an important kind of toy. The fact that toy museums are organized shows the important role of the toy.

²⁴ Ibidem, s. 27.