

Małgorzata Bronikowska

Akademia Wychowania Fizycznego im. Eugeniusza Piaseckiego w Poznaniu

 <http://orcid.org/0000-0002-0584-0725>



Studia Etnologiczne i Antropologiczne, t. 22, nr 2  
ISSN 2353-9860 (czasopismo elektroniczne)  
<https://doi.org/10.31261/SEIA.2022.22.02.06>

## Igrzyska sportów tradycyjnych jako promocja ludycznych form aktywności fizycznej i szansa na zachowanie narodowej tożsamości

.....

Traditional sports games – as a promotion and a chance to preserve national identity through ludic forms of physical activity

**Abstract:** This article shows an important sphere of social life, i.e. Physical Culture, regarding its elements: play, games, and sports as intangible global and at the same time regional heritage of every corner of the world. Through this work, the author wants to emphasise the crucial role of traditional games and sports in the globalised world, also showing UNESCO and TAFISA's huge initiatives and endeavours they undertake to revitalise and prevent old sports from being forgotten. They are devoted and very involved in building a better climate for the promotion of various traditional physical activities in the context of cultural diversity. The author also wants to stress in this article that there are few groups of people around the globe who really care about the intangible kind of heritage hidden in traditional forms of sports and games. The further intention of this work is to awaken the awareness of other researchers and people for whom the local heritage is fundamental for a better future in a unified world.

**Keywords:** intangible cultural heritage, globalisation, games, sport, TAFISA World Sport for All Games

**Słowa kluczowe:** niematerialne dziedzictwo kulturowe, globalizacja, gry, sport, Światowe Igrzyska Sportu dla Wszystkich TAFISA

.....

Przyspieszenie rozwoju cywilizacyjnego pod koniec XX i na początku XXI wieku, związane głównie z rewolucją technologiczno-informatyczną, stawia przed człowiekiem wiele dotychczas nieznanymi przeszkód, których pokonanie było, jest i będzie fundamentalnym warunkiem dalszego istnienia cywilizacji, choć na pewno nie w takim kształcie, jaki znaliśmy dotychczas. Dodatkowo globalizacja, którą Waldemar Kuligowski (2007) określa mianem procesu prowadzącego do nowego ładu społecznego w erze postmodernistycznej, pozwala na zwiększenie interakcji społecznych, tym samym zmniejszając dystans między ludźmi. Geograficzne, czasowe i fizyczne ograniczenia utrudniające dotychczasowe kontakty społeczne już dawno zostały zniesione – dzisiaj za pomocą internetu dotrzeć możemy praktycznie wszędzie, do każdego

zakątka świata i o każdej porze. Z kolei Stanisław Kowalik uważa, że „w tej sytuacji niezbędne staje się zapanowanie nad różnorodnością ludzką, zorganizowanie jej i zapewnienie zrównoważonego rozwoju – tę rolę ma wypełnić globalizacja” (2015: 26), ale nie zaspokaja ona potrzeby poczucia jedności wspólnotowej, tej najsilniejszej z fundamentalnych potrzeb istot społecznych. Marco Caselli (2012) natomiast twierdzi, że globalizacja charakteryzuje się współlistnieniem ekonomicznych, politycznych i kulturowych aspektów życia, które tworzą sieć związków międzyludzkich i układów społeczno-ekonomicznych, mimo istniejących granic państwowych. Jednocześnie globalizacja wiąże się ze wzrostem poziomu świadomości, dzięki któremu losy jednostki uzależnione i dopasowane są do pozostałych elementów ogólnodostępnej struktury społecznej. Łatwo jednak człowiekowi zagubić się w tak skonstruowanym świecie. W sposób bezwiedny i bezwolny może stać się bardziej biernym odbiorcą, konsumentem niż kreatorem globalnej rzeczywistości. Nie można się zatem dziwić podejmowanym próbom „powrotu do korzeni”, do kulturowej, lokalnej, etnicznej tożsamości jako oddolnej formy odpowiedzi na potencjalne zagrożenia wynikające z globalizacji.

Już pod koniec lat 90. XX wieku na temat wspomnianych zagrożeń wypowiadał się Zygmunt Bauman (2000), wskazując, że zjawisko globalizacji, z którym pierwotnie wiązano wiele nadziei, obraca się przeciw najsłabszym. Powoduje rozpad wspólnot lokalnych, wpływając niekorzystnie na szeroko rozumianą sferę kultury. Współczesnym wspólnotom, według Baumana (2000), brakuje jednej hierarchii wartości, ładunku wiedzy na temat świata oraz spójnych zasad działania.

Podobny sposób myślenia prezentuje hiszpański socjolog Manuel Castells, twierdząc:

[...] nasz świat i nasze życie są kształtowane przez sprzeczne trendy – globalizację i potrzeby samoidentyfikacji. Wraz z technologiczną rewolucją, transformacją kapitalizmu oraz schyłkiem etatyzmu jako dominującej polityki gospodarczej państwa doświadczamy w ostatnich czasach rozprzestrzenienia się potężnej ekspresji potrzeby grupowej identyfikacji, w wielu konturach każdej z kultur i ich historycznych uwarunkowań rozwojowych (Castells, 1997: 1)<sup>1</sup>.

W kontekście tak zarysowanych problemów Ryszard Kantor przekonuje, że „próba pełnego poznania kultury jakiegось narodu nie może

---

<sup>1</sup> O ile nie zaznaczono inaczej, tłumaczenia cytatów z języka angielskiego na język polski są mojego autorstwa – M.B. Odsyłam jednak również Czytelnika do tłumaczenia autorstwa M. Marody. Zob. Castells, 2008.

się obejść bez starannych studiów nad zachowaniami ludycznymi<sup>2</sup> [...], nad procesami kształtowania się kultury fizycznej” (Kantor, 2013: fragment tekstu z IV strony okładki). Podobną opinię na ten temat prezentował już znacznie wcześniej Joseph Strutt (1876), brytyjski etnolog przełomu XVIII i XIX wieku. Dowodził on, że sport traktowany jako oczywista składowa kultury fizycznej jest wyznacznikiem charakteru każdego narodu. Dzięki niemu możemy bowiem obserwować najprawdziwsze oblicze i oceniać naturalne predyspozycje danego społeczeństwa.

Sport jako element współczesnej kultury jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych i charakterystycznych zjawisk globalnych, jest też jednocześnie probierzem mechanizmów narodowej czy lokalnej tożsamości. Jego nowożytny wymiar, skomercjalizowany globalnie „fenomen”, tak jak go obecnie postrzegamy i doświadczamy, jest „produktem” wielowiekowych procesów ewolucyjnych (zob. Jarvie, 2009; Lipoński, 2012). Stąd też nazywamy go kulturą fizyczną. Tradycje różnych form aktywności fizycznej (w tym również te, które później stały się rywalizacją sportową) z kolei swoimi korzeniami sięgają najczęściej wielu lokalnych form zachowań ludycznych (Blanchard, 1995). Warto przytoczyć przykład początku gry, którą dzisiaj znamy jako olimpijską dyscyplinę sportową pod nazwą „golf”. Jej początków można doszukać się jeszcze przed naszą erą, w rzymskiej grze o nazwie „poganica”, w której uczestnicy używali zakrzywionych lasek do uderzania skórzanej kuli. Gra podobna do golfa, o nazwie „chuis án”, znana była również w Chinach, w pierwszym wieku naszej ery (Lipoński, 2001). Najbardziej zbliżoną do współczesnej formuły golfa grę praktykowano już w piętnastowiecznej Szkocji (według źródeł podanych przez Międzynarodową Federację Golfa) (Berrett, 2014). Obecnie, niejako na naszych oczach, gra w golfa stała się popularną na całym świecie dyscypliną sportu, wpisując się na stałe do programu igrzysk olimpijskich (International Olympic Committee, 2022). Jak łatwo dostrzec, golf przeszedł długą drogę ewolucyjną od lokalnej formy aktywności ludycznej do globalnie rozpoznawalnej i rozpowszechnionej, choć dość elitarnej, dyscypliny sportowej. Nie on jeden, takich przykładów jest więcej, chociażby szkocka gra w kamienie na lodzie, która ostatecznie została uznana za dyscyplinę olimpijskiego sportu zimowego, znanego dziś pod uniwersalną nazwą „curling” (Lipoński, 2001).

Rozwój większości dyscyplin sportu, uważanych dziś za tradycyjne, oparty był głównie na wykorzystaniu umiejętności związanych z czynnościami użytecznymi (kiedyś były to między innymi umiejętności myśliwskie, obronne, potem również związane z rolnictwem) (Bronikowska,

---

<sup>2</sup> Słowo „ludyczny” – pochodzi od wyrazu „ludzym” rozumianego jako skłonność do bawienia się, rozpatrywana jako cecha człowieka lub zjawisko kulturowe. Zob. *Słownik języka polskiego*, PWN, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/ludyczny.html> [dostęp: 10.10.2023].

2008). W zatamizowanych lokalnych społecznościach takie aktywności wynikały z potrzeb lokalnych, ich źródłem było najbliższe, dobrze znane środowisko wraz z jego charakterystycznymi elementami (tj. dostęp do: otoczków, twardego drewna, nizinnych lub dla odmiany górzystych oraz wodnych terenów itp.). W ten sposób powstawała duża różnorodność czynności ludycznych opartych na aktywności fizycznej. Ponadto pojawiały się ludyczne formy aktywności oparte na mitach, baśniach i legendach (przypomnijmy starożytną Grecję z antycznymi igrzyskami w Olimpii, historię Filippidesa, która dała podstawę do organizowania biegu maratońskiego; legenda o ojcu Wirgiliuszu z czasów Imperium Romanum była z kolei inspiracją zabawy „Ojciec Wirgiliusz”; średnio-wieczne zasady walki rycerskiej, którym hołdowali król Artur i rycerze Okrągłego Stołu, zostały uznane później za kodeks etyczny porównywany do współcześnie szanowanej zasady *fair play*), które zawierały często przykłady najznamienitszych cnót oraz wartości uznawanych i szanowanych w tych konkretnych społecznościach (Lipoński, 2004; Bronikowska, 2008, 2013a). Takie opowieści stanowiły inspirację dziecięcych zabaw i gier, a jednocześnie były wyznacznikiem pewnych uniwersalnych standardów zachowań międzyludzkich (Bronikowska, 2012). Obrzędy religijne (na przykład lotanie z klekotami / kołatkami w Bukówcu Górnym, słupnictwo znane niegdyś w całej Europie) czy czynności związane z wykonywaniem zawodu (na przykład spławianie drewna na Wiśle czy toczenie beczek w browarze bądź rąbanie drewna w tartaku) były także źródłem ludycznych form aktywności (Bronikowska, 2013b).

Nieco inną perspektywę mechanizmów powstawania wszelakich form sportowych aktywności przedstawił Thorstein Veblen (1971). Wskazał, że takie aktywności jak polowanie, wędkarstwo, boks, gry zespołowe, zapasy, szermierka czy wioślarstwo pozwalały na doskonalenie zręczności, ale też prowokowały okrucieństwo w walce z rywalami oraz bezwzględność, czyli umacnianie przede wszystkim własnej pozycji kosztem innych. Ponadto Thorstein Veblen twierdził, że dla warstw najuboższych sport stał się z jednej strony formą atrakcji ludycznych, a z drugiej – potencjalną ścieżką awansu społecznego. Coraz to śmielsze upowszechnianie najróżniejszych form aktywności sportowej (np. piłka nożna, boks, lekka atletyka, zapasy) stało się dla uboższej części społeczeństwa szansą na dorównywanie tym, którzy wówczas (ze względów ekonomicznych) należeli do prestiżowych wyżyn społecznych, a których styl życia, choć próżniaczy (Veblen, 1971), był wzorem do naśladowania (Bronikowska, 2013a).

Ogólnie rzecz ujmując, wymienione formy aktywności miały i nadal mają ogromną wartość społeczną. W niektórych regionach świata te tradycje związane z rodzimą kulturą fizyczną są nadal pielęgnowane, a nawet rozwijane, jak chociażby azjatyckie kabbadi, irlandzkie: gealic football czy hurling (Bronikowska, 2008). Dodać jednak należy, że o ile

w krajach zachodnich (Francja z pétanque, Kraj Basków z pelotą, flamandzki sjoelbak), jak i Dalekiego Wschodu (Indie z gulidunda), Azji centralnej (Mongolia z naadam) oraz Bliskiego Wschodu (Iran z zurkhaneh) dostrzega się i docenia wzrastające zainteresowanie dawnymi grami oraz sportami tradycyjnymi, o tyle ciągle jeszcze z niewyjaśnionych powodów w Polsce nie obserwuje się takiej tendencji. Nie można przy tym odmówić naszej kulturze znacznego rodzimego dorobku w sferze dawnych gier i sportów (Kolberg, 1886; Piasecki, 1959), jednak stale należy on do niszowych zainteresowań nielicznych pasjonatów, dla których ważne jest podtrzymanie i rewitalizacja zapomnianych ludowych form kultury fizycznej (Lipoński, 2001, 2004; Bronikowska, 2008, 2012, 2013a).

Dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii skutkuje poszerzeniem spektrum możliwości docierania do wcześniej niedostępnych, globalnych informacji, odnoszących się do rzeczywistości. Z jednej strony dzięki temu możemy śledzić je i przyglądać się im bardziej szczegółowo (Bronikowski, 2009). Z drugiej strony zaś należy zauważyć, że zmiany w obrębie mechanizmów społecznych nie ulegają tak szybko presji technologizacyjnej. Świat relacji międzyludzkich, choć poszerzony o wirtualną rzeczywistość, nadal funkcjonuje głównie na podstawie umów społecznych (tj. zasad, wartości), które, choć często deprecjonowane, pozostają póki co najbardziej wiarygodnymi i obowiązującymi elementami przyjętego systemu etycznych, uniwersalnych wartości.

Na tym tle formuła igrzysk sportów tradycyjnych (ang. TSG – Traditional Sport and Games) jawi się jako ciekawa i godna naśladowania forma promocji ludycznej odrębności regionów świata, dająca szansę na wzmocnienie określonych komponentów stanowiących tożsamość danej grupy społecznej.

## Przykłady promowania zabaw i niekonwencjonalnych gier sportowych

Znaczące międzynarodowe instytucje (tj. UNESCO, TAFISA – The Association for International Sport for All / Międzynarodowa Federacja Sportu dla Wszystkich, ETSGA – European Traditional Sports and Games Association / Europejskie Stowarzyszenie Sportów i Gier Tradycyjnych) i społeczności całego świata od wielu dekad podejmują wiele ważnych inicjatyw związanych z próbą rewitalizacji, podtrzymaniem oraz popularyzacją tradycyjnych form aktywności fizycznej. Jednym z takich przykładów są the Games of Indigenous Nations – Igrzyska Społeczności Rdzennych organizowane regularnie w Brazylii dla krajów Ameryki Ła-

cińskiej (Renson, Mele, 1992). Podobny wzrost zainteresowania ludycznymi formami aktywności fizycznej obserwowany jest w Korei Południowej, Indiach, Japonii, Chinach, Tajwanie i innych jeszcze krajach Azji (Appadurai, 1996). W Afryce Games and Dances of West African Nations (Gry i Tańce Narodów Zachodniej Afryki), wspomniane przez amerykańską antropolog Alyce Cheskę (1987) czy pieczołowicie opracowaną w ostatnich latach *Encyklopedię sportów świata* Wojciecha Lipońskiego (2001), wskazywane są jako sposoby zachowania dziedzictwa kulturowego i elementów nierozzerwalnie związanych z lokalną tradycją oraz kulturą fizyczną. Należy przy tym podkreślić, że każdy kontynent ma unikalny zestaw swoich form aktywności fizycznej, które zostały zachowane w pamięci społecznej w postaci ludowych zabaw i gier ruchowych, albo ze względu na geograficzną, klimatyczną, społeczną, etniczną czy kulturową odmienność ewoluowały w sporty o dużym, choć tylko regionalnym, zasięgu (Blanchard, 1995). Przykładem takiego sportu może być australijska odmiana piłki zwanej australian football, która jest mieszaniną elementów tradycyjnego rugby, gaelic footballu oraz australijskiej gry o nazwie boogalah. Należy również nadmienić, że gra ta funkcjonuje równolegle z wieloma bardziej współczesnymi formami sportu typu piłka nożna czy rugby, jak również ludycznymi formami aktywności fizycznej powstałymi na podstawie tradycji rdzennej społeczności aborygeńskiej Australii – takimi przykładami są: kee'an, tarnabai, kalq, udokumentowane w opracowaniach na temat tradycji kultury aborygeńskiej (Dixon, 2008). Inicjatywy te jednak nie były pierwszymi, oddającymi cześć etnicznej tradycji kultury fizycznej.

Przypomnijmy, że już w początkach XX wieku wskrzesiciel i promotor nowożytnych igrzysk olimpijskich Pierre de Coubertin podjął próbę, choć nie bez przeszkód (jak się później okazało), organizacji Dni Antropologicznych podczas trwania, trzecich z kolei, igrzysk olimpijskich, które odbywały się w San Luis (USA) w 1904 roku. Niefortunnie impreza ta stała się na wiele lat zarzewiem nieporozumień w międzynarodowym środowisku sportowym. Podłożem konfliktu okazało się podstępne wykorzystanie uczestników tego wydarzenia (przedstawiciele mniejszościowych grup etnicznych), niejako przy okazji prezentowania lokalnych tradycji sportowych, do wykonania na nich pomiarów antropometrycznych. Według pomysłodawców tego przedsięwzięcia: William J. McGee i Jamesa Sullivana, głównym celem było *de facto* zbadanie różnic między „dzikim człowiekiem” a „cywilizowanym człowiekiem”. Ta inicjatywa nie spotkała się na szczęście z pozytywnym odbiorem społecznym. Wyrażała bowiem konflikt między naciskiem Starego Świata na kulturę a naciskiem Nowego Świata na utylitaryzm (Brownell, ed., 2008). Więcej nie powtórzono tego pomysłu na taką skalę, a charakterystyczne formy ludowej aktywności fizycznej powróciły do swych lokalnych

miejsc, w których bardziej lub mniej (w zależności od regionu) dbano o ich kontynuację i przetrwanie.

Przykładem niebywale dbałości o rodzimą kulturę fizyczną są mieszkańcy Wysp Brytyjskich, którzy od wieków traktują sport na równi z innymi elementami szeroko rozumianej kultury (Bronikowska, 2013b). Przeglądając prace wspomnianego wcześniej Josepha Strutta (1876) czy Alice Gomme (1894), a także bardziej współczesnych badaczy takich jak na przykład Ian Jarvie (2009), można dojść do wniosku, że zachowanie niematerialnego dziedzictwa w postaci swojskich form kultury fizycznej okazuje się dla tego regionu niezwykle ważne. Na przykład na terenie Wielkiej Brytanii do dziś organizowane są cykliczne wydarzenia kulturalno-sportowe, takie jak: Dover Games (Lipoński, 2012), Highland Games (Jarvie, 2009), Much Wenlock Games (Lipoński, 2012). Wydarzenia te przyciągają nie tylko zawodników, ale też rzeszę zaciekawionych turystów z całego świata. Dodajmy tylko, że głównym celem tychże igrzysk jest zarówno kontynuacja, jak i zachowanie w pamięci społecznej starych form aktywności fizycznej charakterystycznych dla tej kultury i kraju, a także podzielenie się tym z przybyszami reprezentującymi inne części świata.

## UNESCO w służbie światowego dziedzictwa

Jeszcze pod koniec XX wieku UNESCO, wykazując się dużym poparciem w założeniach polityki kulturalnej, wystąpiło w roli sprzymierzeńca kulturowego dziedzictwa zabaw i gier tradycyjnych (UNESCO, 1999). Tym samym uznało, że ten tradycyjny spadek różnych narodów, tak samo jak zabytki architektury, sztuki czy ginące języki regionalne i narodowe, winien być objęty odpowiednią ochroną i znaleźć się na liście dziedzictwa kultury światowej. Co więcej, zgromadzenie ekspertów UNESCO (1999) jednogłośnie zgodziło się, że związany z tradycyjnymi zabawami i gramami folklor, stroje, często towarzysząca im muzyka i literatura oraz ich związek z obyczajowością itd. należy włączyć pod ochronę jako ważną część dziedzictwa kulturowego ludzkości na takich samych zasadach jak każdy inny element zabytków kultury (Bronikowska, 2013b). Założenia te zostały ostatecznie sformułowane w Międzynarodowej karcie sportów i gier tradycyjnych, odwołującej się do Deklaracji praw człowieka Narodów Zjednoczonych i do zawartych w niej zasad oraz do Międzynarodowej karty wychowania fizycznego i sportu. Nieco później zostały również zaadaptowane przez Generalną Konferencję UNESCO apelującą o ochronę oraz rewitalizację gier i sportów tradycyjnych w istniejącej sytuacji, w której większość „jest już zatracona, a pozostałe znajdują się w bezpośrednim zagrożeniu

wymarcia na skutek różnych tendencji globalizacji i standaryzacji bogatego dziedzictwa światowych sportów” (UNESCO, 2000: 1). Ponadto UNESCO stanęło na stanowisku, że

tradycyjne sporty i gry oferują swe możliwości w zakresie edukacyjnym, kulturowym i komunikacyjnym oraz w zakresie promocji zdrowia w całościowym rozwoju ludzkich osobowości oraz ich społeczeństw [a także – M.B.] są ekspresją kultur rodzimych i dróg życia przyczyniających się do społecznej tożsamości ludzkich istot (UNESCO, 2000: 1).

W odpowiedzi na ożywione zainteresowanie UNESCO grami i sportami tradycyjnymi, powstała w 1990 roku Międzynarodowa Federacja Sportu dla Wszystkich (TAFISA) podjęła działania zmierzające do wykorzystania tradycji różnorodnych form kultury fizycznej do integracji społecznej, a także większego zaangażowania w aktywność fizyczną różnych grup wiekowych (kierunek zgodny z ich celem nadrzędnym) przy jednoczesnym eksponowaniu tradycyjnych zabaw i gier. W tym kontekście popularyzacja aktywności fizycznej oraz propagowanie sportu powszechnego łączy się z dbałością o sferę kulturową wszelkich form aktywności fizycznej. TAFISA, podobnie jak UNESCO, uznaje zabawę za ważne zjawisko kulturowe związane z dziedzictwem i różnorodnością wśród przedstawicieli poszczególnych narodów świata (Lavega, ed., 2006). Dlatego też swą działalność TAFISA skupiła na ochronie tego, co pozostało w pamięci społecznej, i pielęgnacji gier oraz sportów tradycyjnych pochodzących z różnych regionów ziemskiego globu. Stało się to przyczynkiem do organizacji przez tę instytucję Światowego Festiwalu Gier i Sportów Tradycyjnych (następnie zmieniono nazwę na: Światowe Igrzyska Sportu dla Wszystkich TAFISA) jako cyklicznej imprezy kulturowo-sportowej, odbywającej się co cztery lata (podobnie jak igrzyska olimpijskie) w ramach światowych igrzysk TAFISA (Bronikowska, 2014). Charakterystyczną cechą tej imprezy jest jej nieograniczający się do zawodów sportowych (rywalizacji) wymiar, który, poszerzony o aspekt kulturowy, daje szansę poszczególnym delegacjom (reprezentującym swój region / kraj) zarówno na zaprezentowanie własnych gier czy sportów tradycyjnych, jak i poznawanie ich innych form, a pochodzących z różnych kultur. Warto dodać, że igrzyska te odbywają się za każdym razem w innej części świata. Wzorem wyłaniania gospodarza igrzysk olimpijskich i do tej imprezy zgłaszają się miasta – kandydaci, chętne do podjęcia się organizacji tego dużego przedsięwzięcia. TAFISA jako instytucja nadrzędna, po zapoznaniu się z kandydaturami i ich możliwościami, decyduje o ostatecznym wyborze miasta – gospodarza igrzysk.



To wielkie sportowo–kulturowe wydarzenie po raz pierwszy odbyło się w 1992 roku, a zorganizowało je miasto Bonn (Niemcy). Kolejne, drugie, igrzyska TAFISA odbyły się w stolicy Tajlandii – Bangkoku, w 1996 roku. Organizacją trzeciej edycji ponownie zajęli się Niemcy, zapraszając wszystkich zainteresowanych do Hanoweru – w 2000 roku. Odstępstwem od reguły (okresu olimpijskiego) okazały się zaplanowane na 2004 rok igrzyska w Montrealu (Kanada), które ostatecznie, z przyczyn obiektywnych, nie doszły do skutku (Bronikowska, 2010). Co ważne, wszystkie one jednak odbywały się i nadal odbywają się pod patronatem Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego (MKOl), UNESCO i UNICEF.

Główną ideą tych igrzysk jest zachowanie harmonii między przeszłością, teraźniejszością i przyszłością. Wiąże się ona również z międzypokoleniową transmisją przekazywania tradycji w imię dobrobytu i pokoju na świecie. Warto wspomnieć, że poprzez prezentowanie tradycyjnych gier i sportów obok najnowocześniejszych ich form (np. wave board, slike line, BMX) w odbywających się igrzyskach w koreańskim Pusan w 2008 roku wzięło udział ponad 10 000 uczestników ze 103 krajów wszystkich pięciu kontynentów (Bronikowska, 2013b). Ich popularność wzrasta wraz z sukcesem każdych kolejnych. Dzięki temu igrzyska na poziomie światowym zorganizowano w Dżakarcie (Indonezja) w 2016 roku, a ostatnie, zaplanowane na 2020 rok – w Lizbonie, niefortunnie przypadły na okres pandemii (COVID-19). Z tego powodu wyjątkowo odbyły się w trybie zdalnym rok później (w 2021 roku), co uruchomiło inny, wcześniej niewykorzystywany przy tej okazji, sposób prezentacji i komunikacji. Kolejne, już ósme z rzędu Światowe Igrzyska Sportu dla Wszystkich TAFISA, zaplanowane na 2024 rok, miały odbywać się w Nożnym Nowogrodzie w Rosji, jednak z powodu trwającego konfliktu zbrojnego między Rosją a Ukrainą igrzyska te najprawdopodobniej odbędą się w Dreźnie (Baumann, 2022).

TAFISA nie ustaje jednak w swoich działaniach na rzecz globalnego rozpowszechnienia innego niż olimpijski wymiaru igrzysk, które, w odróżnieniu od imprez typowo sportowych, kieruje do wszystkich obywateli świata. Każdy biorący w nich udział może bowiem być jednocześnie reprezentantem swojego narodowego sportu, jak i uczestnikiem-odbiorcą, mającym szansę na doświadczenie różnych gier i sportów, proponowanych przez inne reprezentacje. W ten sposób zamiast rywalizacji międzypaństwowej, tak charakterystycznej dla imprez światowych typu igrzyska olimpijskie, mistrzostwa świata, mistrzostwa Europy, rodzi się tu przestrzeń na doświadczenie i wymianę wielowiekowej spuścizny kulturowej w postaci wyselekcjonowanych form aktywności fizycznej, najbardziej charakterystycznych dla biorących udział przedstawicieli różnych regionów świata.

Dlatego też w swej globalnej misji TAFISA stała się głównym motorem napędowym imprez kulturowo-sportowych o zasięgu światowym (TAFISA World Sport for All Games), a ostatnio, od 2018 roku, również i na poziomie europejskim, angażując się w organizację Europejskich Festiwalu Gier i Sportów Tradycyjnych TAFISA, które dotychczas miały miejsce we Fryzji (Holandia) w 2018 roku i Perugii (Włochy) w 2022 roku. Potrzeba taka zrodziła się dzięki coraz to większej popularności imprezy. Wiele miast zaczęło ubiegać się o organizację tego typu igrzysk, widząc w tym szansę na wyróżnienie się i promocję w innych regionach świata. To dało impuls do rozpoczęcia nowego formatu – igrzysk europejskich.

## Podsumowanie

Dzięki możliwości aktywnego uczestnictwa w igrzyskach organizowanych przez TAFISA każdy może poczuć atmosferę zabawy, radości, przyjaźni i współpracy. Nieobecne są tu konfrontacja, wrogość i ostra rywalizacja, tak typowe dla wielu uczestników uprawiających sport na profesjonalnym poziomie. Główną ideą tych gier jest zapewnienie wspólnej płaszczyzny porozumienia i wymiany, na której każdy naród czy region może zaprezentować wybrany wycinek swojej sportowej tradycji, a uczestniczący w nich sportowcy, jak i obserwatorzy (turyści i turyści) zachęceni są do doświadczania nieznanymi im dotąd aktywności. Unikalne w tym kontekście jest to, że uczestnicząc w TAFISA Games for All można nie tylko obserwować, ale też wziąć czynny udział w grze polskiej pierścieniówka, sprawdzić się w holenderskim fierljeppen, spróbować dołączyć do tradycyjnej indyjskiej gry kabaddi czy zapoznać się z przykładami hiszpańskojęzycznej kultury, zgłębiając tajniki peloty, lub francuskiej pétanque<sup>3</sup>.

Warto zatem podjąć wysiłek na rzecz odrodzenia różnorodności kultury ruchu (*ludo-diversity*), obejmującej kulturę fizyczną z jej składowymi takimi jak zabawa, gra, sport oraz z ich wszelką, specyficzną ekspresją fizyczną, tak charakterystyczną i inną dla każdego regionu. Biorąc pod uwagę rozpoczęte działania na rzecz ochrony sportowego dziedzictwa, badacze oraz uczestnicy tych działań żywią nadzieję, że istnieje realna szansa na odrodzenie różnorodności poprzez tradycyjne formy gier, sportów, ćwiczeń fizycznych, tańca, a także występów akrobatycznych (Renson, Mele, 1992). Jeśli zatem szeroko pojęta kultura jest dla nas ważna, warto ją wspierać poprzez większe zainteresowanie się jej wszystkimi bez wyjątku wytworami. Dlatego tak istotne w tym

---

<sup>3</sup> Wszystkich zainteresowanych szczegółowym opisem gier i sportów odsyłam do: Lipoński, 2001.

procesie może być większe zaangażowanie się lokalnych oraz krajowych instytucji, mogących w dużym stopniu wspomóc działających już w tej dziedzinie nielicznych pasjonatów oraz organizacje. Wśród nich panuje przekonanie o zasadności i pożytku podejmowanych działań w tym zakresie, zwłaszcza w odniesieniu do procesów globalizacji, jakie zachodzą we współczesnym świecie.

Odnosząc się do podjętej wyżej tematyki, warto zauważyć we współczesnym sporcie „siłę kultury popularnej, poczucie zbiorowej własności, identyfikowanie się z czymś większym niż własne życie” (Blanchard, 1995: 17). Przywołany autor przewiduje ponadto, że w przyszłości tradycyjne gry i sporty mogą stać się jeszcze bardziej spójne z kulturą współczesnego świata, nawet bardziej niż współczesne dyscypliny sportu, które przez swoją komercjalizację i globalizację zaczynają tracić na kulturowej sile nośnej (Blanchard, 1995).

Konkludując, gry i sporty tradycyjne, eksponujące lokalne tradycje wraz z ich historycznymi uwarunkowaniami, mogą stać się tym rodzajem aktywności integrującej lokalne społeczności, która pozwoli ich członkom na poczucie jak najpełniejszej wspólnej tożsamości, stwarzając jednocześnie szansę na doświadczanie i dzielenie się wartościami oraz wzorami zachowań uznawanymi w tych lokalnych społecznościach za kluczowe w rozwoju pełnowartościowego, nowoczesnego społeczeństwa.

## Bibliografia

- Appadurai A., 1996, *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Bauman Z., 2000, *Globalizacja*, tłum. E. Klekot, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Baumann W., 2022, [Rozmowa niepublikowana, przeprowadzona przeze mnie podczas 2a edizione dei TAFISA European Sport For All Games, 26.09.2022 w Perugii].
- Berrett U., 2014, *Traditional sports and games as a means for integration of people with disabilities*, „Journal of Sport Science and Physical Education”, no. 67, s. 12–18.
- Blanchard K., 1995, *The anthropology of sport. An introduction*, Westport, Conn., Bergin & Garvey.
- Bronikowska M., 2008, *Od sobótki do piłki nożnej polskiej... Polskie tradycyjne zabawy i gry w koncepcji wychowania fizycznego Eugeniusza Piaseckiego*, Poznań, Akademia Wychowania Fizycznego w Poznaniu.
- Bronikowska M., 2010, *Globalizacja a narodowe tradycje kultury fizycznej – szansa czy zagrożenie?*, w: *Kultura fizyczna a globalizacja*, red. Z. Dziubiński, Warszawa, Wydawnictwo SALOS RP; Akademia Wychowania Fizycznego, s. 201–210.

- Bronikowska M., 2012, *Jak bawili się nasi przodkowie, czyli głębszy wymiar kultury fizycznej*. „Studia Lednickie – Biblioteka Nauki – Yadda – Home ICM”, t. 11, s. 75–92.
- Bronikowska M., 2013a, *Czy możemy rozpatrywać kulturę fizyczną jako uniwersalną wartość wypracowaną przez niższe, jak i wyższe warstwy społeczne?*, w: *Kultura fizyczna a różnice i nierówności społeczne*, red. Z. Dziubiński, Warszawa, Salezjańska Organizacja Sportowa RP, s. 359–368.
- Bronikowska M., 2013b, *Słowiańskie tradycje ludowych form kultury fizycznej na przykładzie wybranych narodów*, Poznań, Akademia Wychowania Fizycznego w Poznaniu.
- Bronikowska M., 2014, *Bridging the past with the future: Traditional sports and games as a link between tradition and contemporaneity*, „Journal of Sport Science and Physical Education”, no. 67, s. 19–25.
- Bronikowski M., 2009, *Czy współczesna kultura fizyczna jest bardziej fizyczna czy kulturalna?*, w: *Kultura fizyczna w społeczeństwie nowoczesnym*, red. Z. Dziubiński, Warszawa, Warszawska Salezjańska Organizacja Rzeczypospolitej Polskiej, s. 392–400.
- Brownell S., ed., 2008, *The 1904 anthropology days and olympic games sport, race, and American imperialism*, s.l., University of Nebraska Press.
- Caselli M., 2012, *Trying to measure globalization: Experiences, critical issues and perspectives*, Dordrecht, Springer.
- Castells M., 1997, *The power of identity*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Castells M., 2008, *Siła tożsamości*, tłum. M. Marody, Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Cheska A.T., 1987, *Traditional games and dances in West African Nations*, Schorn-dorf, Karl Hofmann.
- Dixon B., 2008, *Traditional games – The Australian experience*, „TAFISA Magazine”, no. 1, s. 33–36.
- Gomme A.B., 1894, *The traditional games of England, Scotland and Ireland*, vol. 1–2, London, David Nutt.
- International Olympic Committee (IOC), 2022, *Olympics sports list*, <https://olympics.com/en/sports/> [dostęp: 30.11.2022].
- Jarvie G., 2009, *Highland Games [szkockie gry], starożytne tradycje sportowe oraz kapitał społeczny we współczesnych społecznościach międzynarodowych*, tłum. M. Socha, W. Lipoński, „Zabawy i Zabawki”, nr 1–4, s. 21–37.
- Kantor R., 2013, [Fragment recenzji wydawniczej do monografii pt. *Słowiańskie tradycje ludowe form kultury fizycznej na przykładzie wybranych narodów*, Poznań, Akademia Wychowania Fizycznego w Poznaniu, zamieszczony na IV stronie okładki książki].
- Kolberg O., 1886, *Dzieła wszystkie*, Kraków, Drukarnia Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kowalik S., 2015, *Uśpione społeczeństwo. Szkice z psychologii globalizacji*, Warszawa, Wydawnictwo Akademickie Sedno.
- Kuligowski W., 2007, *Antropologia współczesności*, Kraków, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Lavega P., ed., 2006, *Games and society in Europe*, Barcelona, Asociacion Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lipoński W., 2001, *Encyklopedia sportów świata*, Poznań, Oficyna Wydawnicza Atena.

- Lipoński W., 2004, *Rochwist i palant. Studium etnologiczne dawnych polskich sportów i gier ruchowych na tle tradycji europejskiej*, Poznań, Akademia Wychowania Fizycznego.
- Lipoński W., 2012, *Historia sportu*, Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Piasecki E., 1959, *Tradycyjne gry i zabawy ruchowe oraz ich geneza*, w: *40 lat od Katedry Wychowania Fizycznego UP do WSWF*, red. M. Godycki, Poznań, Wyższa Szkoła Wychowania Fizycznego, PWN – Oddział w Poznaniu, s. 89–303.
- Renson R., Mele V., 1992, *Traditional games in South America*, Schorndorf, Karl Hofmann.
- Słownik języka polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/ludyczny.html> [dostęp: 10.10.2022].
- Strutt J., 1876, *The sports and pastimes of the people of England*, London, Chatto and Windus.
- UNESCO, 1999, *Third International Conference of Ministers and Senior Officials Responsible for Physical Education and Sport (MINEPS III) Final Report*, Punta del Este, Uruguay.
- UNESCO, 2000, *International charter of traditional sports and games*, [Niepublikowany tekst wewnętrzny UNESCO, opracowany na potrzeby ekspertów TSG w Teheranie].
- Veblen T., 1971, *Teoria klasy próżniaczej*, tłum. J. Frentzel-Zagórska, Warszawa, Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

.....

Małgorzata Bronikowska dr hab., prof. Akademii Wychowania Fizycznego w Poznaniu, związana z nią od 2008 roku. Profesor wizytująca w Międzynarodowej Akademii Olimpijskiej w Olimpii oraz Peloponeskiego Uniwersytetu w Grecji. Członek Polskiej Akademii Olimpijskiej (przy Polskim Komitecie Olimpijskim). Ekspert ds. sportów tradycyjnych, członek UNESCO Traditional Sports and Games Working Group. Współpracująca z krajowymi i międzynarodowymi organizacjami, tj. TAFISA, ETSGA, The World Ethnosport, oraz z PAN. Popularyzatorka idei olimpijskiej zarówno poprzez działalność naukową, jak i dydaktyczną. Główny nurt jej zainteresowań badawczych koncentruje się wokół analizy sportu jako ważnego elementu kulturowego i społecznego, między innymi w kontekście zachowań sportowych rozwijających się na przestrzeni wieków z uwzględnieniem antropologicznej koncepcji człowieka w wymiarze transtemporalnym i holistycznym. Jej badania oscylują wokół szeroko pojętej zabawy jako fenomenu kulturowego, a także idei olimpijskiej jako ponowoczesnej szansy na wychowanie pokojowego, demokratycznego społeczeństwa według uniwersalnych wartości moralnych. Jest autorką ponad stu prac naukowych i popularnonaukowych z zakresu kultury fizycznej. Wyniki swych badań popularyzuje także podczas ogólnopolskich i międzynarodowych konferencji. Zapraszana do wielu projektów badawczych poświęconych głównie problematyce gier i sportów tradycyjnych jako koordynator naukowy. Odpowiada za każdorazowe powoływanie reprezentacji Polski na Światowe (Europejskie) Igrzyska Sportów dla Wszystkich TAFISA.

.....