

Badanie tradycyjnych sportów i gier jako perspektywiczny obszar badawczy

BARTOSZ PRABUCKI

Akademia Wychowania Fizycznego im. Eugeniusza Piaseckiego, Poznań

Abstract

Research on traditional sports and games as a prospective academic field of study

The social sciences have neglected sports and games for a long time. They have been considered inappropriate to study. This situation, however, is beginning to change.

Many researchers have discovered the academic and practical values of sports and games as important elements of culture. In the 20th and 21st centuries a movement developed that deals with research into the socio-cultural dimension of games.

The aim of this paper is to show the growing popularity of research into sports and games. In the contemporary world, where globalization is confronted with a renewed turn towards cultural identity, sports and games become important cultural elements, factors of intercultural integration and significant subjects of research.

KEYWORDS: *traditional sports and games, game studies, cultural values of sports and games, academic significance of games*

1. Wprowadzenie

Celem tej pracy jest ukazanie rozwijającej się tematyki badań naukowych nad sportami i grami tradycyjnymi oraz zarysowanie perspektyw zajmowania się tą problematyką przez nauki społeczne w przyszłości. Dla tego rodzaju nauk sporty i gry typu tradycyjnego wydają się bowiem atrakcyjne poznawczo i użyteczne aplikacyjnie. Pozwalają na lepsze zrozumienie różnych zjawisk kultury, których są często nieodłączną częścią. Istotne są także liczne możliwości praktycznego ich wykorzystania w różnych celach.

W pierwszej części artykułu zarysowano stan zainteresowania omawianą problematyką w naukach społecznych dawniej i dziś oraz wskazano znaczenie poznawcze i aplikacyjne tradycyjnych sportów i gier dla świata nauki. Następnie opisano w koniecznym skrócie światowy ruch badania omawianych zjawisk. Ukazane zostały wybrane przykłady grup etnicznych i narodów z różnych kontynentów, które coraz bardziej doceniają naukowe znaczenie rodzimych sportów i gier oraz włączają się do różnych inicjatyw związanych z ich promocją, badaniem i praktycznym wykorzystaniem. Ma to na celu wskazanie rosnącego zainteresowania omawianą w pracy problematyką na całym świecie. W kolejnych częściach przedstawiono autorską opinię o tym, dlaczego i jak badać sporty i gry tradycyjne. W ostatnim fragmencie podsumowano dotychczasowe treści, kładąc nacisk na znaczenie badań nad omawianą tematyką w dzisiejszym świecie, w którym proces globalizacji „zderza się” z wciąż silnym zjawiskiem – ekspresjami różnego rodzaju tożsamości zbiorowych.

2. Naukowe badanie sportów i gier tradycyjnych

Naukowe badanie tradycyjnych sportów i gier stanowiących istotny element kultury wielu społeczności, grup etnicznych czy narodów wydaje się wartościowe poznawczo i użyteczne aplikacyjnie. Sport, gry, a także zabawy to bowiem dziedziny życia ludzkiego, w których jak w zwierciadle (czasem krzywym) odbijają się różne zjawiska społeczne i kulturowe. Dzięki badaniu tych dziedzin można uchwycić takie mechanizmy kultury, które nie są widoczne na pierwszy rzut oka. Sporty, gry czy zabawy mogą pomóc badaczowi społecznemu rozwiązywać nurtujące go zagadki naukowe. Stanowią niezwykle ciekawy element współczesnej kultury. Pomagają zrozumieć dzisiejszy świat.

Pomimo swojej wartości sport był przez długi czas ignorowany przez nauki społeczne. Jak zauważył w latach 90. XX wieku amerykański antropolog sportu Jeremy MacClancy (1996), „do niedawna większość socjologów, historyków i wielu antropologów zaniedbywało sport jako potencjalnie owocny obiekt

badania” (s. 1). Zdaniem tego badacza przyczyną owego zaniedbania było przeświadczenie, że chodzi o domeny niepodlegające dynamicznym zmianom społecznym i nienadające się do ujmowania w kategoriach naukowych. Według MacClancy’ego sport miał być interesujący do praktycznego uprawiania, ale nie do naukowego badania.

Ta sytuacja zaczęła się jednak zmieniać już w poprzednim stuleciu. Przełomem w naukowym i społecznym postrzeganiu szeroko rozumianego fenomenu zabawy było dzieło *Homo ludens* holenderskiego autora Johana Huizingi (1955), który zauważył, że ludzka kultura i cywilizacja rozwijały się w zabawie i że jej cechy formalne można odnaleźć w wielu innych elementach kultury.

Wielu badaczy, zwłaszcza w drugiej połowie XX wieku, dostrzegło w sporcie, grach i zabawach niezwykle wartościową poznawczą pomagającą zrozumieć złożony świat kultury. Z czasem zauważyli oni także użyteczność aplikacyjną różnego rodzaju gier, służących np. jako skuteczne narzędzia edukacji. Zauważyli, że sporty, gry i zabawy stanowią do dziś istotny element kultury danych społeczności, grup etnicznych czy całych narodów, ich dziedzictwa i tożsamości kulturowej. Dlatego liczni autorzy, reprezentujący różne dziedziny nauki, zaczęli poważnie traktować gry, zabawy i sport jako potencjalnie owocne dziedziny badań.

Dla przykładu: Alice Taylor Cheska wskazała szereg perspektyw, w ramach których można badać sport, gry i zabawy pod kątem antropologicznym. Zwróciła uwagę na to, że w dzisiejszym świecie potrzebne są interdyscyplinarne, międzykulturowe badania fenomenu gier i zabaw. Pomogą one bowiem wyjaśnić wiele zjawisk towarzyszących życiu współczesnego człowieka jako istoty biokulturowej (Cheska, 1997). Brian Sutton-Smith zwrócił z kolei uwagę na kulturowe antecedenсы gier i zabaw. Wiele z nich wywodzi się z kulturowych zwyczajów i służy jako ich istotne elementy. W złożonych kulturowo i społecznie grupach etnicznych, społecznościach czy narodach odnajdujemy wiele rodzajów zabaw i gier, które są często odbiciem porządku społeczno-kulturowego. Mogą one służyć jako element tożsamości, który grupy etniczne dostosowują do lokalnych warunków, włączając je w swoje projekty tożsamościowe (Sutton-Smith, 1981). Wielu innych badaczy dostrzegło potrzebę systematycznego badania sportów, zabaw i gier pomagających im wyjaśniać świat. Jak twierdzi Kendall Blanchard (1995): „Antropolodzy traktują sport poważnie, analizując go systematycznie i odkrywając jego znaczenie jako części stylu życia ludzi, z którymi pracują” (s. 2).

Badania nad sportami, grami i zabawami – nie tylko tradycyjnymi – wydają się wartościowe poznawczo z uwagi na społeczno-kulturowy kontekst, w którym funkcjonuje ponowoczesny świat. Z jednej strony mamy do czynienia z globalizacją i związanymi z nią najszybszymi w historii ludzkości zmianami

społecznymi oraz technologicznymi, ekonomicznymi czy kulturowymi. Coraz lepiej rozwinięty transport, nowoczesne formy komunikacji internetowej etc. sprawiły, że świat się „skurczył” i być może faktycznie stał się „globalną wioską”¹. Z drugiej jednak strony globalizacja ma też swoją ciemniejszą stronę. Zmiany społeczne i technologiczne są tak szybkie, że mogą powodować wykozerzenie człowieka, niepewność zmiennej tożsamości, zachwianie wartości. W takim płynnym świecie łatwo o zagubienie. Dlatego wiele społeczności, grup etnicznych bądź całych narodów zwraca się ponownie w stronę swojej tożsamości kolektywnej i ponownego docenienia dziedzictwa kulturowego. Etniczność staje się wartością – tożsamość zbiorowa pozwala bowiem na zakotwiczenie w fizycznej przestrzeni i odnalezienie punktów zaczepienia we współczesnym świecie.

W tym kontekście tradycyjne sporty, gry i zabawy stają się elementem tożsamości danych grup. Poprzez ich uprawianie, podtrzymywanie i promowanie społeczności lokalne, grupy etniczne czy narody na całym świecie wyrażają siebie, swoją tożsamość zbiorową.

W związku z powyższym sporty, gry i zabawy jako elementy kultury i tożsamości wielu grup ludzkich na całym świecie doczekały się także większego zainteresowania ze strony środowiska naukowego. W drugiej połowie XX i na początku XXI wieku rozwinął się światowy ruch badania tradycyjnych sportów i gier.

3. Światowy ruch badania sportów i gier tradycyjnych – wybrane przykłady

W wielu miejscach naszego globu w ubiegłym wieku i na początku obecnego zaczęły powstawać wartościowe prace traktujące o sporcie i grach jako istotnych elementach współczesnej kultury, edukacji, świata społecznego. Na szczególną uwagę zasługuje tu *Encyklopedia Sportów Świata* – monumentalne dzieło, zawierające opis ponad trzech tysięcy sportów, gier i zabaw z całego świata – autorstwa Wojciecha Lipońskiego. Autor zawarł tam nie tylko opis gier, lecz także ich genezę, historię oraz, co bardzo ważne, kontekst społeczno-kulturowy, w którym funkcjonują, będąc często ważnym elementem kultury i tożsamości lokalnej, regionalnej, narodowej. Praca ta to największa encyklopedia sportów i gier w historii świata (Lipoński, 2001).

Przyglądając się rozwojowi badań nad sportami i grami na świecie, należy zwrócić uwagę na Stany Zjednoczone. To tutaj powstały prace stanowiące niezwykle istotny wkład w rozwój społeczno-kulturowych badań nad omawianą

¹ Określenie użyte przez Marshalla MacLuhana w książce *Galaktyka Gutenberga* (1964).

problematyką. Wspomniany już Kendall Blanchard (1995) napisał książkę *The anthropology of sport*, stanowiącą przewodnik po młodej, rozwijającej się subdyscyplinie zajmującej się badaniem kulturowych elementów sportu – antropologii sportu. Jeremy MacClancy (1996) jest z kolei redaktorem pozycji *Sport, Identity, and Ethnicity*, w której opisane zostały bardzo ciekawe związki sportu z tożsamością zbiorową bądź etnicznością. Inni amerykańscy badacze, którzy wnieśli istotny wkład w rozwój społeczno-kulturowych badań nad sportem, grą i zabawą, to m.in. wspomniani już Alice Taylor-Cheska i Brian Sutton-Smith lub chociażby Stewart Culin (1895), który już w XIX wieku zaproponował ujmowanie sportu i gier w kategoriach naukowych, pisząc książkę na temat gier w Korei. To tylko wybrani autorzy z USA zajmujący się problematyką sportu, gier i zabaw w omawianym kontekście. W Stanach Zjednoczonych istnieje także Stowarzyszenie Badania Zabawy (*The Association for the Study of Play*).

W Ameryce Południowej odnaleźć można wiele przykładów lokalnych sportów i gier zamieszkujących ten kontynent narodów i grup etnicznych. Roland Renson i Veerle Van Mele (1992) napisali na ten temat książkę zatytułowaną *Traditional Games in South America*. Ciekawym przykładem pluralistycznego narodu pielęgnującego swoje rodzime tradycje w zakresie sportów i gier są Brazylijczycy. Tu w 1997 roku odbyły się pierwsze Igrzyska Ludów Rdzennych (*Jogos dos Povos Indigenas*). Uzyskały one wsparcie Ministerstwa Sportu i lokalnych władz i od tej pory regularnie odbywają się w Brazylii. Bardzo ważną funkcją tego typu zawodów jest promocja sportów i gier rodzimych².

Wiele krajów azjatyckich również dba o swoje dziedzictwo kulturowe zawarte w sportach i grach tradycyjnych, a także tych, które zostały zaimportowane i zaadaptowane do lokalnych warunków, stając się elementem tożsamości narodowej bądź regionalnej danych grup. Ciekawy przykład przystosowania angielskiego krykieta do miejscowej sytuacji w Indiach opisuje Arjun Appadurai (2005). Pośród innych azjatyckich krajów dbających o rodzime sporty i gry oraz ich badanie można wymienić Japonię (z coraz większą popularnością takich gier tradycyjnych jak *gateball*) czy Koreę Południową (w 2008 roku w koreańskim Busan zorganizowane zostały 4. Światowe Igrzyska Sportu dla Wszystkich). Ciekawego przykładu dostarcza także Tajwan. W tym kraju odbywają się regularnie festiwale rodzimych sportów tradycyjnych, łączone często z tańcem i muzyką. Popularnym tajwańskim sportem ludowym jest np. *lion dancing*, polegający na wykonywaniu ewolucji przez tancerzy mających na sobie strój przypominający lwa lub smoka. Tajwan jest także zapraszany do udziału w chińskich igrzyskach sportów ludowych. Istnieją tu również szkoły

² <http://www.funai.gov.br/indios/jogos/novas_modalidades.htm>, data dostępu: 28 grudnia 2012.

podstawowe, w których nauczyciele zachęcają dzieci i młodzież do aktywnego uczestnictwa w ludowych sportach i grach rodzimych. Przykładem jest dr Tsai Jungchieh, który prowadzi także zespół artystyczny, występujący na międzynarodowych festiwalach i prezentujący tajwańskie sporty i gry w połączeniu z lokalną muzyką i tańcem³.

We francuskim Breheunien utworzona została w 2001 roku Europejska Federacja Sportów i Gier Tradycyjnych, będąca stowarzyszeniem zrzeszającym szereg regionalnych i lokalnych organizacji zajmujących się problematyką sportów i gier tradycyjnych. Powstał zatem zorganizowany ruch badania i promocji tradycyjnych sportów i gier, które stanowią często wciąż żywe elementy ekspresji lokalnych tożsamości, a także efektywne narzędzia edukacji. Przykładem mogą być opisywane niżej duńskie gry dla pracowników socjalnych zajmujących się osobami z problemami psychicznymi.

Wielu prominentnych badaczy wniosło swój wkład w rozwój badań nad grami i sportami w omawianym kontekście. Oprócz wspomnianego już Wojciecha Lipońskiego, a także Małgorzaty Bronikowskiej (2008), można tu wymienić chociażby profesora paryskiej Sorbony Pierre'a Parlebas, znawcę sportów szkockich Granta Jarviego, tudzież hiszpańskiego badacza Pera Lavegę (2006) – koordynatora projektu „Kultura 2000”, którego ważnym elementem jest rewitalizacja, badanie i promocja sportów i gier tradycyjnych w Europie. Dalej warto wspomnieć o autorach duńskich: twórcy parku-skansenu europejskich sportów tradycyjnych Jornie Mollerze, Henningu Eichbergu oraz wspomnianym już Rolandzie Rensonie. Do francuskich badaczy należą Guy Jaouen i Jean Jacques Barreau. Ten pierwszy jest współredaktorem (wraz z Wojciechem Lipońskim) tomu poświęconego rozwijającej się subdyscyplinie etnologii – etnologii sportu (2003), a także współredaktorem (razem z J. J. Barreau) książek będących rezultatem ważnych spotkań, których tematyką był stan dzisiejszy i perspektywy badań nad europejskimi sportami i grami tradycyjnymi (Jaouen, 1998, 1999). Autor ten zwrócił między innymi uwagę na duchowe i edukacyjne wartości sportów i gier (Jaouen, 1998, s. 10–11) Jean Jacques Barreau (1998) zauważył z kolei, że badanie sportów i gier tradycyjnych jest wręcz znakiem naszych czasów (s. 19).

Na Starym Kontynencie można odnaleźć szereg przykładów grup lokalnych, regionalnych i narodów, które przywiązują dużą uwagę do badań nad rodzimymi sportami, grami, a także zabawami, podobnie jak do ich rewitalizacji, promocji i aktywnego włączania w społeczno-kulturowe czy edukacyjne konteksty. Takim przykładem narodu pielęgnującego swoje tradycje w zakresie gier

³ Informacja własna, na podstawie rozmów bezpośrednich i korespondencji z prof. Leo Hsu z Tajwanu.

i sportów są Baskowie. Rafael Aguirre Franco – Prezydent Narodowej Konfederacji Gier i Zabaw Baskijskich – napisał książkę *Sporty wiejskie Basków*, w której zawarł między innymi opis ruchu badawczego na rzecz odkrycia pochodzenia sportów i gier baskijskich, ich utrzymania oraz promowania. W książce odnajdziemy także opis przykładów baskijskich sportów siłowych, zwanych łącznie *Herri Kirolak*, czy też sportu o zasięgu międzynarodowym – baskijskiej *peloty* i licznych jej odmian (Franco, 1983). Jak podkreśla Roman Dobrzyński (1977), „kult zręczności i siły należy do tradycji narodowej Basków” (s. 80). Z kolei Amaia Dones Mendia twierdzi, że „sport jest kolejną kulturową manifestacją, poprzez którą można dostrzec, iż baskijska tożsamość istnieje ponad politycznymi dyskusjami”⁴. Dla Basków ich własne sporty i gry stanowią element tożsamości kolektywnej, dzięki której mogą oni manifestować w sposób bardziej pokojowy własną tożsamość i wzmacniać poczucie wspólnotowego „ja”. Jednocześnie nie zaniedbują badań nad tą sferą kultury, wiedząc, jak ważna jest ona we współczesnym świecie.

Drugim przykładem europejskiego narodu doceniającego naukową i społeczną wartość tradycyjnych sportów i gier są Szkoci. Grant Jarvie, znawca sportów i gier szkockich, zwrócił uwagę zarówno na duże znaczenie piłki nożnej w tworzeniu tego narodu (Jarvie, Walker, 1994), jak i na rolę sportów i gier ludowych, uprawianych i aktywnie promowanych podczas słynnych szkockich igrzysk, zwanych *Highland Games* (Jarvie, 2003). Szkoci mają nawet specjalne instytucje zajmujące się podtrzymywaniem i promocją szkockich sportów i gier tradycyjnych, takie jak *Scottish Highland Games Association*⁵. Placówki naukowe, organizacje i badacze zajmujący się promocją kultury szkockiej, w tym także sportów i gier, sprawiają, że Szkoci łączą naukowe zainteresowanie omawianą tematyką z jego praktycznym, aplikacyjnym wymiarem.

Użyteczność aplikacyjna gier i sportów rodzimych, połączona z niewątpliwymi wartościami poznawczymi tego typu składników współczesnej kultury, jest także doceniana przez Duńczyków. W Danii docenia się sport i gry tak bardzo, że powstał tu największy na świecie park-skansen sportów i gier tradycyjnych, umiejscowiony przy szkole Idraetshojskole w Gerlev, nieopodal Slagelse. Ideą tej szkoły jest międzykulturowa integracja młodzieży przez sport. Organizuje się tu kilkumiesięczne stypendia, na które przyjeżdża młodzież z różnych stron świata. Autor tego artykułu odwiedził w 2012 roku wspomnianą szkołę i miał okazję przyjrzeć się jej funkcjonowaniu. Było tam wówczas około 120 uczniów z kilku państw (Danii, Czech, Polski czy Chin). Brali oni udział we wspólnych zajęciach sportowych. Oferta szkoły, obok sportów i gier

⁴ Informacja własna – na podstawie korespondencji z Amaią Dones Mendią.

⁵ <www.shga.co.uk/aboutus.php>.

tradycyjnych, zawierała różne propozycje związane z nowoczesnymi formami zajęć sportowych, takimi jak coraz popularniejszy w całej Europie *crossfit*. Jak twierdzili jego uczestnicy, „nieźle daje w kość”, ale rozwija dzięki temu charakter, poprawia sprawność fizyczną i pozwala na integrację w międzykulturowej grupie. Uczniowie mieszkali także razem w akademiku szkolnym, spożywali wspólne posiłki, mieli swoje obowiązki (np. w kuchni). Dzięki temu uczyli się codziennej egzystencji w międzynarodowym i międzykulturowym środowisku, coraz częściej przecież w dzisiejszym świecie.

Autor uczestniczył także w zajęciach prowadzonych przez wyspecjalizowanych instruktorów, podczas których wykorzystywano różnego rodzaju zabawy i formy taneczne. Pierwsze tego typu zajęcia były przeznaczone dla pracowników socjalnych pracujących z osobami z problemami psychicznymi. Poznawali oni tradycyjne zabawy i gry (takie jak np. *hello stranger*), żeby dzięki nim pomagać pacjentom przezwyciężać nieśmiałość i strach przed dotykiem (wiele ze wspieranych osób padło wcześniej ofiarą wykorzystywania seksualnego) oraz funkcjonować w grupie, co jest niezwykle ważne w perspektywie życia w świecie społecznym. Wszystko to miało miejsce dzięki pozytywnym, edukacyjno-wychowawczym wartościom zabaw i gier tradycyjnych.

Drugie zajęcia prowadzone były w szkole podstawowej w Slagelse. Instruktor wykorzystywała proste zabawy i gry pełne ruchu, radości, ekspresji, emocji. Przykładem może być zabawa zwana po angielsku *blink your eye* (mrugnij okiem), której uczestnicy ustawiają się w kółko i chwytają za ręce. Jedna osoba jest w środku. Stojący w kole mają za zadanie porozumieć się między sobą za pomocą mrugania – jeśli dana osoba chce zamienić się miejscem z inną, mruga do niej, a kiedy ta jej odmrugnie, zamieniają się miejscami. Trzeba jednak uważać, żeby nie zostać złapanym przez gracza w środku (wówczas ten, kto został schwytany, sam wchodzi na środek koła). Dzięki tego typu zabawom i grom dzieci spędzają aktywnie czas na świeżym powietrzu (nawet przy niskiej temperaturze i padającym śniegu), uczą się jak funkcjonować w grupie, jak być odpowiedzialnym za innych uczestników zabawy, jak być tolerancyjnym (w grupie obserwowanej przez autora były dzieci o różnym kolorze skóry), jak nabywać kompetencje społeczne etc. Zajęcia takie są ponadto łatwe do zorganizowania, ponieważ nie wymagają specjalistycznego boiska czy sprzętu. Mottem szkoły w Slagelse jest „rozwój społeczny i nabywanie kompetencji osobistych – bardzo istotnych w dobie globalizacji”⁶.

Wspomniany wyżej park-skansen sportów i gier tradycyjnych w Gerlev to unikatowe w skali światowej miejsce, gdzie pod okiem wyspecjalizowanych instruktorów można nie tylko przyjrzeć się wielu duńskim i europejskim grom

⁶ Informacja własna – na podstawie pobytu w szkole w Slagelse 30.11.2012 r.

i sportom tradycyjnym, lecz także spróbować wziąć udział w każdym z nich. W miesiącach letnich park jest dostępny dla wszystkich zainteresowanych osób. Później prowadzone są tu nadal zajęcia dla grup zorganizowanych. Zajęcia, w których brał udział autor, zaczęły się od oprowadzenia biorących w nich udział pracowników socjalnych po parku, opowiedzenia im o jego założycielu i atrakcjach. Dopiero po tym teoretycznym wprowadzeniu następowały zajęcia praktyczne. W parku w Gerlev można zagrać między innymi we flandryjską grę *gaaibol*, szwedzki *kubb*, duńskie *bucket* (wiadro) i kilkadziesiąt innych gier (Moller, 2000).

Dania, a zwłaszcza ośrodek w Gerlev, to przykład połączenia teorii – wiedzy o wartości poznawczej sportów i gier tradycyjnych – z praktyką, czyli użytecznością aplikacyjną, a w omawianym kontekście przede wszystkim wykorzystaniem w edukacji. Jak skonstatował jeden z instruktorów parku: „chodzi nam o to, aby te sporty nie były tylko częścią historycznego dziedzictwa, ale żeby pełniły funkcje żywych elementów edukacji przez sport”⁷.

4. Czy warto badać tradycyjne sporty i gry?

Można zadać sobie pytanie, jakie korzyści przyniesie nauce badanie omawianych sportów i gier. Z powyższych uwag wynika, że mają one ogromną wartość poznawczą – dzięki ich badaniu możemy poszerzać swoją wiedzę na temat współczesnego świata. Jeśli chce się zrozumieć np. relacje baskijsko-hiszpańskie bądź szkocko-angielskie (lub szerzej: współczesny fenomen tożsamości zbiorowej i etniczności), można przyjrzeć się ich manifestacjom poprzez tradycyjne oraz importowane, ale dostosowane do lokalnych warunków sporty i gry. Jeżeli pragniemy się przyjrzeć współczesnym trendom w edukacji czy też poznać efektywne sposoby wychowywania i kształcenia dzieci i młodzieży, można przyjrzeć się, jak robią to Duńczycy, wykorzystujący zarówno tradycyjne sporty, gry i zabawy, jak i nowoczesne formy aktywności fizycznej.

Sporty i gry stanowią istotny element tożsamości i dziedzictwa kulturowego wielu grup społecznych, etnicznych i narodów na całym świecie. Możemy dowiedzieć się czegoś nowego o tym interesującym elemencie ich codziennego życia i tożsamości zbiorowej, a także poznać odpowiedzi na inne pytania dotyczące tych grup.

Gry i sporty (jak również zabawy) to także istotny w dzisiejszych czasach czynnik integracji międzynarodowej i celebracji różnorodności kulturowej

⁷ Informacja własna, na podstawie osobistej rozmowy z nauczycielem-instruktorem pracującym w Gerlev.

przez sport, co można było zaobserwować podczas 5. Światowych Igrzysk Sportu dla Wszystkich, które odbyły się w 2012 roku na Litwie. 59 delegacji z całego świata zaprezentowało podczas tego wydarzenia swoje sporty i gry. Każdy mógł wziąć w nich aktywny udział, doświadczając różnorodności kulturowej poprzez kinetyczne doświadczenie. Podczas igrzysk na Litwie odbyło się także szereg imprez kulturalnych oraz konferencji naukowych, podczas których delegaci z całego świata przedstawiali swoje lokalne doświadczenia związane z edukacją przez tradycyjne sporty i gry w Danii (opisany wyżej model w Gerlev), relacjami sportów i gier z kulturą w Indiach czy Korei Południowej, rozwojem sportów tradycyjnych we Włoszech czy też tradycyjną kulturą ruchową w Hiszpanii. Polska delegacja (której członkiem był autor tego artykułu) pokazała podczas igrzysk na Litwie trzy polskie sporty tradycyjne – pierścieniówkę, kapelę i grele⁸. Podczas konferencji Małgorzata Bronikowska omawiała krajowe doświadczenia związane z badaniami i promocją rodzimych sportów i gier. Igrzyska odbywały się pod auspicjami UNESCO i TAFISA (Międzynarodowego Stowarzyszenia Sportu dla Wszystkich). Przedstawiciele tych instytucji podpisali z Zakładem Olimpizmu i Etnologii Sportu przy poznańskiej Akademii Wychowania Fizycznego umowę, w ramach której Zakład zajmie się ewaluacją definicji sportów i gier tradycyjnych oraz oceną, które z nich mogą wnieść istotny wkład w rozwój społeczności ludzkich⁹.

5. Jak badać sporty i gry?

Metodologia badań nad sportami i grami powinna uwzględniać konieczność interdyscyplinarnego spojrzenia na ten fenomen. Zdaniem Wojciecha Lipońskiego nie należy ograniczać się do patrzenia na sporty i gry z jednej tylko perspektywy metodologicznej. Proponuje on natomiast podejście bardziej holistyczne, nazywając je splotem kulturowym (Lipoński, 2004). Jeśli chodzi natomiast o techniki badawcze, dobrze mogą się sprawdzić te, które są powszechnie stosowane przez antropologię kultury czy etnologię. Można zacząć zatem od opisu etnograficznego danego sportu czy gry, a następnie starać się rozpoznać kontekst społeczno-kulturowy, w którym funkcjonują, wychwycić ich lokalny, oddolny sens (np. sport czy gra jako element tożsamości kulturowej). Bardzo istotne są tu badania terenowe, zwłaszcza obserwacja uczestnicząca – sport czy gry dobrze bada się bowiem „w działaniu”. Ważne są także wywiady i rozmowy

⁸ Ich opis czytelnik znajdzie w pracach Lipońskiego (2001, 2004).

⁹ Informacje na podstawie osobistego pobytu na 5. Światowych Igrzyskach Sportu dla Wszystkich w litewskim Siauliai w dniach 5–11.07.2012 r.

z różnego typu informatorami, analiza i interpretacja źródeł pisanych i innych (malarstwo, rzeźba, muzyka, poezja etc.)¹⁰. Z osobistych doświadczeń autora wynika, że ważne jest aktywne uczestnictwo w badanych przez siebie zjawiskach i poznawanie oddolnych perspektyw przyjmowanych przez badanych ludzi. To oni nadają bowiem elementom sportowym lokalny, oddolny sens. Należy starać się go wychwycić, żeby dobrze zrozumieć istotę danego sportu czy gry.

6. Zakończenie

W dzisiejszym, ponowoczesnym świecie mamy do czynienia z wchodzącymi ze sobą w dynamiczne interakcje prądami: z jednej strony globalizacją i jej skutkami, zarówno pozytywnymi, jak i negatywnymi, z drugiej strony z tożsamością zbiorową – jej lokalnymi, oddolnymi ekspresjami, które czasem są reaktywne wobec globalnego porządku społecznego, a czasem proaktywne, zmierzające do jego zmiany (Castells, 1997). Ludzie nie chcą pozostać tylko biernymi odbiorcami globalnych przemian. Pragną kreować swoje życie, szukając oparcia w ponownym zwrocie w kierunku etniczności i tożsamości kulturowej. Potrzebują jednak do tego nowych elementów, bo stare (język, terytorium, wspólnota dziejów czy religia) czasem nie wystarczają. Takim elementem mogą być tradycyjne (i nie tylko) sporty i gry ruchowe. Stają się one zatem istotnym elementem tożsamości dla wielu grup ludzkich na całym świecie. W konsekwencji dla świata naukowego okazują się interesującym przedmiotem badań, dzięki któremu badacze mogą lepiej poznawać świat społeczny i kulturę kształtowaną przez człowieka, ale też kształtującą go. Sporty i gry (zwłaszcza tradycyjne) są ponadto istotnym czynnikiem integracji międzykulturowej, celebracji różnorodności przez sport. Między innymi dzięki nim właśnie ludzkość ma szansę na pozytywną reakcję na dynamiczne zmiany społeczne, technologiczne, kulturowe, mentalne, duchowe związane z globalizacją. Zamiast konstruowania reaktywnych, obronnych, ekskluzywnych tożsamości, szanów oporu czy kulturowych gett ludzie mogą celebrować różnorodność kulturową dzięki wspólnemu uczestnictwu w świecie sportów, gier i zabaw.

Te wszystkie wartości sportów, gier i zabaw sprawiają, że stają się one istotnym elementem współczesnej kultury, a ich badanie – perspektywicznym kierunkiem naukowym.

¹⁰ Więcej na temat proponowanej metodologii badań: Lipoński, 2004.

LITERATURA

- Aguirre Franco, R. (1983). *Deporte Rural Vasco*. San Sebastian: Editorial Txertoa.
- Appadurai, A. (2005). *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji* (tłum. Z. Pucek). Kraków: Universitas.
- Barreau, J.J., Jaouen, G. (red.). (1998). *Les jeux populaires. Eclipse et renaissance*. Morlaix: FALSAB.
- Barreau, J.J., Jaouen, G. (red.). (1999). *Les jeux traditionnels en Europe*. Ploneour: FALSAB.
- Blanchard, K. (1995). *The Anthropology of sport*. Westport, Connecticut – London: Bergin and Garvey.
- Bronikowska, M. (2008). *Od sobótki do piłki nożnej polskiej*. Poznań: Akademia Wychowania Fizycznego.
- Castells, M. (1997). *The Power of identity*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Cheska, A.T. (1978). The study of play from five anthropological perspectives. W: M.A. Salter (red.), *Play: anthropological perspectives* (s.17–35). New York: Leisure Press.
- Culin, S. (1895). *Korean Games, with Notes of the Corresponding Games of China and Japan*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Dobrzyński, R. (1997). *Hiszpania*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens. A study of the play element in culture*. Boston: The Beacon Press.
- Jarvie, G., Walker, G. (1994). *Scottish sport in the making of the nation*. London: Leicester University Press.
- Jarvie, G. (2003). Highland Games, ancient sporting traditions and social capital in modern international communities. W: W. Lipoński, G. Jaouen (red.), *Ethnology of sport* (s. 27–37). Poznań: Akademia Wychowania Fizycznego.
- Lavega, P. (2006). *Games and society in Europe*. Valencia: Asociation Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lipoński, W. (2001). *Encyklopedia Sportów Świata*, Poznań: Atena.
- Lipoński, W., Jaouen, G. (red.). (2003). *Ethnology of sport*. Poznań: Akademia Wychowania Fizycznego.
- Lipoński, W. (2004). *Rochwist i palant*, Poznań: Akademia Wychowania Fizycznego.
- MacClancy, J. (1996). *Sport, Identity, and Ethnicity*. Oxford: Berg.
- Moller, J. (2000). *Europlay*. Gerlev: Idrætshistorisk Værksted.
- Renson, R., van Mele, V. (1992). *Traditional Games in South America*. Schorndorf: Karl Hofmann.
- Sutton-Smith, B. (1981). The social psychology and anthropology of play and games. W: G.R.F. Luschen, G.H. Sage, L. Sfeir (red.), *Handbook of social science of sport* (s. 452–478). Champaign, Illinois: Stipes Publishing Company.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

<http://www.funai.gov.br/indios/jogos/novas_modalidades.htm>

<<http://www.shga.co.uk/aboutus.php>>

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 28 grudnia 2012.

mgr Bartosz Prabucki, doktorant w Zakładzie Olimpizmu i Etnologii Sportu, Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań, bartosz241@op.pl

Badanie tradycyjnych sportów i gier ruchowych jako perspektywiczny obszar badawczy

Abstrakt

Nauki społeczne długo ignorowały tematykę sportów i gier ruchowych. Uważano te dziedziny za nienadające się do ujmowania w kategoriach naukowych. Ta sytuacja zaczyna się jednak zmieniać.

Wielu badaczy dostrzegło wartość naukową i aplikacyjną sportów i gier jako istotnego elementu kultury. W XX i XXI wieku rozwinął się ruch zajmujący się badaniami społeczno-kulturowego wymiaru gier.

Celem artykułu jest ukazanie rosnącej popularności badań nad sportami i grami. Stają się one w dzisiejszym świecie – gdzie globalizacja ściera się z ponownym zwrotem ku tożsamości kulturowej – ważnymi elementami kultury, czynnikami integracji międzykulturowej i istotnymi przedmiotami badań naukowych.

SŁOWA KLUCZOWE: tradycyjne sporty i gry, badanie gier, kulturowe wartości sportów i gier, naukowe znaczenie gier

