

Jan Kajfosz

Zabawka jako tekst kultury

Studia Etnologiczne i Antropologiczne 11, 198-208

2011

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Jan Kajfosz

Uniwersytet Śląski
Katowice

Zabawka jako tekst kultury

Celem prezentowanego tekstu jest próba odpowiedzi na pytanie o miejsce zabawki w procesie poznawania przez człowieka świata, który z natury rzeczy jest zmienny. Można przyjąć, że o zabawce generalnie mówi się w dwu podstawowych sensach: po pierwsze, jako o przedmiocie, który „został zaprojektowany i wyprodukowany dla zabawy”, po drugie, jako o przedmiocie, który „może być wykorzystywany jako przedmiot zabawy”. Zakwestionowanie różnicy między czynnością zabawową i niezabawową czy różnicy między udawaniem a faktycznym doznawaniem – dokonane przez Johana Huizingę¹ – doprowadziło niejako do rozmycia się pojęcia zabawki. Zabawką w drugim, szerszym sensie, może być bowiem właściwie wszystko: przedmiot konkretny (naturalny lub artefakt) bądź abstrakcyjny, czyli idea. Może nią być samochód, budynek, przedsiębiorstwo, człowiek albo grupa ludzi. Źródłem zabawy i związanej z nią przyjemności może być państwo, widziane z perspektywy swego przywódcy, uzależnione od jego pomysłów i eksperymentów; może nim być przedmiot badań w nauce, w tym nawet cała ludzkość czy uniwersum postrzegane z perspektywy swego teoretyka, dla którego próby zrozumienia owych zjawisk (pojęciowego ich określenia i systematycznego uchwycenia) stają się źródłem ludycznej przyjemności.

Przedmiotem niniejszych rozważań będzie zabawka w pierwszym, węższym sensie, ograniczonym ponadto do przedmiotu, który służy do zabawy dziecięcej.

¹ J. H u i z i n g a: *Homo ludens*. Praha 2000, s. 69–109.

Tak rozumiana zabawka ma być tu zinterpretowana jako środek poznania, czyli jako coś, co mediuje między świadomością człowieka a otaczającą go rzeczywistością.

Metodologiczną podstawę niniejszych rozważań stanowią elementy fenomenologii i semiotyki. Kluczową kategorią fenomenologii jest teoria intencjonalności, u podstaw której stoi zakwestionowanie oczywistego w pozytywistycznej nauce rozróżnienia między postrzegającym podmiotem i postrzeganym przedmiotem. Teoria intencjonalności podważyła obiektywny status przedmiotu, a razem z nim całego świata w tym sensie, że odkryła jego zależność od stanu postrzegającej go świadomości, jego zależność od podmiotu². Za sprawą fenomenologii upowszechnił się pogląd, że kształt świata w jakimś stopniu zawsze jest zależny od doświadczeń i przyzwyczajzeń postrzegającego go człowieka; zależy od stanu jego wiedzy, od stosowanych przez niego strategii odkrywania, wynajdywania i segregowania (systematyzowania) różnego rodzaju „faktów”; podobne strategie mają charakter przyzwyczajeniowy i mogą się między sobą, przynajmniej do pewnego stopnia, różnić. Strategie poznawczego i działaniowego panowania nad rzeczywistością, która przy dokładniejszym jej rozpatrzeniu jawi się jako radykalna różnorodność i zmienność, uznawane są w fenomenologii za integralny element ludzkiej świadomości, a razem z nią – za integralny element współkształtowanego przez nią świata.

Stwierdzenie, że świat jako kosmos zbudowany został według pewnych zasad, którymi kieruje się ludzka świadomość, związane jest również z perspektywą semiotyczną. Zasady, według których budowany jest świat, rozumiany jako doświadczana rzeczywistość (czyli: zawartość ludzkiej świadomości), nazwać można też porządkiem znaczeniowym albo systemem znaków, inaczej – kodem. Za podstawowy kod, czyli klucz, według którego rzeczywistość układana jest w sensowną całość, czyli w kosmos, uznać trzeba język naturalny oraz kulturę rozumianą jako symboliczny system. Język i kultura są wielopoziomowymi, potencjalnie nieskończonymi i powiązаныmi ze sobą systemami znaków³, mających społeczny charakter w tym sensie, że ukształtowały się w trakcie dziejów określonej społeczności językowo-kulturowej⁴, a jej członkowie nigdy nie mogą w pełni owych systemów, których są nosicielami, opisać; nigdy nie mogą w pełni refleksyjnie ich ująć, nigdy nie mogą osiągnąć nad nimi pełnej kontroli⁵.

² E. Husserl: *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie*. Halle a.d. Saale 1922, s. 64–78.

³ Zob. J. Kajfosz: *O relacyjnym i wielopłaszczyznowym charakterze obrazu świata*. W: „Literatura Ludowa”, nr 4–5 (47). Wrocław 2003, s. 65–78.

⁴ L. Weisgerber: *Muttersprache und Geistesbildung*. Göttingen 1929, s. 86–87, 98–99.

⁵ L. Wittgenstein: *Filosofická zkoumání*. Praha 1998, s. 26–27 (§ 27), 56 (§ 87); K.O. Apel: *Transformation der Philosophie*. Bd. 1: *Sprachanalytik, Semiotik, Hermeneutik*. Frankfurt am Main 1991, s. 117–118; E. Heintel: *Einführung in die Sprachphilosophie*. Darmstadt 1991, s. 111–126.

Podstawowym elementem omawianych tu systemów znakowych, w którym język styka się z kulturą, jest stereotyp, czyli uproszczony obraz rzeczywistości związany z pojęciem (albo innym rodzajem znaku), któremu towarzyszy jednoznaczna treść wartościująca. Ze względu na to, że uniwersum różnego rodzaju stereotypów (czyli: uproszczonych obrazów rzeczywistości towarzyszących znakom) bierze udział w budowie kosmosu – w budowie porządku rzeczy, w ramach którego człowiek żyje, można mówić o świecie jako o „obrazie świata”, świat zawsze bowiem jest syntezą przeddoświadczeniowej rzeczywistości i systemów znakowych, które pozwalają poznawczo ją ogarnąć, umożliwiają postrzegać ją jako kosmos, czyli świat. Dzięki stereotypowi człowiek od samego początku wie, jak należy się obchodzić z napotykanymi przez siebie rzeczami czy stanami rzeczy. Niejako „automatycznie”, bez zastanawiania się, wie, że pies szczeka, gryzie i pilnuje swego domu (choć zapewne istnieją psy, które nie szczekają, nie gryzą i nie pilnują domów), że samochód służy do jeżdżenia, chodnik do chodzenia, dom do mieszkania, słońce do świecenia itp.⁶ W tym sensie jakikolwiek doświadczany stan rzeczy od samego początku jest syntezą tego, co przedpojęciowe, i tego, co pojęciowe: zauważone jabłko jest od samego początku syntezą tego, co szczególne, i tego, co ogólne; przedmiotowi „jabłko” od samego początku towarzyszy pojęcie i związana z nim wiedza-recepta, która podpowiada człowiekowi, jak należy obchodzić się z jabłkami⁷.

Upraszczenie rzeczywistości, czyli jej udostępnianie człowiekowi za pośrednictwem systemów znakowych (w tym języków jako systemów pojęciowych), nazwać można kategoryzacją, rozumianą jako „pojęciowa obróbka” rzeczywistości, polegająca na tym, że nieskończenie różnorodne i zmienne aspekty bytu przyporządkowane zostają do ograniczonej liczby stosunkowo trwałych znaków i towarzyszących im uproszczonych obrazów, czyli stereotypów⁸. Nieskończenie różnorodny i zmienny byt zostaje w ten sposób rozgraniczony (podzielony) oraz w miarę unieruchomiony, co sprawia, że staje się dla człowieka poznawczo uchwytne⁹.

W niniejszym opracowaniu rozpatrywana jest rola zabawki w procesie kategoryzacji, w procesie językowego i kulturowego przyswajania sobie rzeczywistości przez człowieka, w procesie, który w ramach nauk społecznych nazwać można enkulturacją. Proces ten polega na przyswajaniu sobie określonego obrazu świata, rozumianego jako rzeczywistość społeczna, czyli na uczeniu się reguł funkcjonowania w ramach określonej rzeczywistości społecznej, w tym sensie

⁶ M.A. K r a p i e c: *Język i świat realny*. Lublin 1985, s. 185.

⁷ Zob. P.L. B e r g e r, T. L u c k m a n n: *Spoleczne tworzenie rzeczywistości*. Warszawa 1983.

⁸ K.O. A p e l: *Der philosophische Wahrheitsbegriff als Voraussetzung einer inhaltlich orientierten Sprachwissenschaft*. In: *Sprache – Schlüssel zur Welt. Festschrift für Leo Weisgerber*. Hrsg. H. G i p p e r. Düsseldorf 1959, s. 17.

⁹ J. M a c k i e w i c z: *Kategoryzacja a językowy obraz świata*. W: *Językowy obraz świata*. Red. J. B a r t m i ń s k i. Lublin 1999, s. 52–53.

społecznej, że czynny udział w jej kształtowaniu biorą język i kultura jako esencjalne systemy znakowe, stanowiące dobro ogółu. Pod tym względem można pokusić się o interpretację zabawki jako specyficznego rodzaju znaku, który reprezentuje określony stan rzeczy i pozwala poznawczo go ująć.

Zabawka – jak każdy inny element kultury – jest znakiem w tym sensie, że reprezentuje coś różnego od siebie. Każda zabawka reprezentuje jakiś kontekst, wywołuje określony ciąg skojarzeń, jest elementem semiozy. Istnieją ponadto zabawki, które zostały specjalnie wyprodukowane w celu reprezentowania rzeczy otaczających człowieka. Takie zabawki posiadają edukacyjną funkcję, uczą bowiem, jak obchodzić się z przedmiotami, które są przez nie reprezentowane (zastępowane). Tego typu zabawki można – w myśl dokonanej przez Peirce'a systematyzacji znaków według ich związku z reprezentowanym przez siebie przedmiotem – nazwać znakami ikonicznymi¹⁰ albo wręcz zabawkami ikonycznymi.

Specyfika zabawki ikonicznej polega na tym, że jest ona w jakiś sposób podobna do przedmiotu, który reprezentuje. Owo podobieństwo ma z reguły upraszczający charakter. Zabawka ikoniczna stanowi uchwytny wzór (prototyp, model) reprezentowanego przez siebie przedmiotu, jest jego zmaterializowanym uproszczeniem. Ludyzm i estetyka zabawki ikonicznej polegają na reprezentowaniu rzeczywistości względem niej zewnętrznej, na przekazywaniu treści różnej od niej samej. Taką zabawką jest np. lalka, która reprezentuje dziecko, wymaga zatem obchodzenia się z nią jak z dzieckiem – lalki są ubierane, wożone w wózkach, karmione, noszone na rękach itp. Cynowy żołnierz reprezentuje z kolei żołnierza, w związku z czym wymaga osadzenia go w kompanii, razem z którą mógłby walczyć, albo wymaga czynnej pomocy w walce z nieprzyjacielem ze strony bawiącego się nim małego człowieka. Samochodzik reprezentuje samochód, wymaga więc osadzenia go na jeźdni czy w warsztacie samochodowym, samochody służą przecież do jeżdżenia, a jeździ się po drogach. Zabawka ikoniczna nie tylko pozwala poznawczo ująć reprezentowany przez siebie przedmiot, ale umożliwia też ujęcie znaczeniowe (m.in. czasoprzestrzenne) kontekstów, w których taki przedmiot najczęściej się pojawia. Podobne konteksty łączą się razem w jeden obraz świata, czyli w świat rozumiany jako społecznie (językowo i kulturowo) konstruowana rzeczywistość. Zabawkę ikonyczną (i nie tylko) należy w tym sensie uznać za w miarę bezpieczne i proste w obsłudze medium, pozwalające w prosty i bezpieczny sposób poznawać świat, skądinąd skomplikowany i niebezpieczny.

Oprócz zabawek ikonicznych, których ludyczność polega na reprezentowaniu rzeczywistości poza nimi, istnieją jeszcze innego rodzaju zabawki, których lu-

¹⁰ T.A. Sebeok: *Indexikalität*. In: *Die Welt als Zeichen und Hypothese. Perspektiven des semiotischen Pragmatismus von Charles Sanders Peirce*. Hrsg. U. W i r t h. Frankfurt am Main 2000, s. 90–109.

dyczność niekoniecznie opiera się na funkcji reprezentowania czegoś innego. Za taką zabawkę uznać można np. rozpowszechnionego niegdyś na Śląsku Cieszyńskim – zapewne nie tylko tam – „bąka”. Ludyczność związana z tą zabawką polega na napędzaniu ruchami nitki zawieszzonego na niej guzika, który kręci się raz w jedną, raz w drugą stronę, wydając dźwięk podobny do brzęczenia bąka; stąd nazwa zabawki. Podobna zabawka może (a nawet musi) wywoływać różnego rodzaju skojarzenia (brzęczący bąk, ubranie zapinane na guziki, zakład krawiecki itd.). Zabawa z „bakiem” niekoniecznie musi jednak polegać na reprezentowaniu czegokolwiek poza nim. W pełni wystarcza fascynujący ruch samego guzika.

Inny jest przypadek drewnianego konika, który w trakcie zabawy przeistacza się w rzeczywistego konia, galopującego po łące, ciągnącego powóz albo prowadzonego za lejce. Konik bardzo często jest na biegunach lub na kółkach, co pozwala symulować jego ruch, który stanowi kluczową – definicyjną – cechę konia; koń służy przecież do jeżdżenia, podobnie jak samochodzik, który w trakcie zabawy przeistacza się w rzeczywiste auto.

W tym miejscu ponownie warto przypomnieć tezę J. Huizingi, że podczas zabawy czynność, która jest udawana, w paradoksalny sposób przeistacza się w czynność jak najbardziej rzeczywistą, pozostając jednocześnie sama sobą¹¹. W dziecięcej zabawie wyraźnie wyczuwalne są ślady magii rozumianej jako archaiczny sposób doznawania świata, oparty na metamorficznej tożsamości postrzeganych zjawisk¹². Amorficzny kawałek drewna może być strzelbą, by w mgnieniu oka przemienić się w samochód, a w zależności od potrzeby chwili w coś jeszcze innego. Ulegające metamorfozie lalki przemieniają się w rzeczywiste dzieci, których „matki” ubierają je w różnego rodzaju ubranka, karmią itp. Mówiąc inaczej: w dziecięcej zabawie nie tylko zabawka ikoniczna, lecz każda zabawka może się transformować w cokolwiek. Nawet jeżeli w przypadku zabawki ikonicznej kierunek podobnej metamorfozy ustalony jest niejako z góry przez jej formę, bawiący się człowiek nie do końca musi to respektować, np. lalka w określonych okolicznościach może zostać samolotem.

Zabawka ikoniczna zawsze jest mniej lub bardziej podobna do reprezentowanego przez siebie przedmiotu: drewniany konik jest podobny do żywego konia, samochodzik do rzeczywistego samochodu, a lalka do żywego dziecka. Uwzględniając charakter danego podobieństwa, można przeprowadzić systematyzację zabawek ikonicznych i na jej podstawie orzekać, czy chodzi o zabawki kultury

¹¹ Charakterystyczny dla zabawy sposób postrzegania jest jednocześnie charakterystyczny dla magicznego myślenia: „[...] w wyobrażeniach zbiorowych umysłowości pierwotnej przedmioty, osoby, zjawiska mogą być, w sposób dla nas niezrozumiały, jednocześnie sobą samym i czymś innym niż one same”. A. D o b o s z: *Tożsamość metamorficzna a komunikacja językowa*. Poznań 2002, s. 34, za: L. L é v y - B r ü h l: *Czynności umysłowe w społeczeństwach pierwotnych*. Warszawa 1992, s. 104–105.

¹² A. D o b o s z: *Tożsamość metamorficzna...*, s. 41–93.

tradycyjnej czy też o zabawki noszące znamiona modernizmu, a nawet ponowoczesności. Przyjmujemy, że podobna systematyzacja może – na zasadzie analogii – posiłkować się systematyzacją dokonywaną w ramach teorii twórczości słownej¹³. Analogia między zabawką i np. opowiadaniem czy bajką może opierać się na tym, że zarówno sama zabawka, jak i opowiadanie z semiotycznego punktu widzenia są tekstem, czyli postrzeganą sekwencją znaków (albo znaczeń), które w trakcie mniej lub bardziej świadomego wnioskowania¹⁴ układane są w jedną znaczeniową całość¹⁵. Kilka odpowiednio połączonych ze sobą kawałków szmatki daje razem lalkę, pajacyka, misia, podobnie jak kilka skoncentrowanych wokół jednego bohatera zdarzeń układa się w jeden świat przedstawiony, czyli w jedną przekazywaną przez tekst historię.

Twórczość słowną można podzielić na dwie podstawowe kategorie: teksty folkloru oraz teksty literackie. Podstawowym kryterium rozróżniania tych dwóch podstawowych typów twórczości słownej jest łatwa zrozumiałość tekstu w ramach środowiska jego funkcjonowania oraz jego powtarzalność w postaci różnych wariantów; innymi kryteriami są jeszcze np. nietrwałość i anonimowość. Tekst folkloru jest w środowisku swego funkcjonowania – w porównaniu z tekstem literackim – łatwo zrozumiały (relatywnie prosty), a zarazem powtarzalny (relatywnie stabilny). Cechuje go zatem stereotypowy charakter¹⁶, polegający m.in. na powtarzalności zawartych w tekście schematów pojęciowych, konstrukcji znaczeniowych czy wzorców zachowań, które w wyraźny sposób korespondują z rzeczywistością społeczną nosicieli danego tekstu. Nawet jeżeli w folklorze świat przedstawiony zbudowany jest według własnych reguł i różni się z tego względu od bezpośrednio doświadczanego świata, jak np. w bajce, światy przedstawione folkloru można uważać za swoiste odzwierciedlenie i uproszczenie rzeczywistości, w której żyje człowiek. Dlatego żywy folklor może w ramach społeczności swych nosicieli odgrywać rolę kluczowego medium enkulturacji – folklor uczy człowieka, jak wygląda rzeczywistość i jak należy się z nią obchodzić, jak należy się w niej poruszać.

Teksty folkloru cechują funkcje, oprócz wielu innych, poetycka i poznawcza. Funkcja poetycka polega na wyzwalaniu w odbiorcy doznania estetycznego, specyficznego przeżycia, które może być związane z różnymi płaszczyznami znaczeniowymi tekstu i które może się przekładać np. na śmiech, zdziwienie czy prze-

¹³ C. Geertz: *Interpretacje kultur: wybrane eseje*. Praha 2000, s. 19; Tenże: *Zastane światło. Antropologiczne refleksje na tematy filozoficzne*. Kraków 2003, s. 28.

¹⁴ U. Eco: *Kant and the Platypus. Essays on Language and Cognition*. London 2000, s. 76–77.

¹⁵ Zabawka jest znakiem, bo reprezentuje coś poza sobą, a jednocześnie tekstem (czyli: sekwencją znaków), bo jest rozpoznawana na podstawie swych części składowych. Przykładowo, lalka jest znakiem, bo reprezentuje dziecko (albo dorosłą osobę), ale jednocześnie jest tekstem, bo składa się na nią sekwencja takich elementów-znaków, jak ręce, nogi, głowa, oczy itp.

¹⁶ J. Ługowska: *Ludowa bajka magiczna jako tworzywo literatury*. Wrocław 1981, s. 16.

rażenie. Funkcja poznawcza polega zaś na przekazywaniu informacji o świecie. Pod tym względem folklor integruje świat w jedną sensowną, w miarę uproszczoną i nieruchomą całość (w kosmos) w tym sensie, że daje człowiekowi poczucie – czasami złudne – bezsprzecznego usystematyzowania faktów i dobrej orientacji w otaczającej go rzeczywistości¹⁷. Mimo że narracja jest fantastyczna, zawsze upieczone ciasto w koszyku Czerwonego Kapturka przygotowane zostało do jedzenia, a wino do picia; z kolei do walki ze smokiem najlepiej nadaje się miecz albo inne ostre narzędzie; ze smokami walczą królewicze, księżniczki zaś czekają na wyzwolenie; pasierbice znoszą maltretowanie ze strony złej macochy, za co w przyszłości bywają nagrodzone.

Teksty literackie z reguły odróżniają od tekstów folkloru pewne mniej lub bardziej widoczne znamiona awangardy, choćby w tym sensie, że to, co indywidualne, często góruje tu nad tym, co społeczne, czyli powszechne (proste) i powtarzalne (strukturalnie niezmiennie albo zmieniające się tylko powoli). Teksty literackie cechują różnego typu „ataki” na zastany porządek rzeczy, próby unaczyniania i przewycięzania estetycznych przywyczajeń, pokonywania rozpowszechnionych wzorców poetyckich itp.¹⁸ Różnego rodzaju awangardy literackie charakteryzuje jedna wspólna cecha, a mianowicie transgresja, równoznaczna z wprowadzeniem w zastaną rzeczywistość swoistego chaosu. Naruszanie zastanego porządku świata może np. polegać na jego parodiowaniu. Ma to miejsce nie tylko w literaturze, ale również w filmie; można tu przypomnieć globalnie rozpowszechnione kreskówki typu *The Simpsons* czy też popularne *Scary Movie*, tworzone z myślą o widzu dorosłym. Otaczająca człowieka rzeczywistość zamiast być tu podtrzymywana w swej konstrukcji, ulega swoistej „dekonstrukcji”. To samo dzieje się w „tekstach” przeznaczonych dla dzieci – w ponowoczesnej bajce *Shrek* olbrzymi, buchający ogniem smok okazuje się być smoczą, która zakochuje się w gadatliwym osiołku, a zaklęta księżniczka, która wyglądem przypomina Barbie (prototyp piękna), w chwili swego wyzwolenia przeistacza się w stworzenie podobne do świnki Piggy z rewii Muppetów.

Twórczość słowną (i nie tylko słowną) generalnie można – po dokonaniu pewnych abstrakcji – podzielić na dwa rodzaje tekstów¹⁹: teksty wyraźnie stereotypowe, upraszczające i potwierdzające zastany porządek rzeczywistości, w związku z czym człowiek może być za ich pośrednictwem w ową rzeczywi-

¹⁷ J. K a j f o s z: *Kultura magiczna w folklorze narracyjnym (na przykładzie Wisły)*. W: „Literatura Ludowa”, nr 6 (49). Wrocław 2005, s. 88–89.

¹⁸ M. G ł o w i ń s k i, A. O k o p i e ń - S ł a w i ń s k a, J. S ł a w i ń s k i: *Zarys teorii literatury*. Warszawa 1986, s. 21–22.

¹⁹ Dwa rodzaje tekstów, o których tu mowa, trzeba rozumieć jako pewne wyidealizowane typy. Można bowiem spotkać się, po pierwsze, z różnego rodzaju tekstami przejściowymi, po drugie, ze stereotypowością i awangardą na różnych płaszczynach znaczeniowych tekstu, przy czym często trudno rozstrzygnąć, które płaszczyny znaczeniowe powinny stanowić kryterium podobnej typologii, a które nie.

stość łatwo wprowadzany; oraz teksty, które nie tyle upraszczają i potwierdzają zastany porządek rzeczywistości, ile go komplikują i podważają, co pozwala na nabranie pewnego dystansu do świata jako świata kształtowanego przez własne „milczące” (czyli: nieuświadomiane) poznawcze, interpretacyjne i działaniowe nawyki, uwarunkowane przez własny język i kulturę. Teksty drugiego typu uznać można w tym sensie za medium odkrywania konwencjonalnego i przygodnego charakteru własnych poznawczych i działaniowych przyzwyczajęń. Obydwa wyidealizowane tu typy tekstów artystycznych ważne są pod względem poznawczym: niektóre typy tekstów wprowadzają człowieka w określony obraz świata, inne zaznajamiają go z jego granicami²⁰.

Podobnego rozróżnienia można dokonać wśród zabawek ikonicznych: na podstawie charakteru podobieństwa zabawki do reprezentowanego przez nią przedmiotu można orzec, czy dana zabawka potwierdza zastany porządek rzeczywistości, czy – na odwrót – podważa go. Zabawkę pierwszego typu – charakterystyczną dla kultury typu tradycyjnego – cechuje podobieństwo do reprezentowanego przedmiotu, które polega na tym, że jest ona jego uproszczeniem: drewniany konik jest zminiaturyzowanym uproszczeniem rzeczywistego konia, samochodzik jest zminiaturyzowanym uproszczeniem rzeczywistego samochodu, modelem samochodu. Tradycyjny ptaszek ze Stryszawy na Żywiecczyźnie jest zmaterializowanym prototypem ptaka: przypomina wróbla, ma dziób i dwa skrzydła. Lalka z kolei wygląda tak, jak powinna wyglądać typowa postać ludzka: ma dwie nogi, dwie ręce, oczy itp. Pluszowego misia, który przypomina bardziej ludzką postać, aniżeli zwierzę chodzące na czterech łapach, też można zaliczyć do zabawek kultury tradycyjnej; miś jest wyidealizowanym modelem nie tyle niedźwiedzia, co człowieka; chodzi tu o przejaw obecnego w kulturze pod różnymi postaciami antropomorfizmu. Ikoniczna zabawka tego typu umożliwia człowiekowi, podobnie jak stereotyp, rozeznanie się w rzeczywistości, upraszcza ją bowiem i unieruchamia, ucząc m.in., jak należy się z rzeczywistością obchodzić. Taka zabawka jest bezpośrednim środkiem budowania kosmosu, czyli porządku świata, w który człowiek w trakcie enkulturacji wchodzi, potwierdzając w ten sposób jego wyłączość.

Zabawka – podobnie jak literatura czy sztuka w ogóle – posiada swoją historię. W zabawkarstwie, tak jak w literaturze, czy innych dziedzinach kultury, pojawiają się – chronologicznie – coraz to nowsze sposoby relacjonowania świata, które w końcu syntetycznie mieszają się albo określają się wzajemnie względem siebie. W tym sensie można dziś spotkać się m.in. z zabawkami ikonicznymi, których podobieństwo do reprezentowanego przez nie przedmiotu – także przed-

²⁰ Według Rolanda Barthes'a mit – rozumiany jako stereotyp, czyli uproszczona konstrukcja znaczeniowa, która żeruje na rzeczywistości stanowiącej skądinąd radykalną różnorodność – może być skutecznie naruszany tylko przez poezję, czyli przez niekonwencjonalny tekst, aktualizujący znaczenia słów i uzależniający je od kontekstu do tego stopnia, że porusza się na granicy zrozumiałości. R. B a r t h e s: *Mitologie*. Warszawa 2000, s. 266–267.

stawiających go ikonicznych zabawek kultury typu tradycyjnego – polega nie tyle na uproszczeniu, ile na jego zamierzonym zniekształceniu. Przykładem mogą być przeróżne „potworki” w sklepach z zabawkami, które tylko do pewnego stopnia przypominają ludzką postać, gdyż różnią się od niej z reguły niestandardową ilością kończyn, oczu itp.; można by tu przywołać różnego rodzaju „nieładne” lalki – pomarszczone, wyłysiałe lub z demonicznym, mrozącym krew w żyłach spojrzeniem, jak choćby lalka Chucky, znana za sprawą horroru o identycznym tytule, która już na pierwszy rzut oka zdaje się ucieleśnieniem zła. Zderzenie nietradycyjnej formy zabawki z zastaną konwencją staje się bardzo często – podobnie jak w dowcipie²¹ – źródłem śmiechu: lalki-brzydulki na półkach współczesnych sklepów z zabawkami parodiują idealne kształty Barbie, skarykaturowane czarownice budzą sympatię, fosoforyzujące szkielety zapraszają do zabawy. Zabawki, które „dekonstruują” zastany porządek rzeczywistości, wprawiają w wesołość nie tak dzieci, jak dorosłych, którzy za ich pośrednictwem odkrywają nieoczywistość własnych poznawczych konwencji. Podobnego typu zabawki – analogicznie jak teksty literackie, filmy czy gry komputerowe – umożliwiają odkrywanie własnej rzeczywistości jako rzeczywistości kształtowanej przez różnego rodzaju nieuświadomiane nawyki poznawcze i działania, mające – przynajmniej do pewnego stopnia – przygodny charakter.

Dla uchwycenia transformacji zachodzących w zabawkarstwie można by posłużyć się rozwiązaniami zaproponowanymi przez Michaela Fleischera, który – według tego, na ile trwałe są struktury pojęciowo-wyobrażeniowe uczestników określonego porządku kulturowego, na ile trwały jest związek owych struktur z odpowiednimi wzorami działania oraz na ile owe struktury pojęciowe (i korespondujące z nimi wzory zachowań) podatne są na zmiany idące w parze ze zmiennością sytuacji – rozróżnia paradygmatyczne (bardziej skostniałe) i relacyjne (bardziej elastyczne) typy kultur²². Gdyby zrozumieć świat dziecięcej zabawy jako swoisty subsystem kultury, będący jej zminiaturyzowanym odwzorowaniem w tym sensie, że za jego pośrednictwem człowiek wprowadzony jest w jej porządek, można by stwierdzić, że tradycyjne zabawkarstwo, wykazujące cechy paradygmatycznego kodu kulturowego, zostało uzupełnione zabawkarstwem niosącym znamiona relacyjnego kodu kulturowego.

Zabawki, które zamiast upraszczać rzeczywistość i uczyć człowieka panujących w niej reguł komplikują ją i zniekształcają, stają się tak samo ważnym przewodnikiem po ponowoczesnym świecie, jak klasyczne zabawki ikoniczne. Zabawki naruszające porządek rzeczy zdają się przygotowywać człowieka do życia w świecie, którego nieodzowną cechą jest metamorfoza polegająca na nie-

²¹ K.D. Kadłubiec: *Górnicy śmiech*. Wrocław 1999, s. 42, 51–58.

²² M. Fleischer: *Die polnische Diskurslandschaft. Über paradigmatische und relationale Kulturtypen*. In: *Cultural Semiotics: Facts and Facets*. Ed. P. Grzybek. Bochum 1991, s. 137–159.

ustannym naruszaniu zastanej taksonomii. Spektakularnym przykładem takiego typu zabawki może być transformer²³, czyli robot albo cyborg („maszyno-człowiek”), posiadający zdolność przekształcania się w samochód albo pojazd kosmiczny. Transformera cechuje tożsamość metamorficzna, która w tym przypadku nie opiera się na magii, lecz na domniemyanych możliwościach techniki²⁴. Nietradycyjna zabawka wprawia w ruch ustabilizowane wyobrażenie o świecie, destruktywizuje ład, potwierdzony przez przyzwyczajenie, zwalniające od trudu i ryzyka poznawania i porządkowania świata²⁵. Nietradycyjna zabawka przygotowuje człowieka na funkcjonowanie w „płynnej” rzeczywistości²⁶, w ramach której transgresja polegająca na nieustającym naruszaniu zasad taksonomii jest jedynym automatyzmem, do którego człowiek ma prawo się przyzwyczaić. Współczesne zabawkarstwo przygotowuje człowieka do życia w „rozciągliwym” kosmosie, którego integralne elementy mogą równie dobrze potwierdzać jego granice, jak i je podważać czy poszerzać.

²³ Zob. www.hasbro.com/transformers/; www.transformertoys.net; www.thetransformers.info, www.robotmaster.co.uk itp.

²⁴ Por. A. D o b o s z: *Tożsamość metamorficzna...*

²⁵ P. K o w a l s k i: *Monstra i porządek natury. O pewnym wątku w chronografii Andrzeja Komonickiego*. W: „Literatura Ludowa”, nr 6 (49). Wrocław 2005, s. 129.

²⁶ Zob. Z. B a u m a n: *Tekutá modernita*. Praha 2002.

A toy as a text of culture

S u m m a r y

The article is devoted to the role of a toy in the process of getting to know the world by man in the process of enculturation. What constitutes the center of author's attention is a toy programmed and made for children's play, especially the toy, the aim of which is to represent something different – most often the thing which for man playing it, because of his/her low height, little experience and limited opportunities, is physically not available directly or often even dangerous (e.g. a dangerous car represented by a little car understood as its miniaturized model). A similar representation bases on the analogy, which allows for naming a given type of toy an iconic toy. It helps people to relatively safely get to know the world which is dangerous and difficult to grasp. The iconic toy in this sense serves to get familiarized with the world. Within the culture of a traditional type the iconicity of toy boils down to the analogy based on simplification. The culture toy of a traditional type is always distinguished by “essential” (in other words typical) object features it represents. Thus, it is somehow a counterpart of the prototype in the cognitivist theory in the sense that it is an idealized image of the thing represented. It is also its functional equivalent if one assumes that its task is to simplify and cognitively make available the world which, on account of its diversity and changeability, is cognitively intangible. Thus the aim of the traditional toy is to give the reality specific borders and accustom man to it, which is a condition of a cognitive ruling over the world. In the contemporary culture apart from iconic toys the analogy of which to the ob-

ject they represent is based on simplification appear toys, the analogy of which to the represented object bases on “deformation” (e.g. an anthropomorphic monster with a non-standard number of eyes, limbs, etc.). From the cognitive point of view, similar toys do not confirm the world borders. On the contrary, they constantly disturb them, thus violating models, types and typologies. The function of similar toys in the enculturation process may lead to preparing man to functioning in the “fluid” modernity (Z. Bauman), which is characterized by instability of the cosmos borders in that that the very borders are prone to possible revisions and changes.

Verbal play, developing in the situation of direct presence of the sender and receiver are extremely precious for retaining the identity of a child living in a multicultural environment. Spontaneous relations during play not only integrate the peer environment, but also give the sense of safety resulting from the belief that the remaining participants of the communication act have an analogical system of values, represent similar views and have a similar sense of aestheticism. A said word is the symbol of the living and dynamic culture which fulfills the needs of the group in a natural way. In the system of culture shaped in such a way foreign ethnic influences can only enrich it and bring about its interethnic specificity.

Ein Spielzeug als ein Kulturtext

Z u s a m m e n f a s s u n g

Der Artikel ist der Rolle eines Spielzeuges bei Erkennung der Welt von dem Menschen im Prozess der Enkulturation gewidmet. Der Verfasser schenkt seine Aufmerksamkeit vor allem dem für den kindlichen Zeitvertreib entworfenen und hergestellten Spielzeug, dessen Aufgabe ist, dem kleinen Menschen die seinem Alter unzugänglichen oft sogar gefährlichen Dinge (z.B. ein kleiner Wagen als ein Kleinmodell des wirklichen, gefährlichen Wagens) zu vertreten. Solche Vertretung fußt auf die Ähnlichkeit, was die Spielzeugart ein *ikonisches Spielzeug* nennen lässt. Es hilft dem Menschen, die gefährliche und erfassungsschwere Welt relativ gefahrlos erkunden. In dem Sinne dient das ikonische Spielzeug der Weltzähmung. In der traditionellen Kultur lässt sich das Ikonische des Spielzeugs auf die auf Vereinfachung beruhende Ähnlichkeit zurückzuführen. Ein traditionelles Spielzeug ist zwar immer durch „essentielle“ (anders: typische) Eigenschaften des von sich vertretenden Gegenstandes gekennzeichnet. Es ist sozusagen ein Äquivalent eines Prototyps in kognitivistischer Theorie, indem es ein idealisiertes Bild von dem vertretenen Ding darstellt. Es ist auch sein funktionales Äquivalent, wenn man annimmt, dass ein Spielzeug die Aufgabe hat, dem Kind die differenzierte und erkenntnisunbeständige Welt zu vereinfachen und zu erkunden. Ein traditionelles Spielzeug sollte die Grenzen der Wirklichkeit abstecken und den Menschen daran gewöhnen, was seine Erkenntnisherrschaft über die Welt bedingt. Neben dem ikonischen Spielzeug erscheinen in gegenwärtiger Kultur auch Spielzeuge, die dem von sich vertretenen Ding mittels „Verformung“ ähnlich sind (z.B. ein kleines anthropomorphisches Ungeheuer mit anormaler Anzahl von Augen, Gliedmaßen u.dgl.) Kognitiv gesehen sind solche Spielzeuge nicht im Stande, die Weltgrenzen zu bestätigen, ganz umgekehrt – sie missachten diese Grenzen ständig, anerkannte Vorbilder, Typen und Typologien dabei verletzend. Ihre Funktion lässt sich zur Zeit der Enkulturation darauf zurückzuführen, dass sie den Menschen auf das Leben in „flüssiger“ Modernität (Z. Bauman) vorbereiten, welche durch unbeständige (eventuellen Revisionen und Änderungen ausgesetzte) Weltallgrenzen gekennzeichnet ist.