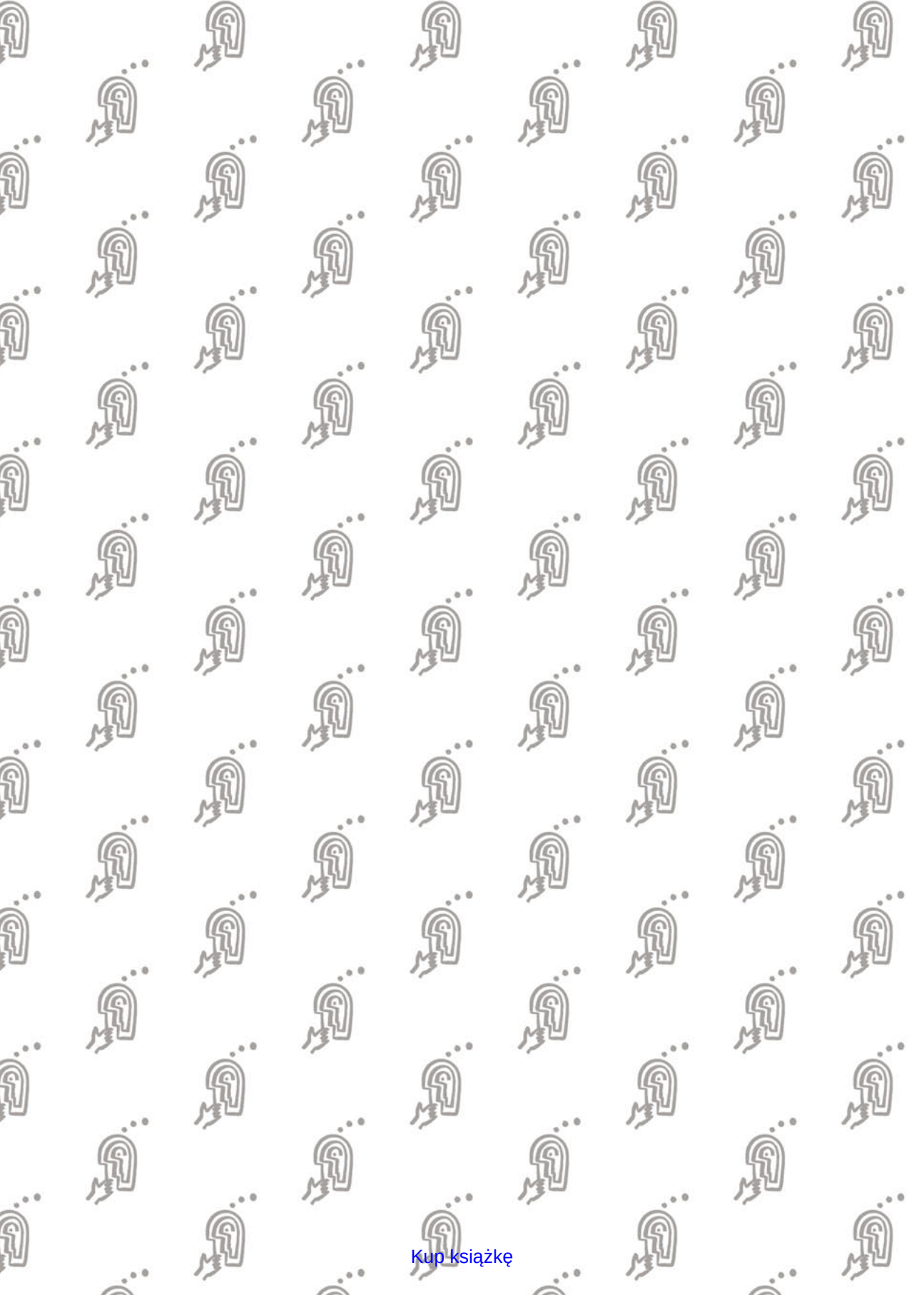


Remigiusz Kopoczek

Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych



WYDAWNICTWO
UNIwersytetu ŚLĄSKIEGO
KATOWICE 2013



Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych



NR 3127

Remigiusz Kopoczek

Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych



WYDAWNICTWO
UNIwersytetu ŚLĄSKIEGO
KATOWICE 2013

[Kup książkę](#)

Redaktor serii: Sztuka i Dydaktyka
Tadeusz Rus

Recenzent
Daniel Kadłubiec

Spis treści

Wstęp • 7 •

U podstaw pojęć „zabawa” i „gra”. Uwagi ogólne • 9 •

Wprowadzenie • 9 •

Ludyzm jako zjawisko historyczne • 10 •

Gry i zabawy w kulturze ludowej. Przykłady z folkloru polskiego • 12 •

Z problematyki klasyfikacji gier i zabaw • 14 •

Gry planszowe • 21 •

Uwagi wstępne • 21 •

Pachisi i jej warianty • 22 •

Tryktrak i gry tryktrakowe • 27 •

Gry spiralne • 33 •

Młynek • 37 •

Go • 42 •

Gry oblężnicze • 45 •

Mankala • 49 •

Szachy i ich odmiany • 52 •

Warcaby • 67 •

Inne gry planszowe z wykorzystaniem szachownicy i warcabnicy • 73 •

Pozostałe gry planszowe • 82 •

Domino oraz inne układanki • 85 •

Karty i gry karciane • 89 •

Historia • 89 •

Gry karciane • 96 •

Systematyka gier według Nikołaja Rozalijewa • 99 •

Pasjanse • 104 •

Gry hazardowe • 107 •

Kości • 108 •

Poker • 109 •

Ruletka • 111 •

Inne gry hazardowe • 113 •

Zakończenie • 115 •

Bibliografia • 117 •

Summary • 119 •

Zusammenfassung • 119 •

Wstęp

Niniejsza książka stanowi w pewnym sensie kompendium wiedzy na temat gier wchodzących w sferę ludzkich zachowań, które określamy pojęciem zabawa. Celem pracy jest zatem zorientowanie Czytelnika w meandrach i różnorodności gier tradycyjnych, które funkcjonowały i w różnej postaci funkcjonują do dziś, które umilały oraz umilają czas wolny dawnego i współczesnego człowieka.

O grach powstało wiele książek o różnym charakterze. Są książki instruujące, jak należy grać w konkretną grę, są i takie, w których autorzy starają się wykazać ambicjami naukowymi, analizując i badając gruntownie istotę powstania i funkcjonowania poszczególnych gier w danym kontekście historycznym i społecznym. Jedno jest istotne: wszyscy w grach starają się dostrzec ważny składnik życia i zachowania człowieka w określonych uwarunkowaniach kulturowych danej epoki. W opracowaniu niniejszym staram się nakreślić historię najbardziej reprezentatywnych gier. Refleksje o nich zawarłem w pięciu rozdziałach. W pierwszym z nich koncentruję się na pojęciach „zabawa” i „gra”. Te dwa określenia w języku polskim (także w innych językach) traktuje się często zamiennie, stąd łatwo o niejasności, zwłaszcza wówczas, gdy grę w postaci przedmiotu lub czynności chcemy postrzegać jako zjawisko ludyczne, funkcjonujące w kulturze w określonym czasie historycznym i określonej przestrzeni geograficznej. Kolejne rozdziały poświęcone są poszczególnym grom. Kolejno omówiłem: gry planszowe, domino oraz inne układanki, karty i gry karciane, wreszcie, na koniec, gry hazardowe. W pracy nie uwzględniłem gier dziecięcych, które współcześnie są bardzo rozpowszechnione i zdominowały świat zabaw dzieci od wieku najmłodszego do młodzieńczego. Są to bowiem zabawy – gry adresowane do dzieci w konkretnym celu, mogą spełniać zatem różne funkcje, na przykład poznawczą (edukacyjną),

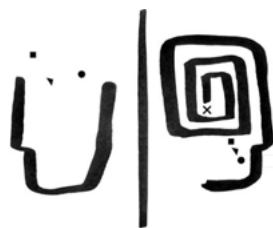
wychowawczą itp.¹ W minionych wiekach z takimi grami o fabule dziecięcej raczej się nie spotykamy, a jeżeli już, pełniły one funkcje gier rodzinnych i były konstruowane w myśl zasad gier przeznaczonych powszechnie dla dorosłych. Przykładem może być gra gęś. To wcale nie oznacza, że gry dla dziecka były niedostępne. Wręcz odwrotnie, dzieci *gros* zabaw, w tym także gry przez naśladownictwo, przejmowały od dorosłych, a więc wnikały w tradycje świata dorosłych i zarazem stawały się jej nosicielami, a później przekazicielami tych tradycji. Powiem więcej: już w średniowieczu w sferach wyższych chłopiec od siódmego roku życia w toku kształcenia pod okiem opiekuna musiał – obok nauki jazdy konno, strzelania z łuku – w ramach nabierania ogłady towarzyskiej zapoznawać się z grami w szachy i warcaby. Tę powinność wypełniać musiały później córki rycerzy, ucząc się gry w szachy i inne gry planszowe².

¹ Gry dziecięce współcześnie rozpowszechniają się szczególnie w postaci środków medialnych; liczba tych gier stale wzrasta. Jest to zjawisko bardzo dynamiczne, które należy szczególnie śledzić, a zarazem obszar, który wymaga gruntownych badań naukowych zwłaszcza w wymiarze wieloaspektowym (interdyscyplinarnym).

² R. BUBCZYK: *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późnego średniowiecza*. Lublin 2005, s. 40–41, 45.

U podstaw pojęć „zabawa” i „gra”

Uwagi ogólne



Wprowadzenie

Na wstępie można zadać pytanie: dlaczego w tytule rozdziału zazaczyłem, że będę się starał pisać równocześnie o zabawach i grach? Po prostu wynika to ze specyfiki i zarazem z bliskości tych zjawisk kulturowych, wśród których granice owych pojęć są bardzo mgliste i często zmienne. Zresztą w niektórych językach pojęcia zabawy i gry mają znaczenie tożsame. Przykładem może być język niemiecki, gdzie *Spiel* oznacza zarówno grę, jak i zabawę, podobnie desygnaty te w języku francuskim przyjmują nazwę *jeu*. Także w języku polskim potocznie nie zawsze precyzyjnie się wyrażamy, uważając nieraz słów „gra” i „zabawa” jako pojęć synonimicznych¹. Należy więc postawić pytanie: w jaki sposób te dwa pojęcia się definiują?

Na pewno zabawa to element kultury w różnej postaci i formie, w którym dostrzegamy aktywność człowieka przez całe jego życie. Po prostu wszyscy lubimy się bawić, i to zarówno dzieci, jak i dorośli. Za twórcę pierwszej teorii zabaw uważa się ojca „przedszkoli” (*Kindergarten*), Friedricha Froebela (1772–1852). Był to niemiecki pedagog, teoretyk i czołowy kreator wychowania przedszkolnego o orientacji humanistycznej. Pisał o zabawie jako o formie najwyższego stopnia rozwoju dziecka, które w tej aktywności ukazuje swoje wnętrze, a także przeżycia. W późniejszym czasie pojawiły się jednak różne teorie zabaw, traktujące je jako pozbywanie się przez dzieci i dorosłych nadmiaru energii, kształtowanie umysłu, umiejętności działania, poznanie stosunków społecznych, sprzyjanie powstawaniu pozytywnych stanów uczuciowych, rozładowywanie napięć emocjonalnych.

¹ Pojęcie „gra” w języku polskim ma znaczenie wielorakie. Por. *Słownik języka polskiego*. Stąd też w niniejszej pracy stosowałem będę w zależności od kontekstu nazwę „gra i zabawa”, mając na myśli obie grupy działań, lub „gra” albo „zabawa”, gdy chodzi o jedną z grup.

Holenderski uczony Johan Huizinga (1872–1945), historyk, eseista i językoznawca, autor często cytowanej książki *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, zalicza zabawy do jednego z możliwych źródeł kultury i stwierdza, iż zabawa jest dobrowolną czynnością, względnie zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej uczucie napięcia i radości oraz świadomość „odmienności” od „zwyčajnego” życia². Widzimy w tym twierdzeniu pewną istotną spójność, a może nawet tożsamość pojęć „zabawa” i „gra”. Z polskich uczonych w tym miejscu należy wspomnieć Wincentego Okonia (1914–2011), pedagoga, specjalistę w zakresie dydaktyki i pedeutologii, który w pracy *Zabawa a rzeczywistość* zabawę traktuje jako działalność wykonywaną dla przyjemności i jest to, według autora, kontakt z rzeczywistością w różnych okresach życia człowieka, zapewniający równowagę i harmonię pomiędzy człowiekiem a jego światem³.

Jak zatem należy rozumieć samo pojęcie „gra”? Gra to czynność o ustalonych, skodyfikowanych zasadach, w której udział bierze zwykle kilka osób (rzadziej jedna). Każdą grę charakteryzuje także cel rozgrywki, który może być różny, choć zazwyczaj dotyczy bycia w czymś lepszym od konkurentów. Gry możemy podzielić na kategorie. Wyróżniamy więc gry, w których dominuje czynnik fizyczny człowieka, a więc różnego rodzaju gry sportowe (także zabawy ruchowe, zwłaszcza dziecięce), umysłowe i losowe. Obok tych wszystkich rodzajów (kategorii), których jest na świecie niezliczona ilość, od kilkunastu lat błyskawicznie rozwijają się gry funkcjonujące w wirtualnej rzeczywistości, czyli gry komputerowe.

Ludizm jako zjawisko historyczne

Generalnie można przyjąć, że gry i zabawy mają związek z kulturą ludyczną i jest to zjawisko, które można zaobserwować już w świecie zwierząt, a od prawników występuje u człowieka, i jest ono w różnych, wręcz niezliczonych postaciach żywe we współczesności.

Patrząc zatem przez pryzmat historii na najdawniejsze gry oraz zabawy i wiążące się z nimi zawody w postaci konkurencji, sięgamy informacji dotyczącej archaicznej kultury. Takie przykłady możemy zaczerp-

² J. HUIZINGA: *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Warszawa 1967, s. 48–49.

³ W. OKOŃ: *Zabawa a rzeczywistość*. Warszawa 1987.

nać ze Starego Testamentu, gdzie w Drugiej Księdze Samuelowej Abner mówi do Joaba: „A może wystąpią młodzieńcy i dadzą nam pokaz walki” (2Sm 2,14). Taki pokaz był niczym innym jak walką na śmierć i życie. O rzucaniu losów wspomina się w Biblii. Za przykład niech posłuży rzucanie losów w celu wybrania między dwoma kozłami ofiarnymi. Wzmianka o tym znajduje się w Księdze Kapłańskiej. Jozue rzucał losy w celu przydzielenia ziemi różnym plemionom. Nehemiasz robił podobnie, by zdecydować, kto będzie mieszkał w granicach miasta Jeruzalem, a kto poza nimi. W Nowym Testamencie w Ewangelii św. Marka czytamy: „Potem go ukrzyżowali, rozdzielili Jego szaty, rzucając o nie losy” (Mk 15,24). Apostołowie czynili to samo, gdy mieli wyznaczyć następcę Judasza. Spotyka się również źródła literackie wspominające o różnych grach, na przykład oszczepniczych. Opisy takich gier są fragmentaryczne, wręcz szczątkowe.

Gry wspólne w zasadniczych swych regułach mają charakter antytetyczny. Przeważnie odbywają się pomiędzy dwiema grupami. Chociaż nie jest to zasada, gdyż są zabawy wspólne, będące rodzajem gry, w których nie ma współzawodniczenia, lecz po prostu wspólne, wzajemne uzupełnianie się we współdziałaniu. W grze, obok ogólnych cech zabaw, istnieje napięcie i niepewność. Nieustannie rodzi się pytanie: czy uda się wygrać? Zresztą z tym pytaniem mamy do czynienia już w takich zachowaniach zabawowych, jak stawianie sobie pasjansa, rozwiązywanie krzyżówki. Parę słów należy wspomnieć także o pojęciu wygranej w grze. Jak pisze Huizinga: „Wygrywanie to okazywanie własnej przewagi w wyniku danej gry i wskutek tego wyniku wygrywa się więcej, niż samą tylko grę. Wygrywa się uznanie, zyskuje się zaszczyt, a zaszczyt ten i uznanie w sposób bezpośredni przynoszą korzyść całej grupie, do której wygrywający należy”⁴.

Można zatem stwierdzić, że sukces głównego bohatera lub bohaterów przenosi się na grupę społeczną, daje poczucie chwały zwycięstwa, triumfu. Trwałymi skutkami zwycięstwa są cześć, prestiż. W walce chodziło o to, żeby być pierwszym pod względem siły lub zręczności. Z pomocą sił własnego ciała, a także broni, sprytu, rozumu, a nawet przy użyciu zwykłej pięści, niejednokrotnie podstęp i oszustwa starano się osiągnąć laury niepokonanego⁵. Wspomnieć należy również ważny fakt, iż w społeczeństwie archaicznym każdy sukces związany z zawodami, a w szczególności z igrzyskami o charakterze sakralnym, łączył się z przekonaniem, że właśnie dzięki niemu uzyskuje się błogosławieństwo i łaski dla całej społeczności. Zarazem był to triumf

⁴ J. HUIZINGA: *Homo ludens...*, s. 79.

⁵ Ibidem, s. 81.

dobrych mocy nad siłami zła, co zapewniało powodzenie grupy, która wywalczyła zwycięstwo.

Przyjmując myśl Huizingi, można postawić podstawową tezę, iż idea współzawodnictwa leżała u podstaw życia społecznego od najdawniejszych czasów, i przez to głównie związana jest z naszymi wyobrażeniami o kulturze hellenńskiej. Jakub Burckhardt (1818–1897), szwajcarski historyk literatury i kultury, utworzył nawet słowo „agonalny” na określenie jednej z cech kultury greckiej⁶. Ten termin później przejął historyk Victor Ehrenberg (1891–1976), gdy mówił o przedstawicielach wszelkiego rodzaju sukcesów w igrzyskach. Stąd też prawda jest taka, że z chwilą nastania wielkich, całą Helladę jednoczących igrzysk w Olimpii, na Istmie, w Delfach i Nemei współzawodnictwo stało się pasją życiową Greków⁷.

Gry i zabawy w kulturze ludowej

Przykłady z folkloru polskiego

Spójrzmy jeszcze na gry i zabawy przez pryzmat źródeł folklorystycznych. Najczęściej dotyczą one folkloru dziecięcego, gdyż w kręgu kultury najmłodszych obserwujemy do dziś ich największą zachowawczość. Chociaż analizując gry w aspekcie historycznym, dostrzegamy istotną i ważną dla kultury zmienność, i to głównie funkcjonalną. Otóż zabawy dziecięce często pochodzą od gier osób dorosłych. Ponadto dodać należy, że na specyfikę i charakter gier, i to zarówno dzieci, jak i ludzi starszych, w dużym stopniu wpływ miało środowisko lokalne. Na przykład: na początku na ziemiach polskich mieliśmy do czynienia ze zunifikowaną kulturą, często jednak będącą pod wpływem zjawisk dyfuzyjnych. Z chwilą, gdy powstawały miasta (XIII/XIV wiek), pojawiła się kultura mieszczańska, dosyć hermetyczna w stosunku do audiosfery środowiska wiejskiego. Tak samo w zamkach i pałacach magnackich chętnie sięgano do kosmopolitycznych nowinek zagranicznych. W tej specyfice rozwijały się interesujące nas gry. Zresztą o popularności zabaw i gier w Polsce wśród różnych stanów daje informacje Łukasz Gołębiowski, który we wstępie do swej pracy pisał następująco: „[...] zabawa jest celem gry najprostszej, najlichszej i najwyszukańszej, tysiąc kombinacji za sobą pociągającej. Szuka jej zarówno wiek dziecinny, średni i podeszły, nie

⁶ Agon – w starożytnej Grecji zawody rozgrywane w różnych dziedzinach (sport, poezja, muzyka, teatr) w ramach świąt religijnych.

⁷ Cyt. za: R. BUBCZYK: *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późnego średniowiecza*. Lublin 2005, s. 109–111.

odrzuca późna starość nawet; po trudach i pracy rozrywa się nią w swobodniejszej chwili kmiotek, mieszczanin, kupiec, szlachcic, pan możny”⁸. Jerzy Cieślikowski w pracy *Wielka zabawa*⁹ daje kilka przykładów dawnych gier i zabaw. Jedną z nich jest znana w Polsce gra-zabawa dziecięca *Jaworowi ludzie*, która pochodzi z Włoch, gdzie notowana była w roku 1328; w Europie ma około 150 wariantów, znana jest również we wschodniej Afryce, na Madagaskarze i wśród plemion nowogwinejskich. Zabawa ta jest niewątpliwie reliktem obyczajowym, w którym uczestniczyli dorośli, a z biegiem lat stała się ulubioną grą dziecięcą. Oto przykład polski, wariant śpiewany na Śląsku:

Jawor, jawor, jaworowi ludzie!
Co wy tu robicie?
Budujemy mosty dla pana starosty.
Wszystkie dzieci przepuszczamy,
Tylko jedne zatrzymamy¹⁰.

Wariant tej pieśni grany i śpiewany na Wołyniu ma tekst następujący:

Jawor, jawor, jaworowi ludy!
Szczu wy tam robyły?
Mosy poprawlały.
Dla koho ti mosty?
Dla pana starosty.
Wsich ludej wypuskajem,
a odnoho zistawlałem¹¹.

Najstarsze przekazy polskich zabaw i gier dziecięcych znajdujemy w kronice Kadłubka, który pisał: „Zwyczajem dzieci jest grać w cet i lizkę i na długim jeździć kiju”¹². Gry są wspomniane również przez Mikołaja Reja, Jana Kochanowskiego, Marcina Bielskiego, Łukasza Górnickiego, a przede wszystkim w *Dziela*ch Oskara Kolberga.

⁸ Ł. GOŁĘBIEWSKI: *Gry i zabawy różnych stanów, lub niektórych tylko prowincjach*. Warszawa 1831, s. 5.

⁹ J. CIEŚLIKOWSKI: *Wielka zabawa. Folklor dziecięcy. Wyobrażenia dziecka. Wiersze dla dzieci*. Wrocław 1985, s. 17.

¹⁰ Tekst ze zbiorów własnych autora. Pełny scenariusz wariantu tej gry zawarty jest w książce Jadwigi GORZECZOWSKIEJ i Marii KACZURBINY: *Mało nas, mało nas*. Warszawa 1978, s. 65–66.

¹¹ Cyt. za: J. CIEŚLIKOWSKI: *Wielka zabawa...*, s. 20.

¹² Cyt. za: Z. GŁOGER: *Encyklopedia staropolska*. T. 2. Warszawa 1901, s. 218.

Istotną cechą folkloru dziecięcego jest jego znaczna powszechność oraz tendencja do dynamicznych zmian zarówno w sferze tekstowej, jak i w obrębie realiów gry. J. Cieślowski daje przykład gry znanej u nas do dziś jako ślepa babka lub ciuciubabka, popularnej niemal w całej Europie od czasów starożytnej Grecji i Rzymu. Grecy nazwali ją *myinda* ('spizowa mucha'), Niemcy – *Blindekuh* ('ślepa krowa'), Rosjanie – *żmurki* lub *gulioczki*. Takie przykłady w folklorystyce można by niewątpliwie mnożyć. Niestety, jak do tej pory nie ma na ten temat prac syntezujących. Czynione próby badań źródłowych dają nadzieję, że folklorystyka w przyszłości, szczególnie na gruncie międzynarodowym, podobnie jak obecnie bajka ludowa, pozwoli na bardziej szczegółową analizę. Można przypuszczać, iż dynamiczny rozwój współczesnych gier komputerowych, zwłaszcza opartych na rozwijającej się nowej nauce, jaką jest ludologia, da podstawy do bardziej szerokiego i szczegółowego spojrzenia na to niewątpliwie zupełnie nowe zjawisko kulturowe, rozwijane i tworzone w świecie współczesnych mediów¹³.

Z problematyki klasyfikacji gier i zabaw

Spójrzmy zatem, jakie są obecnie tendencje, a raczej próby klasyfikowania gier i zabaw. Wspominany już J. Cieślowski w swojej książce wyróżnia dwa rodzaje systematyk: podział historyczny i podział wychowawczy. Przykładem klasyfikacji historycznej może być praca Fryderyka Queyrata pt. *Gry i zabawy dziecięce. Studium nad wyobraźnią twórczą*, wydana w Warszawie w 1905 roku. Jej autor zastosował podział gier i zabaw na dziedziczne, naśladowcze oraz oparte na wyobraźni. Jest to podział nie do końca klarowny, gdyż na przykład trudno jest rozróżnić w wielu przypadkach gry naśladowcze od dziedzicznych. Zabawę w wojnę

¹³ Ludologia (ang. *game studies*) – termin ludologia zaproponował w 1999 r. badacz Gonzalo Frasca, na podstawie tytułu słynnej książki *Homo ludens* Johana Huizingi. Słowo „ludologia” zawiera elementy łaciny (łac. *ludus* – zabawa, rozrywka) i greki (gr. *logos*). Jest to jedna z dziedzin humanistyki, która zajmuje się badaniem gier z różnych perspektyw, m.in. ekonomii, estetyki, socjologii, psychologii, kulturoznawstwa. Ludologia w znacznym stopniu powiązana jest z badaniem gier wideo, które w XX w. osiągnęły znaczny stopień rozwoju i złożoności, a w swojej formie stały się fakiem kulturowym o podobnej roli, jaką posiadają telewizja, kino i literatura. Przez analogię można porównać ludologię do takich dziedzin, jak teatrologia, filmoznawstwo, literaturoznawstwo itp. Badania ludologiczne prowadzone są m.in. w Europie Zachodniej, USA i Japonii, a polskich ludologów zrzesza Polskie Towarzystwo Badania Gier. Wikipedia, hasło: *Ludologia*. Pozyskano z: pl.wikipedia.org/wiki/Ludologia (10.12.2013).

trudno odróżnić choćby od zabaw opartych na umiejętności strzelania z łuku czy procy, pozyskanych od minionych pokoleń. Bogatsza jest klasyfikacja, w której występuje czynnik wychowawczy. W tej klasyfikacji ważny jest element kształcący i wychowujący nakreślony przez osoby dorosłe. W tych zabawach i grach chodzi o kształtowanie w dziecku cech i postaw ludzi dorosłych. Przykładem tego typu klasyfikacji gier może być praca Konrada Langego: *Die künstlerische Erziehung der deutschen Jugend* (1893), której autor dzieli gry na ruchowe, kształtujące zmysły, artystyczne oraz sprzyjające rozwojowi myślenia abstrakcyjnego. Ciekawą koncepcję klasyfikacji gier zastosował Karol Groos w pracy *Die Spiele der Menschen* (1899). Podzielił zabawy i gry na te, które rozwijają zmysły (dotyku, wzroku, słuchu), oraz na zabawy ruchu oraz zabawy kształtujące wyższe zdolności duchowe. Wybrane przykłady klasyfikacji dla nas mają już bardziej wymiar historyczny, ukazują stan pojmowania czynnika wychowawczego i edukacyjnego na przełomie XIX i XX wieku¹⁴.

Także w polskiej literaturze pedagogicznej wskazać można sporo prac poświęconych zabawom i grom przeznaczonym dla dzieci. Są to przede wszystkim propozycje edukacyjne zajęć przedszkolnych i szkolnych. Z okresu międzywojennego wymienić można między innymi cenną pracę Eugeniusza Piaseckiego *Zabawy i gry ludowe dzieci i młodzieży* wydaną w 1916 roku. W podobnej konwencji Jadwiga Gorzechowska i Maria Kaczurbina wydały w 1986 roku książkę przeznaczoną dla nauczycieli *Mało nas, mało nas. Polskie dziecięce zabawy ludowe*. W pracy tej znajdujemy dziecięce wyliczanki, monologi, dialogi, przyspiewki, a nade wszystko różnego rodzaju zabawy ogólnopolskie i regionalne.

Z opracowań teoretycznych opublikowanych w powojennej rzeczywistości wymienić należy pracę dotyczącą problematyki gier i zabaw francuskiego intelektualisty, krytyka literackiego, socjologa i filozofa Rogera Caillois (1913–1978), znanego jako autora sześciu fundamentalnych reguł gier i zabaw:

- gracze spotykają się dobrowolnie;
- zabawa jest nieproduktywna;
- zabawa jest „wydarzeniem” ograniczonym miejscem i czasem;
- zabawa stanowi proces określony regułami;
- w trakcie zabawy człowiek żyje w rzeczywistości fikcyjnej;
- zabawa to proces otwarty, a jego koniec jest niepewny¹⁵.

Widzimy więc, że jest to podejście do gier od strony socjologiczno-antropologicznej. Swoje uwagi na ten temat Caillois szerzej przedstawił w wydanej w roku 1958 w Paryżu książce pt. *Les Jeux et les hommes*:

¹⁴ J. CIEŚLIKOWSKI: *Wielka zabawa...*, s. 8–9.

¹⁵ R. CAILLOIS: *Gry i ludzie*. Warszawa 1997, s. 20.

le masque et le vertige, przetłumaczonej na język polski przez Annę Tatarkiewicz i Marię Zurowską i opublikowanej w Warszawie w 1997 roku pt. *Gry i ludzie*. W obszernym skrócie tekst Caillois ukazał się także jako oddzielne studium w pracy zbiorowej pod redakcją Leszka Kolankiewicza *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów* (Warszawa 2005).

Roger Caillois w swej pracy zwrócił uwagę na niezwykle bogactwo gier i zabaw; nawet początkowo powątpiewał w to, czy da się znaleźć klucz do zasady podziału i rozdzielić gry oraz zabawy (przypominam, że w języku francuskim te dwa pojęcia kryją się pod jednym określeniem: *les jeux*). Rozważywszy różne możliwości, zaproponował podział na cztery zasadnicze grupy, zależnie od tego, czy w danych grach i zabawach przeważa element współzawodnictwa, przypadku, naśladownictwa czy oszołomienia. Określił je następującymi pojęciami: *agón*, *alea*, *mimicry* i *ilinks*. Jest to zatem podział uniwersalny, obejmujący wszelakie gry w najszerszym tego słowa znaczeniu, a więc gry, w których decyduje wysiłek fizyczny, intelektualny, czy też po prostu sprzyjający lub niesprzyjający los.

Oto podstawowe założenia klasyfikacji gier i zabaw według Rogera Caillois¹⁶.

Agón. „Cała grupa gier i zabaw ma charakter zawodów, to znaczy walki w warunkach sztucznie stworzonej równości szans pozwalającej antagonistom zmierzyć się w sytuacji idealnej, dzięki której zyskana przewaga jest wymierna i niepodważalna. W każdym wypadku współzawodnictwa chodzi więc o jakąś cechę (szybkość, wytrwałość, siłę i pamięć, zręczność, pomysłowość) przejawiającą się w ściśle określonych granicach bez żadnej pomocy z zewnątrz, tak że zwycięzca jawi się jako najlepszy w danej kategorii wyczynowej. [...] Istota gry polega na tym, że każdy współzawodnik chce dowieść swej przewagi w danej dziedzinie. Dlatego właśnie uprawianie *agón* zakłada napiętą uwagę, odpowiedni trening, maksymalny wysiłek i wolę walki, wymaga zdyscyplinowania i wytrwałości. [...]”

Alea. „Słowo to po łacinie określa grę w kości. Caillois zapożycza je tutaj w celu oznaczenia wszelkich gier polegających – przeciwnie aniżeli *agón* – na decyzji, która nie zależy od gracza i na którą nie ma on najmniejszego wpływu, tak iż chodzi tu o zwycięstwo nie nad przeciwnikiem, lecz nad losem. [...] Klasyczny przykład tej kategorii gier stanowi gra w kości, ruletka, gra w orła i reszkę, loteria itp. [...] *Alea* ujawnia, kogo los darzy swą łaską. [...]”

¹⁶ Niniejsza klasyfikacja jest obszernym skrótem tekstu Rogera Caillois zatytułowanego *Gry i ludzie*, zamieszczonego w: *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*. Warszawa 2005, s. 161–174.

Mimicry. „Wszelka gra czy zabawa zakłada czasowe przyjęcie, jeśli nie iluzji, to w każdym razie świata zamkniętego, umownego i do pewnego stopnia fikcyjnego. Gra czy zabawa polegać może nie na jakimś działaniu lub poddaniu się losowi w środowisku stworzonym przez wyobraźnię, lecz na tym, że człowiek sam staje się postacią wyimaginowaną. [...] wówczas jednostka udaje, iż wierzy, jakoby była kimś innym, pozwala to sobie wmówić lub usiłuje wmówić otoczeniu. Zapomina o własnej osobowości, wyzbywa się jej, maskuje ją, by udawać kogoś innego. [...] Dziecko naśladuje przede wszystkim starszych [...]. Dziewczynka bawi się w mamusię, w gosposię, w praczkę, chłopiec udaje żołnierza, policjanta, pirata albo rozkłada ręce i, wydając odpowiednie dźwięki, udaje samolot. Ale zachowania się tego typu *mimicry* wykraczają poza dzieciństwo w wiek dojrzały. [...] *Mimicry* to nieustanna inwencja. [...]”

İlinks. „Do ostatniej kategorii należą gry i zabawy polegające na dążeniu do oszołomienia; mamy tu do czynienia z próbą chwilowego unicestwienia stabilności odbioru i narzucenia świadomości swoistego upojnego lęku. Niezależnie od typu *İlinks* chodzi o to, by uczestnik osiągnął swego rodzaju spazm, trans lub upojenie, wobec których rzeczywistość nagle traci swe prawa. [...] Każde dziecko, kręcąc się w kółko, potrafi osiągnąć stan zachwiania równowagi i zaćmienia świadomości. Nie ulega kwestii, że dzieci czynią to dla zabawy i że znajdują w tym swoistą przyjemność. Na tym polega zabawa w baka, gdy dziecko możliwie szybko okręca się na pięcie. [...] Podobne skutki można wywołać za pomocą różnorodnych zachowań: akrobacji na trapezie, upadania lub wyrzucania w przestrzeń, szybkiego kręcenia się, ślizgania, dużej prędkości, przyśpieszonego ruchu po prostej lub kombinowania tego ruchu z obrotami. Odpowiednio do tego występuje również swego rodzaju duchowy zawrót głowy, uniesienie ogarniające nagle uczestnika zabawy. Oszołomienie tego typu często idzie w parze z tłumionym zazwyczaj zamięłowaniem do nieładu i niszczenia. [...] Ludzie dorośli – po dziecięcych zabawach w baka, w młynek, po karuzeli i huśtawce – mają do dyspozycji przede wszystkim upijanie się oraz liczne tańce, poczynawszy od salonowego, zdradzieckiego wiru walca, aż po najrozmaitsze rodzaje gwałtownego, gorączkowego, konwulsyjnego miotania się. Podobnej przyjemności dostarcza upojenie wywołane znaczną szybkością, jakiej doświadcza się na przykład podczas jazdy na motocyklu albo w otwartym samochodzie. Trzeba było wymyślić całe potężne maszyny, które sensacjom tego rodzaju potrafiłyby nadać intensywność i gwałtowność potrzebne do wprowadzania dorosłych w pożądaną stan. Trudno się więc dziwić, że w wielu wypadkach dopiero epoka przemysłowa nadała zachowaniom tego

typu charakter zabawy czy gry. [...] Chcąc objąć różne rodzaje tego uniesienia, które idzie w parze z jakimś zamętem bądź ograniczeniem, bądź też psychicznym, proponuję słowo *ílinks*, co po grecku znaczy 'wir wodny'; od tego właśnie określenia pochodzi w tym samym języku słowo »zawrót głowy« (*ilingos*)”.

Obok Rogera Caillois wspomnieć należy innych wybitnych znawców i pasjonatów gier, którzy starali się je uporządkować i sklasyfikować, kierując się głównie przedmiotem (rekwizytem) i zasadami gry. Między innymi był to Robert Charles Bell (1917–2002), autor wielu książek na temat gier planszowych. Bell odegrał znaczącą rolę w popularyzacji tradycyjnych gier. Francuski profesor Joseph Boyer zajmował się głównie szachami, napisał trzy książki traktujące o szachach oraz ich wariantach. Harold James Ruthven Murray (1868–1955) był angielskim pedagogiem, inspektorem szkół, wsławił się jako wybitny historyk szachów. Jako pierwszy opublikował teorię, wedle której szachy wywodzą się z Indii. Z polskich znawców gier taką systematykę obecnie stosuje w swoich publikacjach Lech Pijanowski¹⁷.

Wśród miłośników i koneserów przeróżnych dawnych i nowszych gier wyraźnie ujawnia się chęć sklasyfikowania i usystematyzowania wszelkich gier. Jest to oczywiście, na obecnym etapie badań, rzecz niemożliwa, gdyż przeróżne i przebogate są rodzaje i funkcje gier. Ponadto w świecie gier, w grach zarówno historycznych, jak i współcześnie istniejących, dostrzegamy przeogromną dynamikę zachodzących zmian wynikających z rozwoju technicznego i społecznego. Wraz z postępem cywilizacyjnym, rozwojem ekonomicznym, technicznym i w szeroko pojętym świecie kulturowym (w tym obyczajowym) pojawiają się nowe sytuacje i konteksty kulturowe inspirujące do opracowywania coraz to nowszej bogatej fabuły i tematyki tych form zabaw i spędzania wolnego czasu, jakie stanowią wszelkiego rodzaju gry i towarzyszące im zachowania ludyczne. Wystarczy przeanalizować publikacje na temat rodzaju gier, jak również oferty firm produkujących i dystrybuujących przeróżne rodzaje gier. Znajdujemy: gry dla graczy zaawansowanych, gry rodzinne, dla dzieci, relaksujące. Są gry z różnych stron świata i gry odzwierciedlające lokalny koloryt życia codziennego. Wyróżnić możemy także grupę gier o charakterze całkowicie rozrywkowym, niezależnych od hazardowych. W sklepach mających w swojej ofercie gry spotkać można następującą ich systematykę: planszowe, karciane, dla dzieci (edukacyjne, przygodowe, quizy i loteryjki), łamigłówki, dla dorosłych, hazardowe, puzzle, jednoosobowe, bez użycia planszy, rozgrywane na

¹⁷ Por. L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier*. Warszawa 1973; także *Gry świata. Encyklopedia*. Według Lecha i Wojciecha PIJANOWSKICH. Warszawa 2006.

kartce papieru. Także świat współczesnych mediów kreuje już podział na następujące gatunki gier wideo: rekreacyjne, logiczne, platformowe, zręcznościowe, przygodowe, akcji, sportowe, wyścigi, fabularne, bitewne, wojenne, hazardowe, karciane, strategiczne, symulacyjne, survival, horror, edukacyjne i erotyczne¹⁸. Podziały te, rzecz oczywista, dalekie są od refleksji naukowej, mają charakter wyłącznie informacyjno-porządkujący.

¹⁸ Opracowano na podstawie Wikipedii, hasło: *Gra*. Pozyskano z: pl.wikipedia.org/wiki/Gra (10.12.2013).

Remigiusz Kopoczek

Introduction to the knowledge of traditional games

S u m m a r y

This book is in a sense a compendium of knowledge about the games falling within the realm of human behaviour, which we define as the concept of fun. The aim of the work is orienting a reader in the intricacies and diversity of traditional games that existed and still exist today, that has beguiled the time of the old and the modern man.

Remigiusz Kopoczek

Die traditionellen Spiele – eine einföhrung

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

Dieses Buch ist ein Kompendium des Wissens ueber die wichtigsten Brett- und Kartenspiele, welche einen untrennbaren Teil des natuerlichen menschlichen Spielverhaltens bilden. Der Leser soll die traditionellen Spiele in ihrer ganzen Verschiedenheit und Vielfalt kennenlernen – Spiele, die seit der fruehesten Zeit dem Menschen eine Freude und ein angenehmer Zeitvertrieb waren.

Projekt okładki i elementów graficznych
Sebastian Kubica

Redakcja techniczna
Małgorzata Pleśniar

Korekta
Magdalena Starzyk

Łamanie
Edward Wilk

Copyright © 2013 by
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
Wszelkie prawa zastrzeżone

ISSN 0208-6336

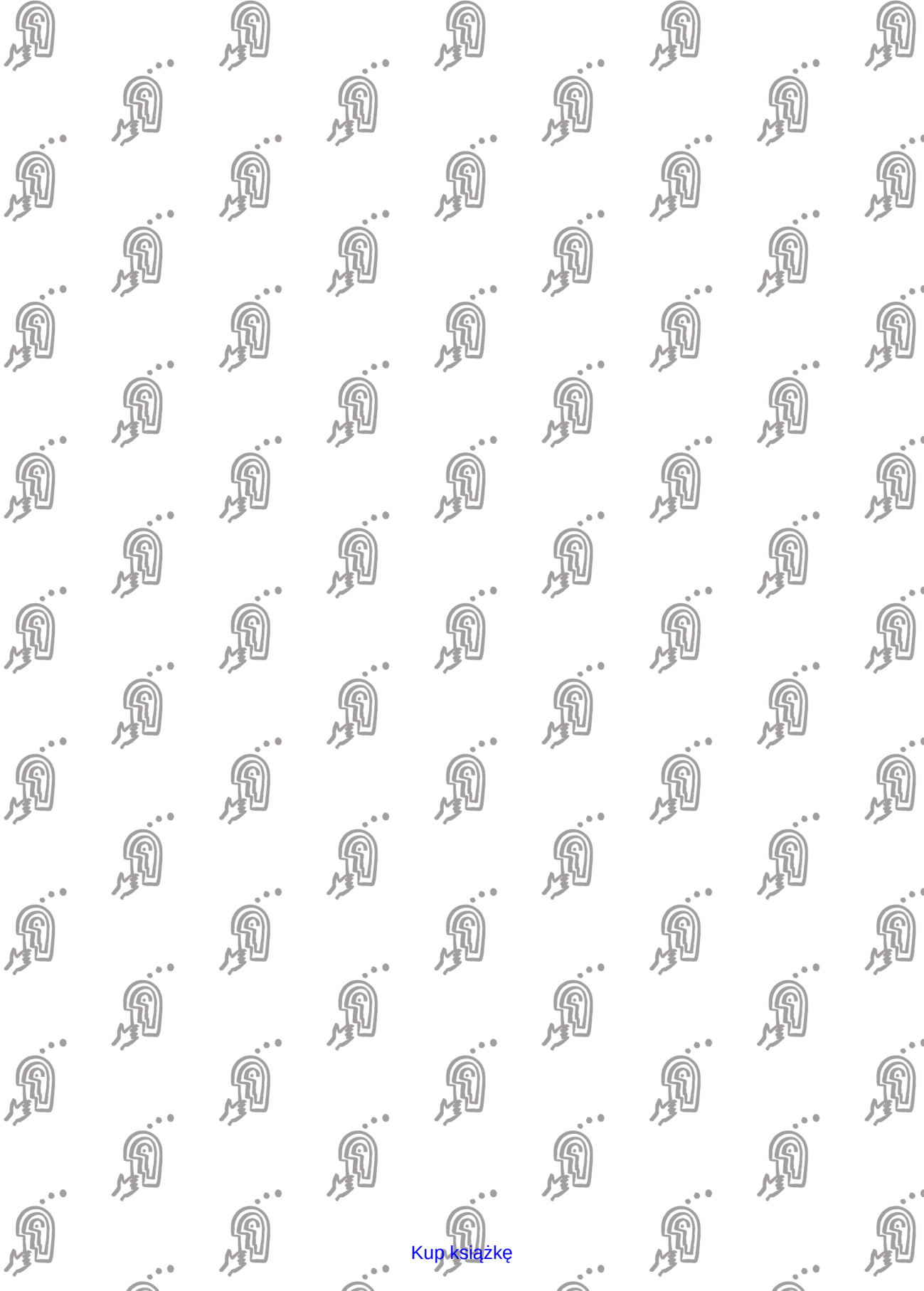
ISBN 978-83-226-2250-6 (wersja drukowana)

ISBN 978-83-8012-250-5 (wersja elektroniczna)

Wydawca
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
ul. Bankowa 12B, 40-007 Katowice
www.wydawnictwo.us.edu.pl
[email: wydawus@us.edu.pl](mailto:wydawus@us.edu.pl)

Wydanie I. Ark. druk. 7,5. Ark. wyd. 9,5.
Papier offset. 100 g
Cena 28 zł (+ VAT)

Druk i oprawa: PPHU TOTEM s.c.
M. Rejnowski, J. Zamiara
ul. Jacewska 89, 88-100 Inowrocław



Więcej o książce



CENA 28 ZŁ | ISSN 0208-6336
(+ VAT) | ISBN 978-83-8012-250-5
[Kup książkę](#)