

Wąż w raju

Zabawa w społeczeństwie konsumpcyjnym

red. Ryszard Kantor , red. Tadeusz Paleczny , red. Magdalena Banaszkiewicz

Seria :

[Varia Culturalia](#)

Opis Książki :

Zabawa jest naturalnym, powszechnym i uniwersalnym elementem ludzkiej aktywności, a przez to także ważnym elementem kultury. Ludyzm – uwarunkowana kulturowo skłonność do bawienia się – przejawiając się w przestrzeniach kultury związanych z rozrywką, spędzaniem wolnego czasu, celebrowaniem ważnych prywatnych i publicznych wydarzeń, reguluje istotny obszar ludzkich zachowań, działań i wzajemnych interakcji. Zarówno ludyzm, jak i zabawę można rozpatrywać jako zjawiska indywidualne i grupowe, odnoszące się do postaw, światopoglądów i ideologii. Związane są z religią, instytucjami władzy, organizacją społeczną, normami i wartościami kulturowymi. We współczesnym społeczeństwie, będąc wyznacznikiem postawy konsumpcyjnej, zabawa staje się także jednym z najważniejszych motorów gospodarki. Bawimy się i jesteśmy zabawiani. Jak wszystkie dobra kulturowe, różne formy zabawy są na sprzedaż i do kupienia. Zabawa zostaje oderwana od swojego społecznego podłoża, przenosząc się w świat zorganizowanej, masowej konsumpcji. Czy umiemy i potrafimy się bawić? Na ile zabawa jest wciąż elementem społecznej więzi i czynnikiem grupowej integracji? Jakie formy zabawy oferuje współczesne społeczeństwo konsumpcyjne? Na te i inne pytania szukają odpowiedzi autorzy tekstów zawartych w niniejszej książce.

SPIS TREŚCI

Przedmowa 7

Tadeusz Paleczny, Zabawa w czasach globalizacji 9

Ryszard Kantor, Społeczeństwo konsumpcji zabawy. Przypadek polski 31

Magdalena Szalbot, Miejsce zabawy w społeczeństwie konsumpcyjnym 57

Tomasz Michalewski, Zabawy młodzieży akademickiej w społeczeństwie konsumpcyjnym 75

Agata Kowalik, Centrum handlowe jako nowa przestrzeń zabawy młodzieży 93

Maciej Kucia, Ludyczność jako środek ekspresji współczesnej awangardy 113

Jolanta Podsiadło, Muzeum miejscem zabawy? 123

Magdalena Banaszkiewicz, *Homo turisticus* – młodszy brat *homo ludens*? 133

Joanna Dziadowiec, *Homo festivus*, czyli o zabawie, grze i rytuale na współczesnych międzynarodowych festiwalach folklorystycznych 147

Aleksy Awdiejew, Humor w komunikacji 167

Renata Hołda, Władza śmiechu 175

Monika Szlęzak, Zachowania ludyczne wśród polskich użytkowników portalu społecznościowego Facebook 185

Bartosz Kosiński, Gra w życie. Ludyczna analiza Second Life 201