

4939 c

CZYTELNIA
Z. PIASECKIEGO

H. Piasecki Badania nad genezą ów. cielesnych

PRACE NAUKOWE UNIwersYTETU POZNAŃSKIEGO
SEKCJA MATEMATYCZNO-PRZYRODNICZA
Nr. 4.

EUGENJUSZ PIASECKI

BADANIA NAD GENEZĄ ĆWICZEŃ CIELESNYCH

INVESTIGATIONS SUR LA GENÈSE
DES EXERCICES DU CORPS

UNIWERSYTET POZNAŃSKI

STUDJUM

WYCHOWANIE FIZYCZNE

Part. 1/1922

POZNAŃ

CZCIONKAMI DrukARNI UNIWERSYTECKIEJ W POZNANIU
SKŁAD GŁÓWNY W KSIĘGARNI GEBETHNERA I WOLFFA W POZNANIU

1922

4490 III
4953 c

4939 c



nr inw. 4490



Świadome ćwiczenia ciała występują w historii cywilizacji stosunkowo późno. To, co faktycznie spełnia ich rolę u wyższych zwierząt i u człowieka w stadium dzikości i barbarzyństwa, niewiele tracąc na znaczeniu i u społeczeństw najwyżej rozwiniętych — są to *zabawy ruchowe*. Geneza tego zjawiska stała się dość późno przedmiotem dociekań naukowych, dzieląc w tej mierze los wielu innych zagadnień pogranicznych, do zbadania jej bowiem są w równej mierze powołane różne gałęzie wiedzy przyrodniczej i humanistycznej, dotąd zbyt mało posiadające stałego kontaktu wzajemnego. Nie możemy też bynajmniej twierdzić, jakobyśmy posiadali już sposób zadowalającego tłumaczenia choćby większości znanych faktów z tej dziedziny, mimo, że postęp nauki w ciągu lat ostatnich walcie nas ku temu celowi przybliżył.

Ze stanowiska *fizjologicznego*, przeczuli *H. Home*, *Fr. Schiller* i *J. Chr. Fr. Gutschmuths*, a *H. Spencer* rozwinął teorię *nadmiaru energii*: reintergracja, która więcej, niż równoważę zużywanie się tkanek nerwowych, ma je usposabiać do łatwiejszych wyładowań. *M. Lazarus* stał się głównym przedstawicielem teorii napozór diametralnie przeciwnej — *wypoczynkowej*. Człowiek, czy zwierzę, według niej, bawi się, by dać odpocząć znużonym mięśniom i ośrodkom nerwowym. Nadmiar energii wyładowuje się bezwątpienia w wielu przypadkach w formie zabawy, nie jest to jednak bynajmniej regułą: dość wspomnieć o nierzadkich zabawach „do upadłego”. Od czasu, gdy znamy obok znużenia lokalnego pewnych organów, znużenie ogólne jako skutek zatrucia substancjami krążącymi we krwi (które *Weichardt* starał się wyosobnić i nazwał *kenotoksynami*), teoria wypoczynkowa straciła

wiele ze swej wartości. Tłumaczy ona w najlepszym razie energetyczną stronę zabawy (i to nieraz w kombinacji z teorią poprzednią) tam, gdzie po zajęciu, dającym minimalne znużenie ogólne a natomiast nużącym wyraźnie pewne niewielkie grupy mięśni lub ośrodków nerwowych, następuje zabawa również mało nużąca ogólnie, a przytem dająca znużenie lokalne innych ośrodków i mięśni.

L. E. Appleton wskazuje na Inny szczegół fizjologiczny, tłumaczący zmiany w rodzaju zabaw w miarę wzrostu dziecka. Zmiany te mają, według autorki amerykańskiej, powstawać skutkiem modyfikacyj w rozroście różnych organów. Na podstawie biologicznego prawa, wymagającego ćwiczenia narządów rozrastających się, w różnych okresach to kościec i mięśnie, to serce i płuca i t. p. występują na pierwszy plan.

Podobnie jak fizjologia, i *psychologia* sama przez się nie daje zadowalającego wyjaśnienia całości tak złożonego zagadnienia. Zawdzięczamy jej jednak niezbędne odpowiedzi na szereg zasadniczych pytań. Coprawda, wchodzimy tu na teren przeważnie instynktów i popędów, dotąd, mimo wielkie postępy lat ostatnich, dość mało zbadany. Sporną jest już na samym wstępie kwestja, czy zabawa wogóle jest instynktem. *Claparède* rozstrzyga ją jak następuje: „Zabawa pokrewna jest instynktowi pod tym względem, iż polega ona również na samorzutnem wyzwaniu zapomocą wewnętrznego lub zewnętrznego bodźca pewnej czynności o celu nieznanym osobnikowi. Powiemy więc, że zabawa jest *instynktownym popędem*“.

Gdy chodzi o człowieka, ostrożniej będzie wogóle unikać nazwy „instynktu” a poprzestawać raczej na ogólniejszem określeniu „popęd”, gdyż w czystej, odziedziczonej po przodkach postaci widzimy odnośne zjawiska jedynie w pierwszym okresie nlemowlęctwa, później zaś zawsze już mamy do czynienia z zawiłą mieszaniną pierwiastków wrodzonych i nabytych. Nie przesądając kwestji istnienia ogólnego „popędu zabawowego” w duchu *Claparède'a*, dla wszystkich zabaw ruchowych możemy się dopatrywać jednego ze źródeł w *popędzie ruchowym*. Jak przeważnie w tej dziedzinie, niema ogólnej zgody psychologów na istnienie tego popędu. Ponieważ jednak nie brak spostrzeżeń, wykazujących ponad wszelką wątpliwość tak u człowieka, jak u wyższych zwierząt, oddawanie się ruchowi dla ruchu samego,

wolimy uprościć terminologję dalszych wywodów, przyjmując może mniej ścisłą, lecz zato jaśniej tłumaczącą się nazwę „popęd ruchowy” zamiast „p. działania”. Drugi popęd, czynny przy wszystkich prawie rodzajach zabaw, zwłaszcza w pierwotnych ich stadjach — to popęd *manipulacyjny*, zwany też eksperymentowaniem zabawowem (*J. J. Rousseau, K. Groos*). Dziecko, czy młode zwierzę, dzięki temu popędowi nie ustaje w ciągłych próbach, badających tak siłę, szybkość, wytrwałość i obszerność własnych ruchów, jak właściwości fizyczne otaczających je przedmiotów.

Popęd *łowiecki* jest też źródłem wielu zabaw, tak zwierzęcych, jak ludzkich. U człowieka zjawia się później, niż popędy wyżej wspomniane, tak, że jego instynktowy charakter nie występuje na jaw tak wyraźnie (*J. B. Watson*). Mlesza się on tu też mniej lub więcej z popędem *zdobywania i posiadania*, z drugiej strony zaś z *p. płciowym*, tak, że przy wielu formach trudno orzec, który z nich gra rolę główną. Z popędu płciowego wyprowadza się też genealogję *p. bojowego*, jako służącego pierwotnie walkom samców o samice i w związku z tem rozwiniętego tak słabo u samic i kobiet. Ten bywa czynnikiem poważnym, jeśli nie głównym, bardzo znacznej części zajmujących nas tu zjawisk.

Dalej wspomnieć należy popędy t. zw. społeczne: *p. towarzyski* (trzodowy u zwierząt), powodujący skupianie się osobników w gromady; *p. naśladowczy* (przez *Claparède'a* może trafnie określony jako dążenie ku upodobnieniu własnych ruchów do wzoru zewnętrznego); *p. współzawodnictwa*, wiodący już nie do zrównania się, lecz do prześcignięcia wzoru; *p. panowania, p. podania się* i t. p.

Kończąc ten pobieżny przegląd, wspomnimy, że *K. Groos* wskazuje nadto na popęd zajęcia uwagi, oraz na wyobraźnię, silnie zaangażowaną przez przyjęcie pewnej roli — *Shand* zaś tłumaczy zabawę wogóle jako wyraz charakterystyczny systemu emocyjnego radości (*Emotional System of Joy*).

Już sam wzgląd na to, że w zestawieniu powyższem przeważają popędy, prowadzi nas z konieczności ku *biologii*, jako jedyne mogącej wyjaśnić źródło samychże popędów. I w istocie, można twierdzić, iż w obecnym stanie wiedzy naszej jedynie teorje biologiczne, wnikając najgłębiej w naturę badanych zjawisk, dają

nam zadowalające tłumaczenie podstawowych zagadnień tej dziedziny. *K. Groos* pierwszy rozwinął na tem tle (zaznaczoną przedtem zaledwie przez *H. Spencera*) *teorię ćwiczenia*. Uczony niemiecki stwierdza, że zabawę można napewno spostrzec dopiero u wyższych zwierząt, t. j. tam, gdzie młode przychodzi na świat w stanie mało zdatnym do samodzielnego życia, ze zdolnościami i instynktami nierozwiniętymi. Zabawa — ta pozornie bezcelowa czynność, zyskuje tu cel biologicznie doniosły: ćwiczenie i rozwój tych zawiązków do form znacznie doskonalszych, niż skończone, lecz nieplastyczne instynkty zwierząt niższych. Powstanie zaś właściwości wyzyskania okresu młodości w kierunku tego ćwiczenia drogą zabawy, tłumaczy *G.* na podstawie *teorii Darwiniana* — dobozem naturalnym, każącym zwyciężać w walce o byt tym osobnikom i formom, które posiadają cechy lepszego przystosowania do warunków otoczenia, w danym więc razie instynkty naogół mniej rozwinięte, lecz natomiast silnie zaznaczoną skłonność do zabawy.

Teorię tę najbardziej bodaj zwalczał *Stanley Hall*, przeciwstawiając jej inną, też biologiczną: *rekapitulacyjną*. Według niej zabawa jest jednym z wyników „zasadniczego prawa biogenetycznego“ *Haeckla*, na mocy którego rozwój osobnika powtarza, w skrócie, dzieje rozwoju rodu. Zabawy właściwe poszczególnym okresom dzieciństwa i młodości mają zatem być odbiciem zachowania się pokoleń przodków, znajdujących się na coraz to wyższym stopniu cywilizacji. Badaniom *L. Gulicka*, *G. E. Johnsona* i innych autorów amerykańskich udało się w samej rzeczy ustalić szereg naturalnych okresów u dziatwy i młodzieży, różniących się wzajemnie charakterem zabaw, uprawianych spontanicznie: pierwszy z nich nazwali stadjum zwierzęcem, drugi stadjum dzikości, dalsze koczowniczem, pasterskiem i t. d. Trudno oprzeć się wrażeniu, że mamy tu pożądane uzupełnienie *teorii zabawy*, które (może przy pomocy fizjologicznego poglądu pani *Appleton*, patrz wyżej) tłumaczy nam niewyjaśnione przez *Groosa* zmiany w typie zabaw, zależne od wieku; lecz ani nie zastępuje, ani nie obala jego *teorii ćwiczenia*.

Powyższe rozumowania, o charakterze przyrodniczym, nie wyczerpują bynajmniej całości zagadnienia. Wyszedłszy z najpierwszych swych stadjów, zabawa dostaje się u człowieka rychło pod wpływ i opiekę potężnego czynnika, zaledwie zaznaczonego

w świecie zwierzęcym: tradycji. Wobec tego mnóstwa faktów i wielu prób wykrycia ich związku wzajemnego, musimy szukać w obrębie *etnologji i nauk historycznych*. Niestety, olbrzymi materiał, nagromadzony przez badaczy tych dziedzin, czeka jeszcze na szersze opracowania porównawcze. Najlepsze monografie, dotyczące zabaw tradycyjnych, zajmują się materiałem, zebrany z jednego kraju albo prowincji (m. i. *E. Rolland*—Francja, *Rochholz*—Szwajcarja, *F. M. Boehme*—Niemcy, *G. Pitrè*—Sycylja, *E. A. Pokrowskij*—Rosja, a przedewszystkiem *A. B. Gomme*—Wielka Brytanja i *S. Culin*—Indjanie Ameryki Półn.). Poza tem posiadamy tylko niewielką ilość przygodnych nieledwie szkiców porównawczych (*R. Andreego* i innych), nie licząc ubocznego traktowania tej kwestji w dziełach, dotyczących zagadnień ogólniejszych.

Wnioski, jakie dotąd wyprowadzono z tego materiału, streszczają się głównie we wskazaniu na *obrzędy* jako stadjum, poprzedzające dzisiejszą postać wielu zabaw tradycyjnych. Aż dotąd mamy do czynienia nie z teorią, lecz z faktem dość częstym. Sprawdzianem mogą być obrzędy, w naszych oczach odbywające tę ewolucję: taką n. p. sobótkę możemy w samej Polsce śledzić, stosownie do okolic, we wszystkich stadjach przejściowych, od obrzędu do zabawy dziecięcej. Olbrzymia praca pani *Gomme*, która z niezrównaną skrzętnością zebrała wszystko, co dać mogła tradycja żywa, również jak literatura, nie pomijając prasy i wydawnictw lokalnych całej Anglji, Szkocji i Irlandji, w wielu przypadkach wykazała ponad wszelką wątpliwość pochodzenie pewnych zabaw brytyjskich od obrzędów, lecz i prawdopodobną formę i znaczenie tych obrzędów. Inne kraje dotąd nie posiadają tak wyczerpujących zestawień: toteż n. p. próby mitologicznego tłumaczenia genezy wielu zabaw przez autorów niemieckich, rażą swą dowolnością. Ale i wzorowa zresztą metoda autorki angielskiej zawodzi z chwilą, gdy ta próbuje wyjść poza stwierdzenie, że dana gra w pewnej okolicy posiadała w średniowieczu, czy w starożytności, postać pewnego obrzędu. Ogólniejsze wnioski i tu są zbyt słabo uzasadnione.

Gdyby zresztą nawet udało się odnaleźć stadjum obrzędowe dla każdej dzisiejszej zabawy tradycyjnej (od czego i p. *Gomme* jest daleka), nie byłibyśmy jeszcze bynajmniej u samego źródła. Zabawa (w swych prostszych, pierwotniejszych formach) jest wszakże zjawiskiem znacznie starszem od obrzędu, bo rozpo-

wszechnionem już w świecie zwierzęcym. Toteż *K. Groos* wskazuje na prawdopodobieństwo rozwoju obrzędów od zabaw pierwotnych. Myśl tę rozwijają między innymi *Irving King* i *E. S. Hartland*. Ten ostatni, przytaczając, z pośród licznych przykładów konkretnych, obrzędowy taniec Hotentotów przy świetle księżycy i na jego cześć i takąż grę w piłkę Idjan plemienia Wichita (Am. Półn.) symbolizującą walkę wiosny z zimą, przypuszcza, że pierwotnie tak jedni, jak drudzy oddawali się „rozrywce w porze dla niej odpowiedniej — tańcowi w noc jasną, chłodną, grze przy powracającym łagodnym cieple i pod podniecającym wpływem wczesnej wiosny. Ponieważ rzecz powtarza się regularnie w określonych porach, poczęto ją uważać za właściwą, a nawet niezbędną: rozwinęła się w obrzęd“. Gdyby ten pogląd ustalili się i uogólnili, mielibyśmy podstawę do uważania cyklu: „zabawa—obrzęd—zabawa“ za częste kolejne następstwo przemian, jakim rozpatrywane tu zjawiska podlegały i podlegają. Przytem oczywiście należy pamiętać, że pierwsza z przemian wspomnianych odbywa się w mrokach stanu pierwotnego plemion ludzkich, druga zaś w znacznej części w naszych oczach u społeczeństw cywilizowanych; czwartem i ostatniem stadjum bywa aż nazbyt często zupełnie zanik zabawy.

Ponieważ wnioski te opierają się, jak wspomnieliśmy, dotąd na materiale zbyt szczupłym, rzecz domagała się szerszych zestawień porównawczych. Poniżej spróbujemy dokonać takiego zestawienia na podstawie poszukiwań, czynionych od lat siedmiu blisko, a obejmujących, prócz nieopublikowanych jeszcze materiałów, przeważnie polskich, bardzo znaczną już dziś część sporządzeń, ogłoszonych dotąd w językach europejskich, a dotyczących ludów i plemion różnych zakątków kuli ziemskiej. Wyniki tych poszukiwań, w postaci szczegółowych opisów i porównań, wyjdą niebawem w druku nakładem Książnicy Polskiej T. N. S. W. w Warszawie. Tu ograniczymy się do podania wniosków natury ogólniejszej.

Pochodzenie zabaw od obrzędów, o ile chcielibyśmy je rozumieć jako zjawisko mniej lub więcej powszechne, powinno by w konsekwencji dać ubóstwo form zabawowych u ludów pierwotnych, jako takich, które, zatrzymane na niskim stopniu rozwoju, przeszły mało zmian połączonych z zanikiem starych wierzeń i obrzędów i powstaniem nowych. I istotnie, u całego szeregu

plemion dzikich i barbarzyńskich, znany nam zasób rozrywek bywa zadziwiająco ubogi. Możnaby przytoczyć dość liczne monografie, opisujące z wielką drobiazgowością życie i obyczaje plemion rozmaitych, gdzie albo brak jakiegokolwiek wzmianki o zabawach, jako o rzeczy odrębnej od obrzędów, albo też autor wyraźnie zaznacza, że ich bardzo mało, lub wcale nie zauważył.

Mimo to, uogólnienie wniosku powyższego byłoby rzeczą zbyt pospieszną. Najpierw nie można nigdy zbyt ufać wynikom negatywnym, najmniej zaś w dziedzinie tak trudnej do dokładnego zbadania. Dalsze poszukiwania już nieraz dały nam mnóstwo szczegółów, gdzie przedtem nic nie dostrzeżono. Fakt, że tam, gdzie badania prowadzi się systematycznie od długiego czasu, jak n. p. u Indian Ameryki Północnej (*Culin* i wiele innych), w brytyjskiej Nowej Gwinei (*Barton, Haddon* i inni) i t. p., wykryto, przeciwnie, wielkie bogactwo form w tej dziedzinie, nakłania do wielkiej ostrożności. Dalej, nie od rzeczy będzie zauważyć, że w wielu przypadkach ubóstwo da się wytłumaczyć warunkami klimatycznymi, konfiguracją terenu, lub szczególnie ciężkimi warunkami bytu plemienia, które nie pozwalają na rozwój tej strony życia. Wreszcie, u plemion o najniższej kulturze, także teoria rekapitulacji tłumaczyłaby zadowalająco mały zasób elementów omawianych: wszak zabawy, mające być skrótem dziejów cywilizacji prostszej i uboższej, muszą być mniej urozmaicone. Trudno zatem na tej drodze szukać poparcia obrzędowej teorii genezy zabaw.

Natomiast, u najlepiej zbadanych plemion widzimy, obok gier i igrzysk, uprawianych przez dorosłych, nieraz bardzo podobnych do naszych sportów, a posiadających cechy obrzędowe mniej lub więcej wyraźne, gry i zabawy dziecięce, w większości przypadków identyczne z rozrywkami dzieci narodów cywilizowanych. Czem wytłumaczyć te daleko sięgające analogie? Jak na całym obszarze badań nad tradycją, tak i tu walczą ze sobą dwie teorie: powstawania pewnych objawów w jednym lub niewielu ogniskach i rozszerzania się stąd drogą wędrówek (wpływów wzajemnych, zapożyczeń) — i wieloogniskowego, niezależnego rodzenia się i rozwoju, które daje analogie wszędzie, gdzie identyczna w zasadzie natura ludzka spotka się z podobnymi warunkami zewnętrznymi,

Jak w innych dziedzinach, tak i tu, żadna z teoryj powyższych sama przez się nie tłumaczy zadowalająco ogółu faktów. Triumfalny pochód gier i sportów angielskich po innych krajach świata cywilizowanego w ostatnich dziesiątkach lat, odbywając się w naszych oczach, zbyt silnie nas uprzedził na korzyść pierwszego przypuszczenia. Wykazano zresztą i tu, że angielską jest w nich tylko forma, jaką przybrały w swej nieskrępowanej ewolucji na wyspach brytyjskich, kraje zaś kontynentu europejskiego (i innych) posiadały je częstokroć dawniej: w piłę dętą (*follis*) grywali starożytni Rzymianie, znaną była Włochom (*giuoco del calcio*, opisany przez Scaina w XVI w.), nie obcą i u nas (*M. Rej*, Wizerunek: „A tłucze się po ścianach by nadęta piłą, którą oni szaleńcy, co ją więc igrają, nogami i rękami bijąc popychają“), zanim ją zapomniano, a potem znów importowano z Anglii. Nielepiej rzecz się ma z angielskiem pochodzeniem tenisa i innych gier.

Jeszcze mniej uzasadnione są n. p. pretensje Niemców do palanta jako gry rzekomo pragermańskiej, przejmowanej przez wschodnich sąsiadów wraz z innymi dobrodziejstwami kultury (*Schnell*). Widzimy go bowiem od zachodnich krańców Europy aż po Kaukaz i Persję i możnaby raczej mówić w danym przypadku o grze indoeuropejskiej, może bardzo starej. Na tem tle dopiero możemy ocenić znaczenie wpływów obcych, jako domieszek drugorzędnych, wtórnych, nie mających nic do czynienia z pierwotnem pochodzeniem gry. I tak, u nas piłka zrazu nazywała się galką; nazwa ta ustąpiła pod przemożnym wpływem łaciny, która i kij do podbijania przemianowała na piłatyk. Okres wpływów włoskich dał nam nazwę palanta (*pallante* = gracz w piłkę), późniejsze wpływy francuskie — metra, niemieckie zaś — fangę i t. p. Że za każdym razem zapożyczenie nie szło daleko poza zmiany dawnych nazw, wydaje się prawdopodobne choćby z relacji *Guariniego* (1610), który opisuje palanta jako grę nieznaną we Włoszech, na dworze zaś praskim grywaną najlepiej przez Polaków i Ślązaków i stamtąd jego zdaniem pochodzącą.

Nieinaczej należałoby zapatrywać się na zapożyczenie u nas i we Włoszech ze średniowiecznych legend o Wirgiljuszu nazwy (i poniekąd tylko fabuły) dla prostej i u różnych narodów bardzo rozpowszechnionej zabawy naśladowczej. Podobnie nasz piękny korowód zalotny „Zelman“ należy też do typu tak rozpowszechnio-

nego, że tu już może sama nazwa tylko świadczyłaby o wpływach wtórnych szwedzkich („Simon i Sälle“, por. zwłaszcza odmiankę podlaską „Zielemon“).

Dane te, które dałyby się przytoczyć w znacznej liczbie, przemawiają więc na korzyść spontanicznego powstania pierwotnych, prostszych postaci zabaw w wielu punktach kuli ziemskiej niezależnie od siebie, na podstawie działania tych samych właściwości psychicznych, a przede wszystkim popędów. W ten sposób powstał pewien zasadniczy zrąb, wszędzie jednaki, kosmopolityczny. Odrębności plemienne, lokalne, czy narodowe, dołączyły się z biegiem czasu głównie drogą różnego w różnych miejscach kojarzenia tego zrębu z motywami wziętymi z innych zabaw, lub z obrzędów, mitów, wierzeń i t. p. Trudno też nie zapatrywać się sceptycznie na kunsztowne dociekania uczonego tej miary, jak *R. Andree*, usiłujące wykazać drogi wędrówek, jakie miał odbywać „bąk“, zabawka tak prosta i tak łatwo powstająca z manipulacyjnych prób dziecięcych.

Dwa przykłady konkretne może jeszcze przydadzą się dla ilustracji naszej tezy. Prosta gra pościgowa, „babka“, grywana wszędzie tak samo, czy to w którymkolwiek kraju europejskim, czy w Arabji, w Indjach wsch., w Siamie, na licznych wyspach Oceanu Spokojnego, czy u Eskimów, różni się tylko nazwami i fabułami, widocznymi z piosenek lub formułek, i tu przedstawia tak niezwykłą różnorodność, że obok różnych postaci ludzkich i demonologicznych, nazwy gry, wzięte ze świata zwierzęcego, obejmują 5 gatunków ssaków, i po jednym z ptaków i owadów, przy czem n. p. w samych Niemczech, zależnie od okolicy, mówi się raz o ślepej krowie, to znów o kocie, lub myszy. Analogiczne koleje musiała przechodzić i gra, znana u nas pod nazwą „Wilki i gąski“. W zachodniej, czy wschodniej Europie, u Kałmuków, na Madagaskarze, czy w Gujanie, gra sama wygląda jednako, choć nawet w obrębie jednego kraju coraz to co innego ma przedstawiać, sądząc po nazwach i dialogach (tak n. p. w samej Polsce, obok wilka występuje, w pewnych okolicach, lis, kruk i jastrząb).

Trudno oprzeć się przypuszczeniu, że ustawienie i ruch graczy były tu rzeczą pierwotną, spontanicznie powstałą na tle popędu ruchowego, towarzyskiego, łowieckiego i manipulacyjnego, wspólnych wszystkim rasom ludzkim, a różne fabuły i dramaty

ludzkie, zwierzęce, czy demonologiczne, zabarwiły ją rozmaicie, stosownie do warunków otoczenia i stopnia kultury. W tem świetle należy nam rozważać kwestję narodowego charakteru tradycyjnych ćwiczeń cielesnych, doniosłą z punktu widzenia zachowania odrębności kultury rodzimej. Wychowawczą stronę wynikających stąd wskazań piszący te słowa opracował przed 5 laty we formie podręcznika, jednoczącego po raz pierwszy całość polskich motywów tej dziedziny.

Wróćmy teraz do stosunku wzajemnego zabaw i obrzędów. Czy każda, lub przynajmniej większość zabaw w ciągu swej ewolucji przechodzi przez stadjum obrzędu religijnego lub magicznego? Odpowiedź będzie zależała od obszerności, jaką nadamy pojęciu obrzędu. O ile włączymy doń wszystkie przypadki, gdzie gra pozostaje grą, prócz tego jednak nabiera w stopniu większym lub mniejszym charakteru obrzędowego, liczne przykłady znane już nie pozwalają nam wykluczyć możliwości istnienia takiego stadjum z reguły, lecz dowodu na to nie mamy. Gdy jednak zwężymy pojęcie przejścia przez stadjum takie do przypadków, gdzie zabawa, stając się obrzędem, zatracza cechy zabawy, rzecz staje się już zjawiskiem mniej pospolitem (przykłady: symbole zabaw i walk, wplecione w obrzędy Indyj wschodnich). Jakkolwiekby, nie mamy podstawy do takiego uogólniania związku zabaw z obrzędami, jakie dziś przeważa wśród badaczy tradycji. Fakta znane dotąd nie tylko nie pozwalają nam na traktowanie piłki, czy krążka, jako powstałych pierwotnie z symbolu słońca, a ustawień graczy — z symbolów sił przyrody i t. p. (patrz wyżej o genezie samychże obrzędów), lecz i na uogólnianie cyklu: zabawa — obrzęd — zabawa.

Znamy szereg zabaw ogólnie rozpowszechnionych, gdzie dotąd nie udało się wykazać przejścia przez stadjum obrzędu, lub nawet zabawy obrzędowej. Zresztą, ślady przejścia takiego okresu, wykryte w pewnej odmianie lokalnej, plemiennej, czy narodowej danej gry, nie muszą nas przekonywać o pochodzeniu tej gry wogóle od danego obrzędu, czy od obrzędów różnych. Świadczą one jedynie, że w danej okolicy, pod działaniem pewnych czynników, rzecz skojarzyła się była z jakimś obrzędem, lub sama na czas pewien nabrała znaczenia magicznego lub religijnego.

Jeśli nam wolno użyć tego sposobu uzmysłowienia, stwierdzamy, że nie mamy danych na wyobrażenie sobie strumienia

zabaw jako rozszerzającego się w jezioro obrzędów i wypływającego zeń znów w postaci zabaw. Dzisiejszemu stanowi naszej wiedzy odpowie lepiej strumień zabaw, z którego odgałęzia się strumień zabaw obrzędowych i obrzędów właściwych. Te idą nadal odrębnie, lecz od czasu do czasu zasilają nurty macierzyste powrotnymi dopływami. Przedstawienie to odpowie nie hipotezom, lecz faktom: niewiadomym jedynie pozostaje stosunek masy wód rzeczonych strumięni. (*Graficzne przedstawienie tej kwestji daje tablica 1.*)

Na podstawie powyższego uzupełnienia dotychczasowych teoryj, możemy już spróbować nakreślić podział naturalny, bo genetyczny, tradycyjnych ćwiczeń cielesnych. Pierwsze miejsce w tym podziale, podobnie jak pierwotniakom wśród zwierząt, należy się bezsprzecznie tym formom, które najmniejszą odbyły ewolucję i stoją po dziś dzień najbliżej postaci pierwotnej, tak własnej, jak innych, bardziej rozwiniętych grup. Zaliczymy tu najprostsze zabawy ruchowe, zowiąc je krótko *igraszkami*. Grupa ta liczna i bodaj najbardziej rozpowszechniona: należą tu m. i. wszelkie huśtawki, staczania się z pochyłości, koziółki i t. p. W prostszych swych postaciach nie obce zwierzętom, dają się u nich, jak u człowieka wywieść z popędu ruchowego i manipulacyjnego, z przymieszką tu i ówdzie naśladownictwa i emulacji. Bywamy też często świadkami odkrywania elementów tej dziedziny na nowo przez dzieci, na które w tej mierze z pewnością tradycja nie działała: chwytamy je *in statu nascendi*.

Bardzo ciekawy i pouczający jest stosunek igraszek do obrzędów. Znaczną ich ilość bowiem spotykamy w dwóch formach: częstszej nieobrzędowej i rzadszej — obrzędowej. Takie n. p. huśtanie, zauważone tylekroć u ptaków i u małp, a niemniej powszechne u dziatwy wszelkich części świata, tak łatwo przyswaja się drogą osobistego doświadczenia, że rola tradycji schodzi na plan drugi. Tem jaśniej tu widzimy, że huśtawki obrzędowe, ustawiane w pewnych terminach dorocznych i w określonych celach religijnych, czy magicznych u licznych narodów i plemion (por. zestawienia *G. Frazera* i *Schroedera*, do których moglibyśmy dodać m. i. odpust na Zielone Świątki na Bielanych pod Krakowem), są tylko niejako bocznem odgałęzieniem, a nie koniecznem stadium rozwoju danego zjawiska. Podobnie musimy się zapatrywać na tarzanie się, lub staczanie z pagórków, zbyt łatwo na nowo

odkrywane przez dzieci, niezależnie od tradycji, która w wielu krajach spłotła je z dorocznymi zwyczajami, obrzędami i wierzeniami (pbr. zestawienie *Mannhardta*). Nieinaczej ma się rzecz z koziołkami i t. p. Nadto, jak można było spodziewać się z góry, w tej grupie spotykamy najwięcej bodaj elementów, dla których dotąd nie wykryto wcale form obrzędowych.

Powyższe porównanie stanowiska igraszek wśród reszty zabaw ze stanowiskiem pierwotniaków w świecie zwierzęcym, ma tem większe uzasadnienie, że jak tam, tak i tu mamy prawo przypuszczać, iż formy bardziej złożone i doskonalsze rozwinęły się z tych typów pierwotnych. Każda z wymienionych poniżej grup zabaw, była prawdopodobnie w pierwszym stadium swego rozwoju, stadium prób manipulacyjnych, niczem innem, jak igraszką, i dopiero domieszanie się działania jednego lub kilku innych popędów do ruchowego i manipulacyjnego, nadało jej odrębny charakter.

Gry pościgowe, połączone z pościgiem i chwytem towarzyszy, mają swe główne źródło w popędzie łowieckim i prostsze ich formy są powszechne u wyższych zwierząt. Łowiecki charakter tych gier występuje tem widoczniej, że przeważna część przeróżnych fabuł, jakie się do nich przyłączyły, jest zaczerpnięta z łowów zwierzęcych (jastrząb i gołębie, żaby i bocian, kot i mysz, wilk i gąski etc.), rzadziej ludzkich (derkacz, przepiórka, zajączki, bóbr). Nie brak atoli i postaci demonologicznych (strzygoń, czarny lud, krasnoludek, topielec), jakoteż dramatów ludzkich niełowieckich (babka, kuchareczka, szewczyk, leśniczy, wójt, plinie, zbójcy), a wreszcie i odmianek bez żadnej fabuły — prawdopodobnie najbliższych pierwotnej postaci (krycie, łapanka). W niektórych formach, zwłaszcza z fabułą z życia zwierzęcego, występuje też mniej lub więcej dobitnie popęd naśladowczy, przez co, nie odróżniając cech pierwotnych od wtórnych, możnaby je zaliczyć z równą słusnością do zabaw dramatycznych, jak do gier łowieckich. Takich form pośrednich mamy tu więcej: tak n. p. wilk i gąski, lub kot i mysz — to dramaty, gry łowieckie i korowody zarazem, przepiórka zaś jest nadto i tańcem. Rola popędu łowieckiego miesza się często w sposób trudny do rozwikłania z popędem płciowym. Kot i mysz n. p., podobnież i przepiórka, są ulubionymi urozmaicheniami naszych obrzędów weselnych, a łowy schodzą w nich do symbolu zalotów, czy też reminiscencyj zawierania małżeństw przez porwanie.

Ponieważ dwa przykłady, przytoczone powyżej dla ilustracji naszego poglądu na genezę zabaw (babka, wilk i gąski), należą właśnie do tej grupy, wystarczy zaznaczyć, że inne motywy tylko potwierdzają to, cośmy o tamtych powiedzieli. Zasadnicza postać gry (ustawienie i ruch graczy) okazuje się rzeczą wspólną licznym odmiankom, różniącym się odmiennymi fabułami — skąd bliski wniosek, że elementy ruchowe były rzeczą pierwotną, fabuły zaś — wtórna.

Czy i o ile fabuły te mają związek z obrzędami? Na to pytanie w niewielu tylko przypadkach możemy odpowiedzieć. Najprawdopodobniej istniał taki związek w formach demonologicznych. Lecz i zwierzęce postacie mogą nań wskazywać: pani *Gomme* wywodzi „babkę”, na podstawie właśnie jej synonimów zwierzęcych (patrz powyżej), z pospolitego w okresie barbarzyństwa dręczenia bydła przed zabiciem ich na ofiarę. O grach łowieckich weselnych mówiliśmy dopiero co. W każdym razie trzeba zauważyć, że dla znacznej większości tych gier nie posiadamy dotąd danych, któreby dowodziły przejścia przez stadjum obrzędu.

Niemniejsze znaczenie ma popęd łowiecki dla *gier pociskowych*. Młody pies lub kot sam trąca piłkę, aby ją potem ścigać i chwycić, jak żywą zdobycz. Podobnie zachowuje się dziecko. Obok łowieckiego, wchodzi w grę niewątpliwie popęd manipulacyjny, oraz popęd zdobywania i posiadania: w wielu, zwłaszcza starszych formach, gracze wyraźnie toczą walkę o posiadanie piłki, lub innego przedmiotu, a zdobywszy go, uciekają ku swoim. Nie możemy też zapominać, że używane dziś przy grach pociski w znacznej części zbliżają się do najpierwotniejszych postaci broni ludzkiej — kamienia i maczugi, a zatem pierwotne walki i igrzyska mogłyby być jednym ze źródeł naszej grupy. W takim zaś razie popęd bojowy i naśladowczy dołączają się do wyżej wymienionych.

Rozpowszechnienie tej grupy jest tak ogólne, że nawet skłonny do poszukiwania „punktów wyjścia” *R. Andree*, tu nie może ich się dopatrzeć co do najcharakterystyczniejszego pocisku — piłki, którą widzi na wszystkich kontynentach i archipelagach.

Związek gier pociskowych z obrzędami jest częsty i różnorodny. I tak, aby wspomnieć tylko parę charakterystycznych momentów,

lot rzuconej, czy podbitej piłki (lub krążka) przypomina człowiekowi pierwotnemu bieg pozorny słońca na nieboskłonie: stąd obrzędowe gry wiosenne, letnie i t. p., według odnośnych wierzeń wpływające korzystnie na siłę życiodajną tego ciała niebieskiego, a znane z wielu okolic Europy i Ameryki. Gdzie zresztą wierzenia nie zachowały się w pierwotnej czystości, tam terminy doroczne, zgadzające się z dniami przesileń słonecznych, połączenie z ogniami ofiarnymi (sobótkowemi etc.), kierunek gry wobec stron świata, pora dnia (przed wschodem lub do zachodu słońca) nie pozostawiają wątpliwości (*Frazer, Mannhardt, Schroeder, Preuss*). Nadto, niektóre obrzędy o niewątpliwych cechach kultu słonecznego, jak zapalanie kół i staczanie ich ze wzgórz (do niedawna w zwyczaju w wielu punktach Europy, m. i. u nas w Zaleszczykach na ś. Jan. *Frazer, Schroeder, Rymarkiewicz*), wykazują ściśle pokrewieństwo z temi grami.

Z drugiej strony, wróżby, ten tak ważny czynnik w życiu dzikiego, czy barbarzyńcy, widzimy niekiedy związane z wynikiem gier w piłkę, częściej zaś — gier w kości, bierki, kamyczki i t. p. Umysł pierwotny, o wiele skłonniejszy od naszego do rozumowania *post hoc, ergo propter hoc*, przypisuje przebieg zdarzeń późniejszych określönemu położeniu padłej kostki. Lecz przedtem już musiał mieć sposobność do zainteresowania się różnemi sposobami padania tych przedmiotów — a tę dały mu chyba próby, podyktowane m. i. popędem manipulacyjnym. Zdaje się, że słusznie uważa *Groos* taką grę zręczności, rozwiniętą z owych prób manipulacyjnych, za stadium poprzedzające grę hazardową. Dziś jeszcze nasz lud zna, pod nazwą bierek, bardzo piękną postać takiej gry, ćwiczącej oko i rękę. Kostka była wpierw zabawką, nim stała się narzędziem wróżby, podobnie jak piłka, nim użyto jej jako symbolu słońca.

Sporty bojowe dzisiejsze mają swych poprzedników w walkach pozornych, staczanych tak często przez chłopców wszystkich stopni cywilizacji i wypełniających młodym zwierzętom, zwłaszcza samcom, znaczną część życia. Instykt bojowy, występujący tu na plan pierwszy, z biologicznego stanowiska określönno jako przygotowanie (w myśl teorii *Groosa*) do tego u wielu gatunków niezbędny warunku reprodukcji, jakim jest walka samców o samice. U człowieka walki odbywają ciągłą ewolucję pod wpływem technicznych postępów sztuki wojennej, przyczem, obok bojowego,

występuje na widownię popęd naśladowczy (kopiowanie dorosłych wojowników przez dzieci i młodzież). W ten sposób obok dawniejszych rodzajów walki, naturalnych (zapasy, walka na pięści), stają nowsze, sztuczne — szermierka, palcaty i t. p.

Do najmniej sympatycznych odgałęzień popędu bojowego (w kombinacji prawdopodobnej z popędem panowania) należy popęd dręczenia. Wspominamy go tu choćby dlatego, że oprócz wymienionej powyżej babki, tłumaczy on nam genezę kilku zapomnianych już przeważnie zabaw, między innymi zaś „ciągnięcia kota“ tylekroć wspominanego przez naszych dawnych autorów, oraz „barana“, z którego dziś u nas dochowała się jedynie szydercza piosenka. Temat to zbyt obszerny, aby go tu wyczerpać: uczynimy go przedmiotem odrębnego studjum.

Wszelkie starsze sposoby walk są tak rozpowszechnione po kuli ziemskiej, że wędrowni i wzajemne zapożyczenia odgrywały tu prawdopodobnie rolę uboczną wobec niezależnego, spontanicznego ich powstawania w wielu ogniskach. To samo odnosi się i do ich stosunku do obrzędów. Walki zbiorowe, czy pojedynki, miewają albo znaczenie religijne lub magiczne*) (nie obce i naszemu ludowi, *Udziela*), to znów występują jako wróżby, czy sądy boże (także u Słowian, *Kadlec*). Że powszechne już u zwierząt zabawy są rzeczą pierwotną, obrzędy zaś i wróżby pochodną, tego tu nie trzeba dowodzić.

By już skończyć z popędem bojowym, paru słowami oświetlimy jego rolę w ewolucji gier. Język nasz jest w tym szczególnie bogatszy od innych, że odróżnia zabawę od gry, jej formy bardziej złożonej i doskonalszej, prowadzącej do zwycięstwa jednostki lub grupy nad inną jednostką lub grupą, według pewnych prawideł, przyjętych z góry przez obie strony (zwykle przekazanych tradycją). Zwierzęta znają tylko zabawy; u człowieka należy sobie wyobrazić ewolucję znacznej części zabaw w gry, przyczem popęd bojowy i popęd współzawodnictwa są bodźcem tego rozwoju, a regulatorem właściwa człowiekowi potrzeba rozumowania, wiodąca do określenia reguł gry. Że taka ewolucja jest prawdopodobna, dowodzą choćby liczne postacie przejściowe: wiele gier posiada odmianki, będące tylko zabawami.

Tańce ludzkie posiadają analogie w płasach miłosnych niektórych gatunków ptasich. I u człowieka stanowi bezwątpienia

*) Por. też uwagi poniższe o zawodach i igrzyskach.

popęd płciowy najważniejszy bodziec powstawania ruchów sztucznych (nieużywanych przy zwykłej lokomocji) i związanych określonym rytmem, będących zespołem cech tańca. Wywołują go jednak także silne afekty, nie mające nic wspólnego z popędem płciowym, jak radość, podniecenie wojenne, lub religijne. Dziecko, przyswoiwszy sobie zwykły chód i bieg, działa tu jako wynalazca, wypróbowując różne rodzaje płaśców pod wpływem popędu manipulacyjnego (*Groos*). Jako główne momenty przyjemności, którą taniec daje, przytaczano działanie oszałamiające rytmu i samejże formy ruchu, połączone z osłabieniem świadomości i oderwaniem od trosk życia codziennego (tenże). Oprócz wzmiankowanych już popędów, także popęd towarzyski niezawsze wprawdzie, lecz najczęściej współdziała w wywołaniu nastroju tanecznego, zwłaszcza w postaciach mieszanych, posiadających cechy tańca i korowodu, a bardzo rozpowszechnionych. Że taniec daje też formy mieszane z grami pościgowymi, mówiliśmy już powyżej; dodajmy, iż niebrak i tańców skojarzonych z zabawą naśladowczą.

Tańce obrzędowe, religijne i magiczne, są tak popołitem zjawiskiem, że trudno znaleźć plemię na niższym stopniu cywilizacji, gdzieby ich nie zauważono. Rzecz jest łatwa do zrozumienia, gdy zważymy, że obrzędowi człowieka pierwotnego towarzyszy stale nastrój silnego podniecenia, który, jak widzieliśmy wyżej, jest z swej strony warunkiem zjawiania się tańca, przynajmniej u dzikich. Już powyżej, na przykładzie, obranym przez *Hartlanda*, wskazano, jak się da wyjaśnić przemiana pierwotnego tańca-zabawy w taniec obrzędowy.

Zabawy dramatyczne, oparte na przepożnym popędzie naśladowczym, stanowią przedewszystkiem lwią część zabaw dziecięcych improwizowanych, nie ustalonych tradycją, dla których wątku dostarcza życie danego środowiska, od zajęć rybackich, łowieckich, pasterskich, rolniczych i t. p., aż do nowoczesnych walk politycznych, kolei żelaznych, czy lotnictwa. Lecz także i wśród zabaw i gier tradycyjnych, znaczna część posiada formę dramatyczną silniej lub słabiej wyrażoną, jeżeli nie przez naśladowanie charakterystycznego zachowania się osoby przedstawianej, to przez słowa pieśni lub dialogu, albo przynajmniej przez samą nazwę zabawy i działających w niej osób.

Jak już zaznaczyliśmy wyżej (przy grach pościgowych), te fabuły z życia ludzi, zwierząt, czy postaci nadprzyrodzonych,

w każdej okolicy nieledwie w innej postaci przyczepiające się do tych samych zabaw ruchowych, noszą wyraźne piętno rzeczy późniejszej, wtórnej. To samo powiemy poniżej co do licznej grupy korowodów; tem bardziej odnosi się ta uwaga do tu i ówdzie słabo tylko zaznaczonego pierwiastka dramatycznego przy grach pociskowych.

W ten sposób właściwe zabawy dramatyczne, t. j. takie, które miały prawdopodobnie od początku swego istnienia postać dramatu, wbrew większości badaczy tradycji musimy ograniczyć do rozmiarów dość skromnych. Należą tu napewno tylko te formy, gdzie ruch jest ściśle podporządkowany fabule, stanowiąc jej wierną ilustrację, a zatem u nas: naśladowanie ruchów właściwych różnym zawodom (rzemiosła, wybór), ruchów zwierzęcia (kokoszka), ilustracja ruchami rozwoju roślin (mak), wreszcie ilustrowane ruchami dialogi i legendy*).

Pewne zastrzeżenie jest na miejscu co do zabaw w rodzaju Wirgiljusza, Adama i Ewy i t. p., o fabule sięgającej wierzeń i legend średniowiecznych, lecz o formie bardzo prostej zabawy, polegającej na naśladowaniu ruchu przywódcy, znanej też z odmianek nie posiadających żadnej fabuły. Tu prawdopodobnym wydaje się bardzo dawny początek tej drugiej odmiany, a późniejsze dołączanie fabuł, stosownie do wierzeń i legend, będących w obiegu w danym kraju i okresie.

Jakiej ostrożności wymaga określenie pochodzenia najmłodszych elementów tej grupy—legend ilustrowanych ruchami, dowodzi choćby przykład pospolitej u nas „Krakowianki” (dziewczyna odrzuca rękę króla, a potem kata, którego odepchnięty król przysłał—i oddaje szyję pod miecz), której prawdopodobny pierwowzór znaleźliśmy w morawskiej pieśni o s. Dorocie (*Bartoš*). Z pozorów możnaby ją wziąć za legendę rodzimą.

Zabawy dramatyczne stanowią z pewnością najbardziej typową postać pierwotnych obrzędów. Odnosi się to bodaj w największym stopniu do wymienionych wyżej ilustracji życia zwierzęcego i roślinnego. Totemy zwierzęce, czy roślinne, owi protoplaści plemion dzikich według ich wierzeń, *Durkheim* i inni skłonni są uważać za najpierwotniejszą postać religji. Naśladowanie ruchów i stadjów rozwoju totemu jest główną częścią

*) Opisy przytoczonych zabaw znajdują się w wymienionym już podręczniku autora.

składową kultu owych plemion, którą *Frazer* tłumaczy magią sympatyczną: wywoływaniem, czy potęgowaniem zjawiska ilustrowanego ruchami (w naszym przypadku, bujnego rozwoju i reprodukcji danego zwierzęcia, czy rośliny). O ile przyjęlibyśmy powyższą hipotezę *Durkheima* (jak dotąd, dość sporną jeszcze), możnaby ulec pokusie wywodzenia zabaw w rodzaju maku, kokoszki i t. p. od bardzo starych obrzędów. I w tym razie zresztą zupełnie naturalnem będzie przyjęcie zabawy naśladowczej jako punktu wyjścia obrzędu naśladowczego, który może potem znów zeszedł do rzędu zabaw.

Dziki wyznawca totemizmu identyfikuje się ze swym tofemem, przyczem autosugestia odgrywa niepoślednią rolę. Lecz i poza totemizmem, w niektórych zabawach naśladowczych, wziętych z życia zwierząt, realizm plemion pewnych posuwa się tak daleko, iż ludzie, grający rolę trzody małą niszczą wszystko, co im pod ręce wpadnie (Gujana, *Im Thurn*), a chłopiec wybrany na wilkołaka u Malajczyków, staje się, po pewnem sugestywnem przygotowaniu, groźny dla otoczenia, napadając, kłusając i drapiąc na sposób zwierzęcia-wzoru (*J. O'May*).

Już u zwierząt zauważono niejednokrotnie, obok pościgu, dążącego do schwytania towarzysza zabawy, także wyścigi, z celem zdystansowania go. Działła tu już nie popęd bojowy, lecz emulacyjny, który można pojąć jako wynik ewolucji popędu naśladowczego poza granicę zrównania się z wzorem. U człowieka, ten popęd daje tysiączne odmiany igrzysk, w których do różnych rodzajów lokomocji naturalnej, służących i zwierzętom za przedmiot zawodów, dołączają się rzuty*) a później strzelanie. Dalej, dołączają się też przeliczne rodzaje lokomocji sztucznej, od konia i łódki aż do samolotu.

Wraz z walkami (patrz wyżej), zawody wchodzą rychło w kontakt z obrzędami, zwłaszcza zaś z kultem zmarłych, może pierwotnie dla uspokojenia ich duchów. Igrzyska na cześć *Patroklosa* (*Iljada* ks. XXIII) stanowią pod tym względem typowy przy-

*) Od gier pociskowych różnią się te zawody w rzutach naogół dość zasadniczo, jako kopja celowych czynności myśliwych i wojowników, gdy tam mamy do czynienia z wynikiem samodzielnych, pozornie bezcelowych manipulacji pociskami. Z drugiej strony jednak, bez tychże prób manipulacyjnych dziecięcych, nie możemy sobie wyobrazić rozwoju sprawności ludzkiej w rzutach wogóle.

kład i nie inny miał być początek wielkich igrzysk panhelleńskich (*Frazer, Gardiner*). Cześć zmarłych bohaterów ustąpiła później kultowi bóstw, a w wyjątkowych przypadkach (Indje wschodnie, *Schroeder*) przewaga rytuału religijnego nad igrzyskami stopniowo tak wzrosła, że te w końcu zeszyły do roli martwego symbolu, wplecionego w liturgję. Wtórny charakter tych zawodów obrzędowych jest aż nadto jasny i nie kwestjonowany przez nikogo.

W Grecji starożytnej po raz pierwszy, w czasach zaś nowożytnych najwybitniej u narodów anglosaskich, zaczęto uprawiać igrzyska i sporty w sposób niezwykle poważny i umiejętny, zbliżający je silnie do współzawodnictwa artystycznego i naukowego. *Groos* widzi istotę sportu, w odróżnieniu od zabawy, w tem właśnie poważnem traktowaniu rzeczy, w myśl pewnych teoryj. *W. Benary* uzupełnia ten pogląd, dodając, że współzawodnictwo w sporcie uprawiamy już nietylę z rzeczywistym rywalem, co z nigdy niedoścignionym ideałem. Trzeba jednak przyznać, że Grecy starożytni w swojej *kalokagathii* ujęli ten ideał szczytniej, niż dzisiejsi czciciele rekordów, żądali bowiem harmonijnego rozwoju ciała i duszy, gdy ci poprzestają na idealnie dalekim skoku, czy rzucie.

Korowody (reje) należą bezsprzecznie do najpiękniejszych, a zarazem najciekawszych zabaw ruchowych. Doczekały się też wielu prób wyjaśnienia genetycznego. Dowodzone z różnem, czasami jednak dość znacznem prawdopodobieństwem, pochodzenia dzisiejszej ich postaci od obrzędów dawnych stuleci. Lecz ani wywody *Boehmego*, prowadzące nas ku kultowi bóstw germańskich, ani dociekania pani *Gomme*, wskazujące na średnio-wieczne procesje i obrzędy, nie wyjaśniają identity formy mnóstwa korowodów u narodów cywilizowanych i plemion barbarzyńskich, lub dzikich różnych zakątków kuli ziemskiej, przy zupełnym braku związku między fabułami, wyrażonemi w nazwach, formułach i pieśniach.

Taki n. p. „jawor“ (podchodzenie wielokrotne łańcucha dzieci pod bramę utworzoną z rąk pary towarzyszy, która zatrzymuje za każdym razem ostatnie z podchodzących) tłumaczy p. *Gomme* jako przeżytek obrzędu wmurowywania ludzkich ofiar w przyczółki mostu i, w odmiankach europejskich częste (choć nie powszechne!) wspomnianie mostu w nazwach i pieśniach, przemawiałoby na korzyść tej hipotezy. Skoro jednak wyjdziemy poza Europę,

brak wszelkich danych na podobne pochodzenie tak odmianki z niem. Afryki wschodniej (*B. Gutmann*), jakoteż madagaskarskiej (*P. Camboué*), czy nowogwinejskiej (*Barton, Haddon*). Podobnych przykładów moglibyśmy przytoczyć znacznie więcej. Mielibyśmy zatem wszelkie prawo do przypuszczania, podobnie jak i w innych grupach gier, czasowego jedynie i terytorjalnie ograniczonego ich związku z pewnymi obrzędami, związku, który nic nie przesądza o pierwotnem źródle korowodów. Chcąc zaś dotrzeć do owego źródła, zwróćmy się znów do elementów, okazujących największą stałość: do ustawienia i ruchu uczestników.

Z tego punktu widzenia korowody przedstawiają się nam jako skoordynowane ruchy pewnych układów, utworzonych przez połączenie znaczniejszej liczby uczestników w całość. Najczęstszem ustawieniem tego rodzaju bywa łańcuch utworzony przez podanie rąk i wyciągnięty w linię prostą, kolistą, spiralną, wężykowatą i t. p. W tem silniejszym, niż gdzieindziej, zespoleniu, znajduje swój wyraz nie tylko popęd towarzyski, lecz i pewien stopień uspołecznienia, pozwalający na akcję wspólną i uzgodnioną, pod rozkazami przywódcy. Umożliwia tę akcję dalej rozwój popędu panowania (u przywódcy) i poddawania się (u reszty uczestników), a także rozwój środków porozumiewania się (mowy). Toteż tu po raz pierwszy spotykamy się z grupą zabaw, nie posiadającą (poza odosobnionem spostrzeżeniem *B. Dybowskiego* co do żórawi) nawet zaczątków w świecie zwierzęcym. Jeżeli nasze przypuszczenie się sprawdzi, możemy uważać w początkach powstania korowodów łańcuch młodocianych osobników jako działający podobnie, jak jedno dziecko, wypróbujące igraszki. W obu przypadkach motywem wspólnym jest popęd manipulacyjny, do którego przy korowodzie dołączają się wymienione popędy społeczne. O ile bawi się tu dziatwa lub młodzież płci obojej, nieuchronnie występuje na jaw i popęd płciowy.

Linja prosta, utworzona przez łańcuch dzieci, koło, łuk, wężyk, ślimacznica i różne ich przemiany, przestają być, według tego poglądu, symbolami, za jakie je uważali przeważnie badacze tradycji, a redukują się do wyników „eksperymentów zabawowych” dokonywanych przez grupy dziecięce. Powstały w ten sposób szkielec nabiera kolejno różnych części dodatkowych, mniej stałych i o charakterze lokalnym. U starszej młodzieży płci obojej popęd płciowy, w innych przypadkach podniecenie

bojowe lub religijne, przekształca niektóre korowody w tańce (tu nasz pogląd jest odwróceniem hipotezy *Groosa*, który wywodzi korowody z zapomnianych tańców średniowiecznych). Nadto, przyłączają się dialogi, pieśni i wogóle różne fabuły, częstokroć w związku ze stopniowo uzyskanym charakterem obrzędowym.

Dobiegłszy do końca tego krótkiego przeglądu grup, na jakie podzieliliśmy ustalone tradycją zabawy ruchowe, zwracamy uwagę na *tablicę 2*, przedstawiającą graficznie część odnośnych faktów i przypuszczeń. Konieczna przejrzystość rysunku nie pozwoliła tu uwidocznic wielu szczegółów, m. i. licznych połączeń między poszczególnymi popędami i t. p.

Rzut oka na tę tablicę wystarczy dla stwierdzenia, że nasza klasyfikacja wprowadza związek i harmonję między faktami, ustalonymi zapomocą metod biologicznych, a temi, które zawdzięczamy badaczom folkloru. W stadjum pierwotnem rozwoju każdej grupy, przy narodzinach zabawy, działają czynniki wykryte przez biologów. Później, nastaje epoka rosnącego wpływu tradycji.

Stałość elementów ruchowych wobec innych cech gier nie mogła ująć uwagi żadnego z badaczy, którym zawdzięczamy większe zbiory zabaw tradycyjnych (dotąd, jak mówiliśmy, nie sięgające naogół poza poszczególne kraje), co najlepiej widać z zasad podziału, w znacznej części opartego na tych właśnie szczegółach. Świadomość tego faktu jednak mało odbiła się na teorii genezy gier, nawet u pani *Gomme*, która silnie akcentuje konieczność zwrócenia baczonej uwagi na „sposób grania“. Dopiero po nagromadzeniu materiału tak liczniego i różnorodnego, jakim w naszym zbiorze obecnie rozporządzamy, odrazu stosunek ten wychodzi tak silnie na jaw, że domaga się oparcia na nim teorii genezy zabaw ruchowych tradycyjnych.

Nasuwa się pytanie: kogo należy według tych poglądów uważać za głównego twórcę zabaw: dziecko, czy dorosłego człowieka? Odpowiedzi bywały różne, zależnie od okresu badań nad daną kwestją. Zrazu, wydawało się rzeczą naturalną, uważać dziecko samo za twórcę swych rozrywek. W miarę zagłębiania się w tradycję gier, przyczem coraz powszechniej wywodzono je od obrzędów, środek ciężkości przechodził ku człowiekowi dorosłemu, jako twórcy kultu. Dziś, na podstawie przytoczonych powyżej danych, musimy wrócić do dziecka, jako niezmqrdwanego odkrywcy przeróżnych form ruchu, które właśnie uzna-

liśmy za punkt wyjścia przy powstawaniu badanego przez nas zjawiska. Dziecku zawdzięczają zabawy wyłącznie lub przeważnie swój zasadniczy, ruchowy zrąb. Natomiast elementy późniejsze, zwłaszcza zaś fabuły, dialogi, piosenki i t. p., zaczerpnięte z obrzędów, mitów etc., należałoby uważać raczej za dzieło dorosłych. Podobnie dziełem dorosłych bywa i dalsza ewolucja, doskonalenie samegoż elementu ruchowego, n. p. przy grach w piłkę, sportach bojowych i zawodniczych.

WNIOSKI.

1. Cechę najstarszą i zarazem prawdopodobną postać pierwotną tradycyjnych zabaw ruchowych stanowi ustawienie i ruch uczestników.

2. Do tego jądra z biegiem stuleci dołączyły się w wielu przypadkach (już wskutek przejścia samejże zabawy przez stadium obrzędu, już przez wpływ obrzędów, wierzeń, mitów i t. p.), różnorodne fabuły, wyrażone w nazwach, formułach, pieśniach i t. d.

3. Na tych cechach wtórnych polegają też głównie odrębności terytorjalne, plemienne i narodowe poszczególnych form, których jądro ruchowe częstokroć okazuje się identycznym w najodleglejszych punktach kuli ziemskiej.

4. Wyjątkiem od powyższych prawideł jest stosunkowo nieliczna grupa właściwych zabaw dramatycznych, rozwiniętych jako ilustracja ruchowa zjawisk przyrody, legend etc.

5. Teoria zabaw, w ten sposób uzupełniona, godzi ze sobą fakta wykryte metodami biologicznymi, oraz te, które zawdzięczamy badaczom tradycji.

6. Jądro ruchowe zabaw należy przypisać przeważnie twórczości dzieci, cechy ich wtórne zaś ludziom dorosłym.

PRACE PRZYTOCZONE *) (TRAVAUX CITÉS).

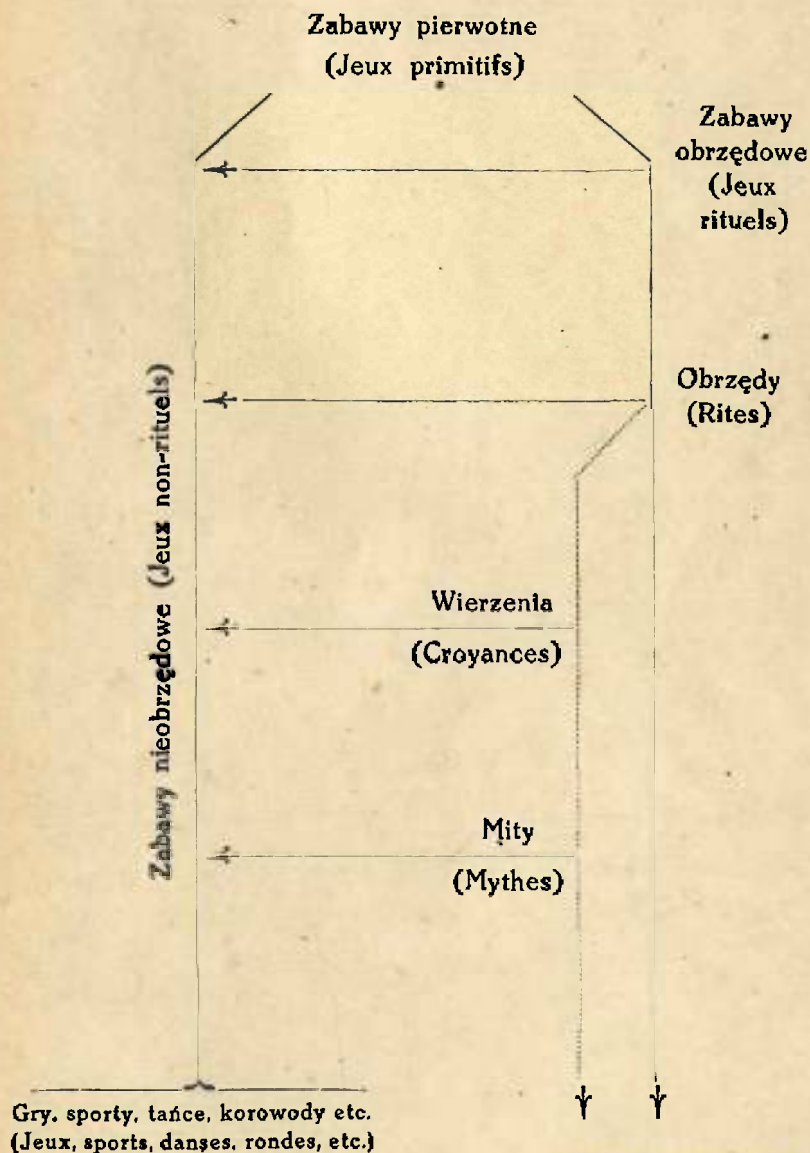
- R. Andree.* Ethnographische Parallelen u. Vergleiche, Neue Folge, Leipzig 1889.
- L. E. Appleton,* cyt. u *M. J. Reaney.* Psychology of the Organized Group Game, London 1916.
- F. R. Barton.* Children's Games in Br. New Guinea, Journ. Roy. Anthr. Inst., 1908.
- Fr. Bartoš.* Nar. písně moravské, Praha 1901.
- W. Benary.* Die psychol. Theorie des Sports. Berlin 1913.
- F. M. Boehme.* Deutsches Kinderlied u. Kinderspiel. Leipzig 1897.
- P. Camboué.* Jeux des enfants malgaches. Anthropos, VI, 1911.
- Claparède.* Psychologia dziecka (tłum. pol.). Warszawa 1918.
- S. Culin.* Games of North American Indians. Washington (Rep. Bur. Ethn.) 1906.
- E. Durkheim.* Les formes élém. d. l. vie religieuse. Paris 1912.
- G. Frazer.* The Golden Bough. III ed., London 1911.
- E. N. Gardiner.* Greek Athletic Sports and Festivals. London 1910.
- A. B. Gomme.* Traditional Games of England, Scotland and Ireland, 2 vls., London 1894—7.
- K. Groos.* Spiele der Tiere. 2. Aufl., Jena 1907.
- Idem.* Spiele der Menschen. Ibid. 1899.
- Guarimoni,* cyt. u *C. Zibrt.* Z her a zábav staroč. Mor. Mezeříč, 1889.
- L. H. Gulick,* cyt. u *Reaney,* l. c.
- B. Gutmann.* Kinderspiele bei den Wadschagga, Globus t. 95, 1909.
- Haddon.* Notes on Children's Games in Br. N. Guinea, Journ. Roy. Anthr. Inst., 1908.
- Stanley Hall.* Adolescence. N. York 1904.
- E. S. Hartland.* Ritual and Belief. London 1914.

*) Podajemy tu tylko drobną część materjału, na którym opierają się nasze wnioski. Szczegółowy wykaz znajdzie się w zapowiedzianej powyżej książce.

- G. E. Johnson*, cyt. u *Reaney*, l. c.
- K. Kadlec*. O sądownictwie Słowian, Encyklop. Pol., Kraków 1912.
- I. King*, cyt. u *Hartlanda*, l. c.
- Mannhardt*. Der Baumkultus.
- J. O'May*. Playing the Wer-Beast. Folk-Lore XXII, 1911.
- E. Piasecki*. Zabawy i gry ruchowe, wyd. 2, Lwów 1919.
- G. Pitrè*. Giuochi fanc. siciliani. Palermo 1883.
- E. A. Pokrowskij*. Dietskija igry. Izd. 2, Moskwa 1895.
- K. Th. Preuss*. Der Kampf der Sonne mit den Sternen in Mexico. Globus t. 87, 1905.
- Rochholz*. Alemanisches Kinderspiel. Leipzig 1857.
- E. Rolland*. Rimes et jeux de l'enfance. Paris 1883.
- H. Schnell*. Handbuch der Ballspiele. I. Schlagballspiele. Leipzig 1899.
- L. Schroeder*. Arische Religion. Leipzig 1916.
- A. F. Shand*. Foundations of Character. London 1914.
- H. Spencer*. Principles of Psychology, t. II.
- E. F. Im Thurn*. Games of the Red-Men of Gulana. Folk-Lore, XII, 1901.
- M. Udziela*. Medycyna i przesady lecznicze ludu polskiego. Warszawa 1891.
- J. B. Watson*. Psychology from the standpoint of a behaviorist. Philadelphia and London 1920.

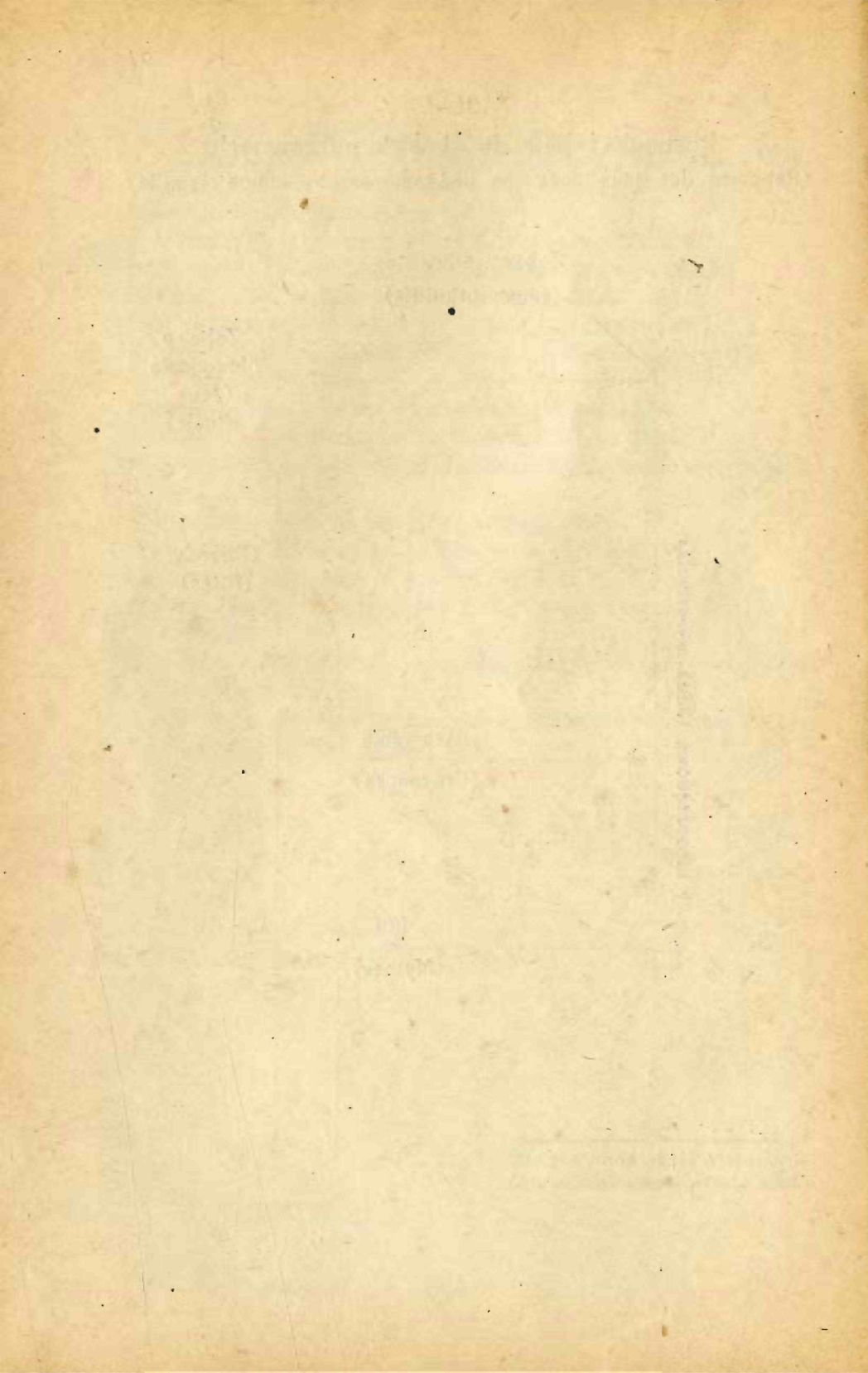
TABL. I.

Stosunek zabaw do zjawisk pokrewnych
(Rapports des jeux avec les phénomènes de même famille)



UNIWERSYTET POZNAŃSKI

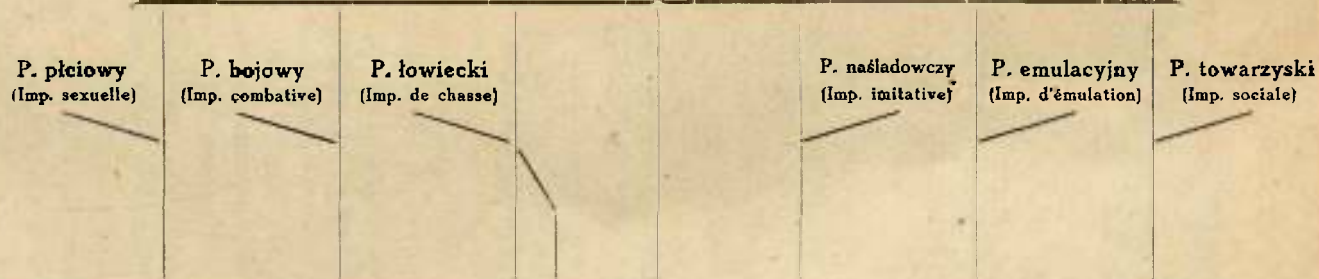
STUDJUM
WYKŁADY I ZADANIA FIZYCZNE
Prof. Włocławski



Próba naturalnej klasyfikacji zabaw ruchowych
(Essai de classification naturelle des jeux moteurs)

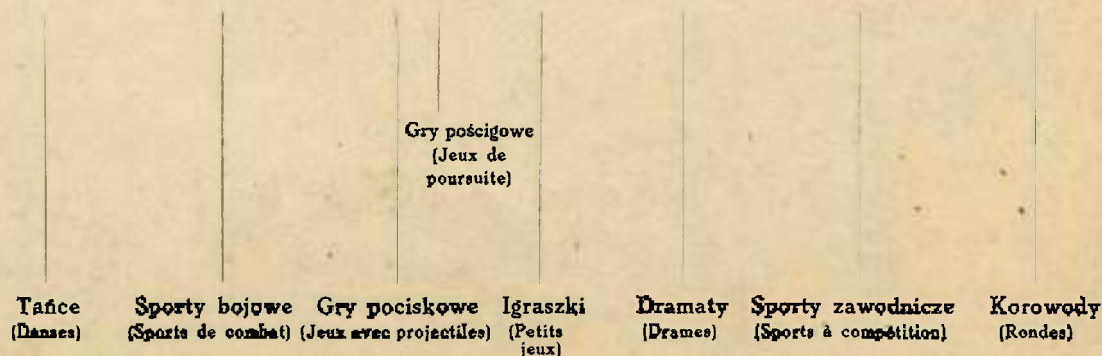
TABL. II.

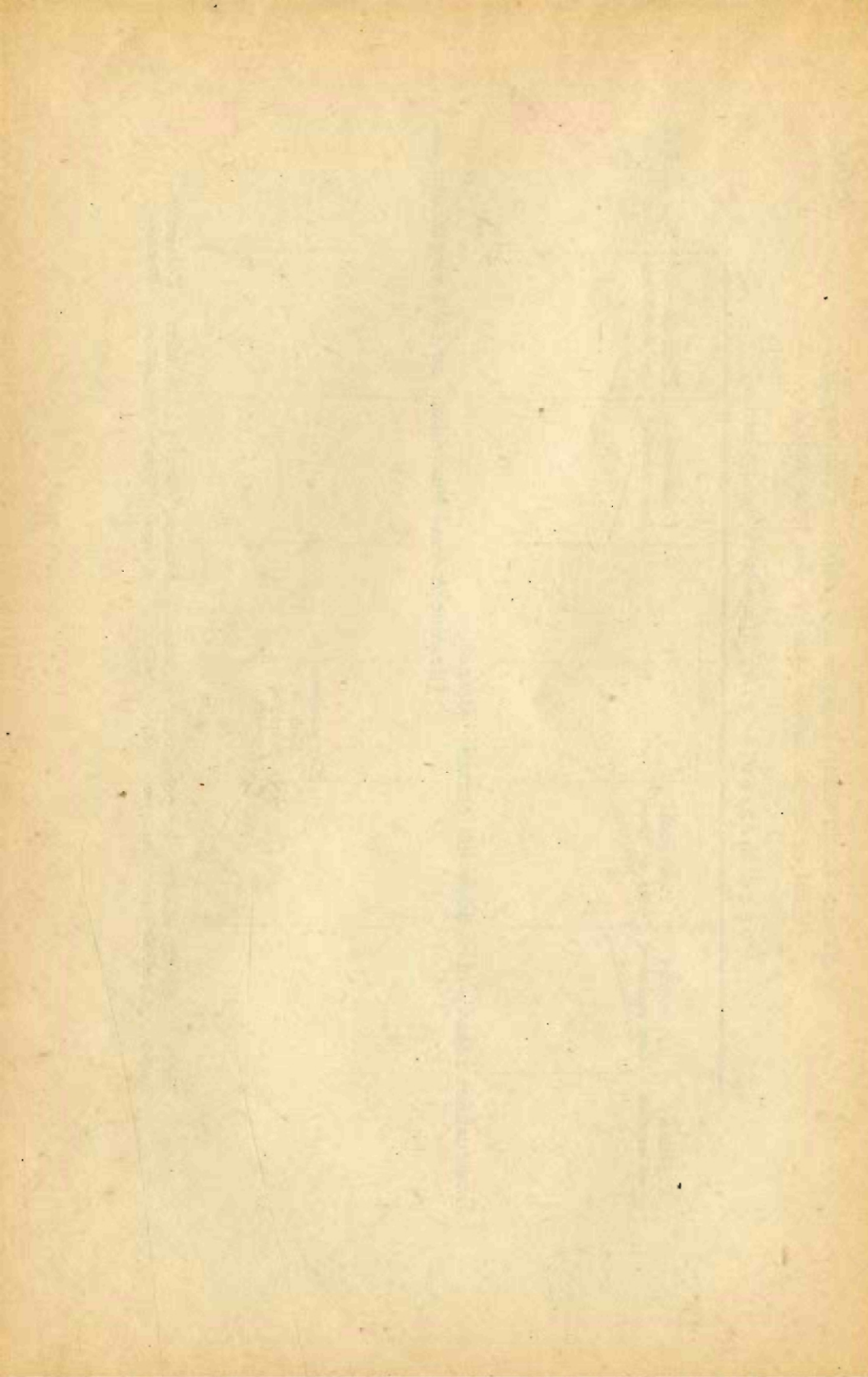
Popęd manipulacyjny (Impulsion manipulatrice)



Ewentualnie: zabawy obrzędowe lub obrzędy właściwe

(Eventuellement: jeux rituels ou rites proprement dits)





EUG. PIASECKI

INVESTIGATIONS SUR LA GENÈSE DES EXERCICES DU CORPS.

Les exercices du corps conscients apparaissent comparativement tard dans l'histoire de la civilisation. En réalité, ce sont les *jeux moteurs* qui jouent leur rôle chez les animaux supérieurs et chez l'homme sauvage ou barbare, et ils ne perdent que très peu de leur importance, même dans les sociétés les plus avancées. L'origine des jeux n'est devenue qu'assez tard l'objet d'investigations scientifiques, comme beaucoup d'autres questions limitrophes, car elle intéresse au même degré toute une série de disciplines ayant peu de contact entre elles.

Au point de vue *physiologique*, c'est *H. Spencer* qui a tenté d'expliquer les jeux comme le résultat de la *surabondance de l'énergie*. Ce principe nous aide, il est vrai, à mieux comprendre la physiologie des jeux dans beaucoup de cas. Mais, comment expliquer le jeu des jeunes animaux, ou hommes, visiblement fatigués? La doctrine opposée, celle du *repos* (*M. Lazarus*), a perdu beaucoup de sa valeur à la suite de nos connaissances modernes sur la fatigue comme phénomène d'intoxication générale, en grande partie. Ainsi, elle ne sert qu'à élucider des cas pas trop communs de changements entre telle occupation et tel jeu, où tous les deux donnent très peu de fatigue générale, tout en fatiguant localement des organes différents en chaque cas. *Mlle Appleton* nous a montré un autre détail de la physiologie des jeux. Elle soutient que les périodes que nous apercevons dans le goût et l'aptitude pour les jeux différents suivant l'âge, sont la conséquence des périodes de croissance plus ou moins énergique de nos différents organes.

La *psychologie*, de même, n'a pas donné de principes pouvant élucider l'ensemble de la question, quoique elle soit indispensable pour comprendre de nombreux détails. Ainsi, c'est le jeu même que plusieurs considèrent comme instinct, et que *Claparède*, une autorité en la matière, appelle une impulsion instinctive. Tant qu'il s'agit de l'homme, nous ferons mieux de ne parler que des impulsions, car les instincts purs sont ici, en dehors des premières semaines du nouveau-né, toujours mêlés aux influences de la tradition.

Outre une générale impulsion d'agir, qui pourrait, pour nos considérations, être définie comme impulsion motrice, il y a quelques impulsions plus spécialisées qui provoquent les jeux. Entre elles, l'impulsion manipulatrice qui fait de l'enfant un expérimentateur (*J. J. Rousseau*) explorant sans cesse les conditions du milieu et de son propre organisme, se trouve au fond de tous les jeux, au moins dans leurs formes primitives. L'impulsion de chasse, et d'appropriation, expliquent certains jeux, ainsi que l'imp. sexuelle ou combative. Enfin, voilà les impulsions sociales — telles, que l'imp. grégaire, l'impulsion d'imitation, d'émulation, de domination, de soumission etc., qui terminent la série de ces phénomènes, malheureusement trop peu connus encore, qu'on invoque comme principaux agents psychiques des jeux.

Parmi les émotions, *Shand* cite le „système émotif de joie” comme caractère essentiel du jeu; quant aux qualités intellectuelles, c'est l'imagination qui domine le tableau.

Mais toutes ces considérations ne donnent pas encore un aperçu de l'ensemble de la question, qui a été réservé pour le point de vue *biologique*. *K. Groos* a émis la théorie *d'exercice*. A son égard, les animaux supérieurs et l'homme, qui naissent avec des instincts et qualités bien imparfaits, ont, en revanche, l'aptitude de les exercer pendant leur jeunesse à l'aide des jeux. Cette aptitude les met à même de s'adapter mieux au milieu que ne pourraient le faire les instincts bien spécialisés, mais aveugles, des animaux inférieurs. Et elle s'acquiert selon le principe de la sélection naturelle de *Darwin*, par la victoire, dans la lutte pour la vie, des individus et des formes possédant au degré approprié cette impulsion du jeu.

L'autre théorie biologique, celle de *récapitulation* (*Stanley Hall*), nous offre un complément désirable de la précédente, en

nous aidant (tout comme d'ailleurs la doctrine de Mlle *Appleton*, citée plus haut) à mieux comprendre le curieux phénomène des périodes de jeux. Le savant américain, en se basant sur la „loi biogénétique fondamentale” de *E. Haeckel* (l'évolution de l'individu est une récapitulation de l'évolution de la race), considère les changements des jeux qui fascinent l'enfant aux différentes périodes, comme des réminiscences des étapes passées par ses ancêtres: animalité, état sauvage, barbarie etc.

Mais ce sont encore *l'éthnologie* et les disciplines *historiques* qui ont concouru grandement à l'investigation de notre problème. Chez l'homme, le jeu est soumis de très bonne heure à l'influence d'un facteur puissant — tradition, qui n'est que faiblement esquissé chez les animaux. Les savants s'adonnant aux études de la tradition ont, en conséquence, souvent tourné leur attention sur les jeux. Mais, malheureusement, nous ne pouvons jusqu'alors signaler aucune étude comparative embrassant l'ensemble de ce problème de son côté traditionnel, comme *K. Gröös* l'a fait du côté biologique. Les meilleures monographies sur les jeux traditionnels ne traitent que sur un pays, parfois même sur une province (*E. Rolland*—France, *Rochholz*—Suisse, *F. M. Boehme*—Allemagne, *G. Pitrè*—Sicile, *E. A. Pokrovski*—Russie, et surtout *A. B. Gomme*—Grande Bretagne, et *S. Culin*—Indiens de l'Amérique du Nord). En outre, il y a une petite quantité d'esquisses comparatives (*R. Andree* et autres) et un petit nombre de remarques sur les jeux dans des ouvrages traitant des problèmes plus généraux.

Les conclusions qu'on a tiré de ces études, ont mené surtout aux *rites* comme une étape précédant dans beaucoup de cas la forme actuelle des jeux. En nous bornant aux territoires les mieux étudiés, nous voyons, d'un côté, dans l'ouvrage magistral de Mme *Gomme*, des preuves démontrant une telle descendance des rites pour nombre de jeux d'enfants anglais, d'un autre côté, dans l'étude-modèle de *Culin*, les jeux joués par les Indiens adultes ont tous un caractère rituel plus ou moins marqué. Mais, bien que les exemples de ce genre puissent être multipliés facilement, on ne peut pas conclure de là que chaque jeu soit sorti d'un rite. Il y en a beaucoup qui ne montrent pas de traces d'une semblable origine: même les jeux des enfants indiens, p. ex., n'ont pas de parenté avec les jeux rituels des Peaux-Rouges adultes (*Culin*).

Du reste, ce sont les rites eux-mêmes dont l'origine est attribuée de plus en plus aux jeux primitifs. Entre autres, *K. Groos* a émis cette idée tandis que *Irving King* et *E. S. Hartland* l'ont développée. Ce dernier auteur considère la périodicité naturelle des jeux (jeux du printemps, de l'été etc.) dépendant de la température, des changements d'état du terrain etc., comme point de départ de l'évolution des jeux en rites. Le sauvage joue un jeu en une saison appropriée; puis, il commence à envisager ce jeu comme cause des changements s'accomplissant dans la nature pendant la même saison, il finit par faire un usage obligatoire de ce jeu devenu un rite magique ou religieux. Nous arrivons ainsi à un cycle curieux: „jeu-rite-jeu”, où l'on doit placer la première étape dans le crépuscule de l'état primitif de l'humanité, tandis que la dernière évolue souvent sous nos yeux, au sein des sociétés civilisées modernes. La quatrième étape est trop fréquemment la disparition totale du jeu.

Puisque ces conclusions sont basées, comme nous l'avons vu, sur un nombre trop restreint de faits, et puisque, en outre, elles ne nous permettent pas de répondre à beaucoup de questions, il nous a semblé utile de tenter une étude comparative embrassant le maximum possible de jeux traditionnels de tous les coins du globe. Le matériaux que nous avons pu réunir au cours de 7 années, comprennent aujourd'hui une grande quantité de nations et de tribus et laissent très peu de lacunes. Ils consistent, en majorité, dans des observations publiées en langues européennes différentes, et puis en documents inédits, concernant surtout des motifs polonais.

Les résultats auxquels nous sommes arrivés, feront, dans leur ensemble, l'objet d'un livre à part que nous publierons prochainement (Varsovie, Soc. éd. „Książnica Polska T. N. S. W.”). Ici, nous nous bornerons au strict nécessaire pour faire comprendre nos conclusions principales.

Pour commencer, nous ne pouvons pas admettre la thèse assez répandue sur le nombre restreint des motifs dans ce domaine chez les peuples primitifs. A côté d'exemples confirmant cette thèse (qui peuvent, du reste, être expliqués par les conditions du climat ou du terrain, ou même mis en doute, vue le manque d'observations suffisamment exactes), il y en a d'autres

prouvant une richesse inattendue (*Culin*—Amérique du Nord, *Barton*, *Haddon* et autres — N. Guinée, etc.).

Une autre thèse qui n'a pas pu trouver d'appui dans les faits mis en comparaison par nous, c'est celle de la migration des jeux comme mode principal de leur propagation. Nous avons trouvé une uniformité presque entière des caractères essentiels d'une grande quantité de jeux dans des endroits les plus éloignés l'un de l'autre, si bien que leur évolution indépendante dans de nombreux foyers semble s'accorder mieux avec ces données. La migration, d'autre part, nous paraît se borner, dans la majorité des cas, aux caractères accessoires, moins stables. Ainsi, p. ex., la balle au camp est jouée sur un vaste territoire, des bords occidentaux de l'Europe jusqu'au Caucase et à la Perse, si bien que nous pourrions l'envisager comme un jeu indoeuropéen, (plutôt que germanique, selon l'hypothèse peu fondée de *Schnell*) d'une grande antiquité peut-être. S'il y a alors, dans la variante polonaise de ce jeu, des dénominations latines, italiennes, françaises et allemandes, qui s'ajoutent, au cours des siècles, à côté des vieux mots polonais, ce n'est pas le jeu lui-même qui aurait fait des migrations, ce ne sont que ses accessoires tardifs. La migration des jeux sportifs anglais à travers le monde n'a pas apporté, elle aussi, d'éléments nouveaux, ni essentiellement anglais. Le football, p. ex., n'est qu'une forme développée en Angleterre d'un vieux jeu, connu des anciens Romains (*follis*), décrit, entr'autres, au XVI. siècle, en Italie par *Scaino*, en Pologne par le poète *M. Rey*.

Ces caractères essentiels, à grande stabilité, que nous sommes portés à envisager comme primaires et les plus anciens, ce sont: le *groupement des joueurs et leurs mouvements*. Voilà le squelette uniforme, cosmopolite, autour duquel se groupent, ensuite, des caractères secondaires, instables, différant souvent dans le même pays, selon les provinces ou cantons. Ils sont les résultats de l'influence d'autres jeux (dramatiques p. ex., voir plus bas), des rites, des croyances, des mythes, etc., ou bien du passage du jeu lui-même par l'étape de rite.

Or, ce noyau moteur uniforme, nous paraît naître en nombreux endroits sous l'influence des impulsions puissantes que nous avons énumérées plus haut, et surtout sous l'influence

de l'impulsion manipulatrice. Les caractères secondaires, formés et combinés selon les étapes différentes de l'évolution sociale du milieu donnent, de leur côté, au jeu ses couleurs locales ou nationales. De ce point de vue, un nombre considérable de jeux offrent des particularités qu'il convient de connaître et de conserver comme partie inséparable de l'ensemble de la civilisation nationale. Pour la Pologne, nous avons tenté de réunir les éléments de ce genre, dans un recueil publié il y a 5 ans.

Deux exemples suffiront, peut-être, pour faire mieux ressortir notre conclusion fondamentale. Ce simple jeu de poursuite que nous connaissons sous le nom de colin-maillard, joué partout de la même façon, dans l'Europe entière, en Arabie, aux Indes or., au Siam, dans les îles nombreuses de l'Océan pacifique, chez les Esquimaux enfin, — diffère pourtant beaucoup de pays à pays, ou même de province à province, en tant qu'il s'agit de ses accessoires dramatiques — noms, formules, dialogues, chansons, etc. Ainsi, la personne principale du jeu, est nommée, selon les coutumes locales, d'après 7 espèces animales différentes, prises parmi les mammifères, oiseaux et insectes, sans compter de nombreuses formes humaines et démonologiques.

L'autre jeu — la queue du loup, montre la même forme en Europe, chez les Calmouks, à Madagascar, ou en Guiane, malgré la diversité surprenante des drames qu'on lui a associés. On est tenté de conclure que le groupement et les mouvements des joueurs (là, l'enfant aux yeux bandés attrapant ses compagnons, ici, le joueur qui cherche à détacher le dernier d'une queue d'enfants) se sont développés indépendamment, sur des points différents du globe, provoqués par l'impulsion manipulatrice, celle de chasse et imp. sociale, tandis que les divers drames humains, démonologiques, ou thériomorphes, se sont ajoutés selon les conditions de la nature ambiante (impulsion d'imitation) et les degrés de civilisation (coutumes, croyances, mythes, etc.).

En revenant sur les relations des jeux avec les rites, il convient de constater que toutes les preuves d'une connexion même la plus intime, ne démontrent qu'une influence, ou transformation, subie par un jeu à une époque et sur un territoire donnés, et même là ce jeu peut revêtir deux formes à la fois — rituelle et non-rituelle. Ainsi, par exemple, la balançoire, est usitée

rituellement chez de nombreux peuples et tribus (voir, entr'autres, chez *Frazer* et *Schroeder*), pour de nombreux buts magiques et religieux. Néanmoins, ce jeu renaissant tous les instants, sans l'intermédiaire de la tradition, des essais manipulatifs d'enfants et d'animaux (singes, oiseaux), doit être considéré à coup sûr comme menant sa vie indépendante, malgré les branches qu'il envoie vers les rites. La situation n'est pas, à vrai dire, aussi concluante dans beaucoup d'autres cas. Mais il nous semble que la représentation graphique de ces relations que nous donnons dans le tableau 1, suit assez fidèlement les faits connus. D'une souche commune des jeux primitifs, nous y voyons naître deux branches : celle des jeux non-rituels d'un côté et de l'autre — des jeux rituels, se développant ensuite dans les rites proprement dits, et puis, combinés d'une façon pas encore élucidée, avec les croyances et les mythes. Tous ces phénomènes envoient des courants vers les jeux non-rituels.

Arrivés à une théorie de jeux moteurs ainsi complétée, tâchons maintenant de la vérifier, en basant sur elle un essai de classification naturelle.

Nous devons commencer avec le groupe des jeux les plus simples, qui ont subi le moins d'évolution, en s'éloignant ainsi très peu de leur propre état primitif et, en même temps, de l'état primitif d'autres groupes, à l'instar des protozoaires parmi les types d'animaux. Appellons-les *petits jeux*. Nous y classerons toutes les sortes de balançoires, de culbutes, de pirouettes, de roulements, etc. Observés, dans leur formes plus simples, chez les animaux supérieurs, ces jeux sont des plus répandus parmi la jeunesse du globe entier. Ils constituent l'exemple le plus pur de l'action de l'impulsion manipulatrice. En même temps, leur relation aux rites est le plus visiblement secondaire, puisqu'on les voit facilement renaître, sans l'intermédiaire de la tradition (voir l'exemple de la balançoire rituelle, cité tout à l'heure). On pourrait considérer tous les autres jeux, dans leur état de naissance, comme petits jeux, qui ont évolué, plus tard, à la suite de l'intervention d'autres impulsions, outre celle de manipulation.

Les *jeux de poursuite*, où les joueurs se chassent et s'attirent réciproquement, ont leur source principale dans l'impulsion de chasse. Nous les connaissons bien de l'observation des jeunes

carnivores. Chez l'homme, ils revêtent de bonne heure une forme dramatique et parfois rituelle, que nous avons étudiée plus haut comme exemple d'influences secondaires modifiant le noyau moteur primitif du jeu (voir nos remarques sur le colin maillard et la queue-du loup). Ici, d'autre part, l'élément érotique se joint souvent à la chasse, si bien que, en voyant les paysans jouer au chat et souris, ou danser la „caille“ pendant les noces (Pologne), nous l'apercevons même prendre le dessus.

Les jeux avec *projectiles*, naissent des manipulations instinctives avec de petits objets, très répandues parmi les enfants et les jeunes animaux. Le projectile prend le rôle d'une proie animée: c'est alors ce même instinct de chasse, mais aussi celui de l'appropriation et de possession qui se joint ici à l'impulsion manipulatrice. Ces jeux sont tout à fait cosmopolites dans leur formes plus simples. Ainsi, *R. Andree* lui-même n'a pu indiquer de points de départ pour la balle, ce projectile type, en concédant, pour elle, l'évolution indépendante dans nombreux points du globe.

Pour leur connexion avec les rites, les jeux de balle et du disque, ont incontestablement des formes communiquant directement avec le culte du soleil (*Frazer, Mannhardt, Schroeder, Preuss*). D'autre part, les procédés de divination se sont évolués, en grande partie, des manipulations avec des projectiles plus petits et à forme dissymétrique. Il est trop naturel, du reste, que la balle, le disque, les osselets, etc., ont été des jouets longtemps avant de devenir des instruments de culte ou de divination.

Les *sports de combat* (lutte, boxe, escrime, etc.) trouvent leur origine dans les combats factices, auxquels les jeunes animaux mâles et les garçons s'adonnent avec une ardeur bien connue. Aussi, on attribue, à l'impulsion combative, une connexion étroite avec l'instinct sexuel, comme phénomène lié aux luttes des mâles pour la possession des femelles. Chez l'homme adulte, ces combats ont subi l'influence du progrès intellectuel, en devenant de plus en plus „scientifiques“, et suivant (dans l'escrime) les progrès de l'art militaire.

Une branche des moins sympathiques de l'impulsion combative, celle d'agacer, donne la base d'une quantité de jeux supprimés graduellement par la civilisation. Leurs vestiges sont

encore visibles dans certains motifs (colin maillard, *Gomme*; jeu de mouton, que l'auteur du présent travail se propose d'étudier tout spécialement).

Reste à noter le caractère tardif incontesté des combats rituels ou divinatoires (ordalies), bien connus parmi toutes les races humaines.

Les *danses* de l'homme ont leur stade primitif dans les gambades de certains oiseaux amoureux. Les mouvements rythmés et artificiels (ne servant pas à la locomotion ordinaire) qui constituent les caractères essentiels des danses, sont provoqués, dans la plupart des cas, par l'instinct sexuel. Mais d'autres émotions fortes, comme l'enthousiasme guerrier ou religieux, peuvent prendre la place de l'amour. Du reste, n'oublions pas que l'enfant trouve, de très bonne heure, les éléments de danse à force d'essais manipulatifs, sans l'influence de la tradition. Ce sont aussi les impulsions sociales qui contribuent grandement à l'évolution ultérieure de ce passe-temps.

Le rôle important des danses dans les rites des peuples primitifs, n'est que trop bien connu. Après ce que nous avons dit sur les animaux et sur les enfants, il semble prouvé que le stade du jeu précède, ici comme autre part, l'étape du rite.

Les *jeux dramatiques*, nés de la puissante impulsion d'imitation, forment surtout la plus grande partie des jeux improvisés, non-traditionnels, de nos enfants, en s'inspirant des influences les plus variées du milieu, des mouvements d'animaux jusqu'aux voies ferrées et à l'aviation. En passant aux jeux traditionnels, nous sommes portés, par les résultats de nos recherches, à réduire de beaucoup la catégorie des jeux dramatiques proprement dits. Nous en excluons tous ces éléments, très nombreux, où le drame s'est associé, au cours des siècles, à un noyau moteur, non-dramatique, issu des essais manipulatifs de l'enfant ou de l'homme primitif. Après cette réduction, il ne nous restera qu'un groupe relativement restreint des jeux dramatiques proprement dits, où le drame constitue une illustration motrice des phénomènes naturels, des mouvements d'hommes et d'animaux, des mythes, légendes etc.

Les jeux dramatiques ont été, probablement, une source très importante des rites. Ceci s'applique surtout aux rites totémiques, considérés par *Durkheim* et autres comme première forme

de la religion. Ils pourraient être envisagés comme issus des jeux qui (comme la ronde de l'avoine d'aujourd'hui) illustraient la croissance de l'espèce totémique et l'aidaient ainsi, selon les principes de magie sympathique (*Frazer*).

Ce groupe constitue, à notre avis, l'unique exception à la règle générale, d'après laquelle le noyau moteur des jeux (le groupement et les mouvements des joueurs) fournit le squelette primitif, adorné ensuite par des éléments secondaires. Ici, au contraire, les mouvements s'adaptent à la pensée, ou, du moins, à un modèle extérieur. En revanche, ce sont justement des jeux dramatiques qui s'ajoutent, le plus souvent, aux jeux moteurs simples, pour leur donner la forme définitive.

De l'impulsion imitative, il n'y a qu'un pas à celle d'émulation, où l'on s'efforce de surpasser le modèle, au lieu de l'égaliser. Ce sont nos *sports à compétition* qui lui doivent leur développement, des simples jeux émulateurs, connus des sauvages et des animaux. Aux courses, sauts, lancements, qui étaient les premiers membres de ce groupe, se sont associés, plus tard, plusieurs genres de locomotion artificielle, et le tir.

Les rites funéraires, nuptiaux, etc., auxquels on a joint des compétitions athlétiques chez toutes les nations et à toutes les époques, ne demandent qu'à être remis à notre mémoire. Ainsi, il suffit de comparer le livre XXIII de l'Iliade (les compétitions à la tombe de Patrocle) avec les jeux Olympiques et autres, qu'on attribue de même aux origines funéraires (*Frazer, Gardiner*), pour voir l'évolution de l'élément rituel à travers les siècles.

La même comparaison nous montrera encore une autre voie d'évolution: celle d'un passe-temps improvisé et spontané au sport bien étudié et spécialisé. *K. Groos* a vu la différence entre le jeu et le sport justement dans la manière sérieuse dont on traite ce dernier. *W. Benary* ajoute que la compétition sportive ne regarde plus un rival réel, mais plutôt un idéal qu'on ne peut jamais atteindre. Il faut remarquer que nous pouvons traiter, de la même manière sportive, des jeux de plusieurs autres catégories, et surtout des combats et des jeux de balle.

Les *rondes* appartiennent, sans doute, aux jeux les plus beaux et les plus intéressants. Elles ont été, conséquemment, souvent l'objet d'essais d'explications génétiques. Les tentatives de *Boehme* et autres, basées sur la mythologie germanique,

n'ont eu, il est vrai, que peu de succès, vu l'ubiquité de la plupart des rondes. Mais, les investigations minutieuses de Mme *Gomme* ont mis hors de doute le passage de nombreux éléments de ce groupe par l'étape du rite, en Grande Bretagne au moins, et, en même temps, ont déterminé la forme et la signification de ces rites antiques ou médiévaux.

Néanmoins, il serait trop téméraire d'en déduire une règle plus générale. Prenons un exemple concret. La ronde „porte du Gloria” offre, dans tous les pays de l'Europe, comme en Afrique orientale (*B. Gutmann*), au Madagascar (*P. Camboué*), ou en N. Guinée (*Barton, Haddon*), un type tout-à-fait identique comme groupement et mouvements des joueurs (porte formée par deux enfants, sous laquelle passent à différentes reprises les autres en file, le dernier chaque fois devenant captif). Voilà donc le noyau moteur du jeu. Quant aux drames qui s'y joignent, Mme *Gomme* en a conclu une connexion étroite avec les rites très anciens des sacrifices humains dans les fondements des ponts. Cette hypothèse semble bien vraisemblable pour plusieurs pays de l'Europe, à en juger par les dénominations, formules et chansons. Mais, en quittant l'Europe, nous rencontrons des fables tout-à-fait différentes. Des exemples comme celui-ci peuvent être multipliés facilement.

Nous voilà arrivés près d'une conclusion semblable à celle que nous avons tiré à propos d'autres groupes de jeux: de la nature secondaire des fables s'ajoutant au noyau moteur primitif. Quel aspect revêtait ce noyau dans ce cas? Ce sont surtout des chaînes d'enfants, formant tantôt des lignes droites, tantôt des arcs, cercles, spirales, serpentines, etc., avec des combinaisons sans fin. Pour nous imaginer l'origine de ces phénomènes, il n'y a qu'à regarder un ensemble formé de plusieurs enfants (ladite chaîne par exemple) comme s'adonnant aux essais manipulatifs analogues à ceux à l'aide desquels un seul ou deux enfants inventent leurs petits jeux (voir plus haut). Outre l'impulsion d'agir et celle de manipulation, c'est l'impulsion sociale qui doit y intervenir, jointe à celle de domination (chez le chef de la ronde) et de soumission (chez le reste d'enfants). Ici, il est vrai, le phénomène étant plus compliqué, les analogies du règne animal font défaut (en dehors d'une observation de *B. Dybowski* sur les grues), et les faits du monde enfantin, prouvant

des essais de rondes indépendants de la tradition, ne sont pas encore suffisamment établis. En tous cas, l'hypothèse nous semble mériter l'attention et le contrôle d'observations ultérieures.

Arrivés à la fin de notre classification, nous essayons de la faire mieux ressortir à l'aide du tableau 2. Ce ne sont, du reste, que les faits principaux qui ont pu y trouver place sans troubler la clarté du dessin. Ainsi, p. ex., les connexions nombreuses entre les jeux et les impulsions, n'y sont que faiblement esquissés.

Un coup d'oeil sur ce tableau suffira pour voir que notre classification met en accord les faits établis par l'étude biologique des jeux, avec ceux accumulés par les savants folkloristes. C'est au stade primitif de l'évolution de chaque groupe, pendant la naissance des jeux, qu'interviennent les facteurs décélés à l'aide des méthodes biologiques. Plus tard, survient l'époque de l'influence croissante de la tradition.

Qui doit être considéré comme créateur principal de jeux: l'enfant, ou l'homme adulte? La réponse à cette question, avait, en conséquence d'épreuves de la descendance des jeux des rites, une forte tendance vers l'adulte, malgré les observations quotidiennes d'invention enfantine dans ce domaine. Nos comparaisons nous amènent à une division, ici comme autre part, des éléments du jeu. Le noyau moteur nous semble dépendre surtout de la force créatrice de l'enfant, chez qui l'impulsion manipulatrice est si puissamment développée. En revanche, c'est à l'adulte qu'on doit attribuer tout ce qui a trait aux rites, croyances, mythes etc.

Conclusions.

1. Le groupement des joueurs et leurs mouvements forment le caractère le plus constant, et, en même temps, l'aspect primitif probable des jeux moteurs traditionnels.

2. A ce noyau, se sont joints, dans beaucoup de cas, au cours des siècles, des fables différentes, exprimées par des dénominations, formules, chansons, etc., soit à la suite du passage du jeu lui-même par l'étape du rite, soit par l'influence des rites, croyances, mythes, etc.

3. C'est dans ces caractères secondaires que nous trouvons les principales particularités territoriales, nationales et autres, des

formes différentes, dont le noyau moteur se montre souvent identique dans les endroits du globe les plus éloignés.

4. Une exception aux règles susmentionnées consiste dans le groupe relativement peu nombreux des jeux dramatiques proprement dits, évolués comme illustration motrice des phénomènes de la nature, des légendes, etc.

5. La théorie des jeux, ainsi complétée, met en accord les faits établis à l'aide des méthodes biologiques, avec ceux accumulés par les investigateurs de la tradition.

6. On doit attribuer le noyau moteur des jeux surtout à la force créatrice des enfants, tandis que les caractères secondaires sont plutôt l'oeuvre d'adultes.



UNIVERSITET POZNANSKI,

STUDIUM
STWORZENIA FIZYCZNEGO
Prof. Wilson

Biblioteka Główna Akademii
Wychowania Fizycznego w Poznaniu

4939 C



101-004480-00-0