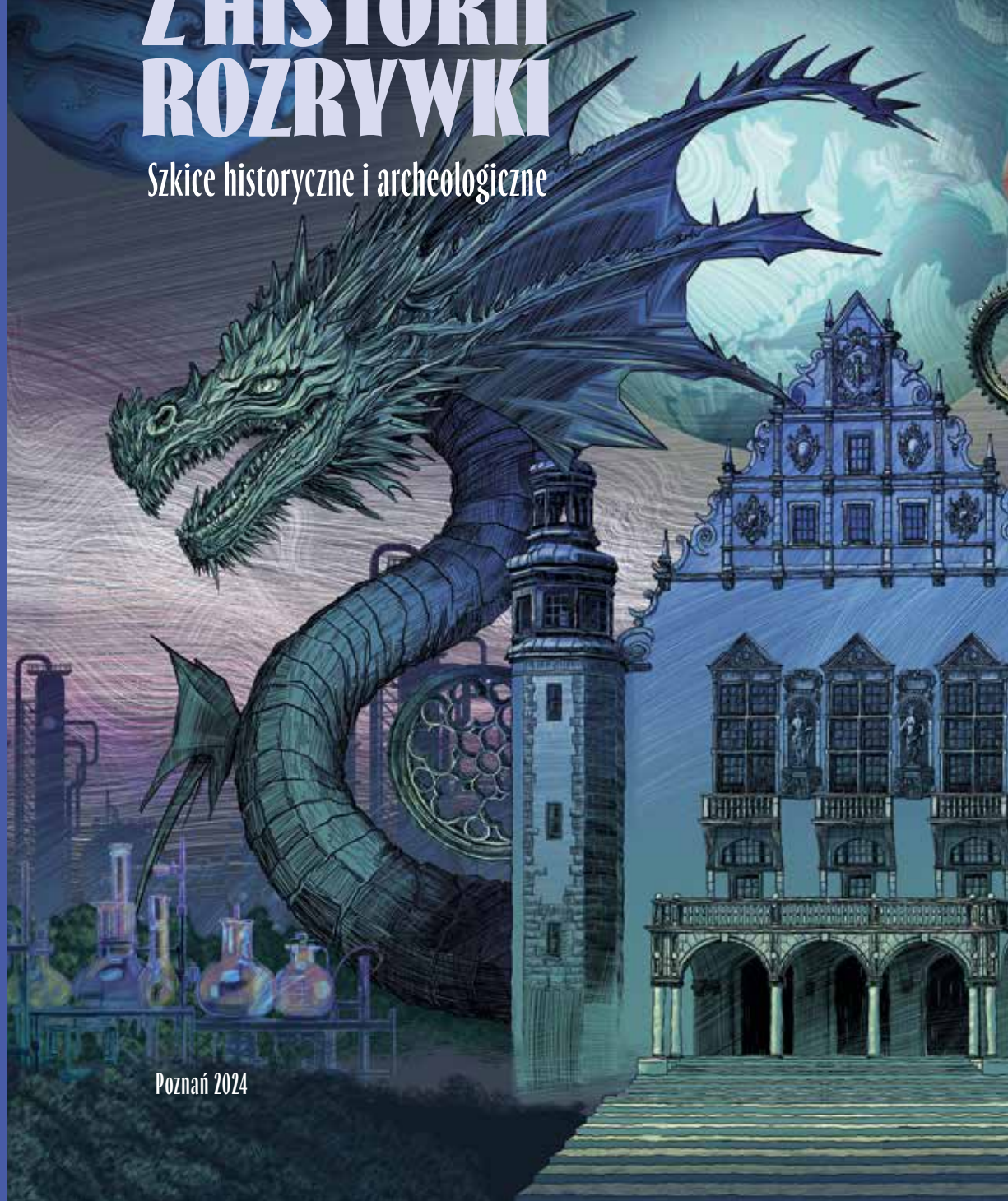


POWTÓRKA Z HISTORII ROZRYWKI

pod redakcją Mateusza Frankiewicza,
Macieja Michalskiego i Jakuba Wojtczaka

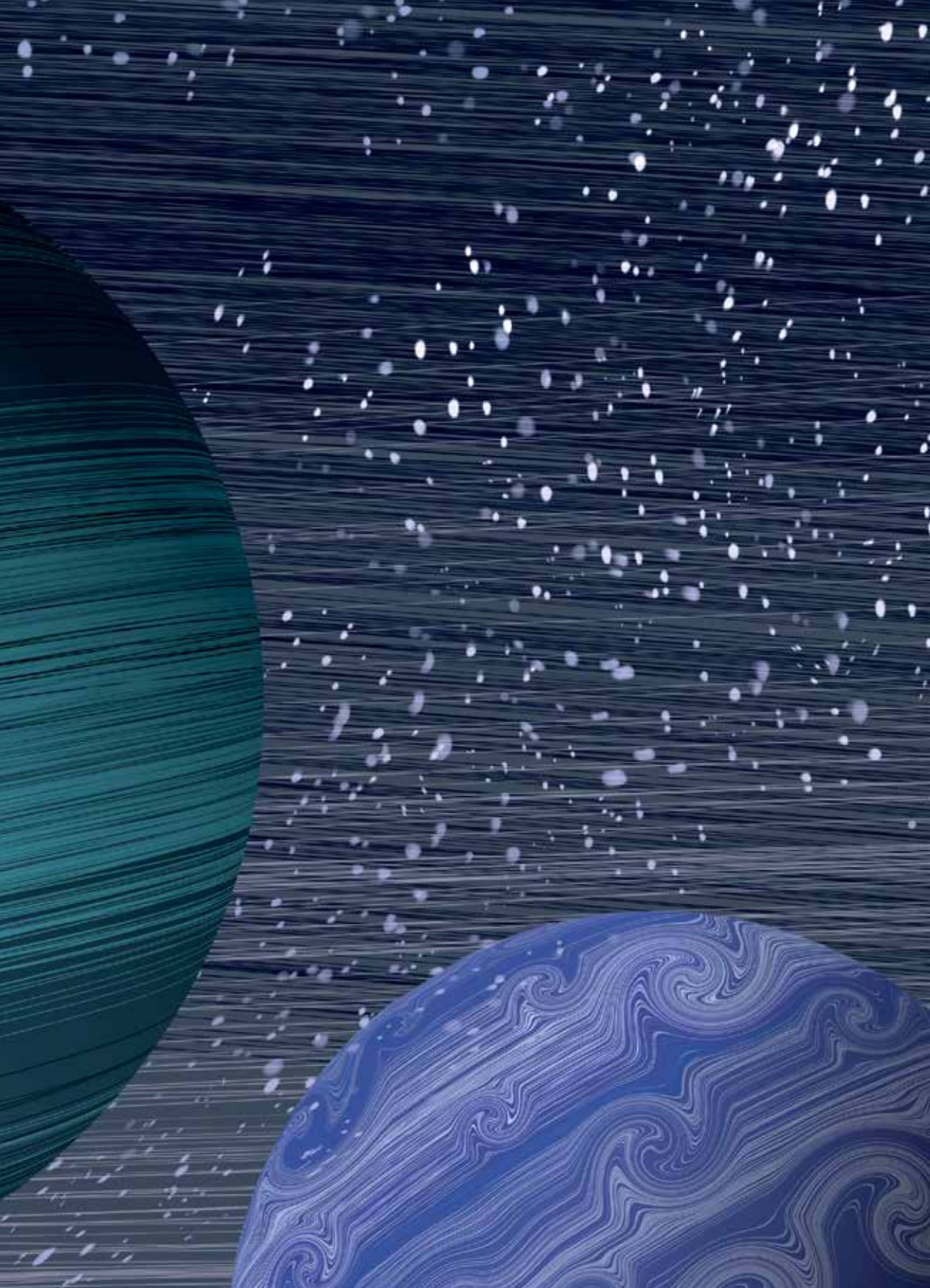
Szkice historyczne i archeologiczne



Poznań 2024

POWTÓRKA Z HISTORII ROZRYWKI

Szkice historyczne i archeologiczne



POWTÓRKA Z HISTORII ROZRYWKI

Szkice historyczne i archeologiczne

pod redakcją Mateusza Frankiewicza, Macieja Michalskiego i Jakuba Wojtczaka



Wydział
Historii



Recenzenci naukowi:
prof. UAM dr hab. Anita Napierała
prof. UAM dr hab. Przemysław Matusik

Redakcja językowa i korekta: Agnieszka Zawisza
Projekt okładki i opracowanie graficzne książki: Agnieszka Juraszczyk
Skład i łamanie tekstu: Agnieszka Juraszczyk
Na okładce i w projekcie książki wykorzystano grafikę Michała Arkusińskiego
Indeks zestawiał: Jakub Wojtczak

ISBN 978-83-67284-41-7

ISBN 978-83-68074-46-8



Książka udostępniana na licencjach Creative Commons, Uznanie autorstwa –
Bez utworów zależnych 4.0, CC BY-ND, 4.0



Wydział
Historii



Spis treści

Maciej Michalski, Mateusz Frankiewicz, Jakub Wojtczak	
<i>Powtórka z historii rozrywki... Wprowadzenie</i>	9
Witold Tyborowski	
<i>Gry i zabawy w starożytnej Mezopotamii</i>	25
Katarzyna Balbuza	
<i>Otia post negotia. Gry starożytnych Rzymian</i>	49
Anna Tatarkiewicz	
<i>Gry i zabawy dzieci w starożytnym Rzymie</i>	61
Anna Kotłowska	
<i>Gry w Bizancjum</i>	75
Marta Krzyżanowska	
<i>Żetony – drobne i niepozorne przedmioty z okresu wpływów rzymskich</i>	91
Mateusz Frankiewicz, Jakub Wojtczak	
<i>Hnefatafl – gra mroźnej Północy</i>	99
Robert T. Tomczak	
<i>Łamigłówki i rekreacyjne problemy matematyczne mnicha Alkuina z Yorku</i>	121
Magdalena Biniaś-Szkopek	
<i>Rozrywki królowej, czyli opowieść o zabawach i grach na dworze Jagiellonów</i>	139
Romuald Rydz	
<i>Mezoamerykańska gra w piłkę</i>	163
Dorota Żołądź-Strzelczyk	
<i>„Rekreacje, czyli rozerwanie umysłu pracą szkolną utrudzonego” – o dozwolonych rozrywkach uczniowskich w osiemnastowiecznej Rzeczypospolitej</i>	181

Joanna Lubierska

Wybrane formy spędzania wolnego czasu w XVIII i XIX w.
w świetle wspomnień i literatury pamiątkarskiej 199

Maciej Michalski

Przeszłość jako gra. *Assarmot* Klementyny Hoffmanowej –
planszowa gra edukacyjna o tematyce historycznej z pierwszej połowy XIX wieku 233

Katarzyna Kabacińska-Łuczak, Renata Bednarz-Grzybek

Wartości edukacyjne zabaw/gier ruchowych na przykładzie
ślepej babki/ciuciubabki. Konteksty historyczno-pedagogiczne 259

Małgorzata Potocka

O kolekcji szachowej Tassilo von Heydebranda und der Lasa (1818–1899)
w zbiorach Biblioteki Kórnickiej PAN 279

Edyta Głowacka-Sobiech

Gry i zabawy w skautingu/harcerstwie (do 1939 roku) 291

Klaudia Kimel

Rozrywki i zabawy studentów Uniwersytetu Poznańskiego
w dwudziestoleciu międzywojennym 305

Marek Przybylski

Historia nauczycielką wojny – gry wojenne w wojsku II Rzeczypospolitej 329

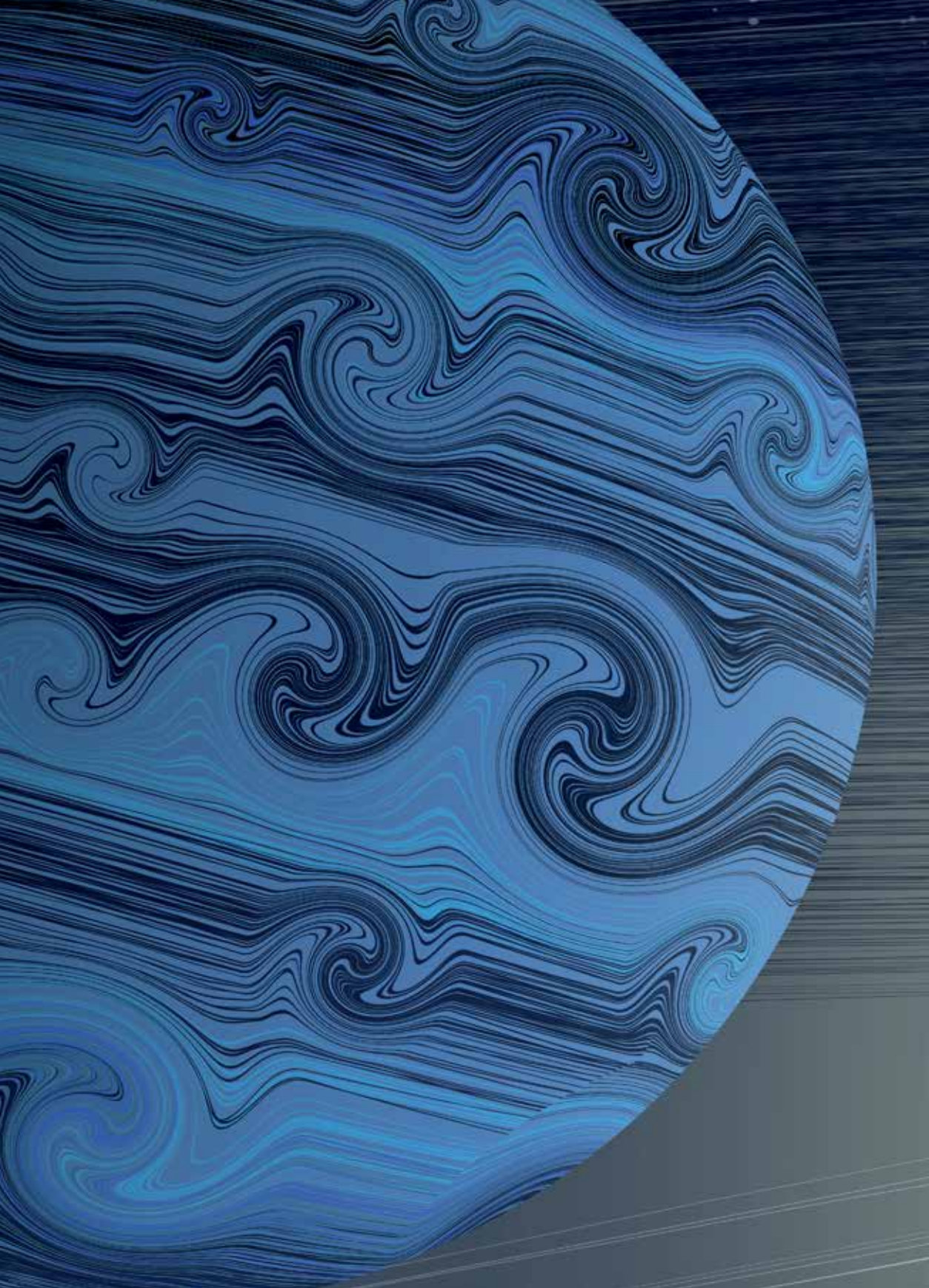
Anna Idzikowska-Czubaj

To była taka dziecinna gra... „Zgaduj-Zgadula” w walce z PRL-owską nudą 341

Krzysztof Kosowski

Uzbrojenie ochronne postaci z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* – historyczne inspiracje 361

Piotr Derkacz	
Historia Festiwalu Fantastyki Pyrkon	391
Katarzyna Witek-Dryjańska	
Platformy internetowe do tworzenia gier dydaktycznych a pandemia COVID-19	431
Justyna Białek, Kacper Gaca	
Gry fabularne jako alternatywna metoda nauczania historii	451
Julia Andruszkiewicz, Milo Ostalski	
Formy ludyczne w ścieżkach edukacyjnych Muzeum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu	471
Bibliografia źródeł i opracowań na temat gier i zabaw przywoływanych w artykułach w pracy Powtórka z historii rozrywki. Szkice historyczne i archeologiczne	483
Noty o autorkach i autorach	509
Indeks osób	517



Maciej Michalski
Mateusz Frankiewicz
Jakub Wojtczak

POWTÓRKA Z HISTORII ROZRYWKI... WPROWADZENIE



Niektórzy Czytelnicy i niektóre Czytelniczki niniejszej książki zapewne pamiętają audycję Programu III Polskiego Radia, nadawaną od połowy lat 70. XX w. o godzinie 13:05. „Powtórka z rozrywki / z rozrywki powtórka / słuchają jej biura / słuchają podwórka...”. Nawiązanie do wersów Mariana Kociniaka w tytule naszej książki nie jest przypadkowe. Zebrane w niej teksty odnoszą się do kulturowej historii rozrywki, rozumianej szeroko jako przynosząca przyjemność aktywność ludzka, ale i w węższym znaczeniu, jako zabawa, gra, relacja społeczna, a w jeszcze węższym rozumieniu – towarzyska.

Inspiracją do powstania *Powtórki z historii rozrywki* był udział Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, a szczególnie Wydziału Historii tej uczelni w Festiwalu Fantastyki Pyrkon, odbywającym się w Poznaniu.

UAM promuje się na Pyrkonie. Dziś start festiwalu!

Tak brzmiał tytuł artykułu opublikowanego w internetowym wydaniu pisma „Życie Uniwersyteckie” z czerwca 2022 r., który informował o rozpoczęciu 21. edycji Festiwalu Fantastyki Pyrkon. W jednej z hal Międzynarodowych Targów Poznańskich stoisko rozstawił Wydział Historii i Wydział Archeologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

Ówczesny udział uczelni w Pyrkonie miał charakter sondażowy. Inicjatorzy tego przedsięwzięcia (a jednocześnie piszący te słowa) chcieli w niekonwencjonalny sposób zaprezentować ofertę dydaktyczną swoich wydziałów, pokazując, że studia uniwersyteckie można połączyć z pasją i rozwijać ją, dzięki zdobytej na uczelni wiedzy. Chcieliśmy podkreślić banalną, ale niedostrzegalną niekiedy oczywistość – nauka jest wszędzie!



Ryc. 1. Logo „Fantastycznego UAM”, proj. W. Puppel.

W kolejnym roku Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu uczestniczył w Pyrkonie na znacznie szerszą skalę. Hasło „Fantastyczny UAM” wraz z logiem autorstwa Wojciecha Puppela, stały się znakami rozpoznawczymi uczelni podczas Festiwalu Fantastyki.

Stoisko „Fantastycznego UAM” składało się z kilku stref, w których przedstawicielki i przedstawiciele uczelni zapraszali uczestniczki i uczestników Festiwalu do wzięcia udziału w różnego rodzaju przedsięwzięciach. Pracownicy Wielkopolskiego Centrum Zaawansowanych Technologii prezentowali tajniki biodruku oraz druku 3D². Przedstawiciele Zakładu Kartografii i Geomatyki z Wydziału Nauk Geograficznych i Geologicznych³ demonstrowali, na czym polegają badania eye-trackingowe, wykorzystywane podczas tworzenia map do gier cyfrowych. Pracownicy Wydziału Historii i Biblioteki Collegium Historicum oraz grupa studentek i studentów historii⁴ stworzyli strefę chilloutu, w której uczestnicy Festiwalu mogli odpocząć przy lekturze artykułów poświęconych fantastyce autorstwa pracowników UAM. Dostępne były również repliki starożytnych i średniowiecznych gier planszowych. Wydział Archeologii⁵ przygotował opuszczoną bazę archeologiczną naszpikowaną zagadkami z przeszłości. W stworzenie stoiska zaangażowani byli również pracownicy Centrum Marketingu UAM⁶.



Ryc. 2. Strefa gier planszowych na stoisku Fantastycznego UAM w 2023 r. Fot. M. Michalski.



Ryc. 3. Wśród kilku tysięcy uczestników Festiwalu, stoisko Fantastycznego UAM w 2023 r. odwiedziła także JM Rektorka UAM prof. Bogumiła Kaniewska. Fot. P. Stanula.



Ryc. 4. JM Rektorka UAM, prof. Bogumiła Kaniewska, dr Mateusz Frankiewicz i mgr Jakub Wojtczak na stoisku Fantastycznego UAM w 2023 r. Fot. P. Stanula.



Ryc. 5. Tolkien Reading Day podczas „Poznaj Tolkiena w Poznaniu” w 2024. Fot. S. Kostić.

Ponadto od 2015 r. – pozostając w tematyce fantastyki i fantasy – obecny Wydział Historii organizuje wydarzenie skierowane do miłośników twórczości angielskiego pisarza J.R.R. Tolkiena. Spotkania „Poznaj Tolkiena w Poznaniu” odbywają się corocznie w marcu w ramach Międzynarodowego Dnia Czytania Tolkiena (ang. *Tolkien Reading Day*)⁷. Pierwsze edycje tej imprezy odbywały się we współpracy z Instytutem Filologii Polskiej UAM oraz Biblioteką Raczyńskich w Poznaniu i miały charakter konferencji naukowych. Ostatnie trzy spotkania (2022, 2023 i 2024) zostały zorganizowane wspólnie z Poznańskim Towarzystwem Miłośników Tolkiena – Drużyną Pyrlandii⁸. Oprócz czytania fragmentów utworów autora *Władcy Pierścieni* i *Silmarillionu*, uczestniczki i uczestnicy wydarzenia mogli wziąć udział w studencko-doktoranckiej konferencji naukowej, poświęconej szczegółowym aspektom interpretacji dzieł Tolkiena. Co roku organizowane są również panele dyskusyjne z tłumaczkami i tłumaczami dzieł mistrza i jego syna, Christophera – Agnieszką Sylwanowicz, Katarzyną Staniewską, Michałem Leśniewskim czy Cezarym Frącem.

Refleksja naukowa nad ludzką aktywnością ludyczną ma długą tradycję. Najczęściej u jej początków stawia się pracę Johana Huizingi *Homo ludens*, pisaną w drugiej połowie lat trzydziestych XX w.⁹ Głęboko humanistyczne i wieloaspektowe rozważania holenderskiego historyka powstawały w ciemnych czasach rozrastania się w Europie najbrutalniejszych nacjonalizmów – faszystwu, hitleryzmu, a w holenderskim świecie J. Huizingi działalności Nationaal-Socialistische Beweging (Ruchu Narodowo-Socjalistycznego). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* była głosem polemicznym wobec tez filozofa prawa Carla Schmitta, związanego z Narodowosocjalistyczną Niemiecką Partią Robotników (NSDAP), a przede wszystkim z jego wydanym w 1932 r. esejem *Der Begriff des Politischen*¹⁰. Rozprawa ta nobilitowała politykę, a szerzej polityczność, jako sferę nadrzędną nad pozostałymi kulturowymi oraz społecznymi aktywnościami człowieka i uznawała państwo za wykonawcę idei politycznych. Dla J. Huizingi najważniejsze w koncepcji C. Schmitta było jego spojrzenie na rywali w sferze polityki jako na wrogów. W takim ujęciu rywalizacja przekształcała się w walkę na śmierć i życie, w walkę konieczną, bowiem rezygnacja z niej oznaczała zgodę na własne zniszczenie. W pracy J. Huizingi silnie widoczna jest abominacja wobec idei przekształcenia rywala w śmiertelnego wroga. Ukazał on zabawę, grę jako aktywność kulturotwórczą, w najgłębszym sensie społeczną, a przede wszystkim wynikającą nie z konieczności i nakazu, ale z wolnej woli, ponadto łączącą się z zaspokajaniem przyjemności. Takie ujęcie gry i zabawy było czymś więcej niż niezgodą na nazistowską wizję świata – było tego ponurego świata radykalnym przeciwieństwem¹¹.

Obszerny i wielowątkowy wpływ pracy J. Huizingi można dostrzec chyba we wszystkich dziedzinach nauk społecznych i humanistycznych¹². Nie sposób wyobrazić sobie rozważań na temat ludycznego charakteru kultury i roli gier bez choćby wzmianki na temat refleksji zamieszczonych w *Homo ludens*. Największy wpływ praca J. Huizingi wywarła na badania przedstawicielek i przedstawicieli nauk pedagogicznych, socjologicznych, politologicznych czy psychologicznych.

W Polsce dopiero tłumaczenie pracy J. Huizingi w 1967 r. wpłynęło na jej szerszą recepcję. Autorzy przekładu: Maria Kurecka i Witold Wirpsza pisali w przedmowie „Od tłumaczy”, że holenderskie słowo *spel* i łacińskie pojęcie *ludus* w języku polskim mają dwa odpowiedniki – *zabawa* i *gra*. Stąd trudności w oddaniu subtelności myśli J. Huizingi, rozróżniające *zabawę* jako nieskrępowane zjawisko kulturowe i jego uregulowaną formę, jaką jest *gra*¹³.

Wpływ powojennej sytuacji społeczno-politycznej w Polsce na odbiór *Homo ludens* omówił Wojciech Lipoński na łamach czasopisma poświęconego badaniom gier, zatytułowanego *nomen omen* „Homo Ludens”¹⁴. Dowodził on, że naukową refleksję nad zabawowym aspektem kultury można interpretować jako grę między oficjalnie głoszonymi przez władze Polski Ludowej ideami a nieskrępowaną aktywnością naukową. Względy te zapewne wpłynęły też na obecne w polskiej refleksji zwrócenie uwagi na utylitarny wymiar ludyczności¹⁵.

Można zaryzykować stwierdzenie, że myśl J. Huizingi nie tylko zdominowała rozważania nad zabawowym obszarem aktywności ludzkiej, ale na kilkadziesiąt lat narzuciła jej swój dyktat¹⁶. Sytuacja ta uległa zmianie pod wpływem wielu czynników kulturowych ostatnich dekad. Jednym z nich było wejście do głównego nurtu kultury rzeczywistości wirtualnej w postaci mediów cyfrowych, a szczególnie specyficznej ich odmiany – gier wideo, gier komputerowych i cyfrowych.

Skupiając się na chwilę na światach wirtualnych, warto dostrzec ogromne i różnorodne obszary nowych badań związanych z tą formą rozrywki. Groznawstwo czy ludologia jest młodą dyscypliną nauki¹⁷, stąd częste rozważania nad jej granicami oraz spory definicyjne i kompetencyjne¹⁸. Naukowa refleksja nad rozrywką, dostarczaną za pomocą gier cyfrowych, postrzega ją jako potężne zjawisko o charakterze społecznym i ekonomicznym¹⁹, a ostatecznie także kulturowym. W tym wypadku refleksja płynnie łączy się z takimi badawczo już rozpoznanymi obszarami ludzkiej aktywności jak literatura, film, muzyka²⁰.

Do tej pory poruszaliśmy głównie kwestie związane z rozrywkami i grami jako elementami kulturowego uczestnictwa w świecie. Warto jednak pamiętać, że pojęcie gry ma także szerokie znaczenie metaforyczne. Zapożyczając z ludycznego wymiaru tylko wybrane elementy, gra jako metafora rzeczywistości i poruszającego się niej człowieka jest szczególnie obecna w naukach humanistycznych i społecznych. Badaniom podlega także obecność treści metaforycznych w samych grach²¹.

Prezentowane w niniejszej książce teksty najczęściej przyjmują perspektywę historyczną. *Powtórka z historii rozrywki* oznacza więc przywołanie kulturowych wymiarów rozrywki w konkretnej epoce historycznej. Staraliśmy się, aby zebrane w tomie teksty omawiały większość klasycznie wyróżnianych dziejowych epok chronologicznych. Nie zawsze się to udało. Mamy jednak przekonanie, że zebrana grupa artykułów stanowi interesującą mozaikę ilustrującą tezę, trywialną w swojej prostocie, ale też onieśmielającą swoim rozmachem – zabawa i gra towarzyszyła nam od zarania ludzkości i nigdy nie przestała być dla człowieka istotnym elementem jego aktywności.

Na całość publikacji składają się 23 teksty napisane przez 27 autorek i autorów w różny sposób podejmujących problematykę rozrywki oraz związanych z nią zabaw. Artykuły obejmują szerokie spektrum chronologiczne – około 5000 lat historii. Uszeregowaliśmy teksty, zaczynając od opisującego najstarsze znane kultury historyczne, czyli rozwijające się w międzyrzeczu Tygrysu i Eufratu. Witold Tyborowski wskazuje, że wprawdzie źródłowe ślady obecności treści, które można uznać za dotyczące zabawy i rozrywki mogą sięgać nawet poł. IV tys. p.n.e., to najstarsze pewne świadectwa na ten temat pochodzą z pocz. III tys. p.n.e. (5 tys. lat temu). Znajdowane w grobowcach z tego okresu harfy oraz przedstawienia grającego na tym instrumencie mężczyzny w towarzystwie tańczącej i klaszczącej kobiety świadczą o docenianiu przez ówczesne społeczności tej strony ludzkiej aktywności. Tylko nieco starsze są przedstawienia walczących podczas uczt zapaśników. Gama rozrywek królestw Mezopotamii obejmowała zapasy, polowania, zabawy ze zwierzętami, a przede wszystkim gry planszowe. Najstarsze tego typu znalezisko pochodzi z poł. IV tys. p.n.e., jednak rozpoznana plansza do gry, do której znamy zasady, jest o tysiąc lat młodsza.

Kolejne tartykuły przenoszą czytelniczki i czytelników do rzymskiego świata. Katarzyna Balbuza, wśród przywołanych w tekście wielu typów zabaw popularnych w Imperium Romanum, skupiła się na szczegółowym omówieniu trzech z nich. Do tej grupy zaliczyła *Ludus latruncularum*, grę planszową pochodzącą z greckiego uniwersum, a z Rzymu przeniesioną przez Germanów do wielu europejskich ośrodków. Z niej wywodziła się omawiana w innym tekście gra *Hnefatafl*. Kolejną rzymską grą była *Ludus duodecim scriptorum* – logiczna gra planszowa oraz *Mola rotunda* – popularny w całej Europie młynek. Anna Tatarkiewicz, pozostając w kręgu kultury rzymskiej, przybliży świat zabaw i zabawek dla dzieci. Okazuje się, że młodzi Rzymianie niewiele różnili się od współczesnych dzieci. Interesujące są przytoczone przez autorkę liczne odwołania filozoficzno-literackie rzymskich myślicieli na temat dzieciństwa i dziecięcych aktywności ludycznych. Refleksje te prowadziły ich do szerszego namysłu nad kondycją ludzką i stanem rozwoju społeczeństwa. Ostatni z tekstów pozostających w kręgu starożytnego świata napisała Anna Kotłowska, przedstawiając gry i zabawy w kulturze bizantyjskiej (IV–XV w.). Wszechobecność tych form rozrywki i ich wszechstronność jest

wyraźnie dostrzegalna w źródłach. Pozostawili je zarówno pisarze tego okresu, jak i „zwykli” mieszkańcy cesarstwa, rysując plansze do wielu popularnych gier w miejscach publicznych, na trwałych materiałach. Bizantyjczycy lubili gry i zabawy, uczestniczyli w nich zarówno w wymiarze publicznym, jak i prywatnym, a część współcześnie używanej terminologii związanej z grami ma swoje pochodzenie właśnie w tamtej kulturze.

Materialną stroną gier z okresu wpływów rzymskich zajęła się Marta Krzyżanowska. W archeologicznym studium opisała ona różnorodność znalezisk żetonów czy pionów do gry z obszarów Europy Środkowej. Interesujące są rozważania autorki na temat dylematów związanych z identyfikacją znalezisk szklanych półkul, które tylko w konkretnych przypadkach utożsamiane są z pionami do gry. Artykuł M. Krzyżanowskiej ukazuje problem zarysowany też w innych tekstach zamieszczonych w niniejszym tomie, a mianowicie kłopot z interpretacją bezpośrednich źródeł historycznych, w tym wypadku źródeł archeologicznych. Często bowiem badacze nie mają narzędzi, aby ocenić czy dane znalezisko należy interpretować jako należące do sfery rozrywki. Co więcej, trudno rozstrzygać o granicach tej sfery oraz o jej współistnieniu z innymi obszarami kultury, np. ze sferą religijną. Bardzo często nie wiemy, jakie były reguły danej gry i jaki był przebieg rozgrywki. Niekiedy trudno ustalić, jak gra się nazywała, łatwiej, jak wyglądała do niej plansza i piony czy żetony. W przypadkach, w których jesteśmy pozbawieni przekazu źródeł pisanych – jesteśmy bezradni i zdani na odtwórstwo ludyczne, powstające podczas wielokrotnych rekonstrukcji partii danej gry. Taki właśnie przypadek omawia kolejny tekst, autorstwa Mateusza Frankiewicza i Jakuba Wojtczaka, dotyczący gry wikingów o nazwie *Hnefatafl*. Zabawa ta była powszechnie znana wśród mieszkańców Skandynawii, a także wśród społeczności pozostających pod wpływem ich kultury. Autorzy zaznaczają, że ta strategiczna gra planszowa około wieku XII została wyparta przez szachy, ale na obrzeżach europejskiej kultury, np. w Laponii, była popularna jeszcze w początkach wieku XVIII. O ile bowiem plansze do gry *Hnefatafl* znane są z wykopalisk datowanych na V w., to reguły gry zostały spisane znacznie później, u schyłku epoki nowożytnej i to przez młodego wówczas uczonego Karola Linneusza, który w 1732 r. odbywał podróż po Laponii. Spisane przez niego zasady jednej z odmian gry oraz setki doświadczalnych partii rozegranych przez archeologów, pozwoliły na ustalenie prawdopodobnych zasad rozgrywki tej średniowiecznej zabawy.

Przenosząc się na dwór cesarza Franków Karola Wielkiego, Robert Tomczak zapoznaje nas z sylwetką Alkuina z Yorku. Obok szeregu innych przełomowych dla kultury średniowiecznej innowacji, ten anglosaksoński mnich był także autorem podręcznika *Propositiones ad Acuendos Juvenes*. Zawarte w tej pracy matematyczne i logiczne łamigłówki miały z jednej strony – jak wskazuje tytuł – „wyostrzyć” umysły młodych duchownych, a z drugiej – dostarczyć rozrywki i przyjemności z rozwiązania zagadek. Wiele z łamigłówek Alkuina weszło do

powszechnego obiegu kulturowego i nawet współcześnie – po ponad tysiącu latach od ich skomponowania – pojawiają się w produktach kultury popularnej. W kręgi kultury elitarnej polskiego średniowiecza wprowadza tekst Magdaleny Biniaś-Szkopek, traktujący o ceremonialnych rozrywkach władców i ich otoczenia na dworze Jagiellonów. Należały do nich między innymi turnieje rycerskie, tańce oraz inteligentne i dowcipne rozmowy. Sprawiały one radość samym władcom, ale przede wszystkim skierowane były do dworu i poddanych, którzy mieli dostrzec ich prestiżowy charakter. Tekstem zamykającym starożytne i średniowieczne dzieje rozrywek jest artykuł Romualda Rydza poświęcony grze praktykowanej w Mezoameryce, a mianowicie specyficznej odmianie rozgrywek piłkarskich. Jednocześnie jest to relacja z badań nad zjawiskiem kulturowym, które trudno zakwalifikować wyłącznie jako rozrywkę. Uczeń przypuszcza, że w różnych okresach istnienia cywilizacji mezoamerykańskich, gra w piłkę pełniła odmienne funkcje – zabawowe, ceremonialne, religijne czy polityczne. Autor udowadnia, że rozrywka nigdy nie jest li tylko zabawą. Boiska do gry w piłkę zaczęły powstawać w tym rejonie świata od ok. połowy II tys. p.n.e. wraz z pojawieniem się rolniczej cywilizacji Olmeków. Powstawały one z różnym natężeniem aż po wiek XVI n.e., a zatem do podboju lokalnych społeczności przez Hiszpanów. Ze względu na to, że w Mezoameryce w piłkę grano około trzy tysiące lat, zapewne zarówno kształt boisk, forma rozgrywek, jak i zasady gry zmieniały się wielokrotnie. Znamy tylko nieliczne przekazy o tym, jak wyglądały mecze. Większość ustaleń badaczy to tylko hipotezy i przypuszczenia.

W kolejnych tekstach zamieszczonych w tomie autorki i autorzy powracają do Europy. Dorota Żołądz-Strzelczyk zajęła się pozalekcyjnymi zajęciami osiemnastowiecznych uczniów i studentów w Rzeczypospolitej. Z jej artykułu wyłania się sfera wolnego czasu, który zagospodarowany był przede wszystkim zajęciami ruchowymi i towarzyskimi. Zdumiewa różnorodność i wszechstronność podejmowanych aktywności oraz ich wielopłaszczyznowe znaczenie, nieograniczające się wyłącznie do rozrywki. Z kolei Joanna Lubierska opracowała szeroką panoramę zabaw i rozrywek przedstawicieli szlachty, mieszczaństwa i chłopstwa w czasie dynamicznych zmian społecznych w XVIII i XIX wieku. Okazuje się, że przemiany te miały niewielki wpływ na rodzaj i formę praktykowanych rozrywek. Znaczące za to były różnice wynikające ze statusu społecznego. Niewątpliwie ważnym elementem, zapewne zaczerpniętym z praktyk dworskich, były różnego rodzaju ceremonialne rozrywki, które pełniły jednocześnie inne funkcje społeczne, jak towarzyskie (np. utrzymywanie kontaktów) czy rodzinne (np. poszukiwanie kandydatów i kandydatek na małżonka/małżonkę).

Szczegółowym aspektem związanym z łączeniem zabaw z edukacją zajął się Maciej Michalski w artykule opisującym pierwszą polską grę planszową o tematyce historycznej. *Assarmot* został napisany i skonstruowany w 1829 r. przez Klementynę z Tańskich Hoffmanową na wzór klasycznej gry w gęś. Szlak zabawy wiódł uczestników od biblijnego przodka Słowian

– *Assarmota*, po powstałe po upadku Napoleona Królestwo Polskie. Wizja dziejów zaprezentowana w grze była zaczerpnięta z pism Joachima Lelewela. Plansza do gry wypełniona była symbolicznymi i alegorycznymi odwołaniami do przeszłości Polski. *Assarmot* zdobył szeroką popularność, był wielokrotnie wznawiany, a gry naśladujące konwencję *Assarmota* znane są jeszcze z wieku XX. Kolejne detaliczne przybliżenie dziecięcych rozrywek zaprezentowały Katarzyna Kabacińska-Łuczak i Renata Bednarz-Grzybek w tekście analizującym ciuciubabkę jako zabawę przynoszącą korzyści pedagogiczne. Ponadczasowy i uniwersalny wymiar czyni ciuciubabkę wdzięcznym polem badawczym. Popularność zabawy przeżywała wzloty i upadki, a w ostatnich 200 latach doceniono jej walory edukacyjne i wychowawcze. Z kolei w kameralny świat gry w szachy wprowadza nas Małgorzata Potocka, prezentując przechowywaną w Bibliotece Kórnickiej PAN kolekcję rękopisów i druków poświęconych szachom, stworzoną przez pruskiego arystokratę barona Tassilo von Heydebrand und der Lasa. Ten dyplomata na usługach pruskich władców przez całe zawodowe życie kolekcjonował literaturę związaną z historią szachów, a na emeryturze udostępniał ją zainteresowanym i pisał teksty fachowe na temat tej szlachetnej gry. Jego dziedzictwo zostało częściowo rozproszone, a po II wojnie światowej resztką kolekcji trafiła do Biblioteki Kórnickiej, gdzie jest udostępniana czytelnikom.

Wracając do obszaru zabaw i gier ruchowych, a jednocześnie wchodząc już w wiek XX, Edyta Głowacka-Sobiech wskazuje na istotny wkład wczesnego ruchu skautowskiego/harcerskiego dla refleksji pedagogicznej o starannym wychowaniu chłopców i dziewcząt w wieku szkolnym. Objęcie tego okresu w rozwoju człowieka baczną uwagę naukowców i aktywistów społecznych wpłynęło na wychowanie wielu pokoleń nastolatków. Autorka zwraca szczególną uwagę na rozwój młodych kobiet, będących członkiniami ruchu skautowskiego/harcerskiego, na fali rozwijających się w pocz. wieku XX ruchów emancypacyjnych. Klaudia Kimel opisała rozrywki studenckie w okresie międzywojennym. Główny nacisk został położony na studentki i studentów Uniwersytetu Poznańskiego, ale sportretowane zostało właściwie całe środowisko żaków tego okresu. Poczucie bycia studentem, a zatem przyszlą elitą intelektualną polskiego społeczeństwa znacznie wpływało na wybór rozrywek w tym środowisku. Niestety jednak i w okresie międzywojennym zdarzały się zachowania, które uznać należy za zdecydowanie niegodne członków społeczności akademickiej. Z kolei rzadko eksplorowane obszary gier wojennych, prowadzonych jako element wyszkolenia żołnierzy, stały się przedmiotem zainteresowania Marka Przybylskiego. Wskazał on na powszechność tego rodzaju praktyk w Wojsku Polskim w okresie międzywojennym. Wykazał także, jaką rolę pełniły te specyficzne ćwiczenia w przygotowaniach do prowadzenia działań wojennych.

W powojenny świat popkultury rodem z PRL-u przeniosła nas Anna Idzikowska-Czubaj, opisując różne aspekty funkcjonowania teleturnieju pt. „Zgaduj-Zgadula”, nadawanego

pierwotnie w Polskim Radiu, później także w Telewizji Polskiej. Było to połączenie konkursu wiedzy, występów rozrywkowych oraz ideologicznej indoktrynacji. Sama „Zgaduj-Zgadula” weszła do obiegu kultury popularnej w gomułkowskim okresie Polski Ludowej. W czasie materialnej siermięgi lat 60. XX w. teleturniej ten jawił się jako symbol luksusu, a kolejni laureaci byli na owe czasy swoistymi celebrytami.

W świat cyfrowej rozrywki wprowadza artykuł Krzysztofa Kosowskiego, który analizuje uzbrojenie ochronne używane w grze *Wiedźmin 3* i poszukuje bronioznawczych inspiracji twórców tego cyfrowego przeboju. Inaczej mówiąc, zajmuje się on problematyką wykorzystania treści historycznych we współcześnie tworzonych grach cyfrowych, a szczególnie nacisk kładzie na mediewalizm, czyli sięganie do wątków średniowiecznych przy budowaniu treści popkulturowych.

Wyjątkowym tekstem w zbiorze jest artykuł Piotra Derkacza na temat historii poznańskiego Festiwalu Fantastyki Pyrkon. To unikalne w swojej skali i formie wydarzenie, odbywające się od ponad dwudziestu lat, nigdy nie doczekało się historiograficznego opracowania. Otrzymaliśmy relację o wieloaspektowej ewolucji wydarzenia, którego pierwsza odsłona miała miejsce w salkach jednego z dzielnicowych klubów osiedlowych, a ostatnia, z 2023 roku, zebrała na Międzynarodowych Targów Poznańskich ponad 50 tys. odwiedzających. W wypadku tego tekstu mamy do czynienia z relacją z pierwszej ręki, bowiem autor jest jednym z głównych organizatorów tego wydarzenia i towarzyszy mu jako członek Klubu Fantastyki Druga Era od 1999 r.

Książkę zamykają trzy teksty skupione na edukacyjno-dydaktycznych aspektach ludyczności. W pierwszym Katarzyna Witek-Dryjańska analizuje rewolucyjną zmianę technologiczną, jaka zaszła w polskiej szkole w czasie pandemii Covid-19. Okres intensywnego rozwoju miały wówczas różnego rodzaju internetowe platformy edukacyjne, które oferowały atrakcyjne w formie i najczęściej dobrze przygotowane pod względem merytorycznym gry edukacyjne, z których mogli korzystać nauczyciele. Autorka bada gry, mające wspomagać nauczanie historii i przygląda się ich treściom merytorycznym i poziomowi zaawansowania technologicznego oraz zastanawia się nad ich wpływem na stopień przyswajania treści historycznych. Kolejne dwa teksty w tej grupie zostały przygotowane – co warto podkreślić – przez studentów Wydziału Historii oraz Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej UAM. Artykuł Justyny Białek i Kacpra Gacy omawia ich autorską propozycję wprowadzenia gier RPG jako formy uzupełniającej nauczanie historii w szkole. Zaproponowali oni dwa scenariusze rozgrywek – jeden poświęcony powstaniu warszawskiemu i drugi gorączce tulipanowej w siedemnastowiecznej Holandii. Kluczowym pojęciem operacyjnym w tekście jest kategoria immersji, zakładająca głębokie przeżywanie rozgrywanego scenariusza przez uczestników. Tekst zamykający tom ma wymiar perspektywiczny, bowiem dotyczy nieistniejącego jeszcze rozwiązania ekspozycji

Muzeum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Julia Andruszkiewicz i Milo Ostalski proponują w nim ludyczne, zindywidualizowane formy odwiedzania przyszłego muzeum, dostosowane do wieku i wiedzy uczestników. W tej wersji zapoznanie się z ekspozycją może być równoznaczne z udziałem w scenariuszu gry, którego wersje są odmienne i dostosowane do możliwości percepcyjnych uczestników. Narracja muzealna przybiera w takim kształcie postać rozgrywki, w której interakcja między ekspozycją i prezentowanymi eksponatami a osobami odwiedzającymi muzeum opiera się ciągłym pobudzaniu aktywności i wzbudzaniu zainteresowania.

Zgromadzone w tomie teksty w sposób różnorodny podejmują tematykę rozrywki, zabawy i gry, łączy je jednak perspektywa historyczna w szerokim tego pojęcia znaczeniu. Niezależnie zatem od tego, czy artykuły były pisane przez przedstawicielki i przedstawicieli nauk historycznych, archeologicznych czy pedagogicznych, przedstawiają one rozrywki w przeszłości, zastanawiają się nad tym, jak o przeszłych rozrywkach, grach i zabawach pisać lub też jak wykorzystać gry do opowiadania o przeszłości. Pozostaje nam mieć nadzieję, że tak skomponowany zbiór refleksji zainteresuje i zainspiruje czytelniczki i czytelników.

UWAGI REDAKCYJNE:

Jak wspomniano, zamieszczone w tomie teksty obejmują chronologicznie obszar kilku tysięcy lat. Problemem, przed którym stanęliśmy, było ujednolicenie cytatów pochodzących z tekstów źródłowych. Przyjęliśmy zasadę maksymalnego uproszczenia cytatów, a zatem zostały one podane w tłumaczeniu na język polski, a te, które oryginalnie powstały w języku polskim, ale w zapisie ortograficznym utrudniającym zrozumienie ich treści, zostały uwspółcześnione. Priorytetem było dostarczenie czytelniczkom i czytelnikom zrozumiałego tekstu.

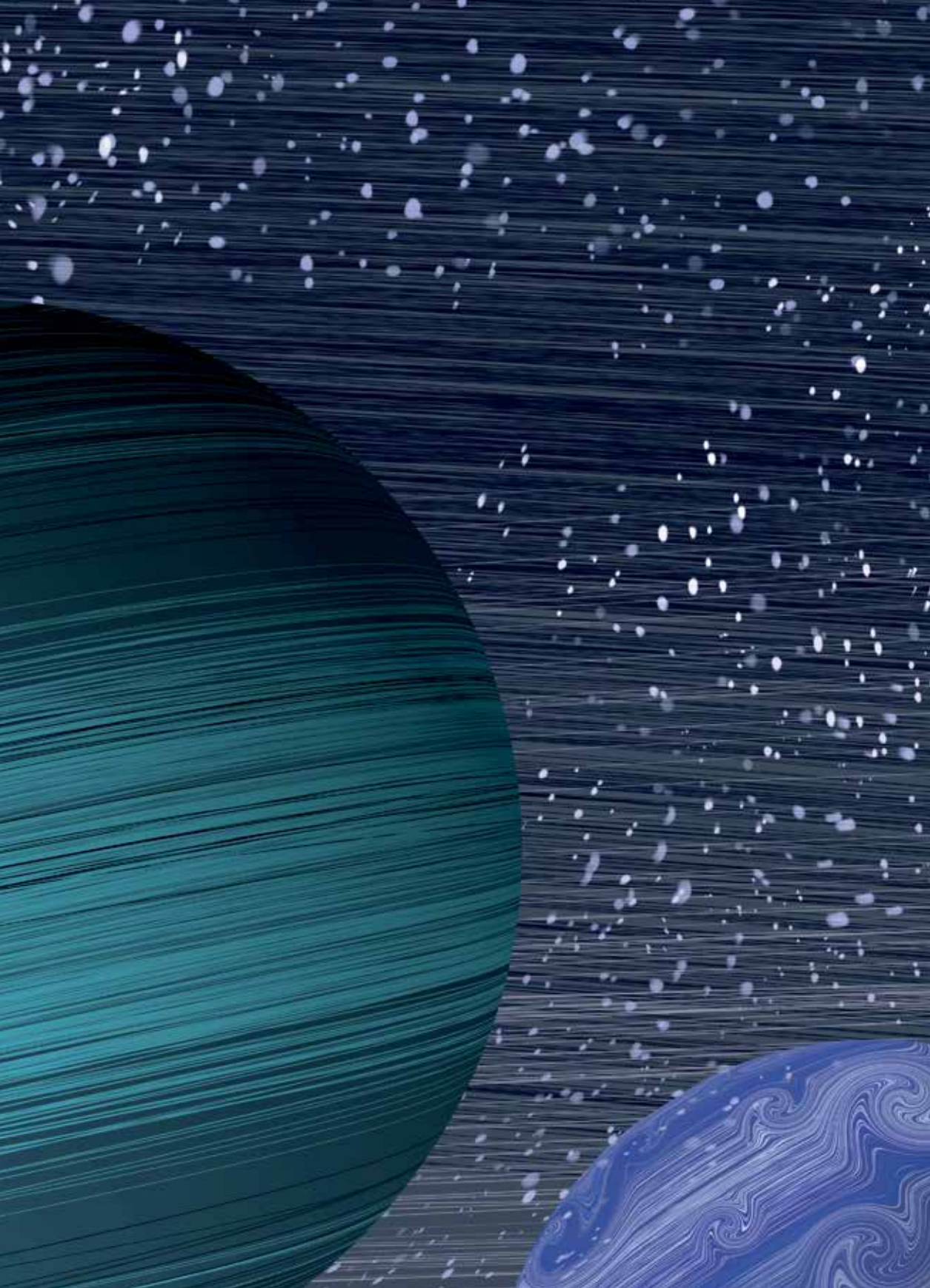
PODZIĘKOWANIA:

Redaktorzy, autorki i autorzy serdecznie dziękują za wielorakie wsparcie, jakiego doświadczyli podczas powstawania tekstów od różnego rodzaju instytucji i osób. Przede wszystkim dziękujemy naszym recenzentom, prof. Anicie Napierale i prof. Przemysławowi Matusikowi za uwagi i sugestie. Władzom Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu za wsparcie pomysłu wydania książki i jej sfinansowanie. Ukłony kierujemy do prorektora UAM, prof. Rafała Witkowskiego i do dziekana Wydziału Historii, prof. Józefa Dobosza. Wyrazy wdzięczności kierujemy do zespołu Centrum Marketingu UAM z panią Dyrektor Anną Kuca-Szpytko. Agnieszce Juraszczyk serdecznie dziękujemy za przekształcenie tej książki w piękną rzecz, a Agnieszce Zawiszy za dbanie o porządek językowy zaprezentowanych tekstów.

PRZYPISY

- 1 <https://uniwersyteckie.pl/zycie/uam-promuje-sie-na-pyrkonie-dzis-start-festiwalu> [dostęp: 12.02.2024].
- 2 Z Centrum Zaawansowanych Technologii w wydarzeniu udział wzięli: Jakub Rybka, Anna Mleczek, Julia Semba, Monika Mańkowska-Woźniak, Adam Augustyniak, Piotr Cywoniuk, Tomasz Szymański, Julia Kregielska, Monika Malinowska, Karolina Kotowska, Filip Strugliński.
- 3 Z Wydziału Nauk Geograficznych i Geologicznych UAM podczas Pyrkonu 2023 udział brali: Tymoteusz Horbiński, Krzysztof Zagata, Jakub Zawadzki.
- 4 Z Biblioteki Collegium Historicum oraz Wydziału Historii UAM w wydarzeniu udział wzięli: Jakub Wojtczak, Mateusz Frankiewicz, Zuzanna Szymczak, Marta Rybczyńska, Filip Kobierski, Izabela Cierznia, Jakub Golik, Maciej Stachura, Anna Kasperek, Wiktoria Cecot, Gracjan Szalbierz, Kacper Figas, Bartosz Kozłowski, Wojciech Fiszer.
- 5 Z Wydziału Archeologii UAM „Fantastyczny UAM” wspierała Marta Krzyżanowska.
- 6 Centrum Marketingu UAM reprezentowali: Anna Kuca-Szpytko, Marta Grunwald, Michał Łakomy, Przemysław Stanula.
- 7 The Tolkien Society, <https://www.tolkiensociety.org/society/events/reading-day/> [dostęp: 12.02.2024].
- 8 *Tolkien – mit, historia, literatura. Eseje i studia*, red. Z. Kopeć, P. Matusik, M. Michalski, Poznań 2016; *Między literaturą a filmem – kulturowe aspekty ekranizacji prozy J. R. R. Tolkiena. Eseje i studia*, red. M. Michalski, E. Kledzik, Poznań 2018; *Poznaj Tolkiena w Poznaniu. Tolkien Reading Day i konferencja naukowa – 25-26 marca 2022 roku*, red. J. Witkowska, M. Karaśkiewicz, Poznań 2023; *Poznaj Tolkiena w Poznaniu II. Tolkien Reading Day i konferencja naukowa – 24-25 marca 2023*, red. J. Witkowska, M. Karaśkiewicz, S. Miklas, B. Rebelski, Poznań 2024. Zob. także relacje na https://www.youtube.com/channel/UC-iDzhMe1NF_4n5jWTxQqpW, [dostęp: marzec 2024].
- 9 J. Huizinga, *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Polskie tłumaczenie pracy ukazało się pod tytułem *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przekł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967. Praca była wielokrotnie wznawiana. Warto jednak pamiętać, że polska edycja została sporządzona w oparciu o niemiecką wersję tekstu.
- 10 C. Schmitt, *Pojęcie polityczności*, [w:] również, *Teologia polityczna i inne pisma*, przeł. M.A. Cichocki, Warszawa 2012, s. 245–314. Zob. również tamże, M. A. Cichocki, *Wstęp do drugiego wydania*, s. 11–43.
- 11 Aspekty związane z kontekstem powstawania *Homo ludens* zarysował obszernie Thor Rydin, *The Works and Times of Johan Huizinga (1872–1945). Writing History in the Age of Collapse*, Amsterdam 2023, s. 227–270.
- 12 Na temat charakterystyki *Homo ludens* i szerokiego wpływu tej pracy patrz m.in. H. M. Pachter, *Masters of Cultural History III. Johan Huizinga – The Historian as Magister Ludi*, *Salmagundi* 46, 1979, fall, s. 115–119.
- 13 M. Murecka, W. Wirpsza, *Od tłumaczy*, [w:] J. Huizinga, *Homo ludens, Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007, s. 6.
- 14 Czasopismo jest wydawane od 2009 r. przez Polskie Towarzystwo Badania Gier. Por. <https://www.ptbg.org.pl/homoludens/> [dostęp: marzec 2024].
- 15 Por. W. Lipoński, *Recepcja Homo ludens Johana Huizingi w Polsce*, *Homo Ludens* 7, 2015, s. 9–42. Dzieje naukowej refleksji nad zabawą w różnych obszarach humanistyki przedstawił obszernie W. Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, wyd. 2, Warszawa 1995, s. 10–146.
- 16 Takiego sformułowania użył R. Kantor w pracy *Zabawa w dobie społeczeństwa konsumpcyjnego. Szkice o ludymie, ludyczności i powadze, a w istocie i jej braku*, Kraków 2013, s. 16–17.
- 17 Por. deklarację programową dyscypliny, a jednocześnie artykuł wprowadzający nowego czasopisma „Game Studies”: E. Aarseth, *Computer Game Studies, Year One*, *Game Studies* 1, 2001, <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>, [dostęp: marzec 2024]. W polskim świecie naukowym rok później ukazały się teksty R. Szczerbakiewicz, „Cywilizacja” vs cywilizacja. Kłopoty gier strategicznych z historią, *Teksty Drugie* 6, 2002, s. 158–166; oraz A. Fulińskiej, J. T. Janickiego, *Wstęp do strukturalnej analizy gier fabularnych*, *Teksty Drugie* 6, 2002, s. 150–157. Zob. też A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, *Homo Ludens* 1, 2009, s. 223–243; M. B. Garda, S. Krawczyk, *Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo*, *Teksty Drugie* 3, 2007, s. 69–86.

- 18 Por. np. polemikę między K. Marak i M. Markockim, autorami pracy *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Toruń 2016, s. 44–66, a ich krytykami zamieszczoną na łamach *Tekstów Drugich*. W. Rorot, *Jak nie popularyzować kulturoznawczego badania gier*, *Teksty Drugie* 3, 2017, s. 238–250; S. Krawczyk, P. Sterczewski, M. Kominiarczuk, *Groznawstwo, którego nie było*, *Teksty Drugie* 3, 2017, s. 251–266; i odpowiedź autorów książki: K. Marak, M. Markocki, *Walka z fantazmatami: odpowiedź na tekst „Groznawstwo, którego nie było”*, *Teksty Drugie* 3, 2017, s. 267–275. W kontekście różnych pojęć badawczych stosowanych w odniesieniu do gier komputerowych zob. R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2016, s. 16–104.
- 19 Por. A. Juszczak, *Polski rynek gier wideo – sytuacja obecna oraz perspektywy na przyszłość*, *Gospodarka w Praktyce i Teorii* 2, 2017, s. 29–41.
- 20 Przegląd aspektów badawczych groznawstwa jest szeroki. Tylko na gruncie polskim por. kilka wątków zaprezentowanych w następujących publikacjach: specjalny numer czasopisma *Teksty Drugie*, wydany w 2017 jako nr 3; T.Z. Majkowski, *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Kraków 2019; P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016; R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań 2014; T. Elsaesser, *Kino – maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej*, Gdańsk, 2018; J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022; K. Walotek-Sciańska, *Mechanizmy gier w działaniach instytucji kultury na przykładzie teatrów*, [w:] *Biznes w kulturze – kultura w biznesie. Nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne*, red. B. Reformat, A. Kwiecień, Katowice 2017, s. 124–133. Ponadto warto skonsultować dwa polskie tytuły czasopism poświęconych badaniom gier: wydawany od 2009 r. przez środowisko poznańskie i związany z Polskim Towarzystwem Badania Gier: *Homo Ludens* i od 2014 r. przez środowisko łódzkie: *Replay – The Polish Journal of Game Studies*.
- 21 Por. np. J. Janik, *Spotkanie z obcym – gra wideo jako metafora przestrzeni współczesnego miasta*, *Wielogłos* 3, 2015, s. 63–74; M. Babecki, *Metaforyka gier przeglądarkowych w perspektywach: historycznej, medioznawczej i metaforologicznej*, *Media – Kultura – Komunikacja Społeczna* 4, 16, 2020, s. 61–85.



Witold Tyborowski

GRY I ZABAWY W STAROŻYTNEJ MEZOPOTAMII



Wszystko wskazuje na to, że rozrywka jako zauważalny w źródłach element życia człowieka w starożytnej Mezopotamii¹ istniała od zawsze. Jej formy zależały od stopnia rozwoju cywilizacyjnego danej społeczności, warunków naturalnych oraz pomysłowości twórców. Nie bez znaczenia było także nawarstwianie się tradycji w tej dziedzinie w kolejnych epokach oraz zapożyczenia, tj. wpływy międzyregionalne. Interpretacja najstarszych znalezisk, które pochopnie można by interpretować jako przedmioty związane z zabawą, nie jest łatwa, bo choć figurki ludzi i zwierząt, które można by interpretować jako służące



Ryc. 1. Przykład figurki zwierzęcia wyrzeźbionej na pieczęci z Girsu z 1. poł. III tys. p.n.e., Muzeum w Luwrze, fot. Marie-Lan Nguyen, CC BY-SA 4.0, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zoomorphic_seal_Louvre_AO322.jpg.



Ryc. 2. Figurka mężczyzny z pudełkiem, być może służącym celom liturgicznym 1. poł. III tys. p.n.e., Metropolitan Museum of Art, domena publiczna, źródło: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Man_carrying_a_box,_possibly_for_offerings_ca._2900%E2%80%93932600_BCE_Sumer.jpg.

zabawie, znajdowane w grobowcach już z V i IV tys. p.n.e. często nie zawierają elementów czy symboli religijnych, to jednak w opinii większości badaczy posiadały one jednak takie właśnie znaczenie².

NAJSTARSZE PRZYKŁADY ROZRYWKI

To, co jednoznacznie wskazuje na istnienie rozwiniętej rozrywki we wczesnej Mezopotamii, to obiekty i przedstawienia ikonograficzne pochodzące z okresu wczesnodynastycznego II (2700–2550 p.n.e.), znajdujące na południu tej krainy. Znaleźiska takie w dużej ilości odkryto w tzw. „grobach królewskich” z Ur, miasta położonego na samym południu ówczesnej Mezopotamii³. Najbardziej popularne z nich to wielostrunne harfy, których pudła rezonansowe zwieńczone były głowami byków oraz słynny „sztandar z Ur”, przechowywany obecnie w British Museum. Rzadka ornamentyka tych przedmiotów upamiętnia wydarzenia polityczne (bitwę), społeczne (bankiet z udziałem króla lub rady starszych) czy bardziej prywatne (pogrzeb). W świetle przedstawień, obchodom upamiętniającym te wydarzenia towarzyszyło wykonywanie muzyki na instrumentach podobnych do zachowanych w tych grobowcach. Najbardziej znanym obiektem tego typu jest oczywiście wspomniany „sztandar z Ur”, znaleziony w grobie Ur-Pabilsaga (nr PG 779) i obecnie zrekonstruowany w domniemanym oryginalnym kształcie. Na dwóch stronach ukazuje on sceny wojny i pokoju, z jednym elementem nawiązującym do pewnego rodzaju zabawy⁴.

W pasie górnym na „stronie pokoju” „sztandaru z Ur” widzimy scenę uczty czy bankietu, która może mieć charakter ceremonialny, lecz towarzyszy jej element rozrywki. W prawym górnym rogu tego pasa można dostrzec dwuosobowy zespół: harfiarza stojącego z instrumentem i kobietę ze skrzyżowanymi dłońmi, co najprawdopodobniej wyraża gest klaskania. Przypuszcza się, że główna postać w tej scenie to zmarły król Ur, którego pochowano w tym grobowcu. Sama uczta jest najprawdopodobniej związana z celebracją zwycięstwa nad jakimś wrogiem, co ukazuje druga strona przedmiotu⁵.

Co ciekawe, wszystkie przedstawienia na każdej ze stron są pozbawione czytelnych motywów religijnych, co teoretycznie oznacza, że można je uznać za świeckie⁶.

Na jednej z harf, tzw. „harfie królewskiej”, zwanej także „harfą z głową byka” (*bull-headed lyre*), pochodzącej z grobu Meskalamduga (PG 789), udało się zrekonstruować scenę wykonywania muzyki przez niewielki zespół. Niezwykłą rzeczą jest, że scena posiada wymowę satyryczną, bo kapela składa się z samych zwierząt. Na wąskim froncie pudła rezonansowego harfy widać zespół składający się z osła, niedźwiedzia i prawdopodobnie lisa. Pierwsze zwierzę gra na harfie, drugie towarzyszy mu, podtrzymując instrument, a lis siedzi na nodze niedźwiedzia, grając na przedmiocie przypominającym sistrum. Interesujące jest, że na kolanach siedzącego jak człowiek lisa spoczywa płaski przedmiot, przypominający sporych rozmiarów tabliczkę,



Ryc. 3A. Tzw. „sztandar z Ur” – strona pokoju, British Museum, domena publiczna, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Standard_of_Ur_-_peace_side.jpg.



Ryc. 3B. Tzw. „sztandar z Ur” – detal z prawego górnego narożnika, British Museum, CC BY-SA 4.0, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ur_lyre.jpg.

z której zwierzę zdaje się odczytywać śpiewany utwór. Warto dodać, że istotnie już z III tys. p.n.e. pochodzi niemała liczba sumeryjskich utworów religijnych, hymnów i eposów, które rzeczywiście mogły być wykonywane przy różnych okazjach.

Przedstawienia zespołów muzycznych spotykamy niejednokrotnie w późniejszych epokach, przede wszystkim z okresu nowoasyryjskiego (VIII–VII w. p.n.e.), choć nie ma wśród nich więcej kapel zwierzęcych. Czyni to opisaną wyżej scenę z harfy królewskiej z Ur obiektem wyjątkowym na skalę całej historii sztuki starożytnej Mezopotamii⁷.



Ryc. 4A. Po lewej tzw. „harfa królowej” (ang. *Queen's lyre*), British Museum. Fot. Osama Shukir Muhammed Amin FRCP (Glasg), CC BY-SA 4.0, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Queen%27s_lyre_and_the_silver_lyre_from_the_Royal_Cemetery_at_Ur_southern_Mesopotamia_Iraq._The_British_Museum,_London..JPG.



Ryc. 4B. Tzw. *bull-headed lyre*, front pudła rezonansowego, Penn Museum, fot. Binxedits, CC BY-SA 4.0, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bull_Headed_Lyre_of_Ur.jpg.



Ryc. 5. Plakietka terakotowa z harfiarzem, 1. poł. II tys. p.n.e. Muzeum w Luwrze. Fot. Marie-Lan Nguyen, CC BY 2.5, źródło: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Relief_harpist_Louvre_AO12453.jpg.



Ryc. 6. Plakietka terakotowa z kobietą grającą na instrumencie strunowym, 1. poł. II tys. p.n.e., Oriental Institute Museum. Fot. Daderot, domena publiczna, źródło: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Plaque_with_musician_playing_a_lute_Ischali_Isin-Larsa_period_2000-1600_BC_baked_clay_-_Oriental_Institute_Museum,_University_of_Chicago_-_DSC07344.JPG.



Ryc. 7. Plakietka terakotowa z mężczyzną grającym na instrumencie strunowym, 1. poł. II tys. p.n.e., Oriental Institute Museum. Fot. Daderot, domena publiczna, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Plaque_with_male_musician_playing_a_harp_Ischali_baked_clay_-_Oriental_Institute_Museum,_University_of_Chicago_-_DSC07336.JPG.

Warto dodać jednocześnie, że scena ta należy do rzadkich w dziejach sztuki Mezopotamii przedstawień związanych najprawdopodobniej z pogrzebem, w którym muzyków ukazano w postaci zwierzęcej. Co istotne, zwierzęta rzeczywiste i hybrydy (tzw. *Mischwesen*) widać także na pozostałych pasach tego przedstawienia. Z kolei na górnym pasie najprawdopodobniej widać postać zmarłego, młodego mężczyznę w towarzystwie dwóch geniuszy pod postacią byków z ludzkimi głowami. Wszystko to wskazuje zapewne na specyfikę kultu danego miejsca lub też „peofesję” zmarłego.

Zgromadzony materiał potwierdza, że już od III tys. p.n.e. portretowanie różnego rodzaju uroczystości dworskich z udziałem muzyków oraz pieśniarzy było regularną praktyką. Posiadany przez nas materiał ikonograficzny i epigraficzny wskazuje, że poczynając już od początku III tys. p.n.e. stopniowo rozwijał się też zasób instrumentów muzycznych, stosowanych przy tych okazjach. Widać to na przykładzie całkiem licznych plaketek wotywnych i innych płytek terakotowych z końca III i początku II tys. p.n.e. (Ryc. 5-7, 9, 11.)

Niestety, zachowane źródła nie pozwalają śledzić ciągłości tego procesu na przestrzeni całych dziejów Mezopotamii. Jednak w świadomości elit i twórców sztuki tego regionu w kolejnych tysiącleciach rozwój ten był widoczny i źródła, które posiadamy z I tys. p.n.e. ukazują całe orkiestry, towarzyszące ważnym uroczystościom dworskim i religijnym. Na tej podstawie można stwierdzić, że rozwój ten trwał nieprzerwanie przynajmniej do upadku Babilonii w roku 539 p.n.e.

Bez wątpienia muzyka w Mezopotamii odgrywała wieloraką rolę, religijno-kultową, publiczno-dworską i rozrywkowo-towarzyską, zarówno wśród elit, jak też wśród niższych warstw społecznych. Jak zauważa Nele Ziegler, z całych dziejów starożytnej Mezopotamii posiadamy wiele przedstawień i tekstów dotyczących wykonywania utworów muzycznych w różnych kontekstach⁸.

Jak można dostrzec na powyższych reliefach i plaketkach, podobnie jak w Sumerze, tak i w późniejszych epokach najczęściej używane były instrumenty strunowe, a więc liry, harfy i inne. Z innych przedstawień wiadomo, że uzupełniały je instrumenty perkusyjne, a najrzadszą grupą były instrumenty dęte⁹.

Wzmianki o muzykach występują także w literaturze religijnej Mezopotamii, która wskazuje na bogactwo rytuałów poświęconych rozmaitym bóstwom¹⁰. Znamy też imiona wielu muzyków i śpiewaków/pieśniarzy wykonujących utwory różnych rodzajów. Wiele z nich było wykonywanych w zespołach mieszanych, wokalnie-instrumentalnych¹¹.

Poczynając od „sztandaru z Ur”, nieliczne plakietki i reliefy pokazują tancerzy, którzy wizualnie urozmaicali występy graków. Fakt ich występowania wydaje się czymś bardzo naturalnym i być może z tego powodu są oni ukazywani znacznie rzadziej niż muzycy.



Ryc. 8. Nowoasyryjski relief pałacowy ukazujący zespół muzyków, Niniwa VII w. p.n.e., British Museum. Fot. Zunkir, CC BY-SA 4.0, źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Bas_relief_Ninive_musiciens_AO_19908.jpg.



Ryc. 9. Plakietka z Esznunny przedstawiająca tancerzy z okresu starobabilońskiego (XIX–XVIII w. p.n.e.). Muzeum w Luwrze. Fot. Marie-Lan Nguyen, CC BY 2.5, źródło: https://pl.m.wikipedia.org/wiki/Plik:Dancers_Eshnunna_Louvre_AO12443.jpg.

Intrygującym zagadnieniem związanym z muzyką, przynajmniej po części rozumianą jako rozrywka w starożytnej Mezopotamii, są towarzyszące jej pokazy walk. Zawodnikami byli przede wszystkim pięściarze i zapaśnicy, nierzadko ukazywani na pieczęciach cylindrycznych oraz terakotowych płytkach od końca IV tys. p.n.e.¹² Bez wątpienia same te pokazy można potraktować jako rodzaj odrębnej, dość wyrafinowanej rozrywki, która zapewne towarzyszyła uroczystościom dworskim¹³. Pochodzący z Babilonii z I. poł. II tys. p.n.e. tzw. „List Sargona” oraz teksty z Mari nad środkowym Eufratem wymieniają w sumie kilkanaście zajęć związanych z rozrywką czy wizualno-performatywną stroną życia dworu. Wśród nich znajdujemy żonglera, akrobata, zapaśnika, klauna, błazna, perkusistę, flecistę¹⁴. Inny tekst, hymn do Ninurty, boga wojny, datowany na 2. poł. II tys. p.n.e. wspomina o zapaśnikach walczących dla tego bóstwa, co oznacza, że „pokazy” tego typu miały również znaczenie religijne¹⁵.

Reprodukcje ukazujące walczących „zawodników” pochodzą z różnych okresów dziejów Mezopotamii, od 2. poł. IV tys. p.n.e. niemal po koniec połowy I tys. p.n.e.¹⁶ Ich dworski charakter i związek z muzyką sugeruje para terakotowych plakierek pochodzących z pałacu w Mari (XVIII w. p.n.e.), który zyskał sobie sławę jednego z najbardziej wytwornych obiektów tego typu¹⁷. W jednym z listów odkrytych w Mari, Szamszi-Adad, władca Północnej Mezopotamii, ojciec rządzącego tam króla, Jasmah-Adada, chcąc go ostrzec przed zbyt pochopnymi działaniami podczas



Ryc. 10. Kilkumetrowej wysokości płaskorzeźba Gilgamesza (?) z Dur Szarrukin (koniec VIII w. p.n.e.). Muzeum w Luvrze. Fot. Marie-Lan Nguyen, domena publiczna, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hero_lion_Dur-Sharrukin_Louvre_AO19862.jpg.

wyprawy wojennej, poucza syna, by działał jak zapaśnicy, którzy „obserwują się, wyczekując na odpowiedni moment do ataku”¹⁸. Niewątpliwie sugeruje to regularne występy takich sportowców na dworze oraz znajomość niektórych elementów i zasad ich walki wśród ówczesnych elit politycznych. Na stałą obecność pięściarzy i zapaśników na dworze w Mari wskazuje także fakt, że jeden z dostojników dworskich, Mukannišum, był odpowiedzialny za dostarczanie pasów dla zapaśników pozostających na utrzymaniu królewskim¹⁹.

Walczącym zawodnikom towarzyszyła muzyka perkusyjna, która miała zapewne potęgować napięcie u widzów. Co ciekawe, jedna z plaketek z Chafadży nad środkowym Tygrysem pokazuje, że walczący mogli występować w grupach, co z pewnością służyło stworzeniu lepszego obrazu zamożności i możliwości logistycznych dworu. Tym samym zjawisko to było charakterystyczne dla bardziej rozwiniętych monarchii terytorialnych II i zwłaszcza I tys. p.n.e.

Popularność walk pięściarzy, zapasów i innych typowo męskich sportów z pewnością potęgował fakt, że Gilgamesz, legendarny król Uruk z początków III tys. p.n.e., zarówno w eposie opiewającym jego czyny, jak też ukazywany w ikonografii Mezopotamii, przedstawiany jest jako mocarny siłacz, który podejmuje walkę z różnymi zagrożeniami²⁰. Najlepszym dowodem tego jest znana płaskorzeźba herosa wędrującego z lwem trzymanym pod pachą, przechowywana w Muzeum Luwru.



Ryc. 11. Plakietka przedstawiająca Gilgamesza-siłacza pokonującego byka, Musée d'art et d'histoire w Brukseli. Fot. U0045269, domena publiczna, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:O.1054_color.jpg.



Ryc. 12. Walka istoty hybrydowej (człowiek-byk) ze lwem, Esznunna (?), 1. poł. II tys. p.n.e., Muzeum w Luwrze. Fot. Sailko, CC BY 3.5, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Enkidu_on_an_Akkadian_cylinder_seal.jpg.

Na płaskorzeźbie prawdopodobnie starano oddać „rzeczywiste” rozmiary postaci Gilgamesza, który według eposu był mężczyzną wielkich rozmiarów.

Kult Gilgamesza przekładał się na życie dworskie i społeczne państw Orientu, bo według jednego z tekstów z I tys. p.n.e. na pamiątkę tej postaci w Asyrii cyklicznie urządzano kilkudniowe walki młodych mężczyzn²¹.

Poczynając od końca III tys. p.n.e. także inni królowie różnych państw Mezopotamii chwalili się swoimi umiejętnościami w sportach (Szulgi), co sugeruje istnienie czegoś w rodzaju mody na tężyznę i sprawność fizyczną wśród męskiej części elity ówczesnych państw²².

Częściej niż walki pięściarzy na płaskorzeźbach, pieczęciach oraz przedstawieniach figuralnych ukazywano zapasy. Wśród interesujących artefaktów warto wskazać na na figurki mocujących się mężczyzn z naczyniami na głowach, pochodzące już z 1. poł. III tys. p.n.e.²³ Zwraca uwagę fakt, że zawodnicy stoją w postawie świadczącej o profesjonalnym charakterze tego zajęcia. Co ciekawe na biodrach mają oni specjalne pasy, ułatwiające przeciwnikowi chwyt, co sugeruje, że już wtedy dyscyplina ta miała swoje zasady i pewną tradycję²⁴.

Wzorem siły i sprytu był oczywiście legendarny Gilgamesz, którego chętnie przedstawiano jako triumfującego w pojedynkach z lwami i innymi istotami.

Ze scenami zapasów jako formą rozrywki czy sportu związany jest częsty motyw walki herosa (Gilgamesza?) lub też innych postaci mitologicznych z lwem lub inną istotą. Niekiedy są to postacie hybryd toczących walkę ze sobą. Warto zwrócić uwagę, że nierzadko sceny te są przedstawione tak, że posiadają



Ryc. 13. Polowanie na lwy w Mezopotamii, tzw. stela łowów z Uruk, IV tys. p.n.e., Iraq Museum. Fot. Osama Shukir Muhammed Amin FRCP (Glasg), CC BY-SA 4.0, źródło: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Stele_of_lion_hunt_from_Uruk_Iraq_3000-2900_BCE._Iraq_Museum.jpg.

one charakter profesjonalnych zapasów sportowych. (Ryc. 11–12.)

Sprawia to wrażenie, jakby te obrazy były przeniesionymi w świat fantazji obserwacjami z dziedziny ówczesnej rozrywki, jaką były właśnie zapasy. Świadczy to bez wątpienia o silnym zakorzenieniu tych pokazów siły i sprytu w świadomości i w życiu ówczesnego społeczeństwa.

Wyjątkową, królewską rozrywką były polowania na lwy, które chętnie przedstawiano w ikonografii oraz wspominano o nich w tekstach pisanych. Wzmianki i aluzje do nich spotykamy już od początku III tys. p.n.e. i są one obecne w źródłach aż do końca dziejów Mezopotamii, zwłaszcza Asyrii. W sztuce pałacowej tego państwa można wręcz mówić o odrębnym dziale reliefów poświęconych tematyce polowań i walk z lwami²⁵.

Istotny wydaje się fakt, że zajęcie to zarezerwowane było zasadniczo dla króla, który jednak występował z pomocnikami. Byli nimi młodzi mężczyźni, zapewne ze straży przybocznej lub dostojnicy pałacu. Królewskie polowania na lwy wyrażały potrójną treść: po pierwsze, król mógł

popisać się swoją odwagą, siłą i sprytem, po drugie, podkreślał swoją godność królewską, gdyż już wtedy lew uchodził za króla zwierząt, i po trzecie, potwierdzał swoje panowanie nad naturą. W praktyce mógł tutaj dochodzić jeszcze swego rodzaju „rytuał” demonstrowania męskości.

Walka z lwem jako element narracji o królu na Bliskim Wschodzie występuje w starożytności w różnych podaniach o słynnych władcach, poczynając od Gilgamesza, przez Samsona i Dawida aż po greckiego Heraklesa. Niestety, nie zawsze wątek ten poświadczony jest w obu rodzajach źródeł, tj. w tekstach i ikonografii. O ile bowiem posiadamy płaskorzeźby, na których Gilgamesza pokonuje lwa, to wątek ten nie jest poruszony w żadnej ze znanych opowieści o bohaterze zapisanej na tabliczkach. Trudno zaś przypuszczać, że nie istniało podanie o jego walce ze lwem, skoro spotykamy je w historii Samsona, Dawida czy Heraklesa.

Co ciekawe, jak pokazują reliefy z pałaców asyryjskich, walki z lwami były też do pewnego stopnia reżyserowane. Niekiedy zwierzęta były bowiem przywożone w klatkach na miejsce „polowania”, które było otoczone przez wojsko.



Ryc. 14. Sługa wypuszczający z klatki lwa, na którego polować miał król, British Museum. Fot. Carole Raddato, CC BY-SA 2.0, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sculpted_reliefs_depicting_Ashurbanipal%2C_the_last_great_Assyrian_king%2C_hunting_lions.jpg.



Ryc. 15. Aszurbanipal w widowiskowej scenie polowania na lwy na rydwanie, British Museum. Fot. Ricardo Tulio Gandelman, CC BY 2.0, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:P1050552_%285022050256%29.jpg.

Ponieważ w II i I tys. p.n.e. bardzo prestiżowym sposobem prezentowania się władcy była jazda na rydwanie, król używał chętnie tego pojazdu także podczas polowań. Nietrudno dostrzec, że te sceny charakteryzują się największą ekspresją.

Najbardziej prestiżowe było jednak bezpośrednie starcie króla Asyrii z królem zwierząt, co przedstawiano z pewnością z pewną dozą fantazji, bo władca nie mógł ryzykować kontaktu z pazurami rozwścieczonego lwa.



Ryc. 16A. Płaskorzeźba z pałacu Aszurbanipala w Niniwie ukazująca władcę pieszo w bezpośrednim starciu z lwem, British Museum. Fot. Osama Shukir Muhammed Amin FRCP (Glasg), CC BY-SA 4.0, źródło: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A'hurbanipal's_lion-hunt_scene,_wall_relief,_7th_century_BC,_from_Nineveh,_the_British_Museum.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A%27hurbanipal%27s_lion-hunt_scene,_wall_relief,_7th_century_BC,_from_Nineveh,_the_British_Museum.jpg).



Ryc. 16B. Płaskorzeźba z pałacu Aszurbanipala w Niniwie ukazująca władcę na koniu w bezpośrednim starciu z lwem, British Museum. Fot. Osama Shukir Muhammed Amin FRCP (Glasg), CC BY-SA 4.0, źródło: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Assyrian_king_Ashurbanipal_on_his_horse_thrusting_a_spear_onto_a_lion%28%80%99s_head%29_Alalabaster_bas-relief_from_Nineveh,_dating_back_to_645-635_BCE_and_is_currently_housed_in_the_British_Museum,_London.jpg.

Czasami, w przypadku polowań na zwierzynę płową, dla króla przygotowywano czy kopano specjalną jamę, aby mógł on z zasadzki razić swoje ofiary. Niekiedy zaś, dla obfitszego rezultatu przedsięwzięcia, posługiwano się sieciami, które rozciągano w terenie zadrzewionym i naganiano zwierzęta do takiej pułapki. Ta rozrywka wymagała więc od dostojników dworskich umiejętności organizacyjnych i logistycznych, aby król był usatysfakcjonowany i okrył się sławą.

Z niektórych źródeł pisanych, np. z listów z Mari, dowiadujemy się o organizowaniu zabaw ze zwierzętami na dworach królewskich. Wiadomo, że przede wszystkim w Anatolii (Hetyci), ale też w Egipcie trzymano zwierzęta, które służyły do zabaw przy różnych okazjach. Z kolei w Mari, obok walk zapaśników i bokserów, na dworze monarszym urządzano pokazy z niedźwiedziami, które sprowadzano z Iranu i tresowano do takich „zadań”²⁶.

W kontekście legend o Gilgameszu i walk ze zwierzętami pojawia się kwestia występów czy walk parami, które, jak wskazują prezentowane reprodukcje, również mogły się cieszyć sporą popularnością. Przedstawienia tego typu spotykamy zarówno w gliktyce, jak też drobnej płaskorzeźbie (plakietki). Patrząc na przygody Gilgamesza i Enkidu, zabicie przez nich niebiańskiego byka oraz pokonanie Huwawy może świadczyć o walkach par napastników z większymi



Ryc. 17. Plakietka terakotowa ukazująca wspólną walkę Gilgamesza i Enkidu z Huwawą, strażnikiem lasu cedrowego (Góry Liban), 1. poł. II tys. p.n.e., Pergamonmuseum. Fot. Osama Shukir Muhammed Amin FRCP (Glasg), CC BY-SA 4.0, źródło: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Gilgamesh_and_Enkidu_slaying_Humbaba_at_the_Cedar_Forest_From_Iraq%3B_purchase._19th-17th_century_BCE._Vorderasiatisches_Museum,_Berlin.jpg.

dzikimi zwierzętami, których pokonanie mogło być zbyt dużym wyzwaniem dla pojedynczego zawodnika. Oczywiście, nie bez znaczenia jest tu motyw przyjaźni dwóch wojowników, którą opiewa literatura mezopotamska.

GRY W MEZOPOTAMII

Do najbardziej intrygujących i znanych zabytków znalezionych w tzw. „grobach królewskich” w Ur należy plansza z 20 polami o nieregularnym, wydłużonym kształcie oraz kilkoma pionkami, które ewidentnie służyły do gry.

Do niedawna znalezisko to uchodziło za najstarsze tego typu, lecz kilkadziesiąt lat po odkryciu grobów w Ur, w miejscowości Tell Majnuna, niedaleko stanowiska archeologicznego Tell Brak nad górnym Chaburem znaleziono około tysiąc lat (3600 p.n.e.) starszą planszę z oznaczonymi polami, którą także uznano za planszę do gry²⁷. Ponieważ jest ona fragmentaryczna i nie posiadamy żadnego opisu do niej, ani też nie może być ona uznana za wariant wspomnianej wyżej „królewskiej gry z Ur”, trudno spekulować o jej zasadach, popularności, stopniu trudności czy atrakcyjności. Być może jednak na tej podstawie można stwierdzić, że tego typu zabawy („planszówki”) należały do najstarszych gier towarzyskich w dziejach naszej cywilizacji. Inaczej rzecz się ma z „królewską grą z Ur”, której zasady udało się poznać dzięki źródłom pisanym.

Plansza z grobów królewskich z Ur, przechowywana obecnie w dziale Western Asiatic Antiquities w British Museum pod numerem katalogowym BM 120834 to rekonstrukcja tylko jednego z kilku takich obiektów znalezionych w grobach z Ur. Wskazuje to oczywiście na dużą popularność tej gry już w połowie III tys. p.n.e.²⁸. Plansza ma zaledwie 30 cm długości i 11 cm szerokości i była wykonana z drewna pokrytego masą perłową oraz bitumem, co nadawało jej odpowiednich, dostojnych kolorów. Jak sama jej lokalizacja (grób królewski) wskazuje, ta plansza była wyjątkowa, bo w Mezopotamii najczęściej występowały plansze kamienne lub wypalane, wykonane z terakoty²⁹. Drewniana tarcza, lekka i trwała, do tego wyjątkowo

bogato zdobiona, była produktem luksusowym, którego jakość była dostosowana do rangi osoby, która się nią posługiwała. Niestety, drewniane elementy planszy uległy rozkładowi wskutek oddziaływania czynników naturalnych, lecz dzięki temu, że grobowce z Ur nie zostały obrabowane do czasu ich odkrycia przed stu laty, złożone w nich zabytki nie uległy przemieszczeniu i zachowały się do naszych czasów. Dzięki temu, tablicę do gry można było zrekonstruować i kolejni badacze rozpoczęli dociekania na temat możliwych zasad gry.



Ryc. 18. Plansza do gry i żetony (pionki) znalezione w grobowcu z Ur PG 539, British Museum. Fot. BabelStone, domena publiczna, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:British_Museum_Royal_Game_of_Ur.jpg.

Na początku nie wydawało się to możliwe bez jakichś podpowiedzi ze strony innych źródeł, choć podejrzewano pokrewieństwo gry z egipską grą senet³⁰. Przełomem w wysiłkach rozwikłania zagadki było odkrycie tabliczki znajdującej się obecnie w British Museum, a spisanej w Babilonie przez skrybę Itti-Marduk-balātu w epoce Seleukidów, prawdopodobnie 3 listopada 177 lub 176 roku p.n.e. Tabliczka zawiera tekst w dwóch kolumnach na jednej stronie i bardzo nietypową kompozycję graficzno-tekstową na drugiej. Odczytanie zagadkowej tabliczki było dziełem kilku uczonych, a ostatecznie uwieńczone zostało sukcesem przez dr. Irvinga Finkla, wieloletniego kustosa zbiorów tabliczek glinianych w Western Asiatic Antiquities w British Museum. Z innych tekstów babilońskich wiadomo, że autor tabliczki Itti-Marduk-balātu, biegły w studiowaniu i spisywaniu tabliczek o specjalnym, ezoterycznym czy naukowym

charakterze (w mezopotamskim rozumieniu), należał do rodziny, której przedstawiciele byli wprawieni w tym zajęciu od pokoleń. Warto wiedzieć, że tego typu teksty wymagały największej specjalizacji, który to warunek Itti-Marduk-balātu ewidentnie spełniał. Dzięki temu był on w stanie spisać tabliczkę, która stała się tak bardzo pomocna w odgadnięciu zasad „gry na 20 polach” (*game of twenty*).

Warto pamiętać, że skryba był w Mezopotamii osobą o wysokim prestiżu społecznym i choć znamy kilka specjalizacji tego zawodu, w ikonografii jego przedstawiciele są zawsze ukazywani niemal na równi z wysokimi dostojnikami państwowymi.

Tabliczka spisana przez Itti-Marduk-balātu najprawdopodobniej nie miała charakteru użytkowego, lecz została sporządzona „dla siebie”, co było praktyką rzadką, zwłaszcza w przedmiocie tak szeroko znanym, jak zasady gry. Możliwe, że przyczyną spisania tekstu i pozostałych szczegółów z nim związanych jest fakt, że detale umieszczone w „siatce” na awersie tabliczki są podpowiedziami o charakterze astrologicznym, które były związane z poszczególnymi polami na planszy. Skryba mógł chcieć je utrwalić, aby były one precyzyjnie przytaczane, gdy kolejne wyniki gry interpretowano właśnie w duchu mezopotamskiej ezoteryki.



Ryc. 19. Tabliczka Itti-Marduk-balātu BM 33333B z 177/176 r. p.n.e. ze wskazówkami co do zasad „gry na 20 polach”, British Museum. Fot. British Museum, CC BY-SA 4.0, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Clay_cuneiform_tablet_rules_for_Royal_Game_of_Ur.jpg.

Poczynając od roku 1880, gdy tabliczkę o niejasnej i trudnej zawartości zdeponowano w British Museum, była ona raz po raz przedmiotem wstępnych studiów różnych uczonych, aż w roku 1956, gdy w 33 tomie brytyjskiego czasopisma orientalistycznego „Syria” opublikował ją znany asyriolog E. Weidner³¹. Według tego badacza tabliczka zawierała instrukcję do wrózenia przy pomocy losów, co było poniekąd prawdą, bo jak zobaczymy, gra mogła służyć także do wrózenia. Niezwykłym trafem, całkiem przypadkowo w tym samym tomie czasopisma „Syria” francuski uczoney J. Bottero opublikował inną tabliczkę, która jak się okazało, dotyczyła także zasad „gry na 20 polach”³².

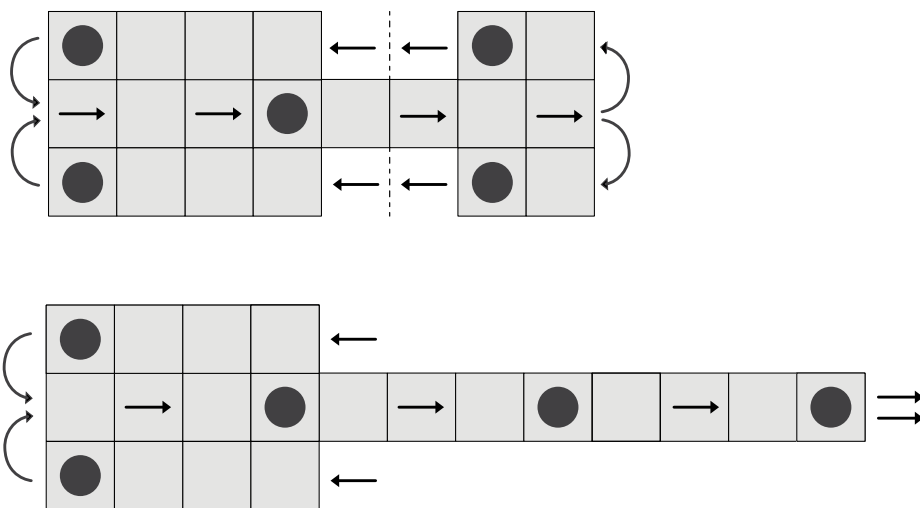
Co ciekawe, obie tabliczki są jedynymi znanymi tekstami wprost odnoszącymi się do wspomnianej gry, przez co ich znaczenie jest nie do przecenienia. Warto wspomnieć o niezwykle losie tekstu zapisanego na drugiej tabliczce, który cudem przetrwał I wojnę światową. Tabliczka została przekazana do studia fotograficznego w Belgii, gdzie wykonano jej odbitkę, lecz wskutek zniszczenia zakładu tabliczka także uległa destrukcji. Szczęśliwie ocalona odbitka jest jednak na tyle dobra, że możliwe jest odczytanie utrwalonego w ten sposób tekstu i wykorzystanie go w badaniach nad, być może, najbardziej popularną rozrywką w Azji Centralnej i Zachodniej w starożytności. Ponieważ tabliczka była własnością mieszkającego w Brukseli hrabiego Aymar de Liedekerke-Beaufort, jest ona oznaczana symbolem DLB³³. Niestety, nie posiadamy datacji tej tabliczki, lecz na podstawie kształtu znaków pisma, przypuszcza się, że pochodzi ona z południowej Babilonii (Uruk?) z okresu nowobabilońskiego (VII–VI w. p.n.e.).

Obie publikacje, zamieszczone w tym samym tomie czasopisma „Syria”, nie ujmowały sedna problematyki, jakiej poświęcone były tabliczki. Sprawę rozwił jako pierwszy znakomity badacz Benno Landsberger, który w opublikowanym przez siebie studium, wydanym 4 lata później, bynajmniej nie poświęconym specyficznie tej problematyce, stwierdził, że tabliczki łączy wspólna tematyka. Według niemieckiego badacza była nią właśnie gra planszowa, co było przełomem w badaniu tego zagadnienia³⁴. Bliższa analiza wykazała, że oba teksty rzeczywiście dotyczą gry z planszą, będącą modyfikacją tej, jaką znamy w grobów z Ur. Do tego oba zawierają element wrózenia, jaki przypisywano pierwszemu z nich. Procedura wróżbiarska była jednak ściśle związana z przebiegiem gry.

ZASADY GRY

Jak sama nazwa wskazuje, „gra na 20 polach” polegała ona na rywalizacji dwóch uczestników, którzy rzucając kośćmi, przesuwali swoje pionki po planszy, liczącej taką liczbę kwadratów. Pionki zaś poruszały się po dość nietypowej trasie.

Celem gry było uzbieranie jak największej liczby punktów i dojście do mety, przemierzając trasę wszystkimi 5 pionkami. Wszystko wskazuje na to, że na trasie wyścigu pionki, które nazywano „psami” (*passu*), miały swoje dodatkowe nazwy, które oznaczały różne ptaki: jaskółkę, orła, burzyka, koguta i kruka. Jak pokazuje ilustracja poniżej, zaczynano dwiema odrębnymi ścieżkami, które prowadziły każdego gracza indywidualnie do pierwszych pól oznakowanych rozetkami. Rozetki nazywano „domami” (*bītu*). Pierwsze z nich trzeba było osiągnąć w początkowych rzutach kostek, co było wstępnym etapem gry, dającym losowo przewagę temu z graczy, który jako pierwszy wyrzucił kostką wartość 4. Aby osiągnąć pierwsze pola z rozetkami, rzucano jedną z dwóch czterobocznych kostek, wykonanych z opiłowanych kości kolanowych zwierząt lub z drewna. Każdy z boków kostki oznaczony był punktami od 1 do 4. Jak pokazuje przykład gry znalezionej w Szar-e Suchte, w niektórych wariantach zamiast czworobocznych kości mogły być używane wałeczki, również zawierające analogiczne numery³⁵.



Ryc. 20. Schemat gry na planszach „gra na 20 polach” z III tys. p.n.e. (góra) oraz z II i I tys. p.n.e. (dół). Wyk. L. Bether.

Po osiągnięciu pierwszej rozetki (*bītu*), gracze rozpoczynali wyścig do mety wspólnym torem. Należy zaznaczyć, że w II tys. p.n.e. nastąpiła generalna modyfikacja planszy i ostatnie 8 pól do końca planszy było już wspólnym torem dla obu graczy. Jeśli pierwszy z nich wyrzucił 4, docierał do następnej rozetki, gdzie jego pionek (*passu*) był bezpieczny. Jeśli jednak jego pionek z powodu wyrzucenia innej liczby (1, 2 lub 3) zatrzymał się na polu bez rozetki, mógł być zbity przez pionek przeciwnika, gdy ten trafił na to samo pole. Jeśli jednak jeden i drugi gracz wyrzucili 4, to pierwszy zajmował najbliższe pole z rozetką, a drugi miał prawo do drugiego rzutu i posuwał się dalej. Dodatkowy rzut wykonywany był jednak drugą, fizycznie większą, również czteroboczną z taką samą liczbą punktów. Na planszy z Ur, pod koniec wyścigu tory, zawodników ponownie rozdzielały się, co powodowało, że ich pionki nie mogły już być zbijane.

W trakcie gry, tor na planszy pokonywały kolejne pionki, a zwycięzcą zostawał ten gracz, który jako pierwszy przeprowadził od początku do końca wszystkie swoje „psy”. To powodowało, że gra mogła trwać dość długo, a więc była też wciągająca.

Jak już powiedziano, wspomniane wyżej tabliczki zawierają podpowiedzi wróżb, odnoszących się do określonych pól. Były to przede wszystkim pola z rozetkami, choć na bardziej wytwornych planszach, takich jak ta znaleziona w grobowcu nr PG 539 w Ur, także inne pola są oznakowane dodatkowymi symbolami. Miało to być zapewne pomocne w bardziej rozwiniętym zastosowaniu planszy³⁶. Należy się domyślać, że w przypadku prostszych plansz, niezawierających tych oznaczeń, uczestnicy gry albo przywoływali je z pamięci, albo rezygnowali z nich, ponieważ same wróżby były elementem całkowicie dodatkowym w grze. Przykłady wróżb zapisanych na wspomnianych tabliczkach były sformułowane w sposób enigmatyczny, typowy dla wyroczni, co otwierało możliwość dowolnego ich rozumienia i interpretowania, np. „(to jest) ten, który będzie siedział w zajeździe”, czy „zyskasz przyjaciela”³⁷. Podpowiedzi podobnych orzeczeń wyroczni mogły być sporządzane w niezależnych zestawach, czego przykładem jest wspomniana wcześniej tabliczka z British Museum, na której odwrocie, w siatce, znajduje się pewien zestaw wróżb. Wyrocznie tego typu, przyjmowane z dystansem, mogły rozbawiać uczestników, co czyniło grę atrakcyjniejszą i wzmacniało jej popularność.

Popularność „gry na 20 polach” już w połowie III tys. p.n.e., świadczy o tym, że została ona wynaleziona wcześniej, toteż jej początki z pewnością można datować najpóźniej na początek tego tysiąclecia³⁸. Wszystko wskazuje na to, że gra szybko stała się dość popularna, bo obecnie posiadamy fragmenty ponad 100 jej egzemplarzy pochodzących ze wszystkich krain Azji Zachodniej i Centralnej oraz Egiptu i rejonu Morza Egejskiego, aż po Indie³⁹. Wychodzi na to, że ta zdobycz intelektualna wywodząca się z któregoś z rejonów starożytnej Azji Centralnej lub Zachodniej należała do najczęściej zapożyczanych we wczesnych dziejach tego regionu.

Warto jednak pamiętać, że w tym dość wczesnym okresie rozwoju gier w Mezopotamii, obok „gry na 20 polach” istniały także inne, podobne zabawy. Wskazuje na to chociażby



Ryc. 21A. Posąg ducha opiekuńczego Lamassu z bramy pałacowej w Dur Szarrukin, Oriental Institute Museum, University of Chicago. Fot. Trjames, CC BY-SA 3.0, źródło: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lammasu.jpg>.



Ryc. 21B. Posąg ducha opiekuńczego Lamassu z bramy pałacowej w Dur Szarrukin – detal wyrzeźbiony na jego podstawie, wariant „gry na 20 polach”, Oriental Institute Museum, University of Chicago. Fot. Jack1956, CC BY-SA 3.0, źródło: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bm-royalgame.jpg>.

duża, bo wbudowana w posadzkę, plansza do gry znaleziona w jednej z sal pałacu w Mari z drugiej połowy III tys. p.n.e. Najprawdopodobniej służyła ona do zawodów w rzucaniu jakimś przedmiotem na odpowiednie pola⁴⁰.

Zabawą w tę najpopularniejszą grę w Azji Zachodniej pasjonowali się królowie, na co wskazują nie tylko egzemplarze odkryte w grobach królewskich w Ur, lecz także wzmianka w jednym z listów z Tell el-Amarna (XIV w. p.n.e.). Oto w jednym z nich Tuszrat, król Mitanni pisze do faraona Amenhotepa III, że wysłał mu 5 złotych i 5 srebrnych „psów” (*kalbum*). Nawiązanie do „gry na 20 polach” znajdujemy także w jednym z listów królewskich, znalezionych w bibliotece Aszurbanipala, gdzie omawia on pewien konkretny etap gry⁴¹.

Co istotne, posiadamy dowody, że gra była lubiana również przez przedstawicieli niższych warstw społecznych. Świadczy o tym nieco zmodyfikowana plansza do gry, znaleziona na podstawie płaskorzeźby Lamassu w Dur Szarrukin z VIII w. p.n.e. (Ryc. 21A.). Jak się uważa, żołnierze pełniący straż w bramie pałacu sporządzili planszę, by umilać sobie czas, grając właśnie w tę grę.

Innym, nie mniej zaskakującym nawiązaniem do „gry na 20 polach” (lub podobnej do niej) jest informacja w innym z listów z Mari z XVIII w. p.n.e., w którym oskarża się adresata o to, że na terenie, który on kontroluje, przy jego niewiedzy maruderzy (*habbatum*) schodzą się w karczmie, aby grać (*ana mēlulim illakūnikkum*). Niewątpliwie oznacza to, że teren nie jest odpowiednio pilnowany, a podejrzany element czuje się całkiem swobodnie⁴².

ZAKOŃCZENIE

Opisane wyżej szczegóły związane z użytkowaniem gier, a zwłaszcza „gry na 20 polach” w Mezopotamii i innych krainach Azji Zachodniej, pokazują, że była to rozwinięta i pod każdym względem atrakcyjna forma rozrywki dla przedstawicieli wszystkich grup społecznych. W sposób niebagatelny potwierdza to fakt, że już od III tys. p.n.e. jest ona poświadczona w miastach niektórych krain ościennych (Iran), a najpóźniej w II okresie przejściowym (XVII – XVI w. p.n.e.) trafia ona do Egiptu, dając tam początek niektórym lokalnym grom tego typu.

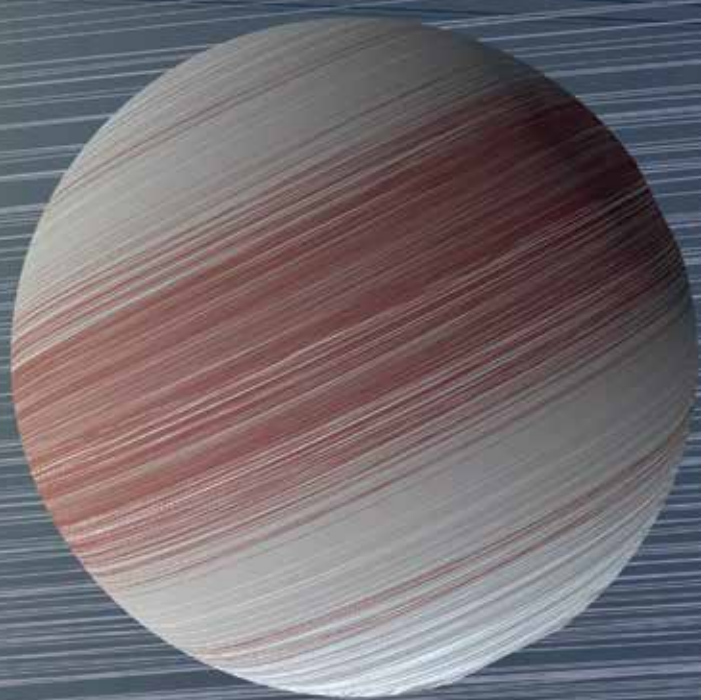
„Gra na 20 polach” była interesującą zdobyczą intelektualną i przykładem świadczącym o wysokim rozwoju cywilizacji Mezopotamii, a także dowodem na przenikanie się kultur tego rejonu świata.

Wreszcie, poświadczenie gier już w IV tys. p.n.e. i rozwiniętej postaci „gry na 20 polach” w połowie III tys. p.n.e. jest dla historyka świadectwem tego, że złożone środowiska dworskie oraz inne, tworzące elity społeczne, żyjące treściami intelektualnymi i szukające rozrywki tego typu, pojawiły się wcześniej niż wynika to z innych źródeł.

PRZYPISY

- 1 W skład Mezopotamii, obok obszarów położonych ściśle między korytem Tygrysu i Eufratu należy zaliczyć także Syrię, której obecne terytorium rozciąga się w większości w międzyrzeczu Tygrysu i Eufratu. W III i II tys. p.n.e. tzw. Syria wewnętrzna, poza pasem wybrzeża fenickiego, stanowiła jedność kulturową z Północną Mezopotamią. Do Mezopotamii można zaliczyć także zachodni Elam, którego najważniejszą część, Suzjanę, geograficznie usytuowana była na wschód od dolnego biegu Tygrysu, między wybrzeżem Zatoki Perskiej i Górami Zagros.
- 2 Z. Bahrani, *Mesopotamia. Ancient Art and Architecture*, London 2022, s. 48–49.
- 3 T. Murray, *Milestones in Archaeology, A Chronological Encyclopaedia*, Oxford 2007, s. 366–373.
- 4 Tzw. sztandar z Ur, odkryty w grobie eksplorowanym przez Sir Leonarda Woolleya w latach 1927–1928 za jego sugestią został zinterpretowany jako „sztandar” (drewniany baner?) i takie opinie na jego temat wciąż dominują w nauce. Obecnie część uczonych uważa, że mogło to być pudło rezonansowe kolejnej harfy, jakich kilka odkryto w tych grobowcach. Por. H. Crawford, *Ur, the City of Moon God*, London 2015, s. 65.
- 5 M. Roaf, *Cultural Atlas of Mesopotamia, and the Ancient Near East*, Oxford 1996, s. 92–95.
- 6 Wątpliwość mogą budzić pucharki czy kubki trzymane w rękach uczestników uczty wzniesione do góry, co kojarzy się z obrzędem libacji. A. C. Cohen *Death rituals, ideology, and the development of early Mesopotamian kingship: toward a new understanding of Iraq's royal cemetery of Ur*, p. 92. BRILL, 2005, s. 125–128.
- 7 T. Krispijn, *Musical Ensembles in Ancient Mesopotamia*, [in:] *Proceedings of the International Conference of Near Eastern Archaeomusicology Held at the British Museum, December 4, 5 and 6, 2008*, ed. I.L. Finkel, R.J. Dumbil, London 2010, s. 133.
- 8 N. Ziegler, *Music, the Work of Professionals*, [in:] *The Oxford Handbook of Cuneiform Culture*, ed. K. Radner, E. Robson, Oxford 2011, s. 310–312.
- 9 D. Collon, *Playing in Concert in the Ancient Near East*, [w:] *Proceedings of the International Conference of Near Eastern Archaeomusicology*, s. 53.
- 10 Na przykład w Hymnie do Nanai. B.R. Foster, *Before the Muses. An Anthology of Akkadian Literature*, Bethesda 2005, s. 788.
- 11 T. Krispijn, *Musical Ensembles in Ancient Mesopotamia*, s. 133–141.
- 12 S. Bertman, *Handbook to Life in Ancient Mesopotamia*, New York 2003, s. 300.
- 13 J. R. McIntosh, *Ancient Mesopotamia. New Perspectives*, Oxford 2005, s. 300.
- 14 S. Dalley, *Mari and Karana, Two Old Babylonian Cities*, London 2002, s. 74; B.R. Foster, *Before the Muses*, s. 113–114.
- 15 B. R. Foster, *Before the Muses*, s. 710.
- 16 R. Rollinger, *Sport und Spiel*, [in:] *Reallexikon der Assyriologie*, t. 13. Spinnen-Tiergarten (2011–2013), s. 6.
- 17 J.-C. Margueron, *Mari: A Portrait in Art of a Mesopotamian City-State* [in:] *Civilisations of the Ancient Near East*, red. J. Sasson, t. II, London 1995, s. 898.
- 18 S. Dalley, *Mari and Karana*, s. 34–35.
- 19 Tamże, s. 74.
- 20 R. Schärf Kluger, *Gilgamesh, a Modern Ancient Hero*, Einsiedeln 1991, s. 40–41, s. 132–136.
- 21 J. Tigay, *The Evolution of the Gilgamesh Epic*, Wauconda 2002, s. 186; J. R. McIntosh, *Ancient Mesopotamia*, s. 153.
- 22 E. Avagnostou-Laotides, *In the Garden of the Gods. Models of Kingship from the Sumerians to the Seleucids*, New York 2017, s. 101.
- 23 H.W.F. Saggs, *Wielkość i upadek Babilonii*, tłum. J. Nowacki, Warszawa 1973, s. 447 (ryc. 51B).
- 24 Bahrani Zainab, *Mesopotamia, Ancient Art and Architecture*, London 2017, s. 77.
- 25 D. Collon, *Playing in Concert in the Ancient Near East*, s. 152–156.
- 26 S. Dalley, *Mari and Karana*, s. 95.

-
- 27 T. Depaulis, *Board Games Before Ur?*, Board Games Studies Journal 14 (2020), s. 127–129.
 - 28 Plansza została odkryta w grobowcu oznaczonym numerem PG 539, datowanym na początek okresu wczesnodynastycznego III, 2550–2400 p.n.e., I.L. Finkel, *On the Rules for the Royal Game of Ur*, [w:] *Ancient Board Games in Perspective*, red. I.L. Finkel, London 2007, s. 16–17.
 - 29 K. R. Nemet-Nejat, *Daily Life in Ancient Mesopotamia*, London 1995, s. 165.
 - 30 W. Crist, A.-E. Dunn-Vaturi, A. de Voogt, *Ancient Egyptians at Play. Board Games Across Borders*, London 2016, s. 41.
 - 31 E. Weidner, *Ein Losbuch in Keilschrift aus der Seleukidenzeit*, Syria 33 (1956), s. 174–183.
 - 32 J. Bottero, *Deux Curiosités Assyriologiques (avec une note de Pierre Hamelin)*, Syria 33 (1956), s. 17–35.
 - 33 I. L. Finkel, *On the Rules for the Royal Game of Ur*, s. 22.
 - 34 B. Landsberger, *Einige unerkant gebliebene oder verkannte Nomina des Akkadischen*, Wiener Zeitschrift für die Kunde des Morgenlandes 56 (1960), s. 109–29.
 - 35 Thierry Depaulis, *Board Games before Ur?*, Board Game Studies Journal 14, 127–144, s. 144.
 - 36 I. L. Finkel, *On the Rules for the Royal Game of Ur*, s. 29.
 - 37 Tamże, s. 28.
 - 38 I. L. Finkel, *On the Rules for the Royal Game of Ur*, s. 16–18; W. Crist, A.-E. Dunn-Vaturi, A. de Voogt, *Ancient Egyptians at Play*, s. 83–84.
 - 39 W. Crist, A.-E. Dunn-Vaturi, A. de Voogt, *Ancient Egyptians at Play*, s. 84.
 - 40 S. Dalley, *Mari and Karana*, s. 74.
 - 41 I. L. Finkel, *On the Rules for the Royal Game of Ur*, s. 25.
 - 42 Tamże, s. 23.



Katarzyna Balbuza

OTIA POST NEGOTIA. GRY STAROŻYTNYCH RZYMIAN¹

Graj w tysiąc gier! Kto nie zna, winien się rumienić –
Często przy grze też miejsce dla miłości będzie.
Niewiele trzeba starań, by wygrywać stale,
Trudniej przy grze zachować dobre obyczaje:
Pochopnie odsłaniamy się w swoim zapale,
W zabawie nasz charakter w pełnym świetle staje.

Owidiusz, *Sztuka kochania*, księga III, wersy 367–372, przeł. Ewa Skwara



Starożytni Rzymianie nie różnili się od nas zanadto, gdy chodzi o spędzanie wolnego czasu. Gry, w które grywali², w znakomitej większości przetrwały z pewnymi modyfikacjami do dzisiaj. Grano w nie w czasie zwanym *otium*, a więc wówczas, gdy można było nie pracować. Rzymianie często inspirowali się grami znanymi z innych, wcześniejszych kultur, w tym greckiej. Wyróżniali gry towarzyskie i hazardowe, w które grano w domach lub miejscach publicznych, nawet jeśli nie było pod ręką odpowiednich akcesoriów³. Wówczas wykorzystywano do gry to, co było w pobliżu – kamyki, kawałki ceramiki, orzechy włoskie, kasztany. Plansze do gry zasadniczo były wykonywane z drewna, marmuru lub gliny i składały się z linii ułożonych poziomo, pionowo lub ukośnie. Zdarzało się, że wykonywano je także doraźnie, rysując w piasku, czy wykuwając ostrym narzędziem w kamieniu, np. w teatrach lub innych miejscach użytku publicznego, co można zaobserwować jeszcze dzisiaj, zwiedzając zabytki zachowane na terenie zajmowanym przez Imperium Romanum. Badania nad tym aspektem codziennego życia starożytnych Rzymian są trudne, chociażby z tego względu, że pozostałości archeologiczne lub zapisy literackie są

niekiedy niejednoznaczne. Jedną z takich gier była gra młyńska (łac. *mola rotunda*), do której jeszcze powrócimy. Wiele śladów nie przetrwało. Plansze rysowane na piasku przetrwać nie mogły, drewniane czy wydrapywane w kamieniu nie zawsze przetrwały próbę czasu. Skomplikowana jest także weryfikacja doraźnie wykorzystywanych pionków/żetonów do gry, którymi z reguły były kamienie, orzechy, fasolki, *etc.*

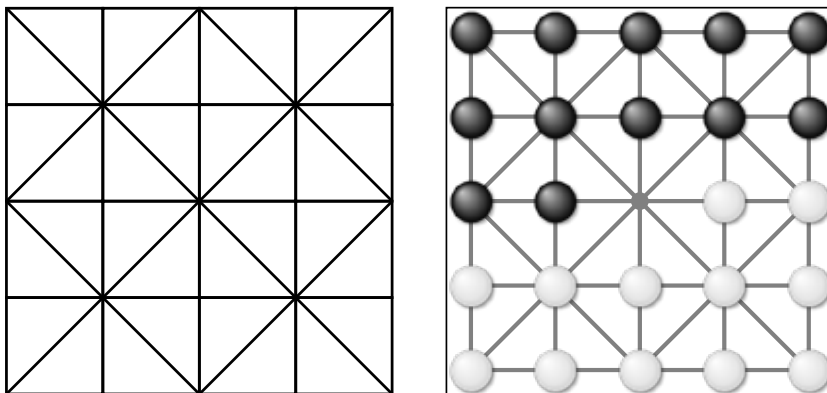
Z gier towarzyskich można wspomnieć np. o *alquerque* (poprzednicze dzisiejszych warcabów) – grze, która rozwijała w młodych ludziach umiejętność myślenia strategicznego, konsekwencji w działaniu czy koncentracji, *duodecim scripta* (*XII scripta*) – strategicznej grze losowej, *ludus latrunculorum* (grze podobnej do warcabów czy wręcz poprzednicze dzisiejszych szachów), *ludus militium* (grze strategicznej), *mola* (dużym młynie), *mola rotunda* (młynie okrągłym), *quindecim primi lapidarium* (grze w piętnaście kamieni), *tabula* (rzymskim tryktraku/*backgammon*) czy *tris* (grze w trzy pudełka). Grano także w gry hazardowe, które poza okresem Saturnaliów w Rzymie (druga połowa grudnia) były zakazane ustawowo⁴. Popularne były też zwykłe zabawy, np. piłką.

Nie zawsze jasne są dla nas zasady rozgrywania gier. W tym celu trzeba starannie zbierać rozproszone w źródłach informacje, by móc na ich podstawie zrekonstruować przebieg gry i określić jej cel. Przyjrzyjmy się trzem przykładowym grom rzymskim i jednej, wokół której wywiązała się dyskusja w nauce.

ALQUERQUE

Alquerque to strategiczna gra dla dwóch graczy, w której wykorzystywano 24 kamienie, po 12 dla każdego gracza. Jeden gracz otrzymywał jasne, drugi – ciemne. Grę rozgrywano na planszy, którą tworzyło pięć linii poziomych, pięć pionowych i, dodatkowo, sześć przekątnych (Ryc. 1).

Gra ta, uznawana za poprzedniczkę współczesnych warcabów, polegała na tym, by zbić/przejść jak najwięcej kamieni przeciwnika. Na początku gry należało ustawić wszystkie kamienie w takim układzie, jak na prezentowanej planszy (z prawej). Środkowe pole pozostawało puste. Kamienie należało przesuwac wzdłuż linii, by zająć wolne pole w najbliższym sąsiedztwie. Zbijanie kamieni przeciwnika, które było obowiązkowe (w przeciwnym razie traciło się kamień), następowało poprzez przeskoczenie kamienia przeciwnika (możliwe również wielokrotne) w dowolnym kierunku na pole położone za nim, oczywiście po zaznaczonych liniach. Wygrywał gracz, który jako pierwszy zbił kamienie przeciwnika. Gra ta była popularna również w epokach późniejszych, a została rozpowszechniona przez Arabów.



Ryc. 1. Plansza do gry w *alquerque* – pusta (z lewej) oraz w pozycji wyjściowej (z prawej).

***IUDUS DUODECIM SCRIPTORUM / XII SCRIPTA* (POL. DWANAŚCIE LINII)**

Jest też gra, w której plansza liczy kolumn tyle,
Ile miesięcy w roku...

Owidiusz, *Sztuka kochania*, księga III, wersy 363–364, przeł. Ewa Skwara

Gra *duodecim scripta*⁵ to strategiczna gra losowa zaliczana do towarzysko-hazardowych. Zasady gry można zrekonstruować dzięki planszy do gry odkrytej w Ostii⁶. To na niej prawdopodobnie wprawiali się początkujący gracze⁷. Jest to plansza zawierająca litery ułożone zgodnie z zalecanymi ruchami.

CCCCC
AAAAA
DDDDD

BBBBB
AAAAA
EEEEEE

Prostokątna plansza do gry (*tabula*) zawierała trzy rzędy po 12 stanowisk dla kamieni (Ryc. 2). Rząd środkowy planszy (rząd A) zasadniczo stanowił linię startową dla kamieni (*calculi*) obu uczestniczących w grze graczy, ale był też wykorzystywany w grze. W grę grało dwóch graczy, a każdy z nich dysponował sześcioma kamieniami. Kamienie graczy różniły się kolorami. W podstawowej wersji z dwunastoma kamieniami używano dwóch sześciennych kostek (*tesserae*) na raz, które czasami mieszano w specjalnym kubku (*frittilus*).



Ryc. 2. Marmurowa plansza do gry w *duodecim scripta* (wyżej), pochodząca z II wieku n.e., odkryta w Afrodyzjas. Z lewej rekonstrukcja stołu do gry w *duodecim scripta* w muzeum w Efezie. Fot. Jens Christoffersen. Creative Commons Attribution 2.0 Generic.

Celem gry było przejście wszystkich ułożonych w środkowym rzędzie kamieni (rząd A) przez pola znajdujące się na planszy (od literek A do E) – pojedynczymi kamieniami lub utworzonymi z nich kolumnami, a zwycięstwo odnosił ten gracz, który jako pierwszy przeszedł przez wszystkie pola. Grę zaczynało od kamieni stojących w środkowym rzędzie (rząd A). Obaj gracze przesuwali kamienie po rzędzie A ku jego środkowi, tj. w przeciwnych kierunkach, pierwszy gracz w prawo, drugi w lewo (w stosunku do rozetki umieszczonej w centrum rzędu A). Liczbę ruchów kamieniami/pól wyznaczała liczba oczek wyrzuconych jednocześnie dwiema kośćmi, przy czym można było zdecydować, czy ruszamy dwoma, czy

jednym kamieniem. W drugim przypadku można było sumować oczka. Można też było tworzyć kolumny z kamieni i poruszać się całymi kolumnami. Grę rozpoczynał gracz, który uzyskał najwyższy wynik rzutu kośćmi. Kierunek ruchów, poczynsz od momentu opuszczenia rzędu A, był następujący: od pola B położonego w prawym górnym rogu planszy i dalej w lewo przez pola oznaczone literami B i C, następnie D i na koniec E, czyli do ostatniego pola w prawym dolnym rogu planszy, po którego osiągnięciu kamienie opuszczały grę. Jeśli liczba oczek, a tym samym ruchów, powodowała, że kamień jednego gracza stawał na zajęty już przez kamień innego gracza polu, następowało zabicie kamienia drugiego gracza. Obowiązywała jednak zasada, że zabić można było tylko wówczas, gdy na zajmowanym polu stało tyle samo kamieni drugiego gracza lub mniej. Jeśli było ich więcej, wówczas bicie było niemożliwe. Zbite kamienie były usuwane z planszy pojedynczo lub całymi kolumnami, jeśli tak były uformowane, lecz należało je jak najszybciej ponownie wprowadzić do gry. Dopóki tak się nie stało, nie można było kontynuować gry. Pionek mógł opuścić planszę, tj. zakończyć grę, po wyrzuceniu liczby oczek niezbędnej do osiągnięcia 24. stanowiska. W przeciwnym razie opuszczano kolejkę i podejmowano kolejne próby.



Ryc. 3. Malowidło ściennie (fresk) z Pompejów. Fot. ArchaiOptix. Creative Commons BY-SA 4.0.

Gra prawdopodobnie ukazana jest na malowidle, które przetrwało na ścianie tawerny Salwiusza w Pompejach (Ryc. 3). Widać tu dwóch graczy siedzących przy marmurowej planszy do gry. Jeden z nich ma w ręku kubek do mieszania kości. Nad nimi widnieje napis o treści: EXSI / NON TRIA DVAS EST (pol. „Wyszedłem / nie trzy, lecz dwa [wyrzuciłeś]”, przeł. Katarzyna Balbuza)⁸. Obok znajduje się kolejny fresk z przedstawieniem obu graczy, którzy za chwilę się pobiją, a towarzyszy tej scenie kolejny, już dłuższy napis, będący kontynuacją gniewnego dialogu między graczami, a także słowa gospodarza nakazujące opuszczenie przybytku⁹. Interwencja właściciela tawerny doprowadza do usunięcia obu mężczyzn z tego miejsca. Zachował się tam jeszcze inny fresk przedstawiający graczy przy grze, prawdopodobnie również *duodecim scripta*, przy czym tutaj dodatkowo ukazano scenę kradzieży pieniędzy, która miała miejsce podczas rozgrywania gry, gdyż gracze byli nią nadmiernie pochłonięci, by zwracać uwagę na to, co dzieje się wokół nich¹⁰.

Wiadomo, że Rzymianie grali też w rozbudowaną wersję z 30 kamieniami i większą liczbą kostek (3–6 sztuk)¹¹.

LUDUS LATRUNCULORUM

(ŁAC. LATRUNCULI, LATRONES, MILITES, POL. ŁOTRZYKI, ROZBÓJNICY)

Niech ostrożnie i mądrze grywa w rozbójnika:
gdy jeden pionek stanie sam przeciw dwóm wrogom,
niech żołnierz, choć bez wsparcia, gromi przeciwnika
i zmusi go, by cofnął się tą samą drogą.

Owidiusz, *Sztuka kochania* III 357–360, przeł. Ewa Skwara

Ludus latrunculorum to popularna w Rzymie strategiczna gra planszowa dla dwóch graczy. Plansza do gry miała najprawdopodobniej kształt kwadratu, sama także była podzielona na kwadraty po osiem na każdym boku, co daje w sumie 64 pola (nie wyklucza się innych wymiarów planszy, np. 8 x 12, 7 x 8), (Ryc. 4).

Każdy gracz otrzymywał po 16 kamieni (jasnych i ciemnych). Gra była rozgrywana na wzór starcia dwóch armii, z tego względu uchodzi za grę taktyczną. Każdy z graczy ustawiał swoje kamienie w dwóch skrajnych rzędach i mógł je przesuwac w dowolnym kierunku w linii poziomej lub pionowej o dowolną liczbę pól. Dopuszczalne były przeskoki nad sąsiednim kamieniem na wolne pole. W sytuacji, gdy kamień znalazł się między dwoma kamieniami drugiego gracza, ulegał zablokowaniu, czyli zbiciu i zostawał usunięty z planszy. Określano go terminem *alligatus* lub *incitus*. Gracz, który pozostawał z jednym kamieniem na planszy wygrywał grę¹². Dzisiaj określa się tę grę mianem warcabów rzymskich lub szachów. Uważa



się, że grę tę Rzymianie zapożyczyli od Greków, gdzie była określana różnymi terminami *petteia*, *pessoi*, *poleis* i in. Pierwszym autorem łacińskim, który wspominał o tej grze był Warron¹³. Niestety, nie przetrwał żaden antyczny opis zasad gry, a zaledwie luźne informacje¹⁴, w związku z czym jesteśmy zdani na domysły.

Ryc. 4. Rekonstrukcja gry *ludus latrunculorum* w Muzeum Quintana w Künzing (Niemcy). Fot. Wikimedia Commons.

MOLA ROTUNDA

W innej [grze – uzupełn. Autorka] z dwóch stron się stawia po trójce kamieni: Zwycięża, kto ułoży wszystkie w jednym rzędzie.

Owidiusz, *Sztuka kochania* III 365–366, przeł. Ewa Skwara

W oparciu o zacytowany wyżej *passus* z Owidiusza grę *mola rotunda* opisał w 1918 roku Carl Blümlein¹⁵. *Mola rotunda* (pol. młyn kołowy, okrągły, gra młyńska) była, według Blümleina, grą dla dwóch graczy, do której potrzebna była okrągła plansza. Czterema liniami, pionową, poziomą i dwoma diagonalnymi dzielono ją na osiem jednakowych trójkątnych pól. W ten sposób powstawało osiem punktów przecięcia, tzw. pozycji do gry. Dziewiąty znajdował się na środku, w miejscu, w którym przecinały się wszystkie linie (Ryc. 5).

Każdy z graczy miał do dyspozycji po trzy żetony w tym samym kolorze. Celem gry było uformowanie „młyna”, tj. umieszczenie swoich trzech żetonów w jednej linii, włączając pole środkowe. Gracze mieli wykonywać ruchy naprzemiennie¹⁶. Po umieszczeniu wszystkich żetonów na planszy, gracze przesuwali swoje żetony na sąsiednie, wolne pozycje, przy czym nie wolno było przeskakiwać. Jeśli któremuś graczowi udało się ułożyć młyn, miał prawo zabrać przeciwnikowi jeden żeton. Zwyciężał ten gracz, któremu udało się przejąć wszystkie żetony przeciwnika lub go zablokować. Gra ta nieco przypomina dzisiejszą grę w kółko i krzyżyk. Z uwagi jednak na to, że w takiej postaci jak opisał ją Blümlein, tj. z wykorzystaniem planszy w kształcie okręgu, gra wydaje się być nużąca, mało atrakcyjna i dość szybko prowadząca do impasu (aby jeden z graczy mógł wygrać, drugi powinien popełnić kardynalny błąd), postanowiono bliżej zbadać to zagadnienie. W wyniku badań archeologicznych prowadzonych na terenie całego byłego



Ryc. 5. Replika planszy i żetonów do gry w *mola rotunda*. Fot. Katarzyna Balbuza (egzemplarz własny)



Ryc. 6. Złożona replika planszy i żetonów do gry w *mola rotunda*. Fot. Katarzyna Balbuza (egzemplarz własny).

Imperium Rzymskiego zidentyfikowano wiele obiektów o podobnym kształcie, tj. przypominającym planszę do gry w *mola rotunda*. Interpretacja tych wzorów przez długi czas pozostawała pod wpływem propozycji Carla Blümleina. Wykonano wiele praktycznych testów, w wyniku których stwierdzono, że okrągła plansza nie mogła nadawać się do tej gry, zatem interpretacja Blümleina jest nieprawidłowa¹⁷, a okrągłe „plansze”, widoczne do dziś w różnych miejscach świata rzymskiego, musiały pełnić zgoła inne funkcje. Mimo to w muzealnych sklepach wciąż jeszcze można nabyć grę o nazwie *mola rotunda* (niem. *Rundmühle*, ang. *three mans morris*, wł. *molino Romano*), (Ryc. 6), co przyczynia się do szerzenia interpretacji Blümleina jako

jedynej prawdziwej. Pod wpływem Ulricha Schädlera, dyrektora Szwajcarskiego Muzeum Gier (Musée Suisse de Jeu) w La Tour-de-Peilz, który istnienie gry w takiej formie zakwestionował na stronie jednego z popularnych sklepów internetowych trudniących się sprzedażą replik przedmiotów antycznych¹⁸, w tym repliki właśnie tej gry¹⁹, sklep uwzględnił ten głos w aktualnościach na temat tej gry. Plansze w tym kształcie nadal są jednak w sprzedaży. Problematiczne

jest ustalenie, jaki kształt miała plansza i na czym polegała gra. Wspomniany wyżej Ulrich Schädler²⁰ postanowił zbadać tę kwestię w źródłach greckich. Doszukał się informacji nt. gry zwanej ὠμίλλα (*Milla*), posiadającej taką samą planszę, jak w grze młyńskiej. Różnica polega jednak na tym, że w grę grano na stojąco, pozostając w pewnej odległości od planszy i rzucono jakimś przedmiotem, np. piłką, tak by się zmieścić w jednym z ośmiu pól bez dotykania linii. Rzymianie mieliby tę grę przejąć od Greków. Mimo badań nad *mola rotunda* nadal nie wiadomo, jak interpretować tę grę. Jest ona doskonałym przykładem tego, jak powstają, a następnie się szerzą błędne interpretacje naukowe. W ramach niedawno zakończonego projektu *Locus Ludi*, który opisuję niżej, zaproponowano planszę kwadratową dla tej gry²¹. W tym układzie gra się bardzo przyjemnie.

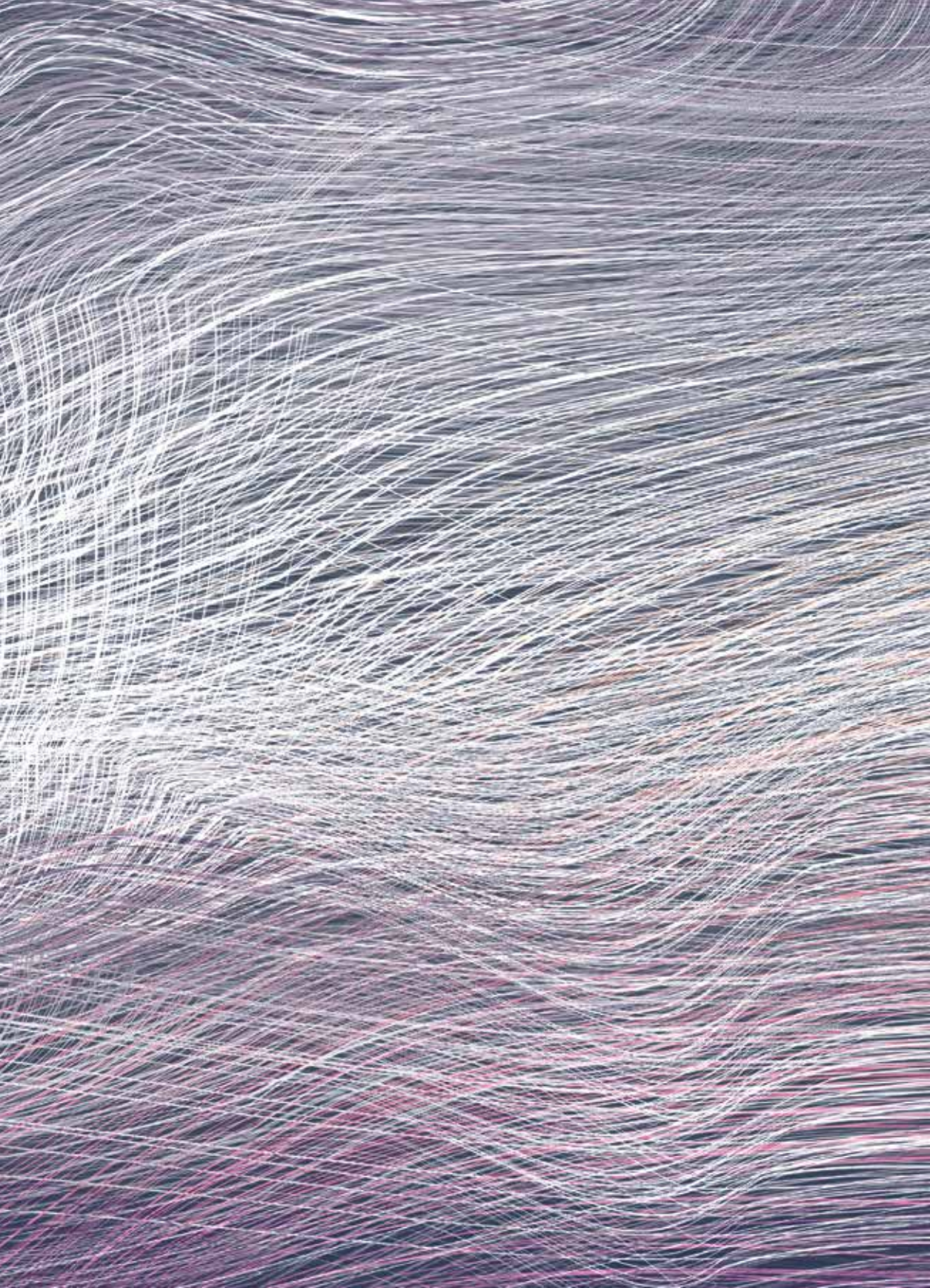
* * *

Badania naukowe nad ludycznym aspektem kultury rzymskiej wciąż trwają²². Przykładem jest zakończony już projekt w ramach EXCELLENT SCIENCE – European Research Council (ERC) koordynowany przez Université de Fribourg w Szwajcarii, zatytułowany *Locus Ludi: The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*²³. To pierwsza próba interdyscyplinarnego zbadania gier i kultury grania w starożytności grecko-rzymskiej w oparciu o wszystkie zachowane źródła antyczne z okresu od VIII w. p.n.e. po V w. n.e. Jak napisano w opisie projektu: „Locus Ludi będzie identyfikować, kategoryzować i rekonstruować gry i zabawy dzięki dogłębnym badaniom językowym, historycznym, archeologicznym, typologicznym, topograficznym, ikonograficznym i antropologicznym” (przeł. Katarzyna Balbuza)²⁴. Rezultatem projektu jest ponad dwieście publikacji, w tym cztery książki, a także wiele innych ważnych inicjatyw. Zorganizowano wystawę w Lyonie (20 czerwca–1 grudnia 2019), na której zaprezentowano ok. 300 tysięcy artefaktów związanych z grami, pochodzących z ok. 40 muzeów europejskich. Wydano też katalog do wystawy pt. *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*. Liège University Press uruchomiło kolekcję w wolnym dostępie na temat zabaw i gier. Odbędzie się też konferencja pt. „Ancient Play and Games: Definition, Transmission, Reception” (17–19 września 2018) i warsztaty „Bons ou mauvais jeux” (5–6 listopada 2018). Uruchomiono stronę internetową poświęconą projektowi²⁵ i wiele innych inicjatyw o charakterze szkoleniowym. Naukowcy zaangażowani w projekt zamierzają też wpłynąć na programy szkolne i uniwersyteckie, by włączyć do nich kulturę ludyczną, której istotnym elementem są gry. Starania te obejmują m.in. polską edukację.

PRZYPISY

- 1 W tekście, na życzenie Autorki, zachowano odmienny od pozostałych artykułów zamieszczonych w niniejszym tomie, sposób formatowania przypisów. Redakcja.
- 2 O grach zob. m.in. L. Becq de Fouquières, *Les jeux des anciens. Leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs* 2, Paris 1873; G. Bauchhenß, *Brettspiel*, [in:] *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, Bd. III: 3/4, Berlin-New York 1976, s. 457–459; J. Väterlein, *Roma ludens. Kinder und Erwachsenen beim Spiel im antiken Rom*, Amsterdam 1976; A. Rieche, *Römische Kinder- und Gesellschaftsspiele*, Aalen 1984; tenże, *Römische Spiele in Schrift- und Sachquelle*, *Der Altsprachliche Unterricht* 29 (3) (1986), s. 40–55; M. Fittà, *Spiele und Spielzeug in der Antike. Unterhaltung und Vergnügen im Altertum*, Stuttgart 1998; V. Dasen, *Le jeu comme métaphore. Images ludiques de Grèce ancienne/Play as Metaphor. Ludic Images from Ancient Greece*, Mainz, w druku (2024); M. Vespa, *Le jeu dans l'Antiquité grecque et romaine. Une anthologie commentée*, Liège, w druku (2024). Najnowsze publikacje w ramach projektu *Locus Ludi*: <https://locusludi.ch/team-publications/> [dostęp: 11.03.2024].
- 3 J. Carcopino, *Życie codzienne w Rzymie w epoce rozkwitu cesarstwa*, przeł. M. Pącińska, Warszawa 1966, s. 242–244, 286–289.
- 4 Ustaw zabraniających hazard – *leges aleariae* – było kilka. Zob. *Digesta Justyniańskie* księga XI, rozdział 5, 3. Ponadto obowiązywała uchwała senatu rzymskiego, która wprowadzała zakaz gry, w której stawką był pieniądź (*Digesta Justyniańskie*, księga XI, rozdział 5, 2). Karą za uprawianie hazardu uznawanego za przestępstwo (łac. *crimen*) była grzywna (łac. *multa*, *poena pecuniaria*) wynosząca co najmniej czterokrotną sumę ustalonego zakładu, a nawet wygnanie (łac. *exilium*) lub pozbawienie hazardzisty obywatelstwa (łac. *infamia*).
- 5 Cyceon, *O mówcy*, księga I, rozdział 217; Kwintylijan, *Kształcenie mówcy*, księga XI, rozdział 2, 38. A. Mau, s.v. *Duodecim scripta*, [in:] *Paulys Realenzyklopädie der Klassischen Altertumswissenschaft*, Bd. V.1, Stuttgart 1905, col. 1794–1796.
- 6 *Corpus Inscriptionum Latinarum*, tom XIX, nr 5317.
- 7 Zob. L. Winniczuk, *Ludzie, zwyczaje i obyczaje starożytnej Grecji i Rzymu*, Warszawa 2006, s. 370. Zasady gry opisał K. Stanek, *Gry planszowe i typu alea w życiu codziennym starożytnych Rzymian w okresie cesarstwa. Terminologia i próba rekonstrukcji zasad gry*, *SAMAI* 1 (2016), s. 93–95.
- 8 *Corpus Inscriptionum Latinarum*, tom IV, nr 3494e–f. M. Grant, *Miasta Wezuwiusza. Pompeje i Herkulanum*, przekł. H. Rowińska, Warszawa 1986, s. 226–227, fig. 138.
- 9 *Corpus Inscriptionum Latinarum*, tom IV, nr 3494g–i. M. Grant, *Miasta Wezuwiusza*, s. 226–227, fig. 138; M. Fittà, *Spiele und Spielzeug in der Antike*, s. 118, fig. 205.
- 10 M. Fittà, *Spiele und Spielzeug in der Antike*, s. 108–109, fig. 185.
- 11 G. Bauchhenß, *Brettspiel*, s. 457–459; A. Rieche, *Römische Kinder- und Gesellschaftsspiele*, s. 22–23.
- 12 A. Tilley, *Ludus latruncularum*, *Classical Review* 6 (1892), s. 335–336; K. Schneider, *Latruncularum*, [in:] *Paulys Realenzyklopädie der Klassischen Altertumswissenschaft*, Bd. XII.1, 1924, col. 979–984; R.G. Austin, *Roman Board Games II, Greece&Rome* 4 (1935), s. 76–82; J. Richmond, *The Ludus Latruncularum and Laus Pisonis 190–208*, *Museum Helveticum* 51(3) (1994), s. 164–179; R. Hurschmann, *Latruncularum ludus*, [in:] *Der neue Pauly Enzyklopädie der Antike*, Bd. VI, Stuttgart-Weimar 1999, col. 1181–1182; U. Schädler, *Latrunculi. A Forgotten Roman Game of Strategy Reconstructed*, *Abstract Games* 7 (2001), s. 10–11 (<http://history.chess.free.fr/papers/Schadler%202001.pdf> [dostęp: 11.03.2024]).
- 13 Warron, *O języku łacińskim*, księga X, rozdział 2, 22.
- 14 Zob. np. Owidiusz, *Sztuka kochania*, księga III, wers 357–360; Żale, księga II, wersy 477–478; Seneka, *Listy moralne do Lucylusza*, list 106, akapit 11; list 117, akapit 30; Pliniusz Młodszy, *Listy*, księga VII, list 24, wers 5; *Laus Pisonis* 173–196. K. Schneider, *Latruncularum*, s. 979–984.
- 15 *Bilder aus dem römisch-germanischen Kulturleben (nach Funden und Denkmälern)*, hrsg. von C. Blümlein, München 1918, s. 101–102, Abb. 320a–d.
- 16 Zob. Owidiusz, *Sztuka kochania*, księga III, wersy 365–366; Owidiusz, *Żale*, księga II, wers 481.
- 17 Zob. wyniki badań Ulricha Schädlera (U. Schädler/R. Calvo, *Alfons der X. „der Weise“, Das Buch der Spiele*, Münster/Wien 2009, s. 299), również we współpracy z Florianem Heimannem (*The Loop Within round Three Men's Morris*, *Board Game Studies Journal Online* 1 (2014): <http://bgsj.ludus-opuscula.org/Home/ArticleDetails/99> [dostęp: 11.03.2024]); Claudii-Marii Behling (*Le mystère de la marelle ronde*, *Archéothéma* 31 „Jeux et jouets gréco-romains”, Dez. 2013, s. 47; *Der sog. Rundmühle auf der Spur – Zug um Zug zur Neudeutung römischer Radmuster*, [in:] *Akten des 14. Österreichischen Archäologentages am Institut für Archäologie der Universität Graz vom 19. bis 21. April 2012*, hsgb. von E. Trinkl, Wien 2014, s. 63–70); U. Schädler, *Encore sur la «marelle ronde»: cent ans après Carl Blümlein*, *Kentron* 34 (2018), s. 87–98.
- 18 <https://www.forumtraiani.de/roemische-spiele-antikes-muehlespiel> [dostęp: 11.03.2024].
- 19 <https://www.der-roemer-shop.de/Rundmuehle-roemisches-Replikat> [dostęp: 11.03.2024].
- 20 <https://museedujeu.ch> [dostęp: 11.03.2024].
- 21 <https://locusludi.unifr.ch/three-mens-morris/> [dostęp: 11.03.2024].

- 22 Zob. np. V. Dasen, *Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques*, Kentron 34 (2018), s. 23–50.
- 23 <https://doi.org/10.3030/741520> [dostęp: 11.03.2024].
- 24 <https://cordis.europa.eu/project/id/741520>: „Locus Ludi will identify, categorize, and reconstruct games and play thanks to close linguistic, historical, archaeological, typological, topographical, iconographic, and anthropological studies” [dostęp: 11.03.2024].
- 25 <https://locusludi.ch/> [dostęp: 11.03.2024].



Anna Tatarkiewicz

GRY I ZABAWY DZIECI W STAROŻYTNYM RZYMIE¹

„Dzieci, które bawią się różnymi kostkami do gry albo kościanymi pionkami to dobra wróżba, ponieważ maluchy chętnie szukają okazji do zabawy” – tak uspokajał swoich czytelników Artemidor w napisanym w II w. n.e. zbiorze interpretacji snów².

Dla Rzymian to prawdopodobnie właśnie zabawa była kwintesencją beztroskiego dzieciństwa³. Rzymski myśliciel Seneka zwracał bowiem uwagę, że dzieci „nie przejmując myślą o powinnościach, rwą się do zabaw i pustych psot swoich rówieśników⁴”. A poeta Owidiusz, który w jednym ze swoich tekstów do Erosa zwracał się następującymi słowami: „Jesteś przecież dzieckiem, więc przystoją ci tylko igraszki. Baw się!”⁵, odbierał mu tym samym prawo do traktowania go z należną dorosłym powagą.



Ryc. 1. Gliniana grzechotka, III w. p.n.e., Getty Museum Collection, domena publiczna; źródło: <https://www.getty.edu/art/collection/object/103TM7>.

Kiedy małe dziecko przychodziło na świat, młodych rodziców odwiedzali znajomi i najbliższa rodzina. Przynoszono przeróżne podarki, między innymi zabawki. Pierwszymi dziecięcymi zabawkami były grzechotki, które mogły być wykonane z drewna, terrakoty (Ryc. 1), kości słoniowej, a czasami także z metalu.

Kiedy dzieci podrastały, dostawały zabawki na kijku lub na sznurku, takie, które można było ciągnąć albo pchać. Wiele zabawek zostało zaprojektowanych w taki właśnie sposób, żeby zachęcać do aktywności, ruchu i nabywania fizycznej zręczności, a na przykład wózki mogły pomagać małym dzieciom w nauce chodzenia.



Ryc. 2. Drewniany zapręg, IV w. n.e., Getty Museum Collection, domena publiczna;
źródło: <https://www.getty.edu/art/collection/object/103ZGQ>.

Bardzo popularne były również – powracające dziś do łask – drewniane koniki (Ryc. 2).

Tak jak dzisiejsze dzieci, również te żyjące w czasach starożytnych uwielbiały różnego rodzaju gwizdki w kształcie zwierząt i małe dzwonki z brązu, żelaza i srebra. Do niektórych przymocowywano łańcuszek (być może do noszenia na szyi jak *crepundia*), ale wszystkie miały służyć do wydawania rozmaitych dźwięków.

Wydaje się, że wśród najmłodszych dzieci nie czyniono raczej rozróżnienia na zabawki, które przeznaczone były tylko dla chłopców, i te dla dziewczynek. Wszystkie dzieci, bez względu na płeć, chętnie bawiły się piłką, kopiąc ją, rzucając i podając do siebie (Ryc. 3), lub też grając w coś w rodzaju „zbijaka”, czyli eliminowanie innych dzieci z gry poprzez trafienie w nie piłką. Poeta Horacy pisał, że najmłodsi Rzymianie lubią: „Budować domki,

myszki zaprzęgać do wózka, w parę nie-parę grać, na długim jeździć drągu”⁶.

Podczas złej pogody można było natomiast grać w gry planszowe, orzechy czy kości⁷. Gry planszowe były popularne zresztą nie tylko wśród najmłodszych. Był to również lubiany sposób na spędzanie czasu przez dorosłych. W starożytności nie pojawiła się jednak jeszcze koncepcja „gier rodzinnych”. Dzieci bawiły się najczęściej same, w swoim własnym gronie. Niekiedy jednak dorośli chcieli im towarzyszyć. Swetoniusz uważał za godne odnotowania, że cesarz August „dla rozrywki grywał z małymi chłopcami w kości, w kamyki znaczone lub orzechy, ściągając zewsząd ładnych i szczebiotliwych chłopców, zwłaszcza Maurów i Syryjczyków”⁸. Jeśli nie było pod ręką kości czy kostek, albo też nie było możliwości zagrania w piłkę, to pozostawały wspomniane już wcześniej orzechy. Można je było podrzucać lub turlać. Orzechy były używane właśnie najczęściej w zabawach i grach dziecięcych (choć zapewne i u dzieci zabawa nimi mogła przybierać charakter gry hazardowej) i dlatego stały się symbolem wczesnej młodości. Istniało wręcz powiedzenie, że jeśli ktoś pozostawiał orzechy za sobą, to znaczy, że kończył swoje dzieciństwo⁹. Zabawa przysługiwała bowiem dzieciom.

Osoby w wieku odpowiednim do małżeństwa powinny były zmądrzeć i porzucić taki rozrywkowy tryb życia. Na taką uwagę pozwolił sobie w jednym ze swoich utworów poeta Katullus, prosząc bohatera poematu, by będąc już w wieku dobrym do ożenku, zostawił symbol dzieciństwa – orzechy właśnie – dzieciom: „Daj dzieciom, chłopcze, orzechy! Długo



Ryc. 3. Fresk z przedstawieniem gry w piłkę, I w. p.n.e.–IV w. n.e., domena publiczna; źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/Harpastum#/media/File:Harpastum_romain.jpg.

się nimi bawiłeś! Nie jesteś już potrzebny panu, dziś twoim panem jest Talasjusz. Nie bądź niezdarny i gnuśny, daj chłopcze, dzieciom orzechy!”¹⁰.

Przedstawienia dzieci bawiących się zabawkami, spędzających czas ze zwierzętami domowymi i rówieśnikami, można łatwo dostrzec w wystroju wnętrz, na pamiątkowych pomnikach, a nawet na przedmiotach codziennego użytku¹¹. Na przykład płaskorzeźba na słynnym grobowcu Hateriuszów w Rzymie przedstawia trójkę małych dzieci, bawiących się kośćmi (a może orzechami?) pod łóżem, na którym spoczywa żona Hateriusza (Ryc. 4).

Czas wolny młodzi Rzymianie spędzali najczęściej na powietrzu, biegając po mieście. Bawili się w chowanego, a przy dobrej pogodzie huśtali się na huśtawkach. Szczególne szczęście miały dzieci mieszkające w pobliżu zbiorników wodnych, rzek, jezior czy nad morzem. Spędzanie czasu nad wodą należało bowiem do ulubionych dziecięcych rozrywek. Rzymski pisarz Minucjusz Feliks opisywał zabawę chłopców, którzy w nadmorskiej Ostii bawili się



Ryc. 4. Fragment reliefu z grobowca Hateriuszów, I/II w. n.e., Muzeum Watykańskie, domena publiczna; [https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_of_the_Haterii#/media/File:Tomb_of_the_Haterii_crane_relief_\(Gusman_Art_decoratif_I_pl_27\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_of_the_Haterii#/media/File:Tomb_of_the_Haterii_crane_relief_(Gusman_Art_decoratif_I_pl_27).jpg).

w ten sposób, że czekali na odpowiednią falę i rzucali kamienie tak, by odbiły się one jak najwięcej razy od taflı wody¹². Po prostu puszczałi „kaczki”.

Jednym z największych wyzwań przy badaniu sposobów spędzania wolnego czasu i zabaw dziecięcych jest to, że nie wszystkie przedmioty widoczne na zdjęciach zabaw dziecięcych można jednoznacznie zakwalifikować jako zabawki. Dzieci potrafiły się bawić tym, co akurat było obok, a co niekoniecznie zostało celowo wytworzone przez rzemieślnika jako zabawka. Zauważali to już w czasach antycznych stoicy, którzy pisali, że charakterystyczne w zachowaniu dzieci są beładne zabawy wszystkim, co tylko wpadnie im w ręce. Potrafiły twórczo wykorzystać skorupy rozbitych naczyń, kostki, pieniążki, a więc niekoniecznie specjalnie wytworzone do tego celu zabawki. Filozof Epiktet, pisząc o zabawach dziecięcych, zauważył, że

biorą ci one czerupy (czyli jakieś skorupy) do rącek, i dalejże coś tam z piasku tworzyć, i dalejże wszystko to z kolei burzyć, i dalejże coś tam jeszcze innego na nowo budować! I w ten sposób nigdy nie mają one zmartwienia, jak i na czym czas spędzić¹³.

Obojętnie czym bawiło się dziecko, byle było to dla niego użyteczne¹⁴. Dla Epikteta, jak podkreśla J. Jundziłł, takie zachowanie było przejawem braku rozumu u dzieci¹⁵. Także Marek Ciceron, opisujący z sympatią dziecięce zabawy na plaży, uważał, że chociaż pęd do zabawy jest u dzieci czymś naturalnym, to jednak też zupełnie nieprzydatnym¹⁶.

Dla tego rzymskiego prawnika i polityka, wyższa forma zabaw polegała na odtwarzaniu wszystkiego, co można poznać zmysłowo, zwłaszcza zaś zajęć ludzi dorosłych¹⁷. Dlatego inne podejście miał Ciceron do zabaw naśladowczych. Opisywał emocje dzieci, bawiących się w naśladowanie dorosłych, w następujący sposób:

Jakiż zapal wykazują one w walce! A jak wyglądają same ich starcia! Jak się dają unieść radości, kiedy odniosły zwycięstwo! Jak wstydzą się zwyciężeni! Jak się boją nagany! Jak pragną pochwały! Jakich tylko przykrości nie znoszą, by zdobyć pierwszeństwo wśród rówieśników!¹⁸

Wspomniany zaś wyżej Epiktet, wśród zabaw nieco starszych dzieci również wymienił zabawy naśladowcze w urzędników państwowych i odtwarzanie funkcjonowania sądów i pracy sędziów. Atrakcyjne były udawane walki gladiatorów czy zmagania atletów, a także zabawa w teatr i „organizowanie” wydarzeń muzycznych¹⁹. Epiktet pisał:

postępujesz jak małe dzieci, które raz odgrywają atletów, raz gladiatorów, raz grają na trąbkach i na piszczałkach, to znowu przedstawiają sceny tragiczne, i tak one to odtwarzają, co tylko ich oczy widziały i podziwiały²⁰.

Ale chociaż takie naśladowanie uważane było za rozsądniejsze zajęcie niż bezcelowe budowanie i burzenie budowli z piasku, to i ono u niektórych autorów starożytnych spotykało się z krytyką. Oznaczało bowiem, że dorośli pozwalali dzieciom na oglądanie i uczestniczenie w wydarzeniach, które nie zawsze były dla nich przeznaczone i odpowiednie do ich wieku. Święty Augustyn, gdy wspominał swoje dzieciństwo, zaznaczył, że niekiedy jego

nieposłuszeństwo wobec starszych nie polegało na wybieraniu rzeczy lepszych. Jego źródłem była pasja zabawy, ambicja odnoszenia zwycięstw w różnych grach, jak też napawanie uszu przeróżnymi baśniami scenicznymi. Uszy tym bardziej tego pragnęły, im więcej miały podniety. Oczy moje z coraz większą ciekawością się otwierały na takie widowiska, bo były to... widowiska

dorosłych. Ci, którzy je organizują, są tak wysoko postawieni w społeczeństwie, że niemal wszyscy ludzie uważają za wskazane prowadzić tam swoje dzieci²¹.

Starożytni sądzili, że poprzez zabawę można często odkryć wrodzone talenty. W humorystycznym utworze *Sen, czyli Kogut* Lukian opowiadał, jak został przez ojca przeznaczony do zawodu rzeźbiarza, właśnie na podstawie obserwacji zabawy i sposobu spędzania czasu wolnego:

Wnosił zaś to ojciec z próbek moich dziecinnych z wosku. – Rzecz miała się tak, że, jakem wrócił ze szkoły, lubilem nieraz urznąć kawałek wosku i lepić z niego krowy, konie, ba, nawet ludzi, nadzwyczaj – jak ojciec sądził – udatnie. Produkcy te przynosiły mi wprawdzie od nauczycieli tylko chłosty, ale wówczas podnoszono je jako dowód niezwykłego talentu: ogółem, biorąc asumpt z tych moich płodów rzeźbiarskich, żywiono niezłomną nadzieję, że wnet wyuczę się tej sztuki²².

Dzieci chętnie odtwarzały role i zachowania dorosłych, ale i na odwrót, zachowania dorosłych porównywano niekiedy do dziecięcych zabaw. Seneka, pisząc o słabościach wieku dojrzałego, podkreślił, że:

Jesteśmy [...] nader podobni do dzieci, dla których cenne są wszelkie zabawki: wszak ponad rodziców oraz ponad rodzeństwo przenoszą one nabyte za małe pieniądze naszyjniki. Jakaż więc zachodzi między nami i nimi różnica, jeśli nie ta – jak mówi Aryston – że my szalejemy na punkcie obrazów i posągów, okupując głupotę naszą drożej? Dzieci cieszą znalezione na brzegu gładkie i otaczające się niejaką różnorodnością kamyczki, nas zaś rozmaitość ogromnych kolumn przywiezionych bądź z piaszczystych okolic Egiptu bądź z Afryki [...] ²³.

Natomiast kilka wieków później święty Augustyn przyznał, że: „orzechy, piłka, wróble, są dla nas (tj. dzieci) tem, czem za dojściem do lat starszych pieniądze, majątki, honory”²⁴. Także chęć posiadania czegoś na własność i niecierpliwość przywoływane były jako jeden z elementów charakterystycznych dla wieku dziecięcego. Fronton pisząc o typowym dla dziecka zachowaniu wspominał:

Nie masz słowa, które szczebiotałoby wcześniej niż: daj. A ja ze swej strony daję mu wszystko, co mam pod ręką: skrawki papieru, tabliczki - to wszystko, czego tak pragnę, żeby zażądał [...] Przejawia także wielką ciekawość do ptaszków. Radują go niezmiernie kurczęta, gołąbki, wróbelki. Mnie to też pochłaniało w najwcześniejszym dzieciństwie²⁵.

Jeśli w okolicy brakowało rówieśników, rzymskie dzieci bawiły się z domowymi pupilami. Bardzo często najmłodsi mieli swoje ukochane zwierzęta²⁶.

Opowieści o dzieciństwie czołowych męskich postaci z historii Rzymu podkreślają również znaczenie rywalizacji w zabawach chłopców, która jednak czasami pociągała za sobą także swój negatywny skutek – przemoc. Dzieci poprzez zabawę doświadczali agresywnego (lub walecznego) zachowania i byli świadkami (lub dopuszczali się) okrucieństwa i przemocy wobec zwierząt i innych ludzi. W jednej z ksiąg znajdujemy *passus* wspominający dziecięce zabawy cesarzy rzymskich – Karakalli i Gety. Okazuje się, że bracia często się kłócili i rywalizowali, organizując dla zabawy walki przepiórek i kogutów²⁷. Plutarch natomiast przywołał słowa filozofa Biona z III w. p.n.e. o chłopcach, którzy, dla igraszki rzucali kamieniami w żaby²⁸. Ślady zabaw, w których istotną rolę odgrywała rodząca się rywalizacja, czasem nawet przemoc, widoczne są w jednym z *Żywotów* Plutarcha. Pewien członek rzymskiej elity z okazji swych urodzin (Rzymianie chętnie i hucznie je obchodzili) zaprosił na przyjęcie również dzieci, wśród nich Katona Młodszego. Młodzieńcy, jak pisał Plutarch, bawili się

w pewnej części domu razem, młodsi ze starszymi, a zabawą były procesy sądowe, oskarżenia i odprowadzanie do więzienia. Przy tym jeden ze skazanych chłopców, bardzo ładny, został odprowadzony przez starszego do jakiejś izby i zamknięty, skąd odwoływał się do Katona. Zrozumiał on szybko, co się stało, podszedł do drzwi roztrącając stojących mu na przeszkodzie i wstrzymujących go, wydobyl tego chłopca i w gniewie odszedł z nim do domu, a inni chłopcy za nim²⁹.

Ta historia pokazuje sytuację, gdy grupa bawi się bez nadzoru osoby dorosłej, a uczestnicy zabawy różnią się wiekiem i, co za tym być może idzie, siłą i umiejętnościami. Jeden z chłopców wyłania się jako osobnik dominujący, a inni podporządkowują się mu, dopóki młody Katon nie interweniuje i nie uzurpuje sobie roli przywódcy grupy.

Podobne refleksje spotykamy u świętego Augustyna. Również on, gdy przywoływał okres dzieciństwa, zaznaczył (z pewnym, jak się zdaje, wstydem), jak ważna była dla niego nie tylko sama zabawa, ale też chęć bycia akceptowanym w grupie kolegów w jej trakcie. Wspominał na przykład, jak kradł różne drobiazgi ze składziku rodziców, żeby mieć przedmioty, którymi mógł handlować z innymi chłopcami, a w grach, ponieważ tak bardzo zależało mu na zwycięstwie, uciekał się często do oszukiwania, zaciekle kłócąc się z kolegami. Znaczenie grupy rówieśniczej dla młodego chłopaka staje się jasne, gdy Augustyn opisuje, jak on i jego przyjaciele ukradli gruszki z sadu tylko po to, aby uczynić coś destrukcyjnego. W tej historii nie przedstawił siebie jako lidera owej bezmyślnej zabawy, ale jako dzieciaka pragnącego przynależności do większej grupy. Dostrzec można w tym incydencie „presję rówieśników”,

ponieważ nastoletni Augustyn szukał koleżeństwa i akceptacji ze strony kolegów. W swoich *Wspomnieniach* pisze:

Ich nieraz okłamywałem – pedagoga, nauczycieli, rodziców –, aby uzyskać wolny czas na zabawy i gry, którym oddawałem się z pasją, na oglądanie głupich widowisk, a wreszcie na naśladowanie tego, co widziałem na scenie. Nieraz to i owo kradłem ze spiżarni albo ze stołu, bądź przez łakomstwo, bądź też, żeby dać chłopcom; chodziło mi o to, by chcieli się ze mną bawić. Wprawdzie i oni korzystali z radości zabawy, ale pomimo to kazali sobie za nią płacić. Często też, pod wpływem zacieklej ambicji górowania zapewniałem sobie oszukiwaniem zwycięstwo w grze. Nic jednak nie budziło we mnie tak wielkiego oburzenia i nigdy nie kłóciłem się tak wściekle jak wtedy, gdy na próbie oszustwa przyłapałem innych. Kiedy zaś mnie przyłapano i wymyślano mi, wołałem najgorszą nawet awanturę, byle tylko nikomu nie ustąpić³⁰.

Podczas zabawy i wypoczynku dzieci uczyły się od siebie nawzajem, często bez obecności dorosłych, którzy mogliby na nie wpłynąć. Takie nieustrukturyzowane zajęcia zapewniały możliwość rozwijania umiejętności społecznych, a także wielu praktycznych, które mogły być przydatne w życiu dorosłym. Gry orzechami, kostkami i kośćmi, w które bawiły się dzieci obu płci i o różnym statusie, pomagały w rozwijaniu zręczności, nauce obliczeń arytmetycznych i ocenie ryzyka. Atrakcyjne były stanowiska przywódcze, jak królów i sędziów, a także te związane ze sprawnością fizyczną, takie jak żołnierzy i gladiatorów.

Odtwarzanie zachowania dorosłych mogło więc służyć też przygotowaniu do ról i zadań, które czekały na dzieci po zakończeniu dzieciństwa. Tak prawdopodobnie działało się również w przypadku dziewczęcych zabaw lalkami. Mogły one przygotowywać młode Rzymianki do przyszłych ról żon i matek. Dwuletnia córka Plutarcha, Timoksena, bardzo poważnie podchodziła do swoich „macierzyńskich obowiązków” i dbała, żeby jej „podopieczne” nigdy nie były głodne. „Prosiła wszak mamkę, by dawała pierś nie tylko dzieciom, ale i przedmiotom, i zabawkom, z którymi się bawiła”³¹.

Dziewczynki chętnie bawiły się lalkami. Te z uboższych domów miały szmaciane, natomiast bogate dziewczęta dostawały lalki robione z drewna lub kości słoniowej. Lalkami bawiono się mniej więcej do dwunastego roku życia lub do momentu, w którym ich właścicielka miała wyjść za mąż. Wtedy zabawkę składano w ofierze bogini Wenus, co stanowiło symboliczne zakończenie dzieciństwa. Groby młodych dziewcząt zawierały często przedmioty związane z przejściem od dziecka do roli matrony, przejściem, które nie zdążyło się dokonać, gdyż brutalnie przerwała je śmierć. Wśród tych przedmiotów znajdowały się również lalki³². I to takie, które nie przypominały swoim wyglądem lalek-dzieci, tylko budzą nasze skojarzenia z lalkami typu Barbie. Miały kobiecą budowę ciała, można było zginać ich nogi i ręce

w stawach, co z pewnością ułatwiało zabawę w przebieranie i ozdabianie biżuterią (Ryc. 5).

Według niektórych badaczy, złożone w grobie lalki miały „kontynuować odgrywanie ról” również po śmierci właścicielki³³. Fakt, że obok biżuterii, kosmetyków i innych atrybutów dorosłych kobiet stanowiły część wyposażenia grobowca, wskazuje według uczonych na to, iż wkładano je do grobu nie, jako ulubione zabawki, ale ich obecność wiązała się ze statusem zmarłej, jako „panny na wydaniu”. Mogła być to również informacja, że zmarła nie dożyła momentu, kiedy sama mogła (wychodząc za mąż) złożyć lalkę w ofierze bogom. Dlatego uważa się, że lalki oprócz tego, że były zwykłymi zabawkami, tak naprawdę były istotne w procesie socjalizacji i edukacji seksualnej młodych dziewcząt. Dzięki nim mogły się oswoić z przyszłą rolą żony i matki³⁴. Przez ich pryzmat poznawały kobiecość, która miała być dla nich przykładem bądź inspiracją³⁵.

Nie samym czasem wolnym żyli młodzi Rzymianie. Związek między zabawą i edukacją był obecny w świecie rzymskim również w strefie języka. Termin *ludus* oznaczał zarówno zabawę, grę, jak i ...szkołę³⁶. I choć rzymska szkoła to temat na osobną historię, to koniecznie należy wspomnieć, że i w szkole nie stroniono od zabawy jako środka dydaktycznego. Rzymski retor Kwintylijan (I wiek n.e.) zalecał wykorzystanie wrodzonego upodobania dzieci do tzw. gier konkurencyjnych i uważał, że dobry nauczyciel będzie wiedział, jak wykorzystać dziecięce zamięłowanie do zabawy do własnych celów. W *Kształceniu mówcy* pisał, że ciągłe napięcie i sama nauka nie sprzyjają rozwojowi młodego człowieka. Dlatego nie można



Ryc. 5. Wykonana z kości słoniowej, rzymska lalka, 2 poł. II w. n.e., Muzeum Narodowe w Rzymie, domena publiczna; źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Doll_Massimo_Inv168191_remade.jpg#filelinks.

Występować przeciwko zabawom uczniów, bo są one również objawem bystrości. Trudno bowiem po jakimś zasmuconym i zawsze przygnębionym chłopcu spodziewać się ochotczego umysłu do nauki, gdy nawet ta najbardziej w tym wieku naturalna ochota do zabawy w nim zasypia. Należy jednak w tych rozrywkach wypoczynkowych zachowywać odpowiednią miarę; nie zabraniać zabawy, aby nie wzbudzać u uczniów uporu i niechęci do nauki, ale też nie pozwalać im na nią za dużo, by nie przyzwyczaili się do bezczynności. Zresztą istnieją też

niektóre rozrywki chłopców całkiem pożyteczne i zaostrzające u nich bystrość umysłu, np. gdy bawią się w wygraną przez wzajemne zadawanie sobie wszelkiego rodzaju krótkich pytań. Poza tym, uczniowie przy zabawie ujawniają także szerzej swój charakter [...]»³⁷.

Dlatego wielokrotnie podkreślał, że „nauka we wczesnych latach powinna być zabawą. Trzeba dziecko zachęcać do niej prośbą i pochwałą, a przy tym sprawiać mu tę radość by zawsze umiało”³⁸. Nawet naukę czytania i pisania radził uatrakcyjnić przy pomocy niestandardowych pomocy edukacyjnych, dając uczniom „także do zabawy formy liter z kości słoniowej czy jakieś inne pomysłowe zabawki, żeby one miały w tym wieku więcej przyjemności i radości, gdy je będą brać do rąk, bawić się nimi i nazywać po imieniu”³⁹.

Podobny pomysł na naukę poprzez zabawy literkami zrobionymi z różnych materiałów proponował w V wieku po Chr. święty Hieronim, w traktującym o wychowaniu córki liście do Lety:

Powinna mieć litery z bukszpanu lub kości słoniowej, nazwane każda własnym swym imieniem, niech bawi się wśród nich tak, aby zabawa nawet była nauką, i niech nie tylko zna porządek liter [...], lecz trzeba także rozrzucać je często, końcowe mieszając ze środkowymi, a z pierwszymi środkowe, aby znała je nie tylko z brzmienia, ale i z wyglądu⁴⁰.

Fragment *Historii naturalnej* Pliniusza Starszego ilustruje, jak powszechne mogło być oglądanie przedstawień zabaw i gier młodych ludzi. W swoim wykładzie na temat historii sztuki starożytnej Pliniusz, wśród mistrzów sztuki klasycznej i hellenistycznej, wymieniał rzeźbiarza Polikleta, znanego z brązowych posągów chłopców i młodych mężczyzn zwanych Doryforami. Wskazywał, że czasach antycznych popularny był posąg Polikleta przedstawiający dwóch chłopców bawiących się kośćmi, nazywany Astragalizontes. Pisarz deklarował, że „wielu sądzi, że dzieło to jest najdoskonalszem ze wszystkich”⁴¹ i jakby od niechcienia dodał, zdobiło ono atrium domu cesarza Tytusa, najwyraźniej uznając, że nie jest niczym niezwykłym, że w centralnym pomieszczeniu cesarskiego domu znajdowała się scena dziecięcej zabawy.

Zachowane źródła, zarówno te literackie, jak i archeologiczne, są doskonałym świadectwem różnorodności dziecięcych zabaw w antycznym Rzymie⁴². Dzięki nim wiemy, że najmłodsi bawili się grzechotkami, grali w kości, orzechy i w piłkę. W życiu dziewczynek ważną rolę dogrywały lalki. Do popularnych zabaw należało też toczenie kółka, zabawy na huśtawce czy w chowanego. Dzieci bawiły się ze swoimi pupilami – psami i kotami, czasem papugami, ale też zwierzętami hodowlanymi – gęśmi czy kaczkami. Spędzały chętnie czas na plaży, gdzie wznosiły zamki z piasku, zbierały muszle i pływały. Inną formą zabawy i rozrywki były zabawy logiczne, naśladownicze czy zręcznościowe, które uczyły zasad współżycia w grupie

rówieśniczej. Wszystko to doskonale podsumować można jednym zdaniem, jakie znajduje się na jednej z wielu odnalezionych rzymskich inskrypcji nagrobnych, w którym Geminia Agathe, która zmarła w Rzymie w wieku pięciu lat, siedmiu miesięcy i dwudziestu dwóch dni, jako jedyne osiągnięcie swojego krótkiego życia, ze szczerością godną małego dziecka podaje: *dum vixi, lusi*. „Póki żyłam, bawiłam się”⁴³.

PRZYPISY

- 1 W tekście, na życzenie Autorki, zachowano odmienny od pozostałych artykułów zamieszczonych w niniejszym tomie, sposób formatowania przypisów. Redakcja.
- 2 Artemidor, *Rozważania o snach*, księga III, akapit 1 (przeł. I. Żółtowska).
- 3 G.S Aldrete, A. Aldrete, *From the Cradle to the Grave: The Family and the Journey of Life. In The Long Shadow of Antiquity: What Have the Greeks and Romans Done for Us?*, London 2019, s. 43–88.
- 4 Seneka, *O gniewie*, księga II, rozdział 10, akapit 1 (przeł. L. Joachimowicz).
- 5 Owidiusz, *Lekarstwa na miłość*, przeł. J. Rościszewski, Poznań 1922, s. 8–9.
- 6 Horacy, *Gawędy*, księga II, gawęda 3, wersy 247–248 (przeł. A. Lam).
- 7 K. Stanek, *Gry planszowe i typu alea w życiu codziennym starożytnych Rzymian w okresie Cesarstwa. Terminologia i próba rekonstrukcji zasad gry*, Samai 1 (1916), s. 78–101.
- 8 Swetoniusz, *Boski August*, akapit 83 (przeł. J. Niemirska-Pliszczyńska). W niektórych publikacjach (np. J. Jundziłł, *Wzorce i modele wychowania w rodzinie rzymskiej okresu III wiek pne-III w ne.*, Bydgoszcz 2001, s. 222–223) mowa jest o tym, że cesarz grywał w kości i bawił się ze swoimi wnukami. Sic! W tekście Swetoniusza nie ma mowy o wnukach! Patrz: *modo talis aut ocellatis nucibusque ludebat cum pueris minutis, quos facie et garrulitate amabilis undique conquiebat, praecipue Mauros et Syros*.
- 9 C.M. Behling, *Games Involving Nuts as a Topos for Childhood in Late Antiquity and Early Christian Time*, [w:] *Of Boards and Men. Board Games Investigated. Proceedings of the XIIIth Board Game Studies Colloquium, Paris 14–17 Avril 2010*, ed. T. Depaulis, Paris 2012, s. 29–36.
- 10 Katullus, *Poezje*, wiersz LXI (przeł. A. Klęczar).
- 11 F. Dolansky, *Roman Girls and Boys at Play: Realities and Representations*, [w:] *Children and Everyday Life in the Roman and Late Antique World*, ed. C. Laes, V. Vuolanto, London 2017, s. 116.
- 12 Minucjusz Feliks, *Oktaviusz*, akapit 3 (przeł. J. Sajdak).
- 13 Epiktet, *Diatryby*, księga III, rozdział 13 (przeł. L. Joachimowicz).
- 14 J. Jundziłł, *Wzorce i modele wychowania*, s. 164.
- 15 Epiktet, *Diatryby*, księga III, rozdział 15: „[...] postępujesz jak małe dzieci, które raz odgrywają atletów, raz gladiatorów, raz grają na trąbkach i na piszczałkach, to znowu przedstawiają sceny tragiczne, i tak one to odtwarzają, co tylko ich oczy widziały i powiedziały” (przeł. L. Joachimowicz).
- 16 J. Jundziłł, *Wzorce i modele wychowania*, s. 78.
- 17 Tamże, s. 158–159.
- 18 Cyцерon, *O najwyższym dobru i złu*, księga V, rozdział 22, akapit 61 (przeł. W. Kornatowski).
- 19 J. Jundziłł, *Wzorce i modele wychowania*, s. 164.
- 20 Epiktet, *Diatryby*, księga III, rozdział 15 (przeł. L. Joachimowicz).
- 21 Św. Augustyn, *Wyznania*, księga I, rozdział 10 (przeł. Z. Kubiak).
- 22 *Lukian, Sen, czyli kogut*, akapit 2 (przeł. M.K. Bogucki).
- 23 Seneka, *Listy moralne do Lucyliusza*, list CXV (przeł. W. Kornatowski).
- 24 Św. Augustyn, *Wyznania*, księga I, rozdział 19 (przeł. Z. Kubiak).
- 25 Cytat z dzieła Frontona za: J. Jundziłł, *Rodzina rzymska w czasach prosperity i przemian ideowych w II wieku. Apulejusz, Fronton, Marek Aureliusz i Tertullian*, Bydgoszcz 1996, s. 294.
- 26 K. Bradley, *The Sentimental Education of the Roman Child: The Role of Pet-Keeping*, *Latomus* 57/3 (1998), s. 523–557.
- 27 *Historycy Cesarstwa Rzymskiego, Karakalla*, akapit 3 (przeł. H. Szelest).
- 28 Plutarch, *Moralia, O zmyślności zwierząt*, akapit 7: „Kto się bowiem bawi i używa rozrywki, ten powinien mieć do czynienia ze współuczestnikiem, którym to też sprawa przyjemność, a nie jak mówił Bion o dzieciach, które dla igraszki ciskają w żaby kamieniami, a żaby nie w igraszce, tylko naprawdę giną” (przeł. Z. Abramowiczówna).
- 29 Plutarch, *Żywoty sławnych mężów, Katon Młodszy*, akapit 2 (przeł. M. Brożek).

- 30 Św. Augustyn, *Wyznania*, księga I, rozdział 19 (przeł. Z. Kubiak).
- 31 Plutarch, *Moralia, List pocieszający do żony*, akapit 2 (przeł. Z. Abramowiczówna).
- 32 K.K. Hersch, *The Roman Wedding*, Cambridge 2010, s. 65–114.
- 33 Z. Newby, *The Grottarossa Doll and her Mistress: Hope and Consolation in a Roman Tomb*, [w:] *The materiality of Mourning, Cross-disciplinary Perspectives*, ed. Z. Newby, R. Tulson, Oxford 2018, s. 125–159.
- 34 D. Gourevitch, *La matrone romaine poussée à la procréation*, [w:] *Femmes cultures et sociétés dans les civilisations méditerranéennes et proche-orientales de l'Antiquité*, ed. F. Briquel-Chatonnet, S. Farès, B. Michel, „Topoi”, Supplement 10, Lyon 2009, s. 120–122.
- 35 W teorii Lacana, dziewczynka, która bawi się i opiekuje lalką, odwzorowuje macierzyństwo; Więcej na ten temat: J. Lacan, *La relazione d'oggetto e le strutture freudiane. Seminario, Libro IV*, Torino 2007.
- 36 Ludus, i (m): zabawa, gra [...] spędzanie czasu, rozrywka, igraszka, szkoły niższe (*Słownik łacińsko-polski*, opr. K. Kumaniecki, Warszawa 1979).
- 37 Kwintylijan, *Kształcenie mówcy*, księga I, rozdział 3, akapity 11–12 (przeł. M. Brożek).
- 38 Kwintylijan, *Kształcenie mówcy*, księga I, rozdział 1, akapit 20 (przeł. M. Brożek).
- 39 Kwintylijan, *Kształcenie mówcy*, księga I, rozdział 1, akapit 26 (przeł. M. Brożek).
- 40 Fragment *Listu do Lety* św. Hieronima, cyt. za: *Teksty źródłowe do dziejów wychowania*, cz. 1: *Starożytność*, oprac. S. Możdżeń, Kielce 1983, s. 77.
- 41 Pliniusz, *Historia Naturalna*, tom XXXIV, rozdział 19 (przeł. J. Łukaszewicz).
- 42 A jednak, mimo tych wszystkich świadectw, gry i zabawy dziecięce rzadko stanowiły przedmiot zainteresowania historyków zajmujących się historią starożytną. Pojawiają się oczywiście informacje dotyczące wychowania dzieci, wykształcenia, ale zabawa i czas wolny zwykle były traktowane po macoszemu. Na gruncie literatury polskiej powstało kilka prac – głównie związanych z aspektami wychowania dziecka w rodzinie rzymskiej i tam pojawiają się elementy czasu wolnego i zabawy (Prace J. Jundziłła, I. Błaszczuk, L. Press. Patrz bibliografia). Podobnie na gruncie literatury światowej – gry i zabawy rzymskich dzieci stanowiły jeden z wielu elementów opisu dzieciństwa i czasów dorastania. Zmieniło się to kilka lat temu wraz z grantem Katarzyny Marciniak „Our Mythical childhood” (<http://omc.obta.al.uw.edu.pl/> [dostęp: 28.02.2024]; Patrz: opis projektu, wydarzenia i literatura powstała na bazie realizowanego grantu) i dzięki grantowi „Locus ludi” realizowanemu przez Veronique Dasen na Uniwersytecie w szwajcarskim Fryburgu (<https://locusludi.ch/> [dostęp: 28.02.2024]; Patrz: opis projektu, wydarzenia i literatura powstała na bazie realizowanego grantu).
- 43 *Corpus Inscriptionum Latinarum*, VI 19007; V. Dasen, N. Mathieu, *Geminia Agathè*. Dum uixi lusi, Pallas 114 (2020), s. 127–147.



Anna Kottowska

GRY W BIZANCJUM

WPROWADZENIE

Bizantyjskie społeczeństwo (IV–XV w.) powszechnie uczestniczyło w uroczystościach i rozrywkach publicznych. Wzmacniały one poczucie wspólnoty państwowej i religijnej, umożliwiały kontakt z kulturą, a czasem stanowiły także doraźną pomoc socjalną. Niektóre z nich, jak np. polowanie, spełniały rolę autoprezentacji elity imperialnej. W epoce późnobyzantyjskiej dużą popularność wśród elit zyskały gry konne; obecnie już wcześniej, tak naprawdę rozkwitły pod wpływem zachodniej kultury rycerskiej. Wśród nich należy wymienić *tykanion* (τό τζικάνιον):¹ dwie drużyny jeźdźców, wyposażone w rakiety, miały za zadanie wrzucić skórzaną piłkę wielkości jabłka w określone miejsce na specjalnie wybudowanym placu (Τζικανιστήριον)². Ten publiczny wymiar czasu zabawy jest dobrze opracowany i posiada stosunkowo obszerną literaturę, także w jej popularnym i beletrystycznym wymiarze³. Stąd w tym tekście pragniemy przedstawić mniej znane i nieposiadające dotychczas autorytatywnej syntezy, zagadnienie rozrywek prywatnych, a zwłaszcza gier planszowych, rozgrywanych przeważnie z udziałem gości, którym poświęcali się Bizantyjczycy.

ZABAWA CZASU DZIECIŃSTWA

W tym miejscu należy odnieść się do kwestii ówczesnego postrzegania dzieciństwa i w konsekwencji, do związanych z tym okresem życia rozrywek. Otóż, wbrew wciąż pokutującej, a całkowicie fałszywej opinii, w późnej starożytności, a tym bardziej w następnych stuleciach, dostrzegano specyfikę psychospołeczną wieku dziecięcego. Oczekiwano w związku z tym, że środki dydaktyczno-wychowawcze, a także legislacja, będą uwzględniać stopień rozwoju emocjonalnego oraz intelektualnego dziecka, chociaż nie wolno oczywiście oczekiwać, by odpowiadały one współczesnym standardom⁴. Dzieci obojga płci chętnie bawiły się na wolnym powietrzu, te uboższe na przydomowych uliczkach, bogatsze w prywatnych ogrodach; wdrapywały się na drzewa⁵, chodziły po dachach⁶ i puszczały kaczki po wodzie kamykami

i muszelkami⁷, przy czym to ostatnie zajęcie nazywano „rzucaniem płaskimi odłamkami” (ἐποστρακισμός). Nie należy wątpić, że podobnie jak w wiekach poprzednich⁸, bawiły się w chowanego czy różnego rodzaju przepychanki, jak np. przeciąganie liny⁹, czy zamykanie oczu i chwytanie na oślep znajdujących się w pobliżu kolegów¹⁰. Naśladowały role dorosłych: chłopcy udawali galopadę, siedząc na drewnianych konikach (w grece ludowej: zabawa βιτάλιν)¹¹, a św. Agata miała się bawić w karmienie piersią¹². Posiadały zabawki: drewniane zwierzęta i pojazdy, grzechotki (πλατάγαι)¹³, lalki z wosku i drewna (πλαγγόνες)¹⁴. Wśród zabawek można było też znaleźć geometryczne figurki z kości (w klasycznym zestawie było ich 14), które, układane razem, tworzyły różne postaci ludzi, zwierząt czy przedmiotów – słowem, nasze klocki i puzzle. Nazywało się to *ostomachia* („walką kości”), czy też *skrzyneczką Archimedes*a (*loculus Archimedi*us), czyniąc tym samym aluzję do intelektualnego wysiłku z zakresu geometrii, jakiego wymagało ułożenie niektórych zestawów¹⁵. Istniały także bardziej zaawansowane rozrywki z zakresu matematyki rekreacyjnej. Niedawno opublikowano zasady gry pt. *Jak znaleźć pierścień?*, zapisane w rękopisie z pierwszej połowy XIV w.¹⁶ Mianowicie, grupa osób w dowolnej liczbie spotykała się, a jedna z nich miała na palcu ukryty pierścień. Wówczas inna osoba z grupy – główna rozgrywająca – za pomocą ciekawych pytań natury arytmetycznej odgadywała bezbłędnie kto i na którym palcu nosi pierścień. Podobnych gier-zagadek było z pewnością więcej, obecnie dopiero zaczynamy rozpoznawać ich nieliczne świadectwa w rękopisach, niewydanych jeszcze drukiem, albo wręcz niewłaściwie sklasyfikowanych w opisach kodeksów.

Do popularnej kategorii zabaw należała gra w piłkę (ἡ σφαῖρα); co więcej, miała ona akceptację autorytetów intelektualnych. Wybitny lekarz Orejbazjusz z Pergamonu (IV w.) nie tylko podkreślał, iż gra w piłkę jest korzystna dla zdrowia, to jeszcze opisywał kilka rodzajów piłek i odpowiednie do każdego z nich, szczegółowe ćwiczenia gimnastyczne¹⁷. Leksykograf Hezychiusz (V/VI w.) zaś podawał: „*anakrusia*: dziecięca gra w piłkę”¹⁸; niestety, nic więcej o niej nie wiemy. Znamy też nazwy kilku gier zespołowych z udziałem piłki: ἀπόρραξις (*aporraksis*), ἐπίσκυρος (*episkyros*), οὐρανία (*urania*), φαίνινδα (*faininda*; podobna do dziś rugby?)¹⁹.

Dzieci bawiły się ze zwierzętami domowymi (zwł. z psami), ale także chwytaly dzikie zwierzęta (zwł. ptaki)²⁰ czy drób z pobliskich gospodarstw, czasami się nad nimi znęcając, co spotyka się z jednoznacznym potępieniem w literaturze religijnej jako przejaw niewłaściwych tendencji w rozwoju charakteru. Do niedawna w tradycji greckiej istniał zwyczaj, iż w dzień św. Bazylego (1 stycznia) dzieci biegały od drzwi do drzwi, trzymając na sznurku drewniane figurki jaskółek, wołając „χελιδών” (jaskółka)²¹!

Kwestie społecznego postrzegania dzieciństwa i wychowania stanowią od blisko trzydziestu lat dynamicznie rozwijającą się dziedzinę badań nad społeczeństwem bizantyjskim; każdego

roku ukazuje się co najmniej kilka istotnych publikacji²². Szczególnie wartościowym źródłem dla powyższych zagadnień jest również, badana obecnie bardzo intensywnie w wielu kontekstach, *Ewangelia Tomasza*, zwana też *Ewangelią dzieciństwa*, ze względu na skoncentrowanie się m.in. na pierwszych latach życia Jezusa z Nazaretu²³. Z literackim polotem, a zarazem wiarygodnie z perspektywy psychologicznej przedstawia ona zachowanie bawiącego się, a czasami psocącego chłopca, którego należy skarcić, ale z umiarem i odpowiednio do wieku.

W przypadku omawianych w tym miejscu gier planszowych nie zaobserwowano rozróżnień wiekowych. Tak źródła archeologiczne, jak i pisane nie pozwalają na stwierdzenie, by pewne gry były przeznaczone tylko dla dzieci. Wręcz przeciwnie, charakter źródeł sugeruje, iż gry planszowe były domeną dorosłych, chociaż pozwalano, by dzieci przyglądały się grze i same także w nią grały. Dzieci używały też kości do gry, co miało miejsce najczęściej obok innych zabaw z różnego rodzaju żetonami i bierkami (za które służyły np. kamyczki, muszle, orzechy, kostki zwierzęce [ἄσπραγάλοι; głównie owiec i kóz]). Odpowiednie, zręczne rzucanie tymi ostatnimi w określone miejsce bądź w zarysowane okręgi, stanowiło odrębne typy gier (τρόπα, ὠμίλλα; *tropa, omilla*)²⁴.

KOŚCI I GRY PLANSZOWE

Podstawową i powszechnie uprawianą grą osób dorosłych były kości (οἱ κύβοι, *kyboi*, dosł. „sześciiany”²⁵, ὁ κυβιστής, *kybistes*, „gracz w kości”, późna greka ludowa: odpowiednio τὰ ζάρια i ζαριστής, *zaria, zaristes*). Zachowało się nawet specyficzne słownictwo subkultury, przy czym w późnym Bizancjum były to italianizmy: ἄσω (*aso*, „oczko, jedynka”; stąd nasze asy w kartach i nie tylko)²⁶, τέρνον (*ternon*, „podwójna trójka”)²⁷. W naturalistyczny wręcz sposób własne pogrążenie w hazardzie w spelunkach czternastowiecznej Kandii (dzis. Heraklion) opisuje Stefan Sachlikes²⁸. We wczesnonowożytnym kreteńskim poemacie *Apokopos*, jeden ze zmarłych w Hadesie rzewnie wspomina swoje zwycięstwa w kości (τὰ ζάρια), jakie osiągnął za życia²⁹. Istniało osobne, rzadko spotykane określenie na graczy znajdujących w szponach hazardu: to *skirafeuci* (οἱ σκιραφευταί), zaś przybytki tego typu nazywały się *skirafiami* (τὸ σκιραφεῖον)³⁰. W czasach bizantyjskich terminy te były już wszakże archaizmami i stosowano je stosunkowo rzadko, aby podkreślić mocno pejoratywny aspekt tego zachowania. Patriarcha Focjusz (IX w.) podaje dwie hipotezy pochodzenia nazwy: a) od gracza Skirafosa, który ponoć miał wynaleźć kości do gry, bądź b) od toponimu Skiras, dawnej nazwy wyspy Salamina, gdyż grano ponoć w tamtejszej świątyni Ateny³¹. Natomiast terminem współczesnym na *dom gry* był *tabloparochion* (τὸ ταβλοπαρόχιον; ταβλιοπάροχος³²) jako ogólne, neutralne etycznie określenie na miejsce spotkań graczy. Jan Malalas (VI w.) opisuje przekształcenie w taki właśnie przybytek świątyni Artemidy w Konstantynopolu przez cesarza Teodozjusza I. Złożenie to pochodzi od latinizmu *tabli* (τὸ τάβλι, z łac. *tabula*; dzis. Turcja: *tavla*). Stąd

czasownik *tablidgein*, później *tavlidzein* (ταβλίζειν, ταυλίζειν)³³, obok wcześniejszego *kybeusai* (κυβεῦσαι) na wyrażenie „grać w kości”. *Tabli* pierwotnie oznaczając planszę do gry w kości, a zatem konkretny typ gry, z biegiem czasu zyskało ogólny sens na określenie wszelkich gier kościanych, w tym planszowych, również z udziałem pionków (τὰ πεσσά, οἱ ψῆφοι). Stąd często pojawia się niejednoznaczność w rozumieniu przekazu źródłowego i jedynie szerszy kontekst umożliwia bliższą identyfikację konkretnego typu rozrywki.

Wśród różnych odmian gier z wykorzystaniem planszy, popularną rozrywką był młynek, powszechnie znany w całej średniowiecznej Europie. Należał on do szerszej kategorii gier, w której podstawowym celem było ułożenie określonej sekwencji pionków (trzech [klasyczny młynek] lub więcej), w wyniku naprzemiennego układania ich (ew. przesuwania) przez graczy na planszy przedstawiającej figury geometryczne (koła, kwadraty, prostokąty, często z wpisanymi w nich trójkątami); por. współczesną grę w kółko i krzyżyk, w której zwycięstwo także polega na ułożeniu trójki znaków w linii. Istnieje wiele poświadczeń graffiti młynka, a różnorodność kontekstu architektonicznego, w jakim zostały umieszczone, świadczą o powszechnej akceptacji tej gry we wszystkich sferach społecznych. Oto reprezentatywny wykaz najważniejszych znalezisk: wewnętrzne galerie kościoła Mądrości Bożej w Konstantynopolu³⁴; kostka brukowa i schody uliczne w Jerozolimie³⁵; graffiti na drewnianej ościeżnicy w Jerozolimie i kawałek marmuru³⁶; fragment wapiennego blatu, porzucony na dziedzińcu willi wczesnobizantyjskiej w Horvat ‘Aqaw³⁷; wtórnie wmurowany blok z Tyberiady³⁸; wapienne bloki z ‘Auja Hafir i Khalasy (V–VII w.)³⁹; graffiti na piaskowcu w Tell Jemme⁴⁰; kamienny blok w późnorzymskim forcie w Abu Sha’ar⁴¹; kilka graffiti z zamku krzyżowców w Atlit⁴²; kafel pieca w wieży wybudowanej pod Askrą w Beocji, datowanej na XIII–XVII w., grali więc w niej najprawdopodobniej łacinnicy⁴³. Niestety, nie dysponujemy szczegółowym, ówczesnym greckim opisem zasad, które w tej sytuacji wnioskuje się na podstawie świadectw zachodnich oraz nowożytnego folkloru. W tym ostatnim przypadku istnienie młynka pod inną już nazwą: τὸ τρίοδι (dosł. „spotkanie trzech dróg”; *trivium*, *triplex via*)⁴⁴ jest poświadczone m.in. w dziewiętnastowiecznej ludowej kulturze greckiej Macedonii⁴⁵, zaś na wyspie Mykonos (pocz. XX w.) w odmiankach lokalnych: τριόδιον, πτόδιον.

Najprawdopodobniej, odmianką młynka była, znacznie rzadziej poświadczona źródłowo, gra *achi*. Trzy jej graffiti wczesnobizantyjskie odnaleziono na ulicach Jerozolimy⁴⁶. Zachowując charakterystyczną dla młynka zasadę zwycięstwa poprzez odpowiednie ułożenie pionków w linii, *achi* wyróżnia się podziałem planszy. Zamiast kwadratów ma trójkąty, stworzone z przecinających główny kwadrat przekątnych.

W pozostałościach bazyliki Teodozjusza II w Konstantynopolu, w bazylice w Kourion (IV–V w.), teatrze w Afrodisias (płd.-zach. Turcja) znaleziono graffiti gry w pięć znaków (πέντε γραμμαί)⁴⁷. Gra ta zwana też była, od imienia mitycznego pomysłodawcy, *plansza*

*Palamedesa*⁴⁸. Ten bohater eposu homerowego uważany był w tradycji bizantyjskiej za wynalazcę gier planszowych i kości⁴⁹. Plansza podzielona była na pięć równoległych linii, a dodatkowo na środku znajdowała się specjalna, „święta linia”. Celem obu graczy, z których każdy dysponował pięcioma pionkami, było przeprowadzenie swych pionków do tej właśnie środkowej linii⁵⁰. Słowa Hezychiusza wskazują, iż równie istotny był ruch pionków, co rzuty kośćmi⁵¹, chociaż dokładnych reguł nie znamy⁵². Poszerzoną wersją tej gry było jedenaście znaków, w której plansza została zdublowana: po stronie każdego z graczy znajdowało się pięć linii, a środkowa jedenasta, pełniła funkcję „świętej”.

Gra w dwanaście znaków (*duodecim scripta*) polegała na przeprowadzeniu przez planszę wszystkich swoich pionków, zanim zrobi to przeciwnik, przy czym można było opóźniać i zbijać pionki drugiego gracza. Początkowo grano w nią w wersji trzyczęściowej z dwiema kostkami, natomiast w Bizancjum zwyciężyła wersja dwurzędowa z trzema kostkami, których rzuty wyznaczały liczbę i charakter ruchu pionków⁵³. Tak grał m.in. cesarz Zenon pod koniec V w.⁵⁴ W jej odmianie stosowano też piętnaście pionków, stąd nazwa piętnaście znaków (i bardziej ogólnie: *alea*, *tabula*, *tabli*). Graffiti dwunastu znaków znaleziono m.in. we wczesnobizantyjskich łaźniach w Hammat Gader⁵⁵, Sagalassos⁵⁶, obozie wojskowym Abu Sha'ar⁵⁷. Najprawdopodobniej gra ta stanowiła poprzedniczkę współczesnego tryktraka w Europie⁵⁸, natomiast sama ma proveniencję wschodnią⁵⁹. Najważniejszą różnicą był jeden, wspólny dla obu graczy, kierunek ruchu, podczas gdy – jak wiadomo – w tryktraku jest on przeciwny.

Na miejscach siedzących widowni teatru we wczesnobizantyjskiej Afrodisias oraz w górnych rzędach miejsc tamtejszego stadionu, znaleziono wydrapane plansze gier: różne warianty pięciu znaków, dwunastu znaków i młynka⁶⁰. Jeszcze w 1437 r. kastylijski podróżnik Pero Tafur widział plansze do gry („*tableros de juegos*”) wśród książek w bibliotece cesarskiej w Konstantynopolu⁶¹.

W okresie wczesnobizantyjskim znano z czasów wcześniejszych⁶² grę strategiczną zwaną mali bandyci (*ludus latrunculorum*)⁶³. Planszą była szachownica, składająca się z 42 pól, a każdy z graczy dysponował 12 pionkami o odmiennym kolorze, niewyróżniającymi się wszakże kształtem czy właściwościami z zakresu ruchu. Pionki rozstawiano naprzemiennie po swojej stronie, a następnie przesuwano je w stronę przeciwną o jedno pole (możliwe były też skoki), celem otoczenia i zablokowania pionków przeciwnika, by uniknąć otoczenia, dozwolony był ruch do tyłu. Taki otoczony pionek był usuwany z planszy w następnej kolejce. Na podstawie powyższego można dostrzec pewne podobieństwa do dzisiejszych warcabów, ale szczegółowych zasad niestety nie znamy; w każdym razie na pewno nie stosowano kości i nie istniał element losowości, co przysparzało grze szlachetności. Archeologicznie poświadczona jest zwłaszcza w obozach wojskowych⁶⁴, ale i w łaźniach⁶⁵, czy w kopalniach piaskowca Gebel el-Silsila w górnym Egipcie (prawdop. dwa egzemplarze)⁶⁶.

Odrębna kategoria gier planszowych znana jest obecnie głównie pod nazwą *mankala* (z arab. *naqala*, „ruch”), stąd też pochodzą jej określenia nowogreckie: *μανκάλα*; *μαντόλι* (*Hydra*)⁶⁷. Różne jej wersje znano niezależnie w wielu centrach cywilizacyjnych: w Ameryce Łacińskiej i Karaibach, południowej i wschodniej Azji, arabskim Bliskim Wschodzie oraz Afryce subsaharyjskiej⁶⁸. Symbolika gry w rozmaitych tradycyjnych kulturach nawiązywała i wciąż nawiązuje do czynności siewu i ma najprawdopodobniej bardzo stare pochodzenie. W kulturze bizantyjskiej *mankala* poświadczona jest głównie na jej południowo-wschodnim pograniczu: w syryjskiej Palmyrze (tamtejsza świątynia Baala, później przekształcona w obóz wojskowy)⁶⁹, w Egipcie (np. dziesięć blatów w rzymskim forcie nad M. Czerwonym z IV w., przy czym dwa egzemplarze mają trzy linie rowków, a nie dwie, jak w klasycznej *mankali*⁷⁰; Gebel el-Silsila: wersja z dwoma rowkami)⁷¹, jedną w wersji z trzema rowkami przy fontannie w łaźniach Hammat Gader⁷², jedną w Horvat ‘Aqaw⁷³, oraz na Półwyspie Arabskim. Tymczasem w europejskiej części Cesarstwa nie była zbyt popularna, np. na Bałkanach szerzej znana stała się dopiero pod władzą turecką.

Natomiast grą planszową, w której człowiek współczesny odnajdzie podobieństwo do wielu gier znanych z dzieciństwa, była *gęś*, w źródłach znana jako *ωκα*. Była ona późnym zapożyczeniem z Zachodu, stąd jej nazwa to transkrypcja słowa włoskiego: *oca*⁷⁴, albowiem greckie słowo na *gęś* to *χίψ*. Nie wiadomo jednak czy forma bizantyjskiej *gęsi* była tożsama z nowożytną wersją tej gry, której pierwocin poszukuje się zwykle na szesnastowiecznym dworze Medyceuszy⁷⁵.

Istotną jakościowo nowością, wprowadzoną do cywilizacji bizantyjskiej pod koniec okresu wczesnobizantyjskiego, były nieznane wcześniej w Europie szachy. Najprawdopodobniej przejęto je od Persów, na co wskazuje nazwa (gr. *ζατρίκιον*, *zatrikion*), będąca grecką realizacją średnioperskiego słowa *catrang*, które z kolei jest zapożyczeniem z sanskrytu⁷⁶. Była to gra uważana za szlachetną, właściwą dla elit, poczynając od północnych Indii na wschodzie, przez Iran i stepy Azji Środkowej, a na Cesarstwie kończąc. Budzący grozę Timur miał grać w szachy ze swoim synem⁷⁷; grał cesarz bizantyjski w XII w., a grę tę postrzegało się w Konstantynopolu jako wymyśloną w Mezopotamii i stamtąd przybyłą⁷⁸. W późnobizantyjskim, napisanym greką ludową, poemacie *Wojna Trojańska*, otoczenie króla Kolchidy gra w szachy i w tabli⁷⁹. W związku z powyższym nie dziwi fakt, iż szachy pojawiają się w sennikach (tzw. *oneiro-kroítica*). Cywilizacja bizantyjska, podobnie jak klasyczna, była dogłębnie przekonana, iż sny są środkiem, przez który siły wyższe przemawiają do człowieka. Są więc zasadniczo prawdziwe, trzeba je tylko właściwie zrozumieć i temu służyć właśnie senniki. U Germanosa (VII/VIII w.) czytamy np. „gra w szachy oznacza dla ciebie walkę”⁸⁰, zaś Achmet (IX w.) ostrzega, iż władca odniesie taki skutek w bitwie, jak w śnionych szachach⁸¹.

Dopiero w epoce Paleologów pojawiła się w Bizancjum, pod wpływem Zachodu, moda na gry w karty; ciekawostką może być fakt, iż za figury służyły postaci greckiej mitologii i historii⁸². Większą popularność karty zdobyły wśród greckich społeczności wyspiarskich pod władzą wenecką, stąd nowogreckie nań określenie: *trapula* (τράπουλα), pochodzące z włoskiego *trappola* („podstęp”). Pierwotnie była to nazwa konkretnej gry, jeśli nie najstarszej, to z pewnością jednej z najstarszych gier karcianych⁸³. Jeszcze na początku lat 60. XVIII w. Carsten Niebuhr, wybitny podróżnik i historyk, zaobserwował wśród Greków egipskich zwyczaj gry w karty typu europejskiego, co stanowiło jeden ze zwyczajów, odróżniających ich od miejscowej ludności muzułmańskiej⁸⁴.

Zachodziły, co oczywiste, różnice w materialnej jakości akcesoriów. Ubożsi wydrapywali symbole i plansze w kamieniu, bądź rysowali w piasku, a za pionki służyły im kamyczki bądź muszle, zaś osoby zamożne posiadały kości czy pionki wykonane z drogocennych materiałów, jak czytamy chociażby w czternastowiecznej *Baśni o czworonogach* (ww. 617–618):⁸⁵ „rogi byka [...] dla szachów [σκάκους], dla *tabli*” oraz (ww. 920–922): „a w dodatku, ludzie możni i kupcy /z kości słoniowej mają przedmioty do gry/ w *tabli*, szachy [ζατρίκια] i inne tego typu manatki”.

LEGISLACJA DOTYCZĄCA GIER I ICH OCENA MORALNA

Z perspektywy zachowania ładu publicznego, a zatem dwóch instytucji wówczas zań odpowiedzialnych, władzy cesarskiej i Patriarchatu Konstantynopolańskiego, najbardziej podejrzaną z gier były kości. Ustawodawstwo bizantyjskie z VI w. było tu bardzo surowe. Konstytucja cesarska *Aleorum lusus* z 529 r.⁸⁶ zakazywała hazardu z użyciem kości zarówno w miejscach publicznych, jak i prywatnych, dopuszczała przyjmowanie zakładów tylko w przypadku pięciu tradycyjnych, sportowych dyscyplin fizycznych i to ze stawkami nieprzekraczającymi jednej złotej monety (*solidus*; co stanowiło zresztą sumę i tak wysoką dla większości społeczeństwa). Dodatkowo, wszelkie zobowiązania finansowe, powstałe w wyniku gry na przestrzeni ostatnich 50 lat, miały zostać zwrócone. Są to restrykcje znacznie ostrzejsze od obowiązujących w tradycji wcześniejszej⁸⁷. Należy jednak podkreślić, że nie zakazywano gry w kości jako takiej, w przypadku, gdy nie stosowano zakładów i grano dla czystej zabawy. W okresie średniobizantyjskim (IX w.) podtrzymano powyższe regulacje, wydając zarazem aktualizację wykonawczą i nową wysoką karę pieniężną (10 *litrai*) dla łamiących ustawę⁸⁸.

Zagrożenia, jakie kości mogą spowodzić na zbyt zapalnego gracza (hazard, marnowanie czasu, nadużywanie alkoholu), potwierdza Demetriusz Kydones w liście do cesarza Manuela II, napisanym w latach 1387–1388. Chwali w nim adresata, iż ten nie spędzał czasu na „kościach i piciu, jak wielu ma zwyczaj odpoczywać”, ale zajmował się retoryką i badaniami na sposób Sokratesa⁸⁹. Ta dwuznaczność etyczna *kyboi*, w szczególności, jeśli nie wchodziły one w skład bardziej subtelnych gier planszowych sprawiła⁹⁰, iż zakazano ich używać duchownym.

Nowela 123 cesarza Justyniana z 546 r. zabraniała im jakiegokolwiek udziału w hazardzie, a nawet przyglądania się mu, pod karą trzyletniego odsunięcia od sprawowania liturgii oraz wysłania do monasteru⁹¹. Wobec tego wysuwany publicystycznie zarzut: „co to za prorok, co gra w gry planszowe i w kości?”⁹², jest dla nich deprecjonujący i dyskwalifikujący zarówno etycznie, jak i zawodowo. Oto wybitny prawnik, sędzia Patriarchatu, Teodor Balsamon (druga poł. XII w.), w swoim komentarzu prawa kanonicznego przy dwóch punktach podaje aprobowane komentarze prawników: „Kanon 42. Biskup, prezbiter czy diakon poświęcający czas kościołom bądź piciu, albo tego zaprzestanie, albo zostanie złożony z urzędu. Kanon 43. Subdiakon, lektor czy kantor, gdyby postępował podobnie, albo tego zaprzestanie albo zostanie wyrzucony ze wspólnoty; podobnie i laikat”⁹³. Podkreśla przy tym w swoim komentarzu odmienną karę, w zależności od sprawowanej funkcji. Jan Chumnos (pierwsza poł. XIV w.), wysoki urzędnik, w liście do biskupa Efezu zrównuje kości z pornografią, a ich grzechot przeciwstawia kościelnym dzwonom⁹⁴. Bardziej interesujące ze współczesnej perspektywy wydają się być jego utyskiwania w liście do bliżej nieznanego „filozofa Józefa”. Mianowicie, wskazuje w nim na ryzyko psychologicznego uzależnienia od gry (por. *χολήν τοῦ παιγνιδίου*, „wściekłość gry” Sachlikesa⁹⁵) oraz odróżnia pod względem etycznym zwykłe gry w same kości od tych, w których korzysta się również z pionków czy żetonów⁹⁶. Wspomniany już Sachlikes ma pełną świadomość własnego upadku moralnego i negatywnej oceny społecznej⁹⁷. Wreszcie, warto przytoczyć uroczą scenkę rodzajową z *Żywotu św. Symeona Szaleńca*⁹⁸. Święty zaszedł do chorego, zdradzającego swoją żonę. Grzesznikowi przyśnił się wówczas koszmarny sen, że gra w kości ze Śmiercią, a uratować może go tylko arcytrudne wyrzucenie potrójnej szóstki (*τρίεκτα*)⁹⁹. Wówczas zainterweniował św. Symeon, który obiecał choremu pomoc w tym rzucie, pod warunkiem, że ten już na zawsze pozostanie wierny żonie...

Stosunkowo liczne poświadczenia graffiti gier w miejscach publicznych (a także w budynkach świeckich i sakralnych), znajdują się w ich partiach bocznych, ocienionych, gdzie można było przysiąść i pograć, nie będąc niepokojonym, a jednocześnie samemu nie przeszkadzając podstawowemu funkcjonowaniu budynku (spektaklowi teatralnemu, liturgii itp.). Zarazem, nie było to też zwykle miejsce specjalnie ukryte i osoby przechodzące bądź uczestniczące w głównym wydarzeniu z pewnością widziały grę¹⁰⁰. A zatem, trzeba to wyraźnie podkreślić, uczestnictwo w grach planszowych nie było postrzegane jako społecznie naganne, lecz stanowiło normalną i powszechną rozrywkę dzieci i dorosłych¹⁰¹. Ówczesny kontekst społeczny był podobny do spotykanych obecnie w parkach kamiennych bądź plastikowych stolików z szachownicami. Napomnienia moralistów zaś, takich jak Jan Chryzostom (IV w.), piętnujące osoby, a zwłaszcza kobiety, śmiejące się i rozmawiające podczas liturgii¹⁰², tylko wzmacniają poświadczenie o nagminności różnych zajęć i rozrywek, odbywających w ustronnych miejscach świątyń podczas trwania wielogodzinnych nabożeństw. Abstrahując też od wyżej wzmiankowanego

prawa dotyczącego hazardu, nieprzestrzeganego zresztą zbyt skrupulatnie, nie istniały żadne obostrzenia kulturowe, natury obyczajowej bądź tabuistycznej oraz ograniczające użytkowanie gier do określonej płci czy pozycji społecznej.

PODSUMOWANIE

Bizantyjczycy uwielbiali gry w kości i gry planszowe z udziałem kości lub bez; tych ostatnich znali kilka podstawowych typów w wielu wariantach, których my dziś nie jesteśmy już w stanie dokładnie zdefiniować. Większość gier planszowych pochodziła z epoki poprzedniej, jednak nie dysponujemy materiałem źródłowym, pozwalającym na szczegółową rekonstrukcję zasad czy ocenę modyfikacji, jakie musiały przecież zajść na przestrzeni ponad tysiąca lat. Niewątpliwie, wskazać można na dwie prawdziwe nowości epoki greckiego średniowiecza: szachy oraz karty.

Istniała przy tym fundamentalna różnica w etycznym postrzeganiu grania w same kości oraz w gry planszowe. W przypadku tych pierwszych zjawisko hazardu było szczególnie dotkliwe, co społecznie potępiano i starano się ograniczyć zarówno przepisami prawa kanonicznego, jak i państwowego.

Należy z całą mocą podkreślić, iż problematyka funkcjonowania gier w społeczeństwie bizantyjskim (IV–XV w.) nadal nie posiada swojej syntezy i pozostaje na wczesnym etapie rozwoju. Nie zebrano dotąd niezwykle rozproszonych źródeł pisanych i materialnych; nie dokonano zbiorczego opracowania typów gier, ich klasyfikacji wedle kryteriów zasad, właściwych epoek, a szczegółowe reguły często próbuje się rekonstruować na podstawie znacznie późniejszych świadectw, przeważnie nowożytnego folkloru. Niniejszy tekst stanowi wstępne rozpoznanie zagadnienia, wskazując na potrzebę dalszych szczegółowych badań.

PRZYPISY

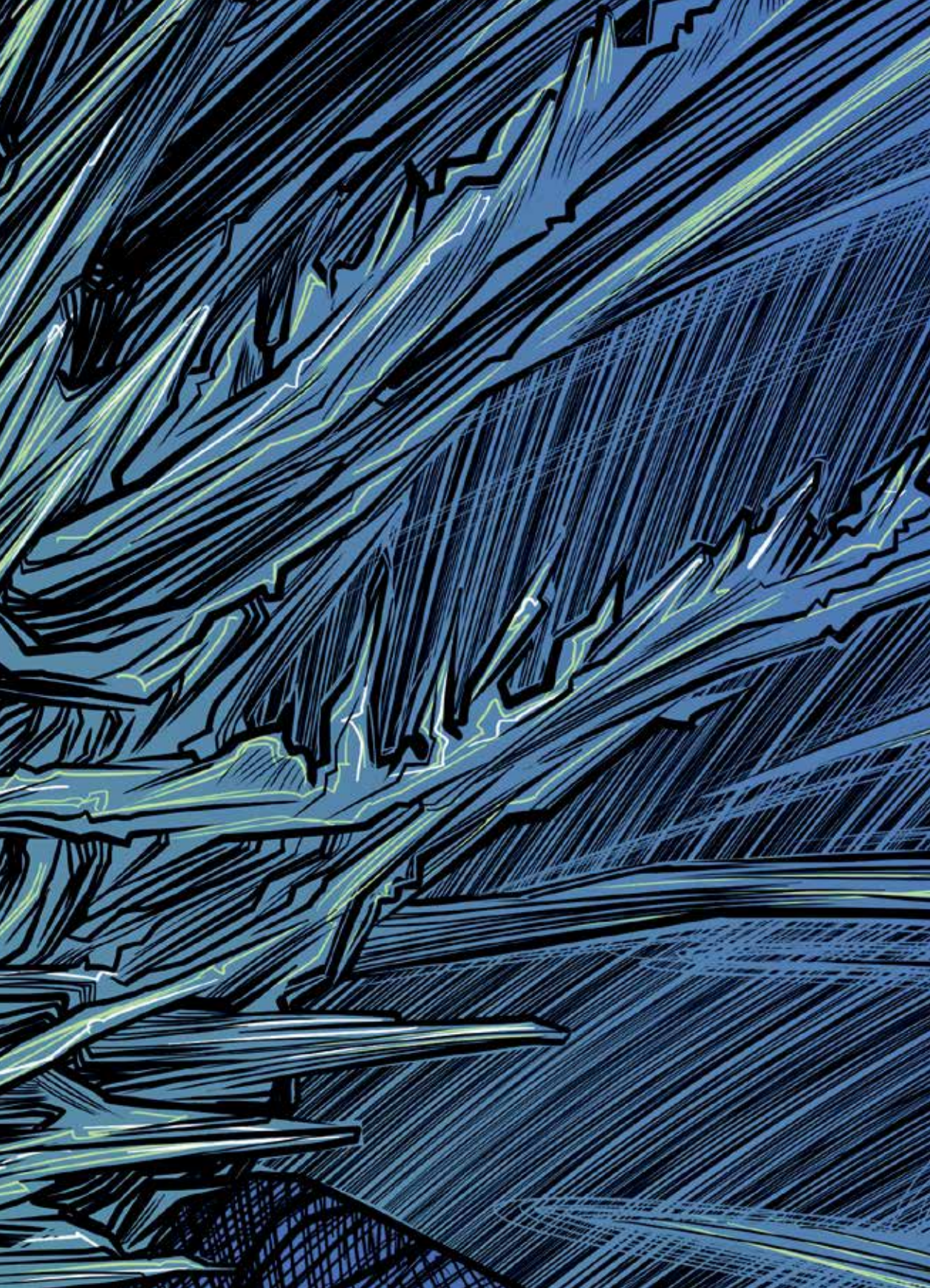
- 1 *Ioannis Cinnami epitome rerum ab Ioanna et Manuele Comnenis gestarum*, ed. A. Meineke, Bonn 1836, p. 263–264; Georgios Galesiotes, *Metaphrasis „Regiae Statuae”*, [in:] H. Hunger, I. Sevcenko, *Des Nikephoros Blemmydes Βασιλικὸς Ἀνδριάς und dessen Metaphrase von Georgios Galesiotes und Georgios Oinaïotes: Ein weiterer Beitrag zum Verständnis der byzantinischen Schrift-Koine*, Wien 1986, cap 128.
- 2 *Annae Comnenae Alexias*, ed. A. Kambylis, D.R. Reinsch, Berlin-New York 2001, 15.9.4; Ps.-Kodinos, *Patria* 1.60.7; 1.68.3, [in:] T. Preger, *Scriptores originum Constantinopolitanarum*, Leipzig 1907.
- 3 Np. tzykanion pojawia się jako „gra w piłkę” w Czarnym Aniele Miki Waltariego (grecka nazwa nie pada), niezwykle popularnej i wielokrotnie wznawianej powieści.
- 4 Norma dla okresu średniobizantyjskiego: wiek małżeństwa: 12 lat dla dziewcząt, 14 dla chłopców; odpowiedzialność karna: od lat 7; prawo wstąpienia do monasteru: od lat 16; ostateczne ustanie wszelkiej zależności rodzicielskiej: 25 lat. Zob. więcej: G. Prinzing, *Status prawny dzieci w Bizancjum*, tł. A. Kotłowska, Poznań 2008.
- 5 *Nonni Panopolitani Dionysiaca*, ed. R. Keydell, Berlin 1959, 12.188–189.
- 6 Tak np. św. Eliaz (X w.), kiedy był mały, chodził po dachach, aż spadł i mocno się połamał, tracąc na zawsze władzę w jednej ręce: *Vita Eliae Spelaeotae*, [in:] *Acta Sanctorum Septembris*, t. III, Antwerpia 1750, s. 852D.
- 7 Suet., *Περὶ τῶν παρ’ Ἑλλήσι παιδιῶν*, 9.2, [in:] *Suétone: Περὶ βλασφημιῶν, Περὶ παιδιῶν (extraits byzantins)*, ed. J. Taillardat, Paris 1967; *Pollucis onomasticon*, ed. E. Bethe, Leipzig 1900–1931, 9.119; *M. Minucii Felicis Octavius*, ed. J.P. Waltzing, Louvain 1903, 3.5–6; *Eustathii archiepiscopi Thessalonicensis commentarii ad Homeri Iliadem pertinentes*, 1–4, ed. M. van der Valk, Leiden 1971–1987, tu: t. 4, s. 248. Wszystkie leksykony bizantyjskie (*Hesychii Alexandrini Lexicon*, ε 5511, *Iohannis Zonarae lexicon ex tribus codicibus manuscriptis*, 1–2, ed. J.A.H. Tittmann, Leipzig 1808, t. 1, s. 853; *Photii patriarchae lexicon*, 1–3, ed. Ch. Theodoridis, Berlin 1982–2013, ε 1838; *Etymologicum magnum*, ed. T. Gaisford, Oxford 1848, s. 368; *Etymologicum Symeonis* (Γ–Ε), ed. D. Baldi, Turnhout 2013, ε 718) powtarzają dosłownie dawną definicję Pauzania z *Ἀττικῶν ὀνομάτων συναγωγῇ*, [in:] H. Erbse, *Untersuchungen zu den attizistischen Lexika*, Berlin 1950, ε 59: „epostrakidzein: pewna zabawa; bawiące się w nią dzieci rzucają odłamki na wodę”.
- 8 Najdokładniejszy opis dał w II w. Pollux, [w:] *Pollucis onomasticon...*, 9.110ff.
- 9 *Eustathii commentarii ad Iliadem*, t. 4, s. 69.
- 10 *Photii patriarchae lexicon*, μ 580.
- 11 *Poèmes prodromiques en grec vulgaire*, edites par D.-C. Hesselings et H. Pernot, Amsterdam 1910, 2.26.
- 12 E. Mioni, *L’ encomio di S. Agata di Metodio patriarcha di Costantinopoli*, *Analecta Bollandiana* 68 (1950), s. 76–93, tu c. 3.
- 13 *Hesychii Alexandrini Lexicon*, κ 3806; *Suidae lexicon*, ed. A. Adler, 1–4 Lipsiae 1928–1935, π 1697; *Etymologicum magnum*, s. 674; *Iohannis Zonarae lexicon*, π, p. 1554; Michael Apostolios (XV w.), *Coll. paroem.* 14.37, [in:] E.L. von Leutsch, *Corpus paroemiographorum Graecorum*, vol. 2, Göttingen 1851.
- 14 *Hesychii Alexandrini lexicon*, π 2411; *Photii patriarchae lexicon*, π 904; *Suidae lexicon*, π 1677; *Etymologicum magnum*, s. 674. Bardzo dobrze zachowane egzemplarze lalek posiada Benaki Museum w Atenach: inv. 1039990; 10737.
- 15 *Ausonius*, I: Books 1–17, translated by H.G. Evelyn-White, London 1919, s. 374; Marius Victorinus, *Ars grammatica* 3.1, [in:] H. Keil, *Grammatici Latini*. 6: *Scriptores artis metricae*, Leipzig 1874, s. 100–101; Ennodius zatytułował jeden ze swych poematów (*Magni Felicis Ennodii opera omnia*, recensuit et commentario critico instruxit G. Hartel, Vindobonae 1882, 2.133): *De ostomachio eburneo*, tworząc z gry metaforę kobiecego serca, które trudno zrozumieć. Więcej nt. zastosowania symboliki gry w odniesieniu do twórczości poetyckiej centonu: M. Malamud, *Double, Double: Two African Medeas*, *Ramus* 41 (2012), s. 161–189.
- 16 F. Spingou, *ΠΩΣ ΔΕΙΝ ΕΥΠΙΣΚΕΙΝ ΤΟ ΔΑΚΤΥΛΙΑΝ: Byzantine Game or a Problem from Fibonacci’s Liber Abaci? Unpublished Notes from Codex Atheniensis EBE 2429*, *Byzantion* 84 (2014), s. 357–369.
- 17 *Oribasii collectionum medicarum reliquiae*, 1, ed. J. Raeder, Leipzig 1928, 6.32.
- 18 *Hesychii Alexandrini lexicon*, α 4374.

- 19 *Orionis Thebani etymologicon*, ed. F.W. Sturz, Leipzig 1820, s. 161; *Eustathii archiepiscopi Thessalonicensis commentarii ad Homeri Odysseam*, 1–2, ed. G. Stallbaum, Leipzig 1825–1826, tu: t. 1, s. 304; *Etymologicum magnum*, s. 790.
- 20 N. Politis, *Ἐκλογαὶ ἀπὸ τὰ τραγούδια τοῦ ἐλληνικοῦ λαοῦ*, Αθήνα 1925, s. 153 (w. 20: jelonek).
- 21 L. Becq de Fouquières, *Les jeux des anciens: leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, 2 wyd. Paris 1873, s. 17.
- 22 F. Dolansky, *Roman Boys and Girls at Play. Realities and Representations*, [in:] *Children and Everyday Life in the Roman and Late Antique World*, ed. C. Laes, V. Vuolanto, New York 2017, s. 116–136.
- 23 Bardzo dobre wprowadzenie: S.J. Patterson, *The View From Across the Euphrates*, Harvard Theological Review 104 (2011), s. 411–431.
- 24 *Pollucis onomasticon*, 9.103; *Hesychii Alexandrini Lexicon*, τ 1485, ω 194; *Photii patriarchae lexicon*, τ 493; *Suidae lexicon*, ω 92; *Thomae Magistri sive Theoduli monachi ecloga vocum Atticarum*, ed. F. Ritschl, Halle 1832, s. 407.
- 25 T. Hyde, *Historia Nerdiludii, hoc est dicere, Trunculorum*, Oxonii 1694, s. 2, 17–20 (tradycja orientalna), 101–129 (tradycja zachodnia, perska, arabska i hebrajska).
- 26 Charles Du Fresne Dom. Du Cange, *Glossarium ad scriptores mediae et infimae Graecitatis*, Lugduni 1687, szp. 148: „Ἄσω est quod as dicimus”.
- 27 Sachlikes, 2.188, [w:] W. Wagner, *Carmina graeca medii aevi*, Leipzig 1874, poemat 2: s. 67–72.
- 28 Editio princeps: Émile Legrand, *Conseils a Franceschi par Sakhlikis*, Annuaire de l'Association pour l'encouragement des études grecques en France 5 (1871), s. 201–242, tu zwłaszcza s. 221–229 (na podstawie jednego kodeksu). Wkrótce potem Wilhelm Wagner, po otrzymaniu od Legrand'a apografu (nieznanego autorstwa) drugiego kodeksu z poematami Sachlike'a wydał je ponownie w zbiorze *Carmina graeca medii aevi*, s. 62–105.
- 29 *Apokopos ou Le repos du soir par Bergaès*, ed. Émile Legrand, Paris 1870, w. 298. W przekładzie Pawła Majewskiego poemat Bergadisa nosi tytuł *Utrudzony*, zob. *Arcydziała literatury nowogreckiej*, red. M. Borowska, Warszawa 2004, s. 52–67.
- 30 *Pollucis onomasticon*, 7.203; *Stephani Byzantii Ethnika, (Volumen IV: Π-Y)*, ed. M. Billerbeck, A. Neumann-Hartmann, Berlin-Boston 2016, σ 210.
- 31 *Photii patriarchae lexicon*, σ 337; *Eustathii commentarii ad Odysseam*, t. 1, s. 28.
- 32 T. Hyde, *Historia Nerdiludii...*, s. 2.
- 33 C. Du Fresne Dom. Du Cange, *Glossarium...*, szp. 1519–1520; T. Hyde, *Historia Nerdiludii*, s. 1–2.
- 34 Т. Томов, *Игра на “дама” в храма “Св. София”, Константинопол*, [w:] *Българско средновековие - общество, власт, история. Сборник в чест на проф. д-р Милияна Каймакова*, София 2013, s. 437–452.
- 35 M. Sebbane, *Board Games from the Eastern Cardo*, [in:] *Western Wall Plaza Excavations I*, red. S. Weksler-Bdolah A. Onn, Jerusalem 2019, s. 147–164, tu s. 151–154.
- 36 R.A.S. Macalister, D. J. Garrow, *Excavations on the Hill of Ophel, Jerusalem* (Palestine Exploration Found. Annual, 1923–1925), London 1926, s. 131, 169.
- 37 M. Sebbane, *Two board-games*, [in:] *Ramat Hanadiv Excavations. Final Report of the 1984–1998 Seasons*, ed. Y. Hirschfeld, Jerusalem 2000, s. 226–231, tu: s. 226–228.
- 38 M. Sebbane, *Board Games*, s. 154.
- 39 G.E. Kirk, *Nine Men's Morris – Morelles – Mühlespiel in Palestine*, Journal of the Palestine Oriental Society 18 (1938), s. 229–232.
- 40 F. Petrie, *Gerar*, London 1928, s. 19, fig. XLII, rys. 7.
- 41 L. Mulvin, S.E. Sidebotham, *Roman Game Boards from Abu Sha'ar (Red Sea Cost, Egypt)*, Antiquity 78 (2004), s. 602–617, tu: s. 608.
- 42 M. Sebbane, *Two Game Boards*, s. 228.
- 43 J. Vroom, *Playing Games in the Valley of the Muses. A Medieval board Game found in Boeotia, Greece, Pharos* 7 (1999), s. 93–110.
- 44 Por. T. Hyde, *Historia Nerdiludii*, s. 202–214: rozdz. pt. *Historia Triodii*.

- 45 G.F. Abbot, *Macedonian Folklore*, Cambridge 1903, s. 295–297.
- 46 M. Sebbane, *Board Games*, s. 149–151.
- 47 W. Crist, *Scratching the Surface: Graffiti Games in the Byzantine Empire*, [in:] *Games and the Visual Culture in the Middle Ages and the Renaissance*, ed. V. Kopp, E. Lapina, Turnhout 2020, s. 335–343.
- 48 *Eustathii commentarii ad Odysseam*, t. 1, s. 28.
- 49 T. Hyde, *Historia Nerdiludii*, s. 58–59.
- 50 *Pollucis onomasticon*, 9.97, por. 7.206.
- 51 *Hesychii Alexandrini lexicon*, π 2020.
- 52 U. Schädler, *Pente grammai – the Ancient Greek Board Game Five Lines*, [in:] *Proceedings of Board Game Studies Colloquium*, ed. J. Nuna Silva, Lisboa 2009, s. 173–196; L. Kurke, *Ancient Greek board Games and How to Play Them*, *Classical Philology* 94 (1999), s. 247–267, zaproponowała wprowadzić hipotezę, iż niektóre pionki mogły mieć charakter specjalny, z dodatkowymi właściwościami, ale Schädler słusznie zwrócił uwagę na błędne odczytanie źródeł. Natomiast próba rekonstrukcji ruchu pionków przez Schädlera jest tylko modelem hipotetycznym, albowiem źródła nic na ten temat nie mówią.
- 53 W. Crist, *Scratching the Surface*, s. 333–353, tu: s. 343–344.
- 54 R.G. Austin, *Zeno's game of τάβλη (A.P. ix.482)*, *Journal of Hellenic Studies* 54 (1934), s. 202–205. Natomiast U. Schädler, *XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of "Backgammon"*, [in:] *New Approaches to Board Games Research*, ed. A. de Voogt, Leiden 1995, s. 73–98, zwł. s. 85–89, odrzuca prostą identyfikację cesarskiej gry z dwunastoma znakami, sugerując, iż jest to jakiś wariant pośredni, bliski tryktrakowi, której nazwy, wskazuje nie znamy.
- 55 N. Amitai-Preiss, *Arabic Inscriptions, Graffiti and Games*, [in:] *The Roman Baths of Hammat Gader*, ed. Y. Hirschfeld, Jerusalem 1997, s. 267–278, tu s. 277; por. M. Sebbane, *Board Games*, s. 156–157. Łącznie odnaleziono cztery gry różnych typów, z których trzy, w odpowiednich miejscach, w tym tekście omawiamy. Czwarte graffiti przedstawia niezidentyfikowaną grę: w centrum znajdują się dwa kwadraty, podzielone na trójkąty równoboczne, zaś po obu stronach kwadratów umieszczono po sześć rowków w dwóch liniach, wypełniając całą przestrzeń.
- 56 P. Talloen, *Rolling the Dice: Public Game Boards from Sagalassos*, „*Heron*” 7 (2018), s. 97–132.
- 57 L. Mulvin, S.E. Sidebotham, *Roman Game Boards*, s. 609–611.
- 58 Hipotezę taką, po raz pierwszy szczegółowo przedstawił Thomas Hyde (1636–1703), poświęcając jej, cytowane już kilkakrotnie, wybitne, o wyjątkowej erudycji, dzieło *Historia Nerdiludii*. Termin ten stanowi utworzony przezeń neologizm z pers. *nerd* (nazwa własna gry) i łac. *ludus*. Por. Schädler, *XII Scripta, Alea, Tabula*, passim.
- 59 Albowiem na pierwotne źródło wskazuje się Indie, a następnie pośrednictwo perskie; tamtejsze najwcześniejsze pewne świadectwa pochodzą z VI w. n.e., a ich znajomość była obowiązkowa w edukacji elit kulturalnych (gr. *paidea*, śr.per. *frahang*), zob. C.J. Brunner, *The Middle Persian Explanation of Chess and Invention of Backgammon*, *The Journal of the Near Eastern Society* 10 (1978), s. 43–51; T. Daryaei, *Mind, Body, and the Cosmos: Chess and Backgammon in Ancient Persia*, *Iranian Studies* 35 (2002), s. 281–312. Wybitny współczesny uczony perski T. Daryaei wydał niedawno podstawowe źródło: *On the Explanation of Chess and Backgammon Abar Wizārišn i Čatrang ud Nihišn Nēw-Ardaxšir*, translated from Middle Persian by T. Daryaei, Leiden 2016. Niemniej, nie należy sądzić, iż chronologia powyższych źródeł oznacza chronologię zapożyczenia, świadczy o tym chociażby epigram o grze cesarza Zenona. Ostatnio Iain Gardner odnalazł wzmiankę o grze planszowej z użyciem kości (tryktraku?) w kodeksie manichejskim, sporządzonym w j. koptyjskim i datowanym na ostatnie dziesięciolecie IV w. Natomiast realia opowieści wskazują czasy proroka Maniego i szachinszacha Szapura, zob. I. Gardner, *Backgammon and Cosmology at the Sasanian Court*, *Bulletin of SOAS* (2020), s. 1–9. W tradycji irańskiej szachy zostały powiązane z teologią i kosmologią zoroastriańską i były bardzo szanowane, tryktrak zaś (*nēw-ardaxšir*), jak i pozostałe gry z kośćmi, ze względu na występujący w nich element losowy, były mniej cenione.
- 60 C. Roueché, *Performers and Partisans at Aphrodisias in the Roman and Late Roman Periods*, London 1993; Eadem, *Late Roman and Byzantine Game Boards at Aphrodisias*, [in:] *Ancient Board Game in Perspective*, ed. I. Finkel, London 2007, s. 100–105.
- 61 *Andanças é viajes de Pero Tafur por diversas partes del mundo ávidas (1435–1439)*, Madrid 1874, s. 180.

- 62 M. Terenti Varronis *De lingua latina quae supersunt*, recensuerunt G. Goetz et F. Schoell, Leipzig 1910, 7.52; Ovidius, *Ars amatoria*, 2.208, 3.258, [in:] *Ovid. The Art of Love and Other Poems* with an English translation by J.H. Mozley, London–Cambridge, MA 1957; *Publius Ovidius Naso, Tristia*, ed. J.B. Hall, München-Leipzig 1995, 2.477–480; Bassus, *Laus Pisonis*, 193, [in:] *Minor Latin Poets I*, translated by J. Wight Duff, A.M. Duff, London–Cambridge, MA, 1934, s. 289–315; Seneca, *De tranquillitate animi* 14.7, [in:] *Seneca. Moral Essays*, Volume II, translated by J.W. Basore, Cambridge, MA 1932; *Scriptores Historiae Augustae*, ed. E. Hohl, I, Leipzig 1971, 13.1–2; *Macrobius. Saturnalia*, Volume I: Books 1–2, edited and translated by R. A. Kaster, Cambridge, MA 2011, 1.5.11.
- 63 Fundamentalne opracowanie: U. Schädler, *Latrunculi. Ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer*, Homo Ludens. Der spielende Mensch 4 (1994), s. 47–67.
- 64 L. Mulvin, S.E. Sidebotham, *Roman Game Boards*, s. 611–613.
- 65 N. Amitai-Preiss, *Arabic Inscriptions*, s. 277.
- 66 A. de Voogt, M. Nilsson, J. Ward, *The Role of Graffiti Game Boards in the Understanding of an Archaeological Site: The Gebel el-Silsila Quarries*, *The Journal of Egyptian Archaeology* 106 (2020), s. 123–132.
- 67 J. Galt, *Letters from the Levant; Containing Views of the State of Society, Manners, Opinions, and Commerce, in Greece, and Several of the Principal Islands of the Archipelago*, London 1813, s. 242: „The Idriots called it Mandoli, or the Almonds...”.
- 68 Bardzo dobry zarys etnograficznej natury z przeglądem literatury: V. Bikić, J. Vuković, *Board Games Reconsidered: Mancala in the Balkans*, *Етноантрополошки проблеми н.с.* 5 (2010), s. 183–209; za klasyczną uchodzącą niewielką pracą S. Culina, *Mancala, the national game of Africa*, Report of the U. S. National Museum for 1894, s. 595–607, ze względu na znakomitą dokumentację zabytków, por. T. Hyde, *Historia Nerdiludii*, s. 226–232.
- 69 A. de Voogt, *Mancala Players at Palmyra*, *Antiquity* 84 (2010), s. 1055–1066.
- 70 L. Mulvin, S.E. Sidebotham, *Roman Game Boards*, s. 605–608.
- 71 A. de Voogt, M. Nilsson, J. Ward, *The Role of Graffiti*, *passim*.
- 72 N. Amitai-Preiss, *Arabic Inscriptions*, s. 276–277.
- 73 M. Sebbane, *Two Game Boards*, s. 228–229.
- 74 C. Du Fresne Dom. Du Cange, *Glossarium*, szp. 148: „nescio an ludus aleatorius nuper in usum apud nos revocatus, quem Oca vocant”.
- 75 Por. A. Seville, *The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose. 400 years of Printed Board Games*, Amsterdam 2019. Zob. Także tekst M. Michalskiego w niniejszym tomie.
- 76 B. Utas, M. Dabirsiāqī, *Chess*, *Encyclopaedia Iranica* 5:4 (1991), s. 393–397.
- 77 *Ducas, Istoria turco-bizantină (1341–1462)*, ed. critică de Vasile Grecu, București 1958, 16.9.
- 78 *Annae Comnenae Alexias*, 12.6.1.
- 79 *Ο Πόλεμος της Τρωάδος (The War of Troy)*, ed. M. Papathomopoulos, E. M. Jeffreys, Ἀθήνα 1996, s. 259.
- 80 F. Drexel, *Das Traumbuch des Patriarchen Germanos*, *Λαογραφία* 7 (1923), s. 433–448, tu: c. 6.3.
- 81 *Achmetis Oneirocriticon*, ed. F. Drexel, Leipzig 1925, c. 239.
- 82 М.А. Поляковская, А.А. Чекалова, *Византия*, s. 255.
- 83 Szczegółowe jej zasady, zob. S.W. Singer, *Researches Into the History of Playing Cards; with Illustrations of the Origin of Printing and Engraving on Wood*, London 1816, s. 236. Por. J. Florio, *A Worlde of Wordes, or, Most Copious, and Exact Dictionarie in Italian and English*, London 1598, s. 429: „Trappola [...] Also a game at cards so called...”.
- 84 C. Niebuhr, *Voyage en Arabie et autres Pays circumvoisins*, t. 1, Amsterdam-Utrecht 1776, s. 140.
- 85 В. С. Шандровская, *Византийская басня «Рассказ о четвероногих» (XIV в.)*, *Византийский временник* 9 (1956), s. 211–249.
- 86 C 3.43.1, [w:] *Corpus iuris civilis II: Codex Iustinianus*, recognovit P. Krueger, Berlin 1906.
- 87 Np. D. 11.5, [w:] *Corpus iuris civilis I: Institutiones*, recognovit P. Krueger; *Digesta*, recognovit Th. Mommsen, Berlin 1872; por. J. Hallebeek, *On the origin of the constitution Aleorum lus (C.3.43.1) and its insertion into*

- the *Codex Justinianus*, Tijdschrift vor Rechtsgeschiedenis 81 (2013), s. 129–143 (rozważania nad postacią pierwotnej, greckiej wersji konstytucji Justyniańskiej i jej recepcją na Zachodzie).
- 88 *Basilicorum libri LX. Series A*, 1–8, ed. H.J. Scheltema, N. van der Wal, Groningen 1955–1988, 60.8.5.
- 89 R.-J. Loenertz, *Démétrius Cydonès, Correspondance*, Città del Vaticano, 1960, ep. 380.39–42.
- 90 *Ammiani Marcellini Rerum gestarum libri qui supersunt*, ed. W. Seyfarth, L. Jacob-Karau, I. Ulmann, Leipzig 1978, 28.4.21, znakomicie pokazuje, ironizując z niej zarazem i traktując jako objaw moralnego zepsucia, współczesną sobie (2. poł. IV w.) odmienną percepcję społeczną obu typów gier; mianowicie, gdy „gracze pionkami” (*tesserarii*) podkreślają, że nie są przynajmniej „graczami w kości” (*aleatores*)! Por. V. Goncalves, *Aleae aut tesserae? The meanings of gaming opponents in the Rome of Ammianus Marcellinus*, *Antiquité Tardive* 21 (2013), s. 257–264. W polskim, godnym polecenia tłumaczeniu Ignacego Lewandowskiego oba terminy są oddane przez odpowiednio: „graczy w kostki” i „graczy w tabliczki”. Są one zasadniczo słuszne, niemniej w niniejszym tekście użyto sformułowań, które współczesnemu odbiorcy ukażą ich wzajemną opozycję.
- 91 *Corpus iuris civilis*, III: *Novellae*, recognovit R. Schoell, opus Schoellii morte interceptum absolvit G. Kroll, Berlin 1877, Nov. 123.1: „ad tabulam ludere aut talia ludentibus participes aut inspectores fieri aut ad quodlibet spectaculum spectandi gratia venire”. Cf. *Constitutio* 21.60–67, [w:] *Ἀνέκδοτα II: Constitutiones legum civilium ex Novellis Imperatoris Iustiniani, quae consentiunt et confirmant sanctorum patrum ecclesiasticos canones*, ed. G. E. Heimbach, Leipzig 1840: 21.60–67, [...] μηδένα τοίνυν τούτων τολμᾶν τοῦ λοιποῦ μετὰ τόνδε τὸν θεῖον ἡμῶν νόμον ἢ κυβεύειν τὴν οἰανοῦν τῶν κύβων παιδεύων, ἢ τοῖς τοῦτο πράττουσιν κοινωνεῖν ἢ παρακαθῆσθαι καὶ τέρπεσθαι καὶ συνδιατίθεσθαι τοῖς γινομένοις ἢ παραβάλλειν ταῖς δημοσίαις ταῦταις θέαις, ἃς ἐμπροσθεν εἰπόντες ἔφθμεν καὶ τινῶν ἐπ’ αὐταῖς ἀπηγορευμένων ποιεῖν [...].
- 92 *Eusèbe de Césarée. Histoire ecclésiastique*, ed. G. Bardy, Paris 1967, 5.18.11: „προφήτης τάβλαις καὶ κύβοις παίζει”. Polskie tłumaczenie A. Lisieckiego jest w tym miejscu błędne, gdyż nie rozpoznaje on właściwego sensu terminu „τάβλαις”.
- 93 Theodoros Balsamon, *In Canones SS. Apostolorum*, PG 137, 125–128.
- 94 Ioannes Chumnos, *Ep.* 2.51–52, [in:] *Anecdota nova*, descriptis et annotavit J.F. Boissonade, Paris 1844, s. 206.
- 95 Sachlikes, 2.139.
- 96 Ioannes Chumnos, *Ep.* 6.8–20, [in:] *Anecdota nova*, s. 216.
- 97 Sachlikes, 2.122–129.
- 98 *Vie de Syméon le fou et vie de Jean de Chypre*, ed. J. Festugière, L. Rydén, Paris 1974, p. 99.15–100.4. Bardzo interesujący komentarz z zakresu historii kultury, z nawiązaniem do wątków obecnych w średniowiecznej kulturze łacińskiej oraz do sceny z arcydzieła Ingmara Bergmana *Siódma pieczęć* (*Det sjunde inseglet*, 1957), podkreślając wszelkie elementy odmienne, niż wspólne, przedstawił Stephanos Efthymiadis, *A Game of Dice and a Game of Chess: a Byzantine vs. a Scandinavian Allegory*, [in:] *ΔΩΡΟΝ ΡΟΔΟΠΟΙΚΙΛΟΝ. Studies in Honour of Jan Olof Rosenqvist*, Uppsala 2011, s. 163–169.
- 99 Wynik rzutu uważany za optymalny od najstarszych zachowanych świadectw greckich, por. Aesch., *Ag.* 33: „τρίς ἐξ βαλοῦσης τῆςδὲ μοι φρυκτωρίας”, [in:] *Aeschyli septem quae supersunt tragoedias*, ed. D. Page, Oxford 1972, jako metaforę wyjątkowo szczęśliwego trafu.
- 100 Np. sytuacja pokazana w *Cudach św. Artemiosa* (VII w.), gdy gra w kości odbywa się publicznie, różni obcy ludzie przysiadają się, przypatrują, a nawet jedna osoba gra po kolei z kilkoma innymi: *The Miracles of St. Artemios*, ed. by V. S. Crisafulli, J.W. Nesbitt, J. Haldon, Leiden 1996, 18.
- 101 Bardzo dobrze publiczny kontekst gry wykazał Talloen, *Rolling the dice*, na przykładzie kontekstu architektonicznego i planowania przestrzeni publicznej w miastach pld.-zach. Azji Mniejszej.
- 102 Ioannes Chrysostomos, *In epistulam ad Hebraeos*, PG 63, 121: „γέλωτος γὰρ ἐμπέλῃσται ἡ Ἐκκλησία. Ἄν ὁ δεῖνα ἀστέιον εἴπῃ, γέλως εὐθέως ἐν τοῖς καθημένοις γίνεται· καὶ τὸ θαυμαστὸν, ἐν αὐτῷ τῷ καιρῷ τῆς εὐχῆς οὐ παύονται πολλοὶ τοῦ γελᾶν. Πανταχοῦ χορεύει ὁ διάβολος, πάντας ἐνεδύσατο, πάντων κρατεῖ.” („Śmiech bowiem wypełnia Kościół. Aż nie wypada powiedzieć, że słycać go łatwo wśród siedzących; w samym nawet momencie modlitwy – co nie do uwierzenia – wielu nie przestaje się śmiać. Tak oto wszystkim kieruje diabeł, wszystkich napęlnia, wszystkimi rządzi”).



Marta Krzyżanowska

ŻETONY – DROBNE I NIEPOZORNE PRZEDMIOTY Z OKRESU WPŁYWÓW RZYMSKICH



Żeton, inaczej zwany pionkiem, krążkiem czy też *calculusem*, produkowany był z różnych materiałów – organicznych i nieorganicznych. Do ich produkcji wykorzystywano: szkło, kość/poroże, glinę, bursztyn czy kamień. W zależności od użytego materiału, przedmioty te różniły się kształtem i wielkością¹. Sama nazwa przedmiotu, o którym będzie mowa w niniejszym artykule, kojarzy się większości z grą, wskazuje na to nie tylko nazewnictwo tego przedmiotu w języku polskim, ale również w innych językach, np. angielskim: *counter*, czy też niemieckim: *Spielsteine*. Nazewnictwo to nie oddaje do końca tego, do czego owe niewielkie przedmioty mogły służyć. Tak więc, z pionkami z jakich materiałów mamy do czynienia na terenie ziem polskich i w jakim kontekście zostały one odkryte?

Żetony szklane² były najczęściej niewielkimi płasko-wypukłymi przedmiotami z zaokrąglonymi krawędziami, których podstawa była płaska, czasem lekko wklęsła i mająca gładką bądź porowatą powierzchnię (ryc. 1). Szklane egzemplarze zaczęły napływać na tereny dzisiejszej Polski pod koniec I w. n.e. Mogły być monochromatyczne, najczęściej białe i czarne, chociaż spotykane są również niebieskie, żółte czy zielone, jak i polichromatyczne, do których zaliczymy egzemplarze mozaikowe, zdobione kropkami czy „marmurkowe”³. Szklane żetony produkowane były poprzez upuszczenie gorącego szkła na płaską lub porowatą powierzchnię⁴

bądź też poprzez „zgrzanie” lub recykling⁵ – ponowne przetopienie potłuczonych fragmentów szkła. Najczęściej pionki jednobarwne wykonywane były pierwszym sposobem, natomiast te wielobarwne – mozaikowe czy marmurkowe – drugim⁶.

Pionki wykonane z kości lub poroża różniły się od siebie wyglądem. T. Kruger podzielił je na trzy grupy: 1. okrągłe krążki z równą, prawie równą lub lejkowatą, wklęsłą górną częścią, 2. w kształcie wycinka kuli, 3. płasko-wypukłe (kształtem zbliżone do szklanych egzemplarzy)⁷. Krążki te mogły być zdobione – poprzez tworzenie na ich powierzchni rowków, rys czy nawet otworów. Z terenów ziem polskich znane są głównie pionki z kości niezdobione, płasko-wypukłe.

Pionki z gliny bywają niekiedy trudne do rozpoznania, a najłatwiej jest to zrobić, jeżeli zostały odkryte wraz z żetonami wykonanymi z innych materiałów. Ich kształt był zróżnicowany, jedne przypominały ucięte stożki, np. te odnalezione w Cecelach; inne wykonywane były na wzór szklanych⁸.

Do rzadkości należą żetony wykonane z bursztynu. Były one głównie dodatkiem do zestawów pionków, gdzie przeważająca większość wykonana była z innych materiałów – kości czy szkła. Jednym z najbardziej znanych zestawów z terenu dzisiejszej Polski, w którym znalazł się jeden pionek wykonany z bursztynu, jest znalezisko z Cecel z grobu 2, znajdującego się pod kurhanem V. Był to płasko-wypukły egzemplarz, podobny do szklanych odpowiedników⁹.

Żetony kamienne bądź krzemienne odkrywane są zazwyczaj w obecności pionków wykonanych z innych materiałów – głównie szkła, bądź z innymi przyborami do gry, takimi jak kości. Stąd też znikoma ich liczba w materiale archeologicznym. Najczęściej, w przypadku kamiennych egzemplarzy, są to drobne kamienie – np. otoczaki, które z wyglądu przypominają te szklane, a w przypadku krzemiennych, są to nieobrobione, drobne jaskółcze chlebki – przykładem takich pionków są egzemplarze znane na stanowisku kultury wielbarskiej z Jartypor¹⁰.

Pionki ze wszystkich wymienionych materiałów występują na terenie ziem polskich, choć w różnej częstotliwości. Najbardziej rozpoznawalnymi są te wykonane ze szkła, które to na tereny *Barbaricum* trafiły jako import z terenów Cesarstwa Rzymskiego.

DO CZEGO SŁUŻYŁY ŻETONY?

Żeton był przede wszystkim wykorzystywany do gry na planszach. Starożytni Rzymianie znali kilka gier, do których wykorzystywane były pionki, wśród nich można wymienić m.in. młynek 3, młynek 9, *ludus latrunculorum* i *ludus duodecim scriptorum* (*xii scripta*). Zasady i motoryka tych gier zostały opisane w kilku opracowaniach naukowych¹¹.

Ze względu na uniwersalny kształt, żetony mogły być użytkowane również do innych celów. W Cesarstwie Rzymskim takie krążki ze szkła wykorzystywano w mozaikach ściennych, np. w mozaice wykonanej dla Nerona w *Domus Transitoria* na Palatynie¹², jako



Ryc. 1. Żeton z Wrocławia-Widawy, zbiory: Instytut Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego, fot. M. Frankiewicz.



Ryc. 2. Wisiorek opasany z kurhanu 4 z Mirosławia, fot. M. Frankiewicz.

element dekoracyjny lustra¹³ czy też jako oprawiona imitacja kamienia półszlachetnego¹⁴. Jak domniemują niektórzy badacze, żetony również mogły być wykorzystywane jako liczmany przy tworzeniu rzymskich *abaci*¹⁵. Ostatecznie na to, do czego służyły pionki, wskazuje archeologom kontekst znaleziska – te znalezione w grobach z dużą prawdopodobnością były wykorzystywane do gry. Pionki znalezione na stanowiskach osadowych, należy interpretować z większą dozą ostrożności, gdyż mogły być używane do innych celów¹⁶. Ostatnio pojawiła się propozycja, aby te wykonane ze szkła nazywać półkulami/hemisferami, w celu uniknięcia jednoznacznego skojarzenia z przedmiotami do gry¹⁷.

Na terenach *Barbaricum* większość odnajdywanych pionków pochodzi z grobów, tylko pojedyncze znane są z osad. Do grobów składano, zarówno całe zestawy, liczące od kilku do kilkudziesięciu sztuk, ale również pojedyncze pionki, które część badaczy uznaje za symbol całego zestawu – wraz z zasadą *pars pro toto*, gdzie jeden taki przedmiot mógł symbolizować cały zestaw. Z taką sytuacją mamy do czynienia nie tylko na terenach *Barbaricum*, ale też na terenach Cesarstwa Rzymskiego¹⁸.

Również na terenach barbarzyńskich żetony były oprawiane i wykorzystywane jako element dekoracyjny. Przykładem takiego zastosowania pionka szklanego może być wisiorek opasany ze stanowiska w Mirosławiu (ryc. 2). Żeton z ciemnoniebieskiego przejrzystego szkła, z fantazyjnie ułożonym zdobieniem ze szkła białego, oprawiony został w taśmy wykonane ze stopu miedzi. Wisiorek ten był elementem kolii, na którą składały się paciorki szklane, bursztynowe, z kamieni półszlachetnych czy srebrne, jej dopełnieniem były właśnie wisiorki opasane, jak i wisiorek odwrotnie gruszkowaty wykonany z elektrum.

ZESTAW/KOMPLET PIONKÓW I KONTEKST ZNALEZIENIA

Zgodnie z definicją słownika PWN, za komplet uznaje się „zbiór elementów stanowiących pewną całość, w której nie brakuje żadnego z nich”¹⁹. Za zestaw natomiast „przedmioty dobrane tak, aby tworzyły pewną całość”²⁰. W kontekście archeologicznym bezpieczniej jest użyć drugiej zaproponowanej definicji. W wypadku znalezisk z terenu Cesarstwa Rzymskiego, za zestawy do gry przyjęło się identyfikować też odkrycia, w których znajdowała się duża

liczba pionów lub liczba pionów jednego rodzaju (np. białych) była równa tej z innego rodzaju (np. czarnych)²¹. Jeżeli wraz z żetonami znajdowane są kości do gry, dużo pewniejsza jest ich przynależność do tej kategorii znalezisk związanych z grami.

Dodatkowo, należy się zastanowić, czy odnajdywany w kontekście archeologicznym zestaw jest kompletem przeznaczonym dla jednego, czy dwóch graczy. Zestaw o takiej samej liczbie pionków w dwóch odmiennych kolorach (np. białym i czarnym) możemy uznać za pełny zestaw do określonej gry. Jednak czy za zestaw można uznać zbiór 3 pionków, każdy w innym kolorze bądź materiale (wiedząc, że może być to jedynie kolekcja, co najwyżej wykorzystywana przez jednego gracza do grania w wariant gry młynek²²)?

Dodatkowo, wśród zestawów możemy wyróżnić tzw. zestawy patchworkowe – składające się z pionków wykonanych z różnych materiałów: szkła, kości, gliny czy też bursztynu. Jednym z najsłynniejszych tego typu znalezisk jest zestaw żetonów znalezionych na stanowisku w Cecelach, na który składały się: 42 wykonane z kości, 7 z gliny, 2 ze szkła, 1 z bursztynu i 3 kamienne. Zasadne wydaje się, że pionki, zarówno wykonane ze szkła, jak i pionek z bursztynu, są elementami dodanymi do podstawowego zbioru pionków z kości, których w przypadku tego zestawu jest najwięcej. Patchworkowe zestawy nie są czymś niespotykanym, w szczególności na terenach *Barbaricum*, jednak nawet na terenach Cesarstwa Rzymskiego spotykane są zestawy, składające się z pionków wykonanych z różnych materiałów – szkła i kości czy zestawy mieszane, w których znajdowane są pionki szklane w trzech różnych kolorach – np. białym, czarnym i niebieskim.

Z jakimi zestawami mamy do czynienia w okresie wpływów rzymskich na terenie dzisiejszych ziem polskich? Jeżeli przyjmiemy, iż na zestaw składają się już 3 pionki, to w takim wypadku odnalezionych zostało 28 zestawów, w których występują szklane pionki – albo same, albo w towarzystwie żetonów z innych materiałów.

Zestawy te, w zależności od ich datowania, różnią się od siebie liczbą egzemplarzy znalezionych w jednym zestawie, jak i kolorystyką. Najbardziej charakterystyczne są zestawy datowane na fazę B1-B2 (na I w. n.e. i przełom I/II w. n.e.), które są wielokolorowe. Wśród znalezisk należy wymienić m.in. zestaw z Łęgu Pierkaskiego, Zgliczyna Pobodzego czy Chojnego. Pierwszy z nich składał się z 10 białych, 4 czarnych, 3 szmaragdowozielonych, 3 niebieskich, 5 ciemnożółtych i 5 jasnożółtych. Drugi natomiast posiadał łącznie 24 pionki, w czterech kolorach, przy czym w każdym kolorze była taka sama liczba żetonów: w kolorze wodnistym, czarnym, białym i jasnożółtym. Ostatni zestaw, z Chojne, składał się z 12 żetonów w następujących kolorach: brązowym, zielonym, żółtym, niebieskim i liliowym z elementami białymi i żółtymi.

Późniejsze znaleziska nie przejawiają już takiej wielobarwności. Zazwyczaj spotyka się zestawy dwukolorowe, w których występują pionki w kolorach białym i czarnym. Przykładem

takiego znaleziska są żetony z grobu R374 z Czarnówka, gdzie odkryto 9 białych i 13 czarnych pionków²³. Wśród tych późnych zestawów szklanych pionków wyróżnia się na pewno zestaw znaleziony w Grochach Starych, składający się z 46 mozaikowych żetonów, 24 szmaragdowo-zielono-żółto-szmaragdowozielonych i 22 żetonów biało-żółtych-białych²⁴.

Tylko w wypadku niektórych zestawów żetonów znane jest ich rozmieszczenie i lokalizacja w grobie. Bardzo często, ze względu na przypadkowy, bądź też ratowniczy charakter badań i/lub odkrycia, ta informacja nie została zarejestrowana przez archeologa²⁵.

W Zgliczynie Pobodzym żetony zostały odsłonięte w północno-zachodniej części grobu na wysokości głowy i obojczyka pochowanej tam osoby. Znajdować się miały w obrębie słabo zachowanego drewnianego przedmiotu – skrzyneczki(?) lub tablicy do gry(?) o wymiarach ok. 40x25 cm²⁶. Kolejnym stanowiskiem, na którym *calculi* znalezione zostało w aranżacji na (niezachowanej) planszy, jest grób R374 z Czarnówka, gdzie znajdowały się one w północnej części trumny²⁷. Najprawdopodobniej zestaw z grobu 2 w kurhanie V w Cecelach został złożony do grobu w organicznym opakowaniu (sakiewce), ponieważ został on odkryty przy prawym kolanie osoby zmarłej²⁸. Żetony z bogatego grobu z Wrocławia-Zakrzowa złożone zostały w misie brązowej, ustawionej na wysokości głowy pochowanej tam osoby, wraz z czterema sprzączkami i srebrną łyżką²⁹.

Niezmiernie rzadko na terenie ziem polskich wraz z żetonami występują plansze do gier. Drewnianą planszę odkryto w kurhanie 1 na stanowisku w Pielgrzymowie. Zlokalizowana ona była w północnej części grobu. Wykonano ją z deski³⁰ o wymiarach 40x40cm, a w pobliżu niej leżał jeden czarny żeton. Prawdopodobnie okucia planszy do gry zostały znalezione w grobie ciepłopalnym (obiekt 110) w Wyszomierzu Wielkim. Wykonano je ze stopu miedzi, a w raz z nimi odkryte zostały dwa zniszczone szklane żetony do gry, jeden mozaikowy, drugi ciemnoniebieski³¹. Tablice do gry oraz okucia planszy znane są również z innych stanowisk z *Barbaricum*, wśród nich można wymienić następujące stanowiska: Gommern, Lkr. Jerichower Land w Saksonii-Anhalcie³² czy Heiligenhafen, Kr. Ostholstein, także w Szlezwiku-Holsztynie³³.

Żetony to jedynie ułamek przedmiotów do gry znajdujących na terenach *Barbaricum*, niemniej ciekawy. Różnorodność materiałów, z jakich były one wykonywane, pozwala stwierdzić, że nie były one obojętne dawnym społecznościom, a gra odgrywała w ich życiu znaczącą rolę. Niestety, pozostawione na terenach *Barbaricum* źródła, nie pozwalają na odtworzenie zasad, jakimi kierowano się podczas rozgrywek. Czy adaptowano reguły gry z terenów Cesarstwa, czy też podczas rozgrywki kierowano się innymi zasadami? To pytanie na razie pozostanie bez odpowiedzi.

PRZYPISY

- 1 M. Krzyżanowska, *Drobne przedmioty szklane – analiza archeologiczna żetonów do gry z okresu wpływów rzymskich z terenu Polski*, Wiadomości Archeologiczne 71 (2020), s. 251–268.
- 2 Badania nad szklanymi żetonami sfinansowane zostały ze środków Narodowego Centrum Nauki, Preludium 11 (UMO–2016/21/N/HS3/00041).
- 3 M. Krzyżanowska, *Drobne przedmioty szklane*, s. 257–259.
- 4 Taką powierzchnią mogła być: gliniana płytka, piaskowiec czy też piasek, zob. tamże, s. 259–260.
- 5 Recykling szkła pojawił się w Cesarstwie Rzymskim już za panowania dynastii Flawiuszów (69 r. n.e.–96 r. n.e.), potwierdzają to zarówno źródła archeologiczne, w postaci skupisk stłuczki szklanej, ale również źródła pisane, wśród których można wymienić m.in. dzieła Martialisa, Stacjusza i Juwenalisa. Zob. D. Keller, *Social and Economic Aspects of Glass Recycling*, [in:] *TRAC 2004: Proceedings of the Fourteenth Annual Theoretical Roman Archaeology*, Durham 2004, ed. J. Bruhn, B. Croxford, D. Grigoropoulos, Oxford 2005, s. 65–78; D. Whitehouse, *Glass in the Epigrams of Martial*, *Journal of Glass Studies* 41 (1999), s. 73–81.
- 6 M. Krzyżanowska, *Drobne przedmioty szklane*, s. 259–261.
- 7 T. Krüger, *Das Brett- und Würfelspiel der Spätlatènezeit und der römischen Kaiserzeit im freien Germanien*, *Neue Ausgrabungen und Forschungen in Niedersachsen* 15 (1982), s. 159.
- 8 Tamże, s. 161.
- 9 Tamże, s. 161; J. Jaskanis, *Cecele. Ein Gräberfeld der Wielbark-Kultur in Ostpolen*, *Monumenta Archaeologica Barbarica* II, Kraków 1996, s. 80, tab. LXXVII: V/2:9.
- 10 J. Andrzejewski, *Jartypory, stan. 2. Cmentarzysko kultury wielbarskiej w wschodniej Polsce. Część 1*, *Monumenta Archaeologica Barbarica. Series Gemina XII/1*, Warszawa 2023, s. 33–34, tabl. CCCXXVI.: 28/13.14, 30/6; M. Krzyżanowska, *Drobne przedmioty szklane*, s. 263.
- 11 Szczegółowe opracowania zasad czy wariantów gier można znaleźć m.in. u: P. Adamczyk, *Gry planszowe – tabula*, s. 41–63; U. Schädler, *The Doctor's Game – New Light on the History of Ancient Board Games*, [in:] *Stanway: an élite Burial Site at Camulodunum. Britannia Monograph Series* 24, ed. P. Crummy, S. Benfield, N. Crummy, V. Rigby, D. Shimmin, Londyn 2007, s. 359–375; U. Schädler, *Games, Greek and Roman*, [in:] *The Encyclopedia of Ancient History*, vol. 5, ed. R.S. Bagnall, K. Brodersen, C.B. Champion, A. Erskine, S.R. Huebner, Malden 2013, s. 2841–2844. Jak również w tym tomie, patrz: Mateusza Frankiewicza i Jakuba Wojtczaka.
- 12 B. Bacchelli, R. Pasqualucci, V. Mastrodanto, *Glass in Interior Decoration and Furniture in the Roman Imperial Period*, [in:] *Annales du 14e Congrès de l'Association Internationale pour l'Histoire du Verre. Italia Venezia – Milano 1998*, Lochem 2000, s. 86, ryc. 3.
- 13 P. Cosyns, *Beyond the Channell! That's Quite a Different Matter. A Comparison of Roman Black Glass From Britannia, Gallia Belgica and Germania Inferior*, [in:] *Glass of the Roman World*, ed. W. J. Bayley, I. Freestone, C. Jackson, Oxford & Philadelphia 2015, s. 200, ryc. 18:6.
- 14 D.B. Harden, *Roman Glass from Karanis Found by the University of Michigan Archaeological Expedition in Egypt, 1924–29*, *University of Michigan Studies. Humanistic Series* XLI, Ann Arbor 1936, s. 291–292.
- 15 A. Schärfling, *Rechnen ganz einfach. Der Römische Abacus – sein griechischer Vorfahre und seine Nachkommenschaft bis nach Japan*, *Antike Welt* 34/5 (2003), s. 517–529.
- 16 H. Cool, *Recreation or Decoration: What Were the Glass Counters from Pompeii Used for?*, *Papers of the British School at Rome* 84 (2016), s. 157–177.
- 17 Por. A. Pace, *Looking Through the Glass Discussing the So-Called Glass "Counters" from Pompeii*, *Mélanges de l'École française de Rome – Antiquité* 134-2 (2022), s. 463–500.
- 18 P. Cosyns, *Beyond the Channell*, s. 200; R. Madyda-Legutko, J. Zagórska-Telega, *Einige Bemerkungen über die Spielsteine aus dem Gebiet der Przeworsk-Kultur am Beispiel des Fundmaterials aus dem Gräberfeld von Opatów, Woiv. Śląskie*, [in:] *Romanam amicitiam praetulisse – Sborník Vladimíru Sakařovi k 70. narozeninám*, *Sborník Národního Muzea v Praze – Acta Musei Nationalis Pragae*, ed. E. Droberjar, Řada A – Historie, LIV/1–4 (2000), s. 113.
- 19 <https://sjp.pwn.pl/szukaj/komplet.html>, [dostęp: 23.02.2024]
- 20 Tamże.

- 21 T. Penn, S. Courts, *Lost and Found: the Object Biographies of Roman Gaming Gets from the Western Provinces*, *Pallas* 119 (2022), s. 241–262.
- 22 Młynek 3 jest wariantem gry w młynek, gdzie każdy z graczy ma do dyspozycji po 3 pionki. Jest ona jedną z najstarszych gier znanych ludzkości, a wzmianki o niej prawdopodobnie możemy odszukać u Owidiusza. Por. Owidiusz, *Sztuka kochania*, tłum. E. Skwara, Wrocław 2016, w. 365–366, s. 175. „W innej z dwóch stron stawia się po trójce kamieni: zwycięża, kto ułoży wszystkie w jednym rzędzie”.
- 23 J. Schuster, „Ubogi książę” z okazałego grobu ze Zgliczyna Pobodzego, [w:] *Pogranicze trzech światów – Mazowsze u schyłku starożytności*, ŚWIATOWIT Suppl. Series P: Prehistory and Middle Ages XVII, ed. A. Jarzec, W. Nowakowski, A. Szela, Warszawa 2016, s. 135–164.
- 24 K. Rusin, *Sprawozdanie z badań kurhanów 1–4 w Grochach Starych, gm. Poświętne, stan. 1*, *Biuletyn Konserwatorski Województwa Podlaskiego* 5 (1999), s. 221–233.
- 25 Patrz: M. Krzyżanowska, *Drobne przedmioty szklane*, s. 216.
- 26 A. Grzymkowski, *Grobowiec „książęcy” ze Zgliczyna Pobodzego, gmina Biezuń, powiat żuromiński*, [w:] *Pogranicze trzech światów. Kontakty kultur przeworskiej, wielbarskiej i bogaczewskiej w świetle materiałów z badań i poszukiwań archeologicznych*, ŚWIATOWIT, Supplement Series P: Prehistory and Middle Ages XIV, red. W. Nowakowski, A. Szela, Warszawa 2006, s. 62–63, J. Schuster, 2016, s. 153.
- 27 J. Schuster, „Ubogi książę”, s. 155.
- 28 J. Jaskanis, *Cecele*, s. 80.
- 29 W. Grempler, *Der II. und III. Fund von Sackrau, Brandenburg a.d. H.-Berlin C. 1888*, s. 13–14; I. Kramarkowa, *Groby książęce z III/IV w. n.e. we Wrocławiu-Zakrzowie w stulecie odkryć*, *Silesia Antiqua* 32 (1990), s. 165.
- 30 N. Lau, *Pilgramsdorf/Pielgrzymowo. Ein Fundplatz der römischen Kaiserzeit in Nordmasowien. Eine Studie zu Archivalien, Grabsitten und Fundbestand*, *Studien zur Siedlungsgeschichte und Archäologie der Ostseegebiete* 11, Neumünster 2012, s. 60–61, tabl.15:8; 2014, s. 214, ryc. 5:16.
- 31 T. Rakowski, *Głos tradycji. Cmentarzysko z okresu wpływów rzymskich w Wyszomierzu Wielkim, pow. zambrowski*, *Wiadomości Archeologiczne* 71 (2020), s. 337, ryc. 15:4–5 i 15:9.
- 32 A. Abegg-Wigg, *Die Grabkammern aus Holz der Römischen Kaiserzeit von Neudorf-Bornstein*, [in:] *Kammergräber im Barbaricum. Zu Einflüssen und Übergangsphänomenen von der vorrömischen Eisenzeit bis in die Völkerwanderungszeit*, *Schriften des Archäologischen Landesmuseums* 9, ed. A. Abegg-Wigg, N. Lau, Neumünster/Hamburg 2014, p. 105; J. Schuster, „Ubogi książę”, s. 54.
- 33 Th. Krüger, *Das Brett- und Würfelspiel*, s. 242, ryc. 47:3–5.



Matcusz Frankiewicz
Jakub Wojtczak

HNEFATAFL – GRA MROŻNEJ PÓŁNOCY



ry planszowe przeżywają w ostatnich latach renesans. Co roku premierę ma wiele nowych tytułów. Ich tematyka obejmuje prawie wszystkie aspekty współczesnego życia – od ekonomicznych, przez edukacyjne, na strategicznych kończąc. Popularnością cieszą się również historyczne gry, prezentowane w nowych, współczesnych wydaniach. Ich popularność można wiązać z działalnością różnych stowarzyszeń zajmujących się historią czy festiwalu fantastyki, na których fani „planszówek” mogą rozegrać partie swojej ulubionej gry. Jeden z największych festiwali fantastyki w Europie, „Pyrkon”, odbywający się w Poznaniu, stworzył nawet dla swoich uczestników osobną Strefę Gier Planszowych, Bitewnych i Karcianych¹.

Pierwsze gry planszowe powstały zapewne wraz z wyłonieniem się ludzkiej kultury. Z czasów starożytnych znany jest choćby egipski *senet*, chińskie *go* czy pochodząca z terenów międzyrzecza Tygrysu i Eufratu *królewska gra z Ur*². Nie można pominąć również gier pochodzących z terenów starożytnej Grecji czy Rzymu. Północne krańce Europy zamieszkiwali słynący ze swojej odwagi i podbojów wikingowie. Współcześnie (głównie za sprawą kinematografii) kojarzą się oni z bezwzględными łupieżcami, palącymi napadane wioski i zdobywającymi siłą nowe tereny. Ci bezlitośni wojownicy znali jednak doskonale gry planszowe. Wśród nich wiodącą rolę odgrywał *Hnefatafl*, strategiczna gra planszowa.

Korzystając ze źródeł archeologicznych oraz informacji na temat *Hnefatafla* utrwalonych w nordyckich sagach, staramy się przybliżyć nie tylko historię tej gry, ale również pokazać, jakie miała ona znaczenie dla mieszkańców północnych zakątków Europy i innych terenów będących pod wpływem kultury skandynawskiej. Pokażemy także zasady gry, zarówno te,

które zostały spisane w XVIII w. przez Karola Linneusza, jak i te które zostały zrekonstruowane podczas współczesnych eksperymentów z grą.

Drewniana, kamienna lub kościana plansza, pionki ze szkła, kości, bursztynu lub brązu – to wszystko, co potrzeba, by rozpocząć rozgrywkę w *Hnefatafl*. Gra znana jest przynajmniej od V w. n.e., lecz w XII w. została zastąpiona przez szachy i zapomniana³. Współcześnie, dzięki popularności tematyki związanej z kulturą wikingów, wraca ona do łask⁴. Pojawiła się już w filmach i serialach⁵. W 2011 r. w Wielkiej Brytanii powstała Światowa Federacja *Tafl* (ang. World *Tafl* Federation), która organizuje Mistrzostwa Świata *Hnefatafl*⁶. Ze względu na odkrycia archeologiczne, kojarzymy ją przede wszystkim z kulturą materialną wikingów, jednakże nie stanowiła ona wyłącznie elementu skandynawskiej rozrywki, ale odzwierciedlała również ówczesne relacje społeczne.

Hnefatafl to gra przeznaczona dla dwóch osób. Po jednej stronie staje król ze swoją drużyną, po drugiej – atakujący. Celem gry jest ucieczka króla z centralnego pola planszy lub doprowadzenie do sytuacji, w której atakujący otaczają króla. W pierwszym przypadku wygrywa strona króla, w drugim – nacierająca. Rozgrzywka wymaga sprytu, przewidywania ruchów przeciwnika i umiejętności logicznego myślenia. *Hnefatafl* dla wikingów był czymś więcej niż tylko grą. Stanowił formę treningu strategicznego, rozwijającego umiejętności niezbędne na polu bitwy. Był też sposobem na spędzanie wolnego czasu i budowanie więzi społecznych. Archeolodzy odkryli liczne zestawy do gry w *Hnefatafl* w grobach skandynawskich, co może świadczyć o jej sporym znaczeniu w życiu codziennym tej społeczności⁷.

HISTORIA GRY

Trudne, czy wręcz niewykonalne jest ustalenie, kiedy gra powstała. Wszelkie rozważania związane z początkami *Hnefatafl* należy zacząć od tego, że gry z rodziny *tafl*, do której należy również bohaterka tego tekstu, najprawdopodobniej ewoluowały około IV/V w. n.e. z rzymskiej gry *ludus latrunculorum*⁸. Samo staronordyjskie słowo *tafl* prawdopodobnie wywodzi się od łacińskiego słowa *tabula* i zostało przyjęte do określenia samej gry lub powierzchni, na której grano⁹. Z początku gry, które w okresie wpływów rzymskich (I–IV w. n.e) służyły rozrywce szerokich grup społecznych, przerodziły się w *tafl* – rozgrywkę strategiczną, w którą grali przedstawiciele elit w kręgu germańskim.

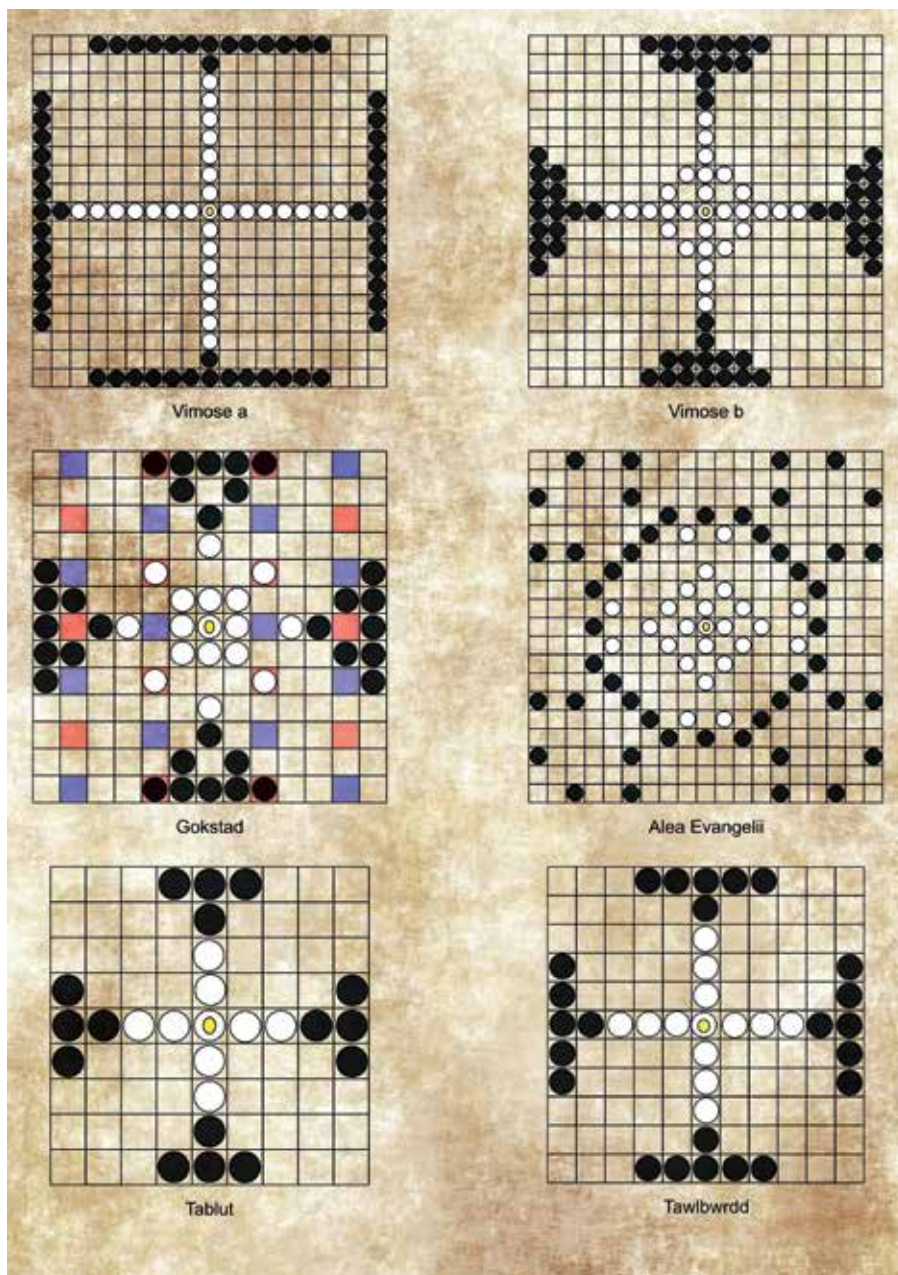
Zanim przejdziemy do przybliżenia najważniejszych znalezisk archeologicznych powiązanych z *Hnefatafl*, zwróćmy uwagę na wspomnianą już rodzinę gier *tafl*. Jest to grupa północnoeuropejskich strategicznych gier, rozgrywanych na planszach o równych bokach, składających się z pól o kwadratowym kształcie. Najbardziej znanym wariantem tej grupy gier jest omawiany tutaj *Hnefatafl*, ale oprócz niego istnieje kilka innych, nieznacznie różniących się zasadami i – w zależności od kraju, w którym cieszyły się one popularnością – mających inne nazwy:

- **Tablut** – najlepiej udokumentowany historycznie wariant gry z rodziny *tafl*. Jego zasady oraz rysunki planszy i figur przekazał Karol Linneusz (1707–1778), szwedzki przyrodnik, późniejszy profesor Uniwersytetu w Uppsali, w rękopiśmiennym dzienniku opisującym wyprawę po Laponii, „Iter Lapponicum”, którą odbył w 1732 r. Plansza do gry w tym wariantcie składała się 81 pól (9 x 9), liczba pionków – 25: król z grał z 8 obrońcami, a przeciwko sobie miał 16 atakujących; (Ryc. 1, Ryc. 6)
- **Tawlbwrdd** – walijska odmiana; plansza do gry o 121 polach (11 x 11), liczba pionków – 37: król dysponował 12 obrońcami i w kontrze miał 24 atakujących; (Ryc. 1)
- **Ard Rí** – szkocka wersja; plansza do gry o 49 polach (7 x 7), liczba pionków – 25: król miał 8 obrońców i przeciwko sobie 16 atakujących;
- **Brandubh** – irlandzki wariant; plansza do gry o 49 polach (7 x 7), liczba pionków – 13: król miał 4 obrońców, walczyło z nim 8 atakujących;
- **Alea Evangelii** – nazwa nawiązuje do kontekstu z chrześcijańskiej ewangelii. Według przekazów, miłośnikiem tej gry był król Anglii Athelstan, panujący w latach 924–939¹⁰; plansza do gry o 361 polach (19 x 19), liczba pionków – 73: król miał 24 obrońców, a po drugiej stronie planszy 48 atakujących. (Ryc. 1.)

Skandynawska wersja jest najbardziej rozpoznawalnym wariantem gier z rodziny *tafl*. Archeolodzy, prowadząc wykopaliska na terenie Skandynawii, wielokrotnie odkrywali części składowe gry – plansze i pionki. Znajdowane one były także poza obszarem bytności wikingów. Pozwala to przypuszczać, że gra ta była znana nie tylko wśród wojów północy, ale także wśród mieszkańców Wysp Brytyjskich, na terenach dzisiejszej Estonii, Ukrainy, Polski, Niemiec i Francji, a również na Islandii czy Grenlandii. Znaleźiska te stanowią cenny materiał źródłowy dla badaczy kultury i historii wikingów oraz społeczności mających z nimi kontakt.

Nie sposób wymienić wszystkich stanowisk archeologicznych, w których znaleziono pionki lub plansze do gry w *Hnefatafl*. Podamy jedynie te najbardziej znane wśród archeologów i znawców tejże gry:

- **Vimose (Dania), 400 r. n.e.:** plansza z drewna, prawdopodobnie pochodzenia rzymskiego, wykorzystywana do gry w *ludus latrunculorum*. (ryc. 1)
- **Gokstad (Norwegia), IX w.:** dwustronna plansza z drewna, z jednej strony do gry w *Hnefatafl*, z drugiej w młynka. (ryc. 2, 3)
- **Ballinderry Board (Irlandia), X w.:** jedna z najlepiej zachowanych plansz drewnianych. Część badaczy uważa, że służyła do rozgrywania celtyckiej wersji gry

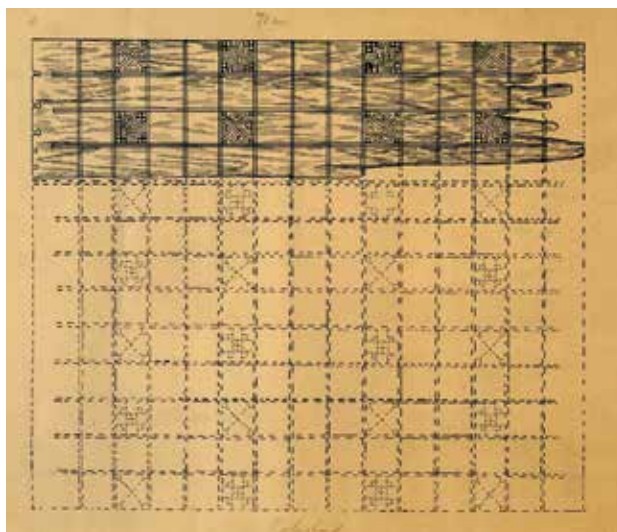


Ryc. 1. Przykładowe początkowe rozmieszczenie pionków na planszach, opr. M. Frankiewicz za D. Walker, *Reconstructing Hnefatafl*, [bmw] 2014.

- **Birka (Szwecja), grób 624, IX/XI w.:** plansza z drewna nabijana żelaznymi gwoździami, prawdopodobnie do mocowania pionków (bierki posiadały otwory od spodu) lub były to właśnie pionki.
- **Brough of Birsay (Szkocja), IX/XI w.:** plansza wykonana z kości wieloryba.
- **Buckquay (Szkocja), IX/XI w.:** trzy kamienne plansze.
- **Coppergate (Anglia), 950-1025:** drewniana plansza o 225 polach (15 x 15) z metalowym okuciem brzegów.



Ryc. 2. Znaleźisko planszy z Gokstad (Norwegia), wczesne średniowiecze. Fot. K. Helgeland, CC BY-SA 4.0, źródło: <https://www.unimus.no/portal/#/photos/e97522e4-c343-44d3-a84c-0a44b2099c23>.



Ryc. 3. Rysunek fragmentu planszy z Gokstad (Norwegia) wraz z rekonstrukcją całej planszy i z uwzględnionymi polami zdobionymi. Licencja CC BY-SA 4.0, źródło: https://www.unimus.no/felles/bilder/web_hent_bilde.php?id=12018715&type=jpeg.



Ryc. 4. Znaleźisko pionków ze szkła z Gunnarshaug (Norewgia), wczesne średniowiecze, CC BY-SA 4.0, źródło: https://www.unimus.no/felles/bilder/web_hent_bilde.php?id=12741969&type=jpeg.

Oprócz wyżej wymienionych przykładów, archeolodzy odkryli wiele innych plansz do *Hnefatafl* w różnych miejscach Europy. Wykonane były z rozmaitych materiałów, a ich datowanie obejmuje okres od V do X w.¹¹ Najpowszechniej wykorzystywanym materiałem do tworzenia plansz było drewno. Takie plansze pochodzą ze znalezisk m.in. z Norwegii (Bergen, Trondheim, Gokstad). Następnym popularnym surowcem były kości zwierząt, jak np. we wspomnianej planszy z kości wieloryba znalezionej w szkockim Brough of Birsay. Na terenie Szkocji odkryto również kamienne plansze. Nie znaleziono plansz wytwarzanych z innych materiałów, ale wspomnieć trzeba, że bardzo często do okuwania brzegów drewnianych



Ryc. 5. Znaleźisko pionków i kostek z Ukjent Gård (Norwegia), 400–800 n.e. CC BY-SA 4.0, źródło: https://www.unimus.no/felles/bilder/web_hent_bilde.php?id=13029616&type=jpeg

plansz stosowano metal (żelazo, stopy miedzi). Pionki do gry wykonywane były także z różnorodnych materiałów. Archeolodzy podczas wykopalisk natrafili na pionki ze szkła, brązu, kości, bursztynu, żelaza lub drewna. Spotykane są także pionki złożone z dwóch lub więcej komponentów.

Warto zaznaczyć, iż – w kilku przypadkach – podczas badań archeologicznych odkryto nie tylko plansze i pionki do gry w *Hnefatafl*, ale również kości¹² (Ryc. 5). Badacze spierają się, czy gry z rodziny *tafl* miały w zestawie kości¹³.

ZASADY GRY

Hnefatafl to gra, w której gracze kontrolują pionki reprezentujące wojowników (drużynę), oraz jeden pionek króla – *hnefi*. Jak wspominaliśmy, w zależności od odmiany gry, plansze posiadały różną liczbę pól, rozłożonych w równych rzędach i kolumnach. Grano na planszach o wymiarach 7 x 7, 9 x 9, 11 x 11, 13 x 13, 18 x 18, 19 x 19 pól; ograniczeniem była tak naprawdę wielkość stołu.

Celem gry było doprowadzenie króla do narożnika planszy¹⁴ lub uwięzienie go przez drużynę przeciwnika. W początkowej fazie gry, na centralnym polu planszy zawsze znajdował się pionek króla. Pionki wojowników we wszystkich odmianach gier z rodziny *tafl* rozłożone były w stosunku 2:1, gdzie liczba atakujących była zawsze dwa razy większa niż liczba broniących króla. Pionki mogły przesuwać się po planszy wertykalnie i horyzontalnie o dowolną liczbę pól. Dopuszczalny był manewr zbitia piona poprzez otoczenie go z dwóch stron. Króla należało otoczyć z czterech stron¹⁵. Grę rozpoczynała strona atakująca.

Zasady gry zostały spisane dopiero w pierwszej połowie XVIII w. przez wspomnianego już Karola Linneusza. Badacze gier planszowych wskazują, że zanotowane przez niego zasady pochodzą raczej z obserwacji rozgrywek, a nie z bezpośredniego udziału w grze. Podróżując po Laponii Linneusz nie znał języka saamskiego, którym posługiwał się lud zamieszkujący krańce Norwegii, Finlandii, Szwecji oraz Rosji (Półwysep Kolski). Zasady gry spisał głównie w języku ówczesnej nauki, czyli po łacinie, z wtrętami języka szwedzkiego i saamskiego, używając dużej liczby skrótów. Spowodowało to późniejsze kłopoty w tłumaczeniu dziennika podróży do Laponii. Jeżeli przyjmiemy, że Linneusz spisał zasady, jedynie obserwując grę, należy założyć, że mają one formę uproszczoną lub też mogły zostać źle odczytane przez Linneusza. Warto o tym pamiętać, bowiem wszystkie współcześnie przytaczane reguły gry w *Hnefatafl* wywodzą się z dziewiętnastowiecznych edycji i tłumaczeń dziennika szwedzkiego przyrodnika i zostały sformułowane na podstawie jego rękopisu¹⁶.

Zasady według Linneusza¹⁷:

1. Tablut jest grany na planszy 9 x 9 kwadratów. Pozycja wyjściowa jest następująca: król zajmuje pole centralne, zwane Twierdzą króla (łac. *Arx regia*, saamski: *Konokis*), obrońcy zajmują pola oznaczone na ryc. 6 jako 2 i 3, zaś atakujący pola oznaczone jako 4.
2. Gra się 25 pionkami: królem oraz 8 obrońcami i 16 atakującymi. W opisie Linneusza obrońcy określani zostali jako Szwedzi, zaś atakujący jako wojska moskiewskie.
3. Strona atakująca ma pierwszy ruch.
4. Pionki ruszają się ortogonalnie, nie zatrzymując się na polach już zajętych ani nie przeskakując nad pionkami.
5. Pionki nie mogą zająć pola centralnego, nawet jeśli król je opuści.

6. Pionek zostaje przechwycony, kiedy z dwóch stron otoczy go przeciwnik. Król może brać udział w chwytniu pionków.
7. Pionek również może być przechwycony, kiedy po jednej stronie ma pole centralne, a po drugiej pionek przeciwnika.
8. Aby pochwycić króla znajdującego się na polu centralnym, trzeba go otoczyć z czterech stron.
9. Można pochwycić króla stojącego obok pola centralnego, otaczając go z trzech stron.
10. W każdym innym miejscu na planszy król jest pochwytywany, jak każdy inny pionek – po otoczeniu z dwóch stron.
11. Jeśli król na polu centralnym jest otoczony przez atakujących z trzech stron, a z czwartej strony znajduje się pionek obrońcy, ten pionek może zostać zbity, poprzez otoczenie go z wolnej strony przez atakującego.
12. Król wygrywa grę, jeśli dotrze do któregoś z narożników planszy, a atakujący wygrywają, jeśli pochwycą króla.
13. Remis następuje w sytuacji, kiedy sekwencje ruchów się powtarzają, kiedy gracze nie mogą się ruszyć albo kiedy gracze tak zdecydują.

Podstawowe zasady mówią, że pionki mogą poruszać się o dowolną liczbę pól horyzontalnie i wertykalnie. Rozbieżności dotyczą pól specjalnych i krawędzi planszy. Jednocześnie pola specjalne, np. plansza z Gokstad z Norwegii (Ryc. 2, 3), są miejscami, na które rywal (najczęściej strona atakująca) nie może wejść.

Podobnie różnie interpretowana jest zasada tzw. „ściany tarcz”¹⁸. Niektóre opisy rekonstruowanych zasad wskazują, że ułożenie w linii 3 lub więcej pionków powoduje, że są one niezbijane, podczas gdy zasady *Tablutu* pozwalają na jednoczesne bicie 2 lub więcej pionów. Jednakże wprowadzenie wariantu, że 3 lub więcej pionków w jednej linii jest usuwanych w przypadku, gdy zostaną otoczone ze wszystkich stron¹⁹, może wpłynąć na większe zbilansowanie gry.

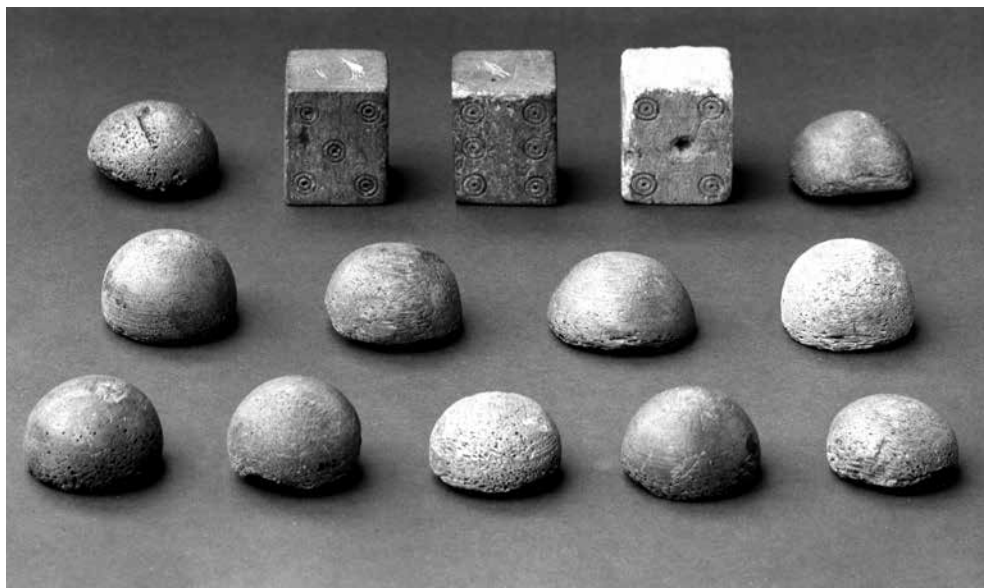
Dzięki eksperymentom z różnymi wariantami gry, przeprowadzanym na festiwalach kultury wczesnośredniowiecznej, ustalono zasady. Cały proces doświadczeń opierał się na rozgrywaniu jak największej liczby partii, z jak największą liczbą możliwych wariantów zasad, będąc wiernym założeniom z literatury (źródłom) i korzystając z mechaniki gry (późnorzymskie gry planszowe w typie *ludus*).

Przy założeniu, że bok planszy działa jako dodatkowy pionek, obrońcy zawsze wygrywają, co skraca czas trwania partii. W *ludus lancantorum* bok planszy nie pełni tej roli, ale zasada ta została zastosowana w doświadczeniach. Założono też, że król bierze udział w zbijaniu pionków. W trakcie gry sprawdzono wszystkie możliwe warianty zbijania pionków, takie jak zbijanie przy użyciu boku planszy, pól specjalnych, dwóch i więcej pionków itd.

Pola specjalne występowały zazwyczaj w postaci jednego wzoru rozmieszczonego w kilku miejscach na planszy (jako przykłady mogą posłużyć plansze z Bergen lub Trondheim). Z kolei na planszy z Gokstad na polach znajdują dwa różne symbole. W eksperymentach przyjęto, że jeden rodzaj oznaczeń na polach specjalnych działa tylko dla grających jednej strony, a dwa symbole oznaczają, że obydwie strony mogą korzystać ze specjalnych pól.

W przypadku rozgrywania partii z użyciem kostek, wypracowano trzy różne sposoby ich zastosowania. Pierwszy rzut miał na celu wylosowanie osoby z największą liczbą oczek, która następnie wybierała stronę (atakujący/obrońcy). Drugi rzut określał maksymalną liczbę pól, o jaką może poruszyć się gracz w trakcie rozgrywki. Trzeci wariant bazuje na znajomości gry *backgammon* wśród Germanów i zakładał rzut kostką przed każdym ruchem. W walijskiej wersji gry przed każdym ruchem gracze rzucali kośćmi i jeśli wypadła para, tracili kolejkę²⁰.

W celu ustalenia jasnych i klarownych zasad, jak najbardziej zbliżonych do tych z przeszłości, zbadano w praktyce wszystkie obecne w literaturze zasady gry. Po rozegraniu setek partii ukształtowały się ostateczne reguły gry. Na początku rozgrywki gracze rzucają kośćmi, każdy gracz jedną. Osoba z najwyższym wynikiem wybiera stronę lub decyduje o polach specjalnych (jeśli są pojedyncze symbole). Następnie, każdy gracz rzuca dwiema kostkami, a wynik określa maksymalną liczbę pól, o jaką może poruszyć swoje pionki. Gracz może zbijać maksymalnie dwa pionki otoczone z dwóch stron. Trzy lub więcej pionków tworzą ścianę tarcz, która jest



Ryc. 7. Znaleźisko pionków z Oslo (Norwegia), wczesne średniowiecze. CC BY-SA 4.0, źródło: <https://www.unimus.no/portal/#/photos/49cda74d-7e08-4fc8-8078-097f7b620a24>.



Ryc. 8. Rekonstrukcja pionków i planszy do *Hnefatafl* wykorzystana w celu rozgrywania partii doświadczalnych (wykonanie M. Frankiewicz).



Ryc. 9. Rekonstrukcja zestawu pionków z grobu Birka 750 wykorzystana w celu rozgrywania partii doświadczalnych (wykonanie M. Frankiewicz).

nieusuwalna. Wkroczenie pionka pomiędzy dwa pionki nie powoduje zbicia. Król może brać udział w chwytaniu pionków przeciwnika. Król na polu centralnym zbijany jest z czterech stron, na pozostałych polach na planszy – z dwóch.

Przykładowe ułożenie początkowe pionków zaprezentowano na rycinie 1. W przypadku plansz z Vimose (wariant a) został zaproponowany przed D. Walkera²¹. Autorzy tego artykułu

proponują zupełnie inne początkowe ułożenie pionków. Plansza 19 x 19 jest duża w kontekście usytuowania pionków w sposób „klasyczny” (Ryc. 1 Vimose a). Gra jest szybka i dynamiczna, opiera się w dużej mierze na błędach przeciwnika. Na rycinie 1 Vimose b autorzy proponują sekwencję początkową podobną do rozgrywki z Gokstad (Norewgia) (Ryc. 1) czy Coppergate²², która daje możliwość rozegrania partii w sposób bardziej zbalansowany, jak również pozwala na dokładne zaplanowanie i wdrożenie strategii w trakcie rozgrywki.

HNEFATAFL W LITERATURZE NORDYCKIEJ

Najwięcej informacji o kulturze i dziejach wikingów czerpiemy z sag. Są to staroskandynawskie dzieła o historycznych i legendarnych bohaterach, rodach i wyprawach ludów Północy. Pierwotnie były przekazywane ustnie, dopiero około XIII w. zaczęto je spisywać. Przez długi czas nie były one powszechnie znane, aż do 2. poł. XIX w., kiedy zostały przetłumaczone na język angielski przez Williama Morrisa. Również w tych utworach znajdujemy informacje o grze *Hnefatafl*.

O grze bogów w gry planszowe wspomina *Völuspá* (*Przepowiednia wieszczki*), pierwszy i najbardziej znany utwór z mitologicznych pieśni, znajdujących się w *Eddzie Starszej*, jednym z najstarszych zabytków piśmiennictwa islandzkiego, datowanym na IX w. n.e. Rękopisy tego utworu znajdują się w Rejkiawiku, Kopenhadze, Utrechcie i w Uppsali²³. Istnieje również wiele wydań krytycznych, które różnią się od siebie w zapisach. Polskie przekłady tego utworu są nieocenione²⁴, jednakże korzystają i posiłkują się symboliką chrześcijańską. Aby pokazać dosłowne znaczenie *Eddy* autorzy skorzystali z wydania dwujęzycznego, angielsko-islandzkiego, które odrzuca wszelkie odmienności kulturowe i językowe:

Grali przy stołach na łące, byli weseli,
nie brakowało im wcale złota;
aż trzy dziewice olbrzymów pojawiły się,
nadmawczaj potężne, z Jotunheimaru²⁵.

Warto zaznaczyć, że w poemacie nie pada nazwa gry, jednakże biorąc pod uwagę, że na tych terenach *Hnefatafl* był powszechnie znany, można założyć, że chodziło właśnie o tę grę. Ciekawe jest również to, iż fragment o rozrywce bogów jest umiejscowiony pomiędzy stworzeniem nocy i dnia, zbudowaniem świątyni oraz stworzeniem władcy krasnoludów – są to istotne elementy nordyckiej mitologii.

W końcowym fragmencie pieśni, w którym wieszczka opowiada, co wydarzyło się po Ragnaroku – zmięczeniu bogów, jest mowa o złotych pionkach, których bogowie używali do gry:

Tam, w trawie, znów zostaną odnalezione
cudowne złote pionki do gry,
te, które mieli we wczesnych dniach²⁶.

Opis Ragnaroku po raz pierwszy pojawił się właśnie w cytowanej wyżej *Przepowiedni wieszczki*. Informacja, że bogowie grali w gry planszowe, a po ostatecznej bitwie między bogami a olbrzymami, po której wyłonił się nowy świat, znalezione zostały pionki do gry, świadczy przede wszystkim o tym, że *Hnefatafl* zajmował ważną pozycję w kulturze wikingów. Warto zauważyć, że w polskim tłumaczeniu, jak również często w innych językach, termin *tafl* przetłumaczono jako „złote stoły” bez zaznaczenia, że służyły one właśnie do gry. Wybitna polska tłumaczka dzieł staronordyckich Apolonia Załuska-Strömberg, zastosowała właśnie taki zapis w swoim tłumaczeniu z 1986 r.:

Tam potem cudowne Złote tablice w trawie się znajdują,
Te, co za dawnych czasów posiadali²⁷.

Ten fragment sag przywołał Johan Huizinga wskazując na sakralne znaczenie gier²⁸.

Gry z rodziny *tafl* pojawiają się niejednokrotnie w sagach. Niekiedy są wspomniane z nazwy, czasem pojawia się jedynie informacja, że bohaterowie grali w jakąś grę na planszy. W jednej z sag królewskich, opisujących historię Orkadów od czasu ich podboju przez króla Haralda Pięknowiąsego, panującego na przełomie IX i X w. w Norwegii, aż do ok. XII w., jeden z bohaterów mówi wprost:

W tafla zagrać bardzo lubię!²⁹

Osobą wypowiadającą te słowa jest jarl Rognvald Kali Kolsson, żyjący w latach ok. 1100–1158 władca Orkad, który w sadze precyzuje, jakie umiejętności są naprawdę ważne dla każdego wikinga. Grę w *tafla* stawia na równi z pisanem runów, łucznictwem czy pracą w kuźni³⁰.

W *Sadze o Frithjofie Dzielnym*, utworze spisany ok. 1300 r., który opowiada o zdarzeniach rozgrywających się w regionie Sogn (na południu Norwegii) od połowy VIII do połowy IX w., uważanym za najlepszą literacko i artystycznie sagę o czasach wikińskich³¹, znajdujemy opis rozgrywki w *Hnefatafla*. Frithjof, główny bohater, instruuje swojego brata Biorna, że ten zostawił mu na planszy dużo miejsca do gry:

Frithiof nie odpowiedział mu nic, ale powiedział Biornowi, z którym grał: „Puste miejsce na twojej planszy, przybrany bracie, a w żaden sposób nie możesz tego naprawić. Nie, jeśli chodzi o mnie, to otoczę twoją czerwoną figurę tam i zobaczę, czy jest bezpieczna³².

Bohaterem kolejnej sagi, jest Ref Steinsson, który podobnie jak Frithiof Dzielny, mimo niskiego urodzenia, staje się ważnym człowiekiem, mającym również niemało przygód. Akcja sagi *Króka-Refs* rozgrywa się w latach 950–1050 i obejmuje tereny należące do świata nordyckiego: Danię, Norwegię, Islandię, ale również Grenlandię³³. W utworze pojawia się król Norwegii Harald III Srogi, panujący w latach 1045–1066. Otrzymał on dary z Grenlandii, które opisane zostały jako prezenty największej wartości:

W trakcie lata Bárður przygotowuje swoją łódź na podróż do Norwegii i obdarowuje Gunnara prezentami. Gunnar wysłał trzy skarby do króla Haralda. Pierwszym z nich jest niedźwiedź polarny o pełnym rozmiarze, o doskonałym futrze. Drugim skarbem jest starannie wykonana plansza do gry w *tafl*, wykonana z wielką precyzją. Trzecim skarbem jest czaszka morsa z wszystkimi zębami. Jest całkowicie rzeźbiona i ozdobiona złotem, z zębami solidnie osadzonymi w czaszce. To naprawdę największy skarb³⁴.

Jak można zauważyć, król otrzymał niedźwiedzia polarnego oraz czaszkę morsa ozdobioną złotem. Ostatnim podarunkiem była plansza do gry. Saga *Króka-Refs* poświadcza więc, że zasięg gier z rodziny *tafl* obejmował nie tylko europejskie lądy opanowane przez ludy Północy: Danię, Szwecję, Norwegię, Finlandię czy Islandię, ale również wyspę Grenlandię.

Choć zasięg występowania gier planszowych z rodziny *tafl* obejmował wszystkie państwa nordyckie, a jak już wspomnieliśmy, wykopaliska archeologiczne dowodzą, że gra była znana również w innych częściach Europy, to trzeba odpowiedzieć na pytanie o zasięg społeczny gry. Inaczej mówiąc, odpowiedzieć na pytanie, czy każdy mógł cieszyć się przyjemnością gry w *tafl*.

Odpowiedź nasuwa się po lekturze kolejnej sagi:

W jedną wiosenną noc Þórir był niezdolny do snu. Wybrał się na zewnątrz, gdzie napotkał gwałtowną burzę deszczową, której dźwięk skierował go ku ścieżce. Idąc śladem, zauważył na gospodarstwie dwa przypięte kozłeta i dwa jagnięta, podczas gdy w zagrodzie siedziały dwie kobiety. Grały w *hnettafli*, plansza całkowicie wykonana ze srebra, z czerwono-złotymi pionkami. [...] Þórir pojednał się z nimi, dowiedział się, że przyprowadziły ze sobą owce, podczas gdy on posiadał *hnettafli*, precyzyjnie zaprojektowaną grę z przywiązany do pionków złotym pierścieniem, jednym srebrnym pierścieniem na planszy i drugim srebrnym pierścieniem w worku³⁵.

Powyższy fragment pochodzi z sagi *Gull-Þóris*, znanej również jako Þorskfirðinga. Jej akcja rozgrywa się na Islandii podczas zasiedlania wyspy w drugiej połowie IX w. Jak w większości sag, autor pozostaje nieznanym, choć badacze coraz częściej wysuwają hipotezę, iż historię tę spisał Sturla Þórðarson, islandzki wódz i autor sag żyjący w XIII w.³⁶ Utwór opowiada historię Þórisa Oddssona, wodza Þorskafjörður i jego sporu z sąsiadem Hallrem.

W sadze znajduje się informacja, że w *Hnefatafl* grały również kobiety. Coraz częściej badania archeologiczne przynoszą informacje o odnalezieniu grobów wikingów wojowniczek. Dowodzi to, że kobiety odgrywały znaczącą rolę w społeczności wikingów. Dodatkowo, bohaterki wymienione w sadze *Gull-Þóris* grały na srebrnej planszy, co może też wskazywać na ich wysoką pozycję społeczną. Co więcej, w *Sadze o królu Heidreku Mądrym* pionki do gry opisane są jako kobiety, co może wskazywać na równą pozycję kobiet i mężczyzn w społeczeństwie wikingów i na fakt, że gra była przeznaczona nie tylko dla wojowników:

Jakie to kobiety walczą
razem przed swoim bezbronnym królem
dzień po dniu ciemne go bronią,
ale jasne wychodzą, by zaatakować?
To łamigłówkę rozważ,
o księżę Heidrek!
„Twoja zagadka jest dobra, Gestumblindi” rzekł król, „odgadnąłem ją. To jest gra *Hnefatafl*;
ciemniejsze bronią *hnefi* [króla], ale jasne atakują”³⁷.

Warto zaznaczyć, że saga ta była inspiracją dla późniejszych twórców literatury fantasy. Motywy z niej zaczerpnął m.in. J.R.R. Tolkien przy tworzeniu mitologii Śródziemia. Wśród przykładów wymienia się właśnie rywalizację na zagadki między Bilbo Bagginsem a Gollumem, Mroczną Puszcze czy nawiedzone kurhany, które skrywały zaczarowane miecze.

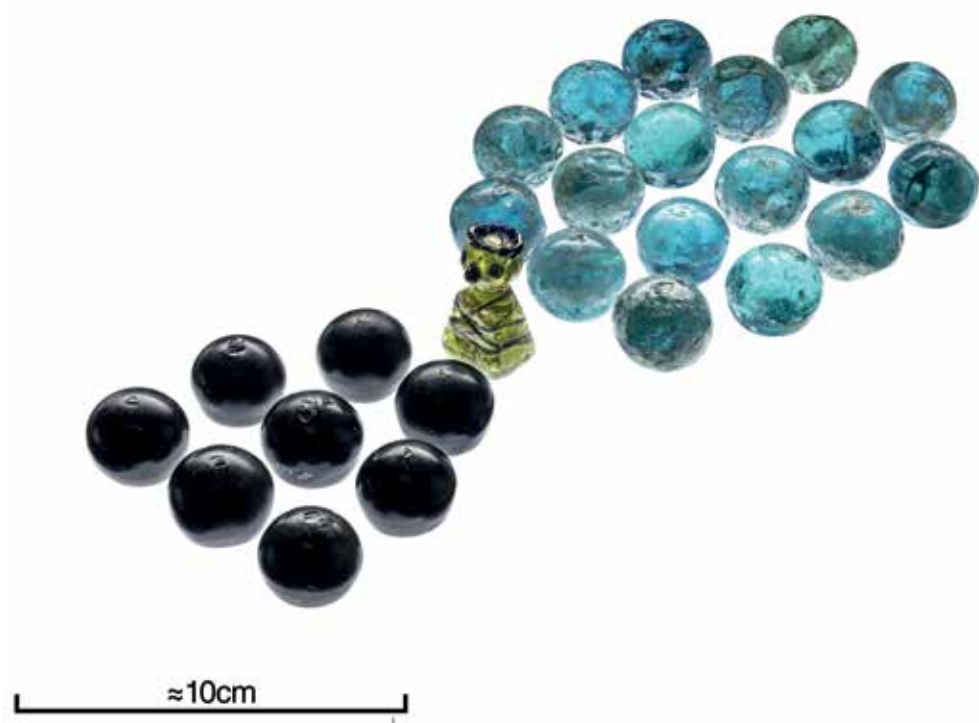
Hnefatafl była również grą, w której odznaczały się ówczesne relacje społeczne. Jeśli porównamy ją do szachów, gdzie zarówno usytuowanie pionków, jak i ich ruchy odzwierciedlają hierarchię w społeczeństwie średniowiecznej Europy, tak *tafl* pokazuje zupełnie inny obraz. Pionki posiadają jeden wzór i wszystkie poruszają się w ten sam sposób. Przekładając to na sytuację społeczną można stwierdzić, że społeczność wikingów była egalitarna. Dotyczy to także króla (*hnefi*), którego pionek brał czynny udział w walce. Walczył wraz ze swoją drużyną, był jej częścią i pomagał jej członkom. W *taflu* członkowie drużyny byli równi i nawet na polu bitwy wszystkie pionki podlegały tym samym prawom, co ma również odzworowanie w opisie struktury społecznej w skandynawskich sagach³⁸.

Fakt, że gry (plansza i pionki) były deponowane w grobach, może świadczyć o znaczeniu nie tylko samej gry, ale również o znaczeniu umiejętności grania w nią. Elementy gier znajdowane w pochówkach łodziowych, nie tylko w skandynawskiej strefie kulturowej, ale również np. anglosaskiej, wskazują, że sama gra i umiejętność jej użytkowania łączyły się z tożsamością wojowników-żeglarzy. Na bliskie związki *Hnefatafla* z morzem wskazywać mogą także plansze dostosowane do pływania na statku, jak np. znaleziona w grobie z Birki 624³⁹. Plansza z otworami i pionki z otworem na spodniej części tworzą planszę, która działa jak żyroskop, co umożliwia rozegranie partii bez obawy, że kołysanie ludzi lub fale przesuną pionki. Dla społeczności germańsko-skandynawskiego świata gry planszowe zawsze były ważnym elementem życia. Dowodzą tego znaleziska plansz i pionków do *małych żołnierzy* (*ludus latrunculorum*), znajdowane w grobach w okresie wpływów rzymskich. Późniejsze ewolucje gry *ludus*, np. gry typu *tafl*, także były składane w grobach. Można założyć, że idea elitarnego wojownika (mężczyzny lub kobiety) lub też społecznej elity była ściśle związana z grami planszowymi i umiejętnościami grania w nie⁴⁰.

Zauważalny jest silny związek pionków i plansz składanych w grobach z konkretnymi cechami wojowników. Uważa się, że poprzez umieszczenie tych przedmiotów w grobie nadawano „biografię” osobie zmarłej jako tej o wysokim poziomie inteligencji, posiadającej zdolności przywódcze i umiejętności przewidywania zdarzeń, jak również ruchów przeciwnika. Często też pochówek, w którym poza pionkami i elementami uzbrojenia znajdowano szkielet konia, miał zapewne na celu wskazanie, że dana osoba cieszyła się względami Odyna⁴¹.

Znaleziska grobowe wraz z badaniami antropologicznymi i genetycznymi aDNA potwierdzają, że choć w okresie wpływów rzymskich i okresie wędrówek ludów znaleziska pionków mają silne konotacje z męską częścią populacji i statusem wojownika, tak w okresie wczesnego średniowiecza stają się one neutralne płciowo i poprzez bogate wyposażenie grobów wskazują raczej, że była to gra elit⁴².

Jeśli przyjrzymy się liczbie pionków deponowanych w grobach, to rzadko mamy do czynienia z sytuacją, w której na wyposażeniu znajduje się zestaw dla dwóch graczy. Tak jest np. ze szklanym zestawem z grobu Birki 750 (Ryc. 10). Mamy tutaj dwa wyróżniające się kolorystycznie zestawy pionków, które mogą zostać wykorzystane przez dwie osoby do rozegrania partii. Natomiast znalezisko ze Skamby, gdzie znaleziono 23 bursztynowe pionki, wskazuje na coś innego. Część badaczy uważa, że tylko nieliczni przedstawiciele społeczności wikingów posiadali zestaw dla dwóch graczy, a normalną praktyką było posiadanie zestawu własnych pionków. Zestaw ze Skamby pozwalał grać atakującymi i obrońcami, gdyż znajdował się w nim pionek *hnefi* symbolizujący króla. Co więcej, posiadanie własnego zestawu pionków, które były często bogato zdobione i wykonane z wartościowych materiałów, podnosiło rangę i status gracza⁴³.



Ryc. 10. Znaleźzisko zestawu pionów szklanych do *Hnefatl* z grobu 750 Birka (Szwecja), 911–975 n.e. Fot. Jens Morh, Historiska Museet, CC BY 4.0, źródło <https://samlingar.shm.se/object/A82602B2-C364-42ED-B9E8-47E9C411DEA5>.

PODSUMOWANIE

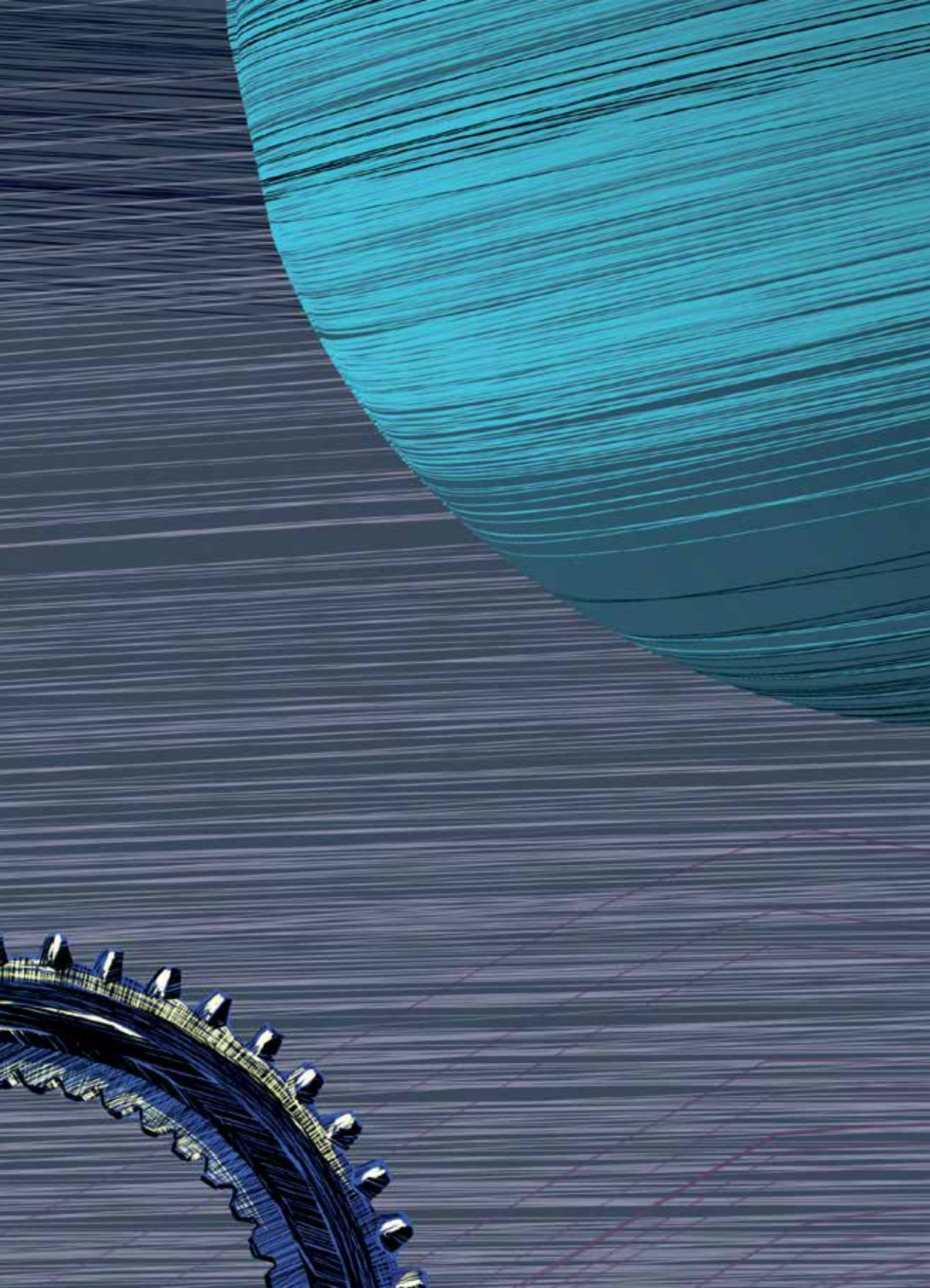
Hnefatl i gry z rodziny *tafl* są intrygującym zjawiskiem kulturowym, powiązanym ze społecznościami zamieszkującymi Skandynawię i tereny wokół Morza Bałtyckiego od V do XII w. Analizując materiał źródłowy, można wyciągnąć wnioski o specjalnym miejscu tej gry w kulturze ludzi Północy. Współcześnie zaliczana jest do zwykłych gier planszowych, nie tak prestiżowych jak szachy. Wyparta z pamięci kulturowej, obecnie wraca do łask nie tylko dzięki serialom historycznym i fantasy, jak np. *Wikingowie*, czy ruchowi rekonstrukcyjnemu, ale także dzięki rosnącemu zainteresowaniu grami i ich historią.

Według sag, w *Hnefatafla* grali bogowie, a pionki i plansze były tak cenne i ważne dla danej osoby, że były składane razem z właścicielem do grobu, by towarzyszyć mu w życiu pozagrobowym. Różnorodność plansz i form pokazuje, że elementy gry miały kiedyś wielkie znaczenie, a obecnie są kompletnie zapomniane. Dzisiaj przywiązujemy dużą wagę do opracowania znalezisk i źródeł pisanych dotyczących tych przedmiotów, ale często zapominamy o ludziach, którzy w tę grę grali.

PRZYPISY

- 1 <https://pyrkon.pl/tematyka/strefa-gier-planszowych-i-bitewnych/> [dostęp: 16.02.2024].
- 2 Więcej na temat gier i rozrywek w Mezopotamii patrz W. Tyborowski, *Gry i zabawy w starożytnej Mezopotamii*, w niniejszym tomie.
- 3 H.J.R. Murray, *A History of Board-Games Other than Chess*, Oxford 1951, s. 56–57.
- 4 Wspomnijmy tu chociaż o niektórych publikacjach traktujących o grze: J.A. George, *Hnefatafl. The Sacred Game of Britain, Ireland and Scandinavia*, [bmw] 2015; tenże, *A Kingly Pattern. The Art and Science of Playing Hnefatafl*, [bmw] 2019; D.G. Walker, *An Introduction to Hnefatafl*, [bmw] 2015. Na gruncie polskim problem ten próbowali przeanalizować m.in. Piotr Adamczyk i Michał Sołtysiak, jednak nie doszli oni do żadnych znaczących wniosków. Zob.: P. Adamczyk, *Gry typu TAFL – próba klasyfikacji i propozycje zasad gry*, *Elbląskie Studia Muzealne* 2 (2011), s. 148–184; M. Sołtysiak, *Gry planszowe Wikingów – rekonstrukcja gier planszowych na przykładzie hnefatafl*, *Homo Ludens* 1 (5) (2013), s. 253–266.
- 5 W grę *Hnefatafl* grają m.in. bohaterowie popularnego serialu *Wikingowie*, opowiadającego o życiu legendarnego władcy Danii Ragnara Lodbroka, żyjącego w IX w.
- 6 http://aagenielsen.dk/world_tafel_federation.php# [dostęp: 10.03.2024].
- 7 M. Rundkvist, H. Williams, *A Viking Boat Grave with Amber Gaming Pieces Excavated at Skamby, Östergötland, Sweden*, *Medieval Archaeology* 52 (2008), s. 96; H. Whittaker, *Game-Boards and Gaming-Pieces in Funerary Contexts*, *Nordlit* 20 (2006), s. 104.
- 8 J.J.L. Kimball, *From Dróttin to King. The Role of Hnefatafl as a Descriptor of Late Iron Age Scandinavian Culture*, *Lund Archaeological Review* 19 (2013), s. 63. Na temat gry *ludus latrunculorum* patrz: K. Balbuza, *Otia post negotia. Gry starożytnych Rzymian*, w niniejszym tomie.
- 9 J.J.L. Kimball, *From Dróttin to King*, s. 62.
- 10 D. Walker, *Reconstructing Hnefatafl*, [bmw] 2014, s. 47–48.
- 11 Inne przykładowe znaleziska/miejsca, w których znaleziono plansze: Cathedral in Downpatrick, Knockanboy – Irlandia Północna, Dun Chonallaich, Howe, Jarlshof, Sanday, Underhoull, Whithorn, Brough of Deerness – Szkocja, Garryduff, Waterford – Irlandia, Toftanes – Wyspy Owcze, Bergen, Trondheim – Norwegia, zob: <http://tafl.cynningstan.com/page/92/archaeological-finds> [dostęp: 10.03.2024].
- 12 Baldursheimar na Islandii, zob.: M.A. Hall, *Boat Games in Boat Burials. Play in the Performance of Migration and Viking Mortuary Practice*, *European Journal of Archaeology* 19/3 (2016), s. 443.
- 13 M. Bayless twierdzi, że sama nazwa walijskiej wersji – *tawlbwrdd* – sugeruje rzucanie kostkami, zob.: M. Bayless, *Alea, Tæfl, and Related Games. Vocabulary and Context*, [in:] *Latin Learning and English Lore*, ed. K. O'Brien O'Keeffe, A. Orchard, vol. II, Toronto 2005, s. 15–16.
- 14 Zasada ta jest dyskusyjna, gdyż wprowadza nierównowagę sił w rozgrywkę, zob.: E. Duggan, *A Game on the Edge*, *Board Game Studies Journal* 15 (1) (2021), s. 99–132.
- 15 J.J.L. Kimball, *From Dróttin to King*, s. 64.
- 16 E. Duggan, *A Game on the Edge*, s. 123. Zdigitalizowana wersja dziennika podróży Karola Linneusza do Laponii jest dostępna na stronach londyńskiego The Linnean Society, które prowadzi The Linnean Collection. Tam znajduje się wersja cyfrowa *Iter Lapponicum – Diary of Linnaeus's Lapland Journey from 12 May to 10 October 1732*: <https://linnean-online.org/157328/#?s=0&cv=0&z=0.0903%2C0.2981%2C0.4638%2C0.6025> Na stronie 243 manuskryptu i 135 edycji cyfrowej znajduje się rysunek planszy do gry oraz pionów wraz z opisem reguł gry.
- 17 D. Walker, *Reconstructing Hnefatafl*, s. 11–22. Zasady zaprezentowane w niniejszym artykule bazują na współczesnym przekładzie pamiętnika Karola Linneusza na język angielski. *Lachesis Lapponica or A Tour in Lapland, Now First Published from the Original Manuscript Journal of [...] Linnaeus*, ed. J. E. Smith, t. II, London 1811, s. 55–58. Pierwsza edycja manuskryptu została wydana w 1888 r.: *Caroli Linnaei Iter Lapponicum*, [in:] C. von Linné, *Ungdomsskrifter*, samlade af E. Åhrling, Stockholm 1888, zasady gry na s. 147–148.
- 18 <http://tafl.cynningstan.com/post/1215/modern-innovations-the-shield-wall-capture>, post z bloga prowadzonego w ramach *Fetlar hnefatafl*, [dostęp 16.02.2024]
- 19 Analogicznie jak zasada otaczania pionków w grze *go*.

- 20 L. Wild, *Gaming with Odin: Myth, Context and Reconstruction of Hnefa-tafl, an Old Norse Board Game*, [in:] *NEO-MEDIEVALISM IN THE MEDIA: Essays on Film, Television, and Electronic Games*, ed. C.L. Robinson, Lewiston 2012, s. 189–220.
- 21 D. Walker, *Reconstructing Hnefatafl*, s. 62, ryc. 8.1.
- 22 Tamże, s. 33, ryc. 4.2.
- 23 Patrz.: A. Załuska-Strömberg, *Wstęp*, [w:] *Edda poetycka*, tłum. A. Załuska-Strömberg, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź 1986, s. XXII–XXIV.
- 24 Utwór na język polski przetłumaczyli Joachim Lelewel oraz Apolonia Załuska-Strömberg. Zob.: *Edda czyli Księgi religii dawnych Skandynawii Mieszkańców*, przeł. J. Lelewel, Wilno 1807; *Edda to jest Księga Religii dawnych Skandynawii mieszkańców*, przeł. J. Lelewel, Wilno 1828.
- 25 *Völuspá* (Codex Regius), [in:] *The Poetic Edda. A Dual-Language Edition*, ed. E. Pettit, Cambridge 2023, strofa 8: “They played at tables in the meadow, were merry, / there was for them no whit of a want of gold; / until three maidens of giants came, / immensely mighty, from Jötunheimar. Tłumaczenie wszystkich fragmentów sag z języka angielskiego na potrzeby artykułu – M. Frankiewicz.
- 26 *Völuspá* (Codex Regius), strofa 58: *There in the grass will be found again / wonderful golden gaming-pieces, / those they had owned in early days.*
- 27 *Wieszczba Völwy (VÖLUSPÁ)*, [w:] *Edda Poetycka*, tłum. A. Załuska-Strömberg, s. 17.
- 28 J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998, s. 187.
- 29 *An introduction to Old Norse*, ed. E.V. Gordon, Oxford 1957, s. 155: *Tafl emk orr at efla.*
- 30 Tamże.
- 31 W. Floryan, *Dzieje literatur europejskich*. t. 2, Warszawa 1977–1991, s. 25.
- 32 E. Magnússon, W. Morris, *The Story of Frithiof The Bold*, Cambridge, Ontario 2000, s. 2–29: “Frithiof answered him nought, but said to Biorn, with whom he was playing: “A bare place in thy Board, foster-brother, and nowise mayst thou amend it; nay, for my part I shall beset thy red piece there, and wot whether it be safe”.
- 33 Zob. więcej R. Kellogg, G. Clark, *The Saga of Ref the Sly*, [in:] *The Sagas of Icelanders: A Selection*, ed. J. Smiley, New York 2000, s. 595–625.
- 34 Utwór ten nie doczekał się do tej pory tłumaczenia na język polski. Pełny tekst w języku islandzkim znaleźć można na stronie https://www.sagadb.org/kroka-refs_saga [dostęp: 10.03.2024]: “Eftir um sumarið bjó Bárður skip sitt til Noregs og gefur Gunnar honum gjafir. Gunnar sendir Haraldi konungi þrjá gripi. Það var hvítabjörn fulltiði og vandur ágæta vel. Annar gripur var tanntafl og gert með miklum hagleik. Þriðji gripur var rostungshauss með öllum tönnum sínum. Hann var grafinn allur og víða rennt í gulli. Tennurnar voru fastar í hausinum. Var það allt hin mesta gersemi”. Tłumaczenie z języka islandzkiego na potrzeby artykułu: model językowy ChatGPT.
- 35 https://www.sagadb.org/gull-thoris_saga.is [dostęp: 10.03.2024]: “Það var eina nótt um vorið að Þórir mátti ei sofa. Hann gekk þá út og var regn mikið. Hann heyrdi jarm þangað er stíað var. Þórir gekk þangað og sá á réttargarðinum að þar lágu kið tvö bundin og lömb tvö en í rétt sátu konur tvær. Þær léku að hnettafli og var taflíð allt steipt af silfri en gyllt allt hið rauða. Þær brugðust við fast og urðu hræddar mjög. Þórir fékk tekið þær og setti niður hjá sér og spurði því að þær legðust á fé hans. Þær buðu allt á hans vald. Hann spurði hverjar þær væru. Það var önnur Kerling dóttir Styrkars í Barmi en önnur kveðst vera dóttir Varða ofan úr Vörðufelli og nefndist hún flagðkona en hin hamhlaupa. Þórir gerði þá sætt með þeim að þær hefðu sauði með sér en hann taflíð og það er þar fylgdi en á tuglunum taflpungins var gullbaugur settur steinum en annar silfurbaugur var í borðinu”.
- 36 D. Sävborg, *Búi the Dragon: Some Intertexts of Jónsvíkinga Saga*, *Scripta Islandica* 65 (2014), s. 101–117.
- 37 C. Tolkien, *The Saga of King Heiðrek the Wise*, London, Edinburg, Paris, Melbourne, Johannesburg, Toronto, New York 1960, s. 37–38.
- 38 J.J.L. Kimball, *From Dróttin to King*, s. 70.
- 39 Tamże, s. 445–446.
- 40 M.A. Hall, *Boat Games in Boat Burials*, s. 440.
- 41 H. Whittaker, *Game-Boards and Gaming-Pieces*, s. 107.
- 42 M. Rundkvist, H. Williams, *A Viking Boat Grave*, s. 86–88.
- 43 Tamże, s. 95.



Robert T. Tomczak

ŁAMIGŁÓWKI I REKREACYJNE PROBLEMY MATEMATYCZNE MNICHA ALKUINA Z YORKU



Mich Alkuin z Yorku należał do jednych z najwybitniejszych postaci wczesnego średniowiecza. Był przede wszystkim uczonym, teologiem i wychowawcą, którego wkład w myśl pedagogiczną pozostawił niezatarty ślad w intelektualnym krajobrazie swoich czasów. Urodzony około 735 r. w Northumbrii w Anglii, Alkuin zyskał rozgłos jako czołowy przedstawiciel renesansu karolińskiego, a więc okresu ożywienia kulturalnego i intelektualnego pod patronatem cesarza rzymskiego i króla Franków Karola Wielkiego (742–814 r.). Wśród jego licznych dzieł jednym z najbardziej znanych były *Propositiones ad Acuendos Juvenes* (pol. *Propozycje wyostrzania młodzieży*), a więc seria propozycji edukacyjnych zaprojektowanych w taki sposób, aby mogły lepiej kształtować umysły młodych uczniów przy pomocy zabawy. Ten przełomowy tekst służył jako swego rodzaju przewodnik dla praktyk edukacyjnych i metod pedagogicznych w średniowiecznej Europie. *Propositiones*, składające się z zestawu pytań i odpowiedzi, obejmowały szeroki zakres tematów, w tym gramatykę, retorykę, logikę, matematykę i teologię. Głównym zamiarem Alkuina było bowiem, aby te propozycje służyły jako kompleksowy program nauczania dla młodzieży, zapewniając ustrukturyzowane ramy rozwoju intelektualnego. Alkuin z Yorku wykazywał również zamiłowanie do intelektualnej zabawy poprzez tworzenie łamigłówek i zagadek. Te, często nasycone dowcipem i sprytną grą słów, służyły nie tylko jako rozrywka, ale także jako narzędzia pedagogiczne, stanowiące wyzwanie dla umysłów uczniów i rozwijające ich sprawność intelektualną. Zagadki i łamigłówki Alkuina oferują więc wgląd w jego twórczy geniusz i wieloaspektowe podejście do edukacji i uczenia się.



Ryc. 1. Raban Maur i Alkuin z Yorku wręczają księgę arcybiskupowi Otgarowi z Moguncji, IX w., Österreichische Nationalbibliothek, Wiedeń, cod. 652, fol. 1v. Fot. ÖNB Digital, domena publiczna, źródło: <https://onb.digital/result/10FFD9F2>.

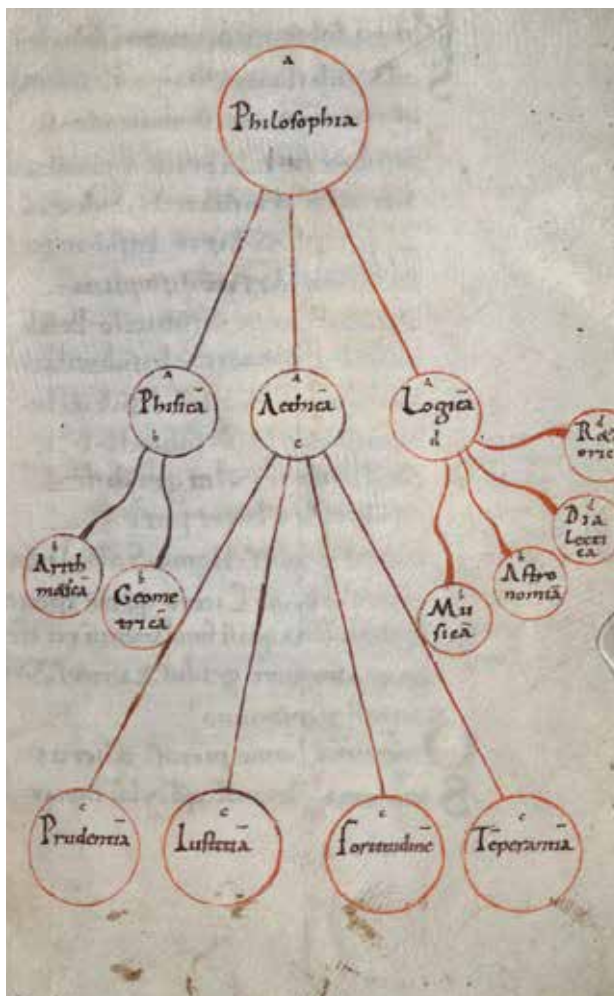
ANGLOSASKIE ŁAMIGŁÓWKI

Pisząc zaś o łamigłówkach i problemach matematycznych Alkuina z Yorku nie można zapomnieć, że Alkuin nie był jednak pierwszym, który stosował zagadki w formie literackiej. Był przecież reprezentantem bogatej kultury anglosaskiej, spadkobierczyni kultury rzymskiej, w której zagadki (*Anglo-Saxon riddles*) były ważnym gatunkiem literackim. Spisywano je po łacinie, ale też w języku staroangielskim, często w formie wierszy. Najwybitniejszym zaś twórcą łamigłówek jako formy literackiej był Aldhelm (zm. 709 r.) – opat w Malmesbury oraz biskup Salisbury. Aldhelm sporządził bowiem aż 101 zagadek, z których jedna liczyła aż 83 wersy¹. Z kolei najbardziej znanym utworem, w którym zawarto najstarsze anglosaskie łamigłówki jest pochodząca z X w. *Księga z Exeter* (*Exeter Book*). Zawiera ona około 94² wierszowane zagadki napisane w języku staroangielskim i stanowi tym samym główny korpus zagadek pochodzących

z wczesnośredniowiecznej Anglii³. Co ciekawe, wiele współczesnych prac naukowych, analizujących staroangielskie zagadki, koncentrowało się na znajdowaniu i debатовaniu nad ich rozwiązaniami⁴. Odpowiedzi na niektóre z nich nie były bowiem aż tak oczywiste i wymagały posiadania solidnych podstaw z obszaru logiki oraz historii średniowiecza.

Łamigłówki anglosaskie stanowią także swego rodzaju fenomen kulturowy o dość znaczącym wpływie na literaturę, na przykład fantasy. O tym, jak zagadki i łamigłówki anglosaskie przeszły do tego gatunku literatury, świadczy choćby słynna potyczka intelektualna, jaką stoczył hobbit Biblio Baggins w ciemnej jaskini Gór Mglistych z Gollumem. Nie trzeba bowiem przypominać, że J.R.R. Tolkien był ekspertem w dziedzinie języka i poezji anglosaskiej, a wiele z łamigłówek, które przedstawił w *Hobbicie*, było wzorowanych na tych z *Księgi z Exeter*. Można przy tej okazji dodać, że funkcjonuje nawet

specjalna strona internetowa *The Riddle Ages*, na której przedstawiono kilkadziesiąt poetyckich zagadek – skomponowanych i spisanych od VII do X w., które rejestrują najdrobniejsze szczegóły codziennego życia i mądrości z wczesnośredniowiecznej Anglii.



Ryc. 2. Alkuin z Yorku, *Dialogus de dialectica*, X w., Bayerische Staatsbibliothek, BSB Clm 19437, fol. 43r. Fot. Bayerische Staatsbibliothek, CC BY-NC-SA 4.0, źródło: <https://www.digitale-sammlungen.de/en/view/bsb00065177?page=88,89>.

REFORMY PEDAGOGICZNE ALKUINA

Wracając jednak do Alkuina i jego działalności pedagogicznej, należy zaznaczyć, że wywarł on ogromny wpływ na rozwój nowych metod nauczania w kontynentalnej Europie, a także zaimplementował zagadki jako formę dworskiej rozrywki. Kultura dworska okresu renesansu karolińskiego charakteryzowała się bowiem występowaniem licznych elementów ludycznych. Rozrywka oraz zabawa musiały zawierać pewien element uczoneści oraz jasnych reguł. Idealnie nadawały się więc do tego zagadki, sztuczki rymotwórcze czy różnego rodzaju przenośnie i parafrazy⁵. Należy zwrócić uwagę, że obecność Alkuina w państwie Karola Wielkiego była jednak wymuszona przez dość drastyczne okoliczności. Otóż, Wyspy Brytyjskie przeżywały wówczas tragiczne konsekwencje najazdu wikingów. Biblioteki opactw płonęły, mnisi byli mordowani, a całej kulturze staroangielskiej groziła zagłada. Jednym z ośrodków angielskich, który szczególnie ucierpiał, był właśnie York. Funkcjonowała tam prastara szkoła katedralna (Alkuin był jej rektorem) oraz działało silne środowisko intelektualne⁶. Alkuinowi udało się jednak uniknąć tragicznego losu wielu angielskich mnichów i na zaproszenie Karola Wielkiego znalazł się na jego dworze w Akwizgranie. Dość szybko poznano się na nim jako wielkim admiratorze antycznych pisarzy i człowieku nieprzeciętnie inteligentnym. Z miejsca powierzono mu zatem misję prowadzenia szkoły pałacowej i edukacji elit społeczno-politycznych państwa Franków. Dotychczas bowiem elity polityczne (możni i rycerstwo) uważały, że nauka pisania i czytania jest dla duchownych, a dla nich ważne jest tylko rzemiosło wojenne. Sugerowano, że ten kto potrafi władać piórem, nie potrafi władać mieczem. Cesarz Karol Wielki, który sam stał się zresztą uczniem i przyjacielem Alkuina, chciał to zmienić i przeprowadzić w państwie reformę szkolnictwa. Cesarz rozumiał doskonale, jak istotnym zasobem dla dobrobytu państwa są dobrze wykształcone kadry, służące administracji i kulturze.

Misję „oświecenia” Franków powierzono więc Alkuinowi, który przy pomocy swoich współpracowników, anglosaskich mnichów, zaczął wprowadzać liczne reformy. Ujednolicił między innymi program nauczania, kształcił nauczycieli, a także układał podręczniki szkolne. Alkuin, razem ze swoim uczniem Rabanem Maurem (ryc. 1), przygotował podręczniki prawie do każdej z siedmiu sztuk wyzwolonych (gramatyki, retoryki, dialektyki, arytmetyki, geometrii, astronomii oraz muzyki) (ryc. 2). Poprawiono tym samym poziom nauczania łaciny, przywracając jej dawną składnię i ortografię. Za sprawą Karola Wielkiego dokonano też reformy pisma (za co wdzięczni są mu do dziś badacze przeszłości). Nieczytelną kursywę merowińską zastąpiono minuskułą karolińską, której zawdzięczamy obecny kształt liter alfabetu łacińskiego⁷. Sam cesarz, aby dać pozytywny przykład, zaczął kształcić się w szkole pałacowej Alkuina, gdyż w wieku 40 lat nadal był analfabetą. Co więcej, nakazał swoim synom, żonie i krewnym, aby poszli za jego przykładem. Kronikarz Einhard (zm. 840 r.), autor żywota cesarza (*Vita Karoli Magni*), pisał, że Karol

sztuki wyzwolone gorliwie uprawiał, uczonych miał w wysokim poszanowaniu i otaczał ich wielkimi honorami. [...] Jego mistrzem był Alquin [...] człowiek wszechstronnej wiedzy; u niego uczył się retoryki i dialektyki, głównie zaś astronomii, której najwięcej czasu i trudu poświęcał. Uczył się sztuki liczenia z niezwykłą pilnością i ciekawością, badał bieg gwiazd. Próbował pisać; w tym celu miał zawsze pod poduszką tabliczki i kartki, żeby w wolnej chwili przyzwyczajając rękę do kreślenia liter. Lecz niewiele się przydał ten niewczesny trud i tak późno zaczął⁸.



Ryc. 3. Karol Wieki i Alkuin, 1830, Louvre, Paris. Fot. Jean-Victor Schnetz, domena publiczna, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alcuin#/media/File:Charlemagne_and_Alcuin_scriptor.jpg.

PROPOZYCJE WYOSTRZANIA MŁODZIEŻY

Silna pozycja Alkuina na cesarskim dworze, gdzie sprawował funkcję ówczesnego ministra oświaty, pozwoliła mu także na szeroko rozwiniętą działalność pisarską, przeznaczoną dla szerokiego odbiorcy. Alkuin tworzył najczęściej w klasztorze w Tours (w nagrodę za zasługi został jego opatem), który stał się znanym ośrodkiem kultury religijno-filozoficznej⁹. Spod jego ręki wyszły słynne rozprawy o nauce i wychowaniu, traktaty teologiczne, etyczne, logiczne, a nawet psychologiczne. Jednym z bardziej znanych dzieł, którego autorstwo przypisuje się Alkuinowi, były wspomniane już *Propozycje wyostrzania młodzieży*. Tekst ten był swego rodzaju podręcznikiem matematycznym, który zawierał pięćdziesiąt trzy lub pięćdziesiąt sześć problemów matematycznych (w zależności od rękopisu, których tuzin odnaleziono do dziś)¹⁰.

Celem tego elementarza matematycznego było między innymi nauczanie komputystyki, a więc niezbędnych umiejętności potrzebnych do skonstruowania kalendarza liturgicznego. Orientacja w matematyce była bowiem wymagana wśród duchowieństwa do zharmonizowania cykli księżycowych i słonecznych, ustalenia prawidłowej daty każdego roku i ustalania dat Wielkanocy oraz innych świąt ruchomych¹¹. Alkuin, jak zresztą inni przedstawiciele ówczesnego świata intelektualnego, postrzegał edukację i przekazywanie wiedzy jako formę ich obowiązków duszpasterskich. Zagadki i łamigłówki skompilowane przez Alkuina miały jednak intelektualnie zaangażować uczniów, wyostrzyć w nich dowcip – wysoko ceniony na dworze cesarskim, a także przygotować do sprawowania posługi duszpasterskiej. Innym zaś celem *Propozycji*, czysto wychowawczym, było zapoznanie, przy pomocy problemów fabularnych (często fantastycznych), młodych mnichów, kleryków i innych uczniów z tym, co czekało ich po opuszczeniu szkoły, a więc problemami prawdziwego świata i koniecznością ich rozwiązywania. Wszak w szkole Alkuina oraz w podległych mu szkołach klasztornych miały kształcić się przyszłe elity, na których spoczywać miały obowiązki związane z zarządzaniem państwem i majątkami kościelnymi. Nie brak więc było arytmetycznych problemów związanych z wymierzaniem pól, obliczaniem wynagrodzenia dla robotników, negocjacjami cen na targu czy też sytuacjami wymagającymi logicznego myślenia i analizy posiadanych informacji (dziedziczenie, skomplikowane relacje rodzinne). Niektóre z przykładów tych łamigłówek umieszczono na końcu tekstu (tabela 1). Forma poszczególnych łamigłówek miała jednak przede wszystkim wymiar rekreacyjny, a poprzez zabawę chciano jeszcze bardziej zaangażować młodzież do nauki. Sam zresztą Alkuin w liście do cesarza Karola Wielkiego z 799 r. napisał, że dołącza do tej korespondencji „pewne subtelne postacie arytmetyki, dla przyjemności”¹².

Typowa łamigłówka z *Propozycji* składała się z krótkiego nagłówka, określenia danego problemu, prośby o odpowiedź i rozwiązania. Wszystkie łamigłówki były zaś odczytywane na głos w sali lekcyjnej, a uczniowie byli proszeni, przy użyciu frazy „niech powie, kto jest w stanie...”, o odpowiedź¹³. Oczywiście nie mogli przy tym korzystać z pomocy pisarskich,

a wszystkie obliczenia czy analizy logiczne musieli wykonywać w myślach. Od średniowiecznych uczniów wymagano bowiem umysłowego obliczania rozwiązań problemów oraz zapamiętywania reguł i przykładów. Zapamiętywanie podchwytliwych rozwiązań, matematycznych skrótów jest również typowe dla wielu problemów rekreacyjnych z zakresu matematyki¹⁴. Wypada zatem przedstawić najpopularniejsze łamigłównki Alkuina i przy okazji sprawdzić czy poradziłibyśmy sobie w klasie lekcyjnej prowadzonej przez wybitnego mnicha z Yorku.

PROBLEM WILKA, KOZY I KAPUSTY

Łamigłównką, która zyskała największą popularność i weszła do folkloru wielu kultur, jest ta związana z przekraczaniem rzeki przez wilka, kozę i kapustę (*Propositio de homine et capra et lupo*)¹⁵. W skrócie można ten problem logiczno-matematyczny przedstawić w następujący sposób:

Pewien człowiek miał przetransportować na drugą stronę rzeki wilka, kozę i kapustę. Znalazł łódkę, która mogła pomieścić jednak tylko jego wraz z dwoma najwyżej obiektami. A zadaniem jego było, aby wszystko przewozić na drugą stronę bez naruszenia czy też szkody na inwentarzu. Niech powie, kto jest w stanie, w jaki sposób bez narażenia ładunku, człowiek ten mógł się przedostać na drugą stronę rzeki? (Oczywiście nie można było ani w łódce ani na brzegu zostawić bez nadzoru ani na chwilę wilka z kozą, ani kozy z kapustą!)¹⁶.

Łamigłównka z pozoru wydaje się dość niejasna, ale kluczem do jej rozwiązania jest uświadomienie sobie, że można przewozić poszczególnych „pasażerów” wielokrotnie. Nie wynika to bezpośrednio z treści zagadki, ale w tym cały jej sens, aby odpowiednio zaplanować poszczególne zadania (ruchy), myśleć kreatywnie i po prostu „ruszyć głową”. Rozwiązanie tej łamigłównki wymaga więc rozłożenia wszystkich działań na drobne elementy. Pierwszym krokiem, który należy wykonać, jest zatem przetransportowanie kozy przez rzekę, ponieważ wszelkie inne działania spowodują, że koza lub kapusta zostaną zjedzone. Gdy rolnik powróci na pierwotny brzeg, będzie miał wybór, czy przeprowadzić wilka, czy kapustę. Jeśli zabierze wilka, będzie musiał wrócić po kapustę, co spowoduje, że wilk zje kozę. Jeśli weźmie kapustę jako drugą, będzie musiał wrócić po wilka, co spowoduje, że kapusta zostanie zjedzona przez kozę. Dylemat można rozwiązać, zabierając wilka (lub kapustę) na drugą stronę i przyprowadzając kozę z powrotem. Wówczas można zabrać kapustę (lub wilka) i wrócić po kozę. W skrócie można to przedstawić następująco:

Zabranie kozy.

Powrót z pustymi rękami.

Zabranie wilka lub kapusty.

Powrót z kozą.

Zabranie tego, co nie zostało zabrane w kroku nr 3.

Powrót z pustymi rękami.

Zabranie kozy.

Jest więc siedem ruchów: cztery do przodu i trzy do tyłu.

Łamigłówka z przekraczaniem rzeki posiada także kilka innych wariantów, w zależności od kultury, która ją zaadaptowała. I tak, może dotyczyć rolnika, kury, lisa i worka ziarna; rolnika, jaguara, prosiaka i kaszy; rolnika, wilka, owcy, snopka sina czy rolnika, gęsi, lisa i kukurydzy. Zasadniczo więc, można tę łamigłóvkę opowiadać na różne sposoby. Jej logika polega na tym, że zawsze mamy trzy obiekty, A, B i C, ale z zastrzeżeniem, że ani A i B, ani B i C nie mogą pozostać razem. Co ciekawe, zagadka ta posiada wariant japoński (pochodzący z XVIII w.) z tygrysią i jej trzema młodymi¹⁷, a także jest obecna w folklorze Afroamerykanów, Kamerunu, Wysp Zielonego Przylądka, Danii, Etiopii, Ghany, Włoch, Rumunii, Rosji, Szkocji, Sudanu, Ugandy, Zambii i Zimbabwe. Po raz pierwszy jednak opis tej zagadki pojawił się właśnie w dziele Alkuina. Jeśli zaś chodzi o wątek związany z funkcjonowaniem tej łamigłówki w popkulturze, to można dodać, że wielkim jej miłośnikiem był autor *Alicji w kranie czarów*, Lewis Carroll (1832–1898 r.), znany zresztą jako admirator matematyki rekreacyjnej¹⁸. Warianty tej łamigłówki pojawiły się także w grze przygodowej *Broken Sword: The Sleeping Dragon*, grze logicznej Nintendo *Professor Layton and the Curious Village*, w jednym z odcinków serialu *The Simpsons*, a także w serialu *Star Trek: Prodigy* (wariant z kurą, lisem i ziarnem).

DWÓCH MĘŻCZYZN PROWADZĄCYCH WOŁY

Kolejną, dość popularną zagadką zawartą w *Propozycjach* Alkuina, jest sytuacja, jaka wynikła między dwoma mężczyznami prowadzącymi woły (*De duobus hominibus boves ducentibus*). Jest to zaś typowa łamigłówka arytmetyczna, wymagająca podstawowych umiejętności liczenia. Otóż:

Dwaj mężczyźni prowadzili woły wzdłuż gościńca, gdy nagle jeden powiedział do drugiego: „Dajże mi dwa woły, a będę miał tyle, ile macie wy”. Wtedy drugi odpowiedział: „Dajże mi teraz dwa woły, a będę miał podwójną liczbę, którą macie wy”. Ile tam było wołów i ile miał każdy z nich na początku rozmowy?¹⁹.

Rozwiązanie tej zagadki wymaga kilku dość prostych równań, które spokojnie można przeprowadzić w myślach. Idąc za dziełem Alkuina, można zaproponować takie rozwiązanie:



Ryc. 4. Iluminowana miniatura przedstawiająca problem wilka, kozy i kapusty, 1250-1330, Bodleian Library MS Douce 366, fol. 89r. Fot. Bodleian Libraries, CC-BY-NC 4.0, źródło: <https://digital.bodleian.ox.ac.uk/objects/34a6037b-12e8-4b12-8920-26c33914fe0e/surfaces/85d-f35a1-4b33-4893-ad71-c7d6f3d9cb6a/>.



Łącznie było 12 wołów. Ten mężczyzna, który poprosił o dwa woły, miał ich 4, a ten, który został poproszony, miał ich 8. Ten drugi dał dwa woły temu, który o nie prosił, i każdy z nich miał 6. Ten, który pierwszy woły otrzymał, oddał teraz dwa woły drugiemu, który miał ich 6, a więc miał teraz 8, czyli dwa razy 4, a drugiemu pozostały 4, czyli połowa z 8^{20} .

Tego typu łamigłówka często bywa nazywana „problemem osła i muła”, ponieważ najwcześniejsza znana jej wersja pochodzi z greckiego wiersza (przypisywanego Euklidesowi), która przedstawia właśnie te zwierzęta niosące worki. Grecki matematyk Diofantos, który żył w III w. n.e. w Aleksandrii, podał zaś ogólne rozwiązanie tych problemów i to na kilka przykładów. Z kolei dwie wersje tej zagadki można odnaleźć także u al-Karkhiego (zm. ok. 1029), perskiego matematyka oraz inżyniera. Wersja Alkuina jest jednak wyjątkowa i wprowadza pewną nowość, a mianowicie kolejne działanie mające miejsce po tym, jak pierwsze zostało wykonane. Wówczas, w takiej formie, zagadka ta pojawia się ponownie dopiero w XV w. w *Algorismus Ratisbonensis*, zbiorze 350 problemów matematycznych²¹.

ŁAMIGŁÓWKI NIEMOŻLIWE DO ROZWIĄZANIA

Zupełnie inną grupą zagadek, które proponował Alkuin, są te, których po prostu nie da się rozwiązać. Nie chodzi tutaj jednak o to, że są aż tak trudne, ale o to, że stanowią swego rodzaju żart lub też karę. Można je także interpretować w kategoriach nauki wyzwani, jakie czekają młodych ludzi w przyszłości, i sytuacji osadzonych w prawdziwym świecie²². Dla przykładu można tutaj podać dwie takie zagadki. Pierwsza „Wół” (*De bove*) brzmi następująco:

Wół orał pole przez cały dzień. Ile śladów zostawił w ostatniej bruździe?²³.

Odpowiedź jest prosta, ale tylko dla kogoś, kto kiedykolwiek widział taką formę orania pola, a mianowicie:

Wół nie pozostawia żadnych śladów w ostatniej bruździe, ponieważ usuwa je pług. Bez względu na to, ile śladów wół pozostawia na ziemi, gdy idzie naprzód, pług, orząc, niszczy je, gdyż podąża za nim. Tak więc żaden ślad nie pozostaje w ostatniej bruździe²⁴.

Warto tutaj przypomnieć, że uczniami Alkuina, czy też szkół owego czasu, byli głównie przedstawiciele elit społeczno-politycznych. Kształcono tych młodzieńców na przyszłych opatów, biskupów, księży czy wysokich urzędników. Trudno było wymagać od dzieci znajomości podstaw uprawy ziemi, której zapewne nigdy nie doświadczyli i raczej w przyszłości nie będą doświadczać. Mogli być co najwyżej obserwatorami tego typu zabiegów agrotechnicznych,

ale należało im wytłumaczyć, jak funkcjonuje świat poza murami szkoły (ryc. 5). W tym wypadku zagadka miała edukować świadomego społecznie młodego człowieka.

Z innym podtekstem edukacyjnym mamy do czynienia w kolejnej łamigłówce bez rozwiązania. W propozycji „O świniach” (*De porcis*) Alkuin zadaje takie pytanie:

Pewien mężczyzna miał 300 świń. Nakazał zabić je wszystkie w ciągu trzech dni, ale każdego dnia miano zabijać nieparzystą ich liczbę. Niech powie, kto może, jaką dziwną liczbę świń z 300 zabito w ciągu tych trzech dni?²⁵

Odpowiedź, jaką proponuje jest prosta, ale ma też zaskakujący powód jej zadawania:

To jest nonsens! Nikt nie jest w stanie rozwiązać problemu zabicia 300 czy 30 świń w trzy dni, czyli każdego dnia nieparzystej ich liczby. Ta bajka jest przeznaczona dla niegrzecznych dzieci!²⁶

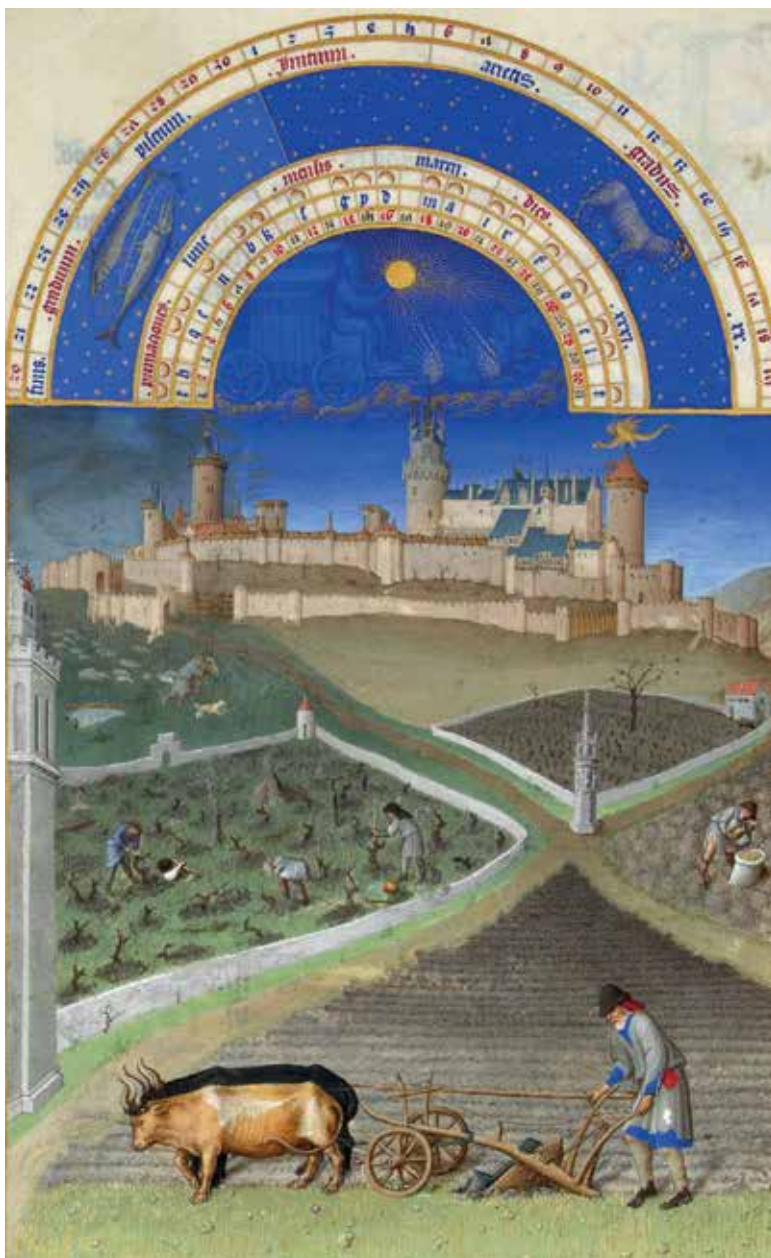
Jest to zatem pewna forma żartu mająca na celu zmylenie czytelnika²⁷. Z drugiej zaś strony, zagadka ta miała za zadanie upomnieć niepokornych uczniów, którzy mogli zachowywać się niestosownie na lekcjach. Za karę więc mieli głowić się nad kompletnie bezsensownym zadaniem. Upomniani uczniowie otrzymywali więc intelektualną naganę, która miała skierować ich na właściwą ścieżkę edukacji²⁸. Taki uczeń uzmysławiał sobie, że lepiej na lekcji uważać, bo potem, w dorosłym świecie, ktoś łatwo będzie mógł go omamić lub oszukać. W zagadkach Alkuina nie chodziło więc tylko o rozwiązywanie problemów matematycznych czy logicznych, ale także znajdowanie rozwiązań praktycznych problemów i nauczanie porządku ówczesnego świata. Bycie upominanym, a nie tylko nauczonym, było także cenną lekcją dla młodych ludzi. Alkuin z wielkim rozmysłem podchodził więc do zasad pedagogicznych i proponował bardzo szeroki wachlarz możliwości edukowania młodych ludzi.

W poniższej tabeli przedstawiono natomiast wybór kolejnych pięciu łamigłówek, które są nie tylko zadaniami arytmetycznymi, ale także zagadkami dotyczącymi więzów rodzinnych, form dziedziczenia czy obliczania powierzchni.

TABELA 1: WYBRANE ŁAMIGŁÓWKI Z *PROPOSITIONES AD ACUENDOS JUVENES*.

Nazwa zagadki	Pytanie	Odpowiedź
Wędrowiec (<i>De viro ambulante in via</i>)	Mężczyzna idący drogą, zobaczył innych idących w jego kierunku i powiedział do nich: „Chciałbym, aby byli z wami inni, tylu, ilu was jest, plus jedna czwarta sumy, która by była, plus połowa tej ostatniej sumy. Wtedy razem ze mną byłoby 100 osób”. Ilu z nich widział zatem na drodze?	Było ich 36. Jeszcze raz ta liczba daje 72; jedna czwarta z tego to 18, a połowa z tych 18 to 9. Więc $72 + 18$ to 90. Wystarczy dodać 9 i mamy 99. Razem z mówiącym wędrowcem daje to 100 ludzi.
Problem płótna (<i>De linteo</i>)	Mam kawałek płótna o długości 60 łokci i szerokości 40 łokci. Chcę go pociąć na części, z których każda będzie miała 6 łokci długości i 4 szerokości. Ile takich porcji można z zrobić z tego płótna?	Dziesiąta część z 60 to 6; dziesiąta część z 40 to 4. Mamy jedną dziesiątą z 60 i jedną dziesiątą z 40, otrzymujemy więc 100 części o długości 6 łokci i szerokości 4 łokci.
Dwóch mężczyzn poślubiających nawzajem swoje siostry (<i>De duobus hominibus singulas sorores accipientibus</i>)	Jeśli dwóch mężczyzn poślubi siostrę drugiego mężczyzny, jakie jest pokrewieństwo ich synów?	Jeśli wezmę siostrę mojego przyjaciela, a on moją, i urodzą się z nas dzieci to, krótko mówiąc, jestem wujkiem syna mojej siostry; a ona jest ciotką mojego syna. Nasi synowie należą więc do siebie poprzez bliskość jako kuzynowie.
Ojciec i jego trzech synowie (<i>De quodam patrefamilias et tribus filiis eius</i>)	Pewien umierający ojciec podarował swoim synom 30 szklanych flaszek, z których 10 było pełnych oliwy, 10 było napełnionych do połowy, a ostatnie 10 było pustych. Podziel oliwę i flaszki tak, aby każdy z trzech synów otrzymał po równo naczyń i oliwy.	Każdy syn otrzyma 10 flaszek jako swoją część. Ale należy je podzielić w następujący sposób: pierwszemu synowi daj 10 półpełnych flaszek; następnie drugiemu daj 5 pełnych i 5 pustych flaszek; i podobnie trzeciemu. Wtedy będzie równy podział między trzech synów zarówno oliwy, jak i naczyń.
Owce w polu (<i>De campo et ovibus in eo locandis</i>)	Pole ma 200 stóp długości i 100 stóp szerokości. Chcę postawić na nim owce, tak aby każda owca zajmowała pięć stóp na cztery. Ile owiec mogę tam umieścić?	Pole to ma 200 stóp długości i 100 stóp szerokości. Liczba piątek w 200 wynosi 40; dzieląc 100 przez 4, otrzymamy 25. Ponieważ jest 40 piątek i 25 czwórek, otrzymujemy 1000. Jest to liczba owiec, które można umieścić na polu.

Tłumaczenia własne autora na podstawie: J. Hadley, D. Singmaster, *Problems to Sharpen the Young*, The Mathematical Gazette 76 (475)/1992, s. 105–113.



Ryc. 5. Chłop orający ziemię wołami, fragment *Godzinek księcia de Berry*, 1412-1416, Musée Condé w Chantilly, Ms 65. Fot. R.M.N./R.-G. Ojéda, domena publiczna, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Les_Tr%C3%A8s_Riches_Heures_du_duc_de_Berry_mars.jpg.

PODSUMOWANIE

Pobyt mnicha Alkuina z Yorku na dworze karolińskim stanowił decydujący etap w jego karierze. Cesarz Karol Wielki, uznając błyskotliwość Alkuina, mianował go swoim głównym doradcą w sprawach edukacji i kultury. Alkuin odegrał tym samym kluczową rolę w renesansie karolińskim, opowiadając się za odrodzeniem nauki i zachowaniem wiedzy klasycznej. Centralną regułą filozofii edukacyjnej Alkuina była prosta zasada *docendo discimus*, czyli „poprzez naukę, uczymy się”. Wierzył, że aktywne zaangażowanie w proces uczenia się jest niezbędne dla rozwoju intelektualnego. W związku z tym, *Propositiones ad Acuendos Juvenes* zawierały interaktywne ćwiczenia i dyskusje, aby stymulować udział uczniów w procesie nauczania i sprzyjać głębszemu zrozumieniu materiału.

Co więcej, Alkuin podkreślał znaczenie formacji moralnej i duchowej obok rozwoju intelektualnego. Wierzył, że edukacja powinna nie tylko przekazywać wiedzę, ale także zaszczepiać cnoty, takie jak pokora, uczciwość i pobożność. W ten sposób *Propositiones* starały się kreować wszechstronne jednostki, które były nie tylko biegłe intelektualnie, ale także moralnie prawe. Z racji tego, że zabawa, dowcip oraz intelektualna rozrywka także były cenione przez ówczesne elity, Alkuin nie zapominał o takich formach działania, które sprawiały przyjemność. Angażując uczniów w rozwiązywanie zagadek, Alkuin miał więc na celu kształcenie ich zdolności poznawczych, zachęcając ich do krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów i opracowywania kreatywnych rozwiązań. Łamigłówki te stanowiły więc interaktywny i wciągający sposób na wykorzystanie wiedzy i doskonalenie umiejętności rozumowania.

Warto zaznaczyć, że w ówczesnej szkole bardzo mało miejsca pozostawiano zabawie czy rozrywce. Nauce zawsze towarzyszyła surowa dyscyplina, gdyż wierzono, że w twardej szkole wychowywało się mocne charaktery. Stąd też, jeśli w klasie lekcyjnej nauczyciel pozwalał sobie na dowcipy, logogryfy czy zagadki, uczniowie zawsze przyjmowali taką odmianę z wesołością. Nie tylko ćwiczone przy tym bystrość uczniowskich umysłów, ale oferowano pewną odskocznicę od dyscypliny, którą symbolizował pęk różg w ręce nauczyciela. Różgi, rzecz jasna, ciągle były w użyciu, a uzupełniali je zresztą sami uczniowie, którzy podczas wycieczek szkolnych (majówek) udawali się do gajów brzozowych, aby wśród wybuchów radości, ścinać pęki gałęzi na swoje przyszłe utrapienie²⁹. Zagadki Alkuina były więc gotowym zestawem łamigłówek na wprowadzenie większego rozluźnienia wśród uczniów, dla których dyscyplina była oczywistym elementem edukacji.

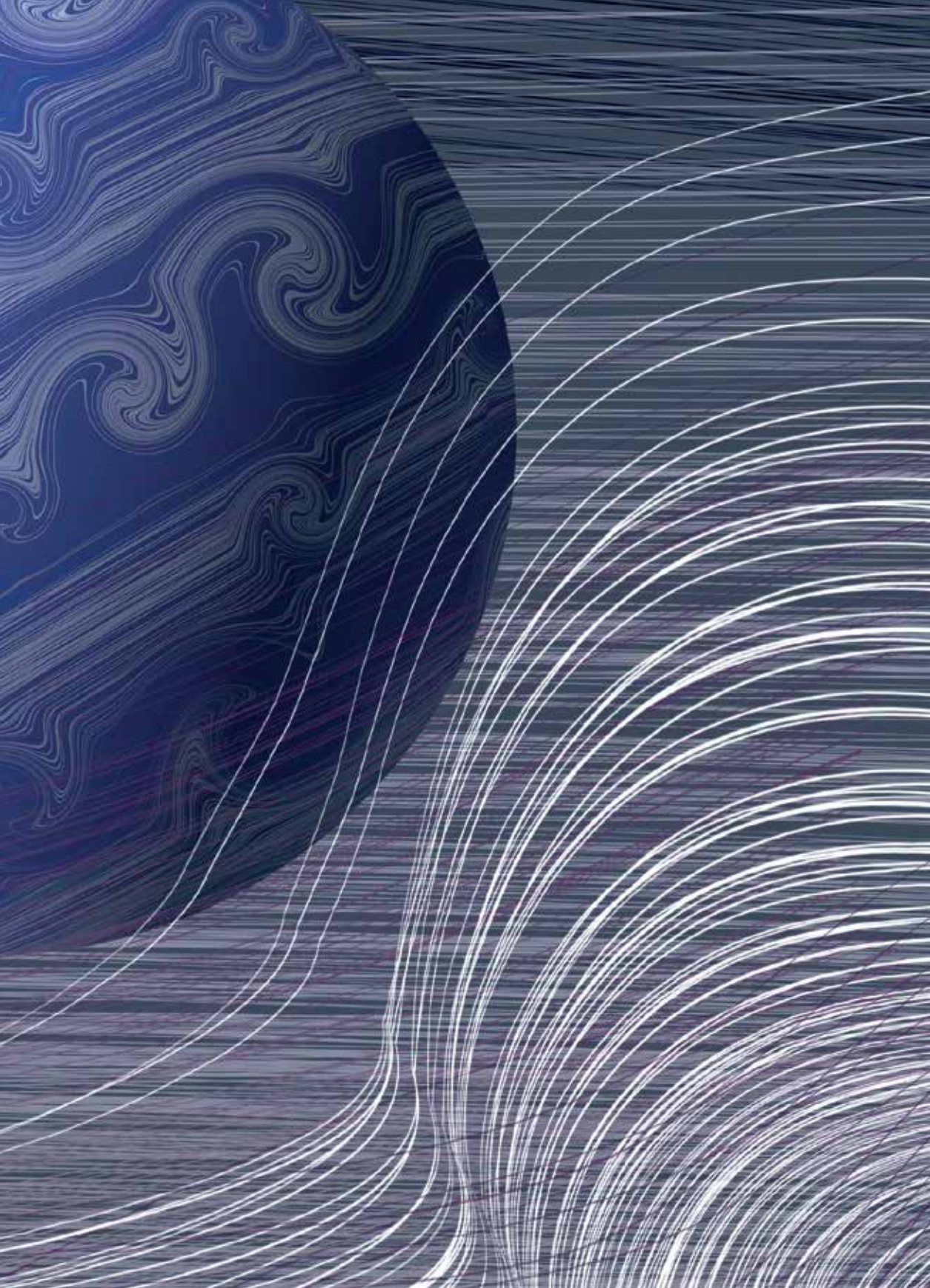
Chociaż łamigłówki i zagadki Alkuina zostały zaprojektowane we wczesnym średnio-wieczu przede wszystkim w celach edukacyjnych, przetrwały one również jako ponadczasowe przykłady intelektualnej kreatywności i dowcipu. Wiele z jego zagadek zachowało się w późniejszych rękopisach i antologiach, zapewniając szerszy wgląd w kulturę intelektualną

oraz dworską epoki Karolingów. Co więcej, wpływ Alkuina można dostrzec w późniejszych dziełach literatury z zakresu matematyki rekreacyjnej i fantasy, gdzie jego spuścizna nadal inspirowała zarówno pisarzy, jak i entuzjastów łamigłówek i zagadek.

PRZYPISY

- 1 Aldhelm, [w:] *Encyclopædia Britannica*, t. 1, red. H. Chisholm, Cambridge 1911, s. 535–536; *Saint Aldhelm's Riddles*, tłum. A.M. Juster, Toronto 2015.
- 2 Około 94 zagadek, ponieważ co do części nie ma pewności czy są osobnymi zagadkami, czy tylko rozwinięciami innych.
- 3 *The Old English Riddles of the Exeter Book*, red. C. Williamson, Chapel Hill 1977.
- 4 P. J. Murphy, *Unriddling the Exeter Riddles*, State College, 2011, s. 16.
- 5 J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967, s. 220–221.
- 6 P. Mroczkowski, *Historia literatury angielskiej*, Wrocław 1986, s. 16.
- 7 J. Centkowski, *Rzeczpospolite uczonych, żaków i wagantów*, Warszawa 1987, s. 29.
- 8 *Źródła do dziejów wychowania i myśli pedagogicznej*, t. 1: *Od wychowania pierwotnego do końca XVIII stulecia*, oprac. S. Wołoszyn, Warszawa 1965, s. 157–158.
- 9 J.Z. Kędzierski, *Historia Anglii*, t. 1, Londyn 1965, s. 63.
- 10 Najstarszy rękopis, w którym zawarto łamigłówny przypisywane Alkuinowi, pochodzi z końca IX wieku i przechowywany jest obecnie w Bibliotece Apostolskiej w Watykanie: Biblioteca Apostolica Vaticana, Vat. Reg. lat. 309. Pozostałe, starsze, znajdują się w: Bibliotece Apostolskiej w Watykanie (kolejne 2), British Museum w Londynie (3 rękopisy), Bayerische Staatsbibliothek w Monachium (2 rękopisy) i po jednym w Badische Landesbibliothek w Karlsruhe, Österreichische Nationalbibliothek w Wiedniu, Bibliotece Uniwersyteckiej w Lejdzie oraz Bibliotece Uniwersyteckiej w Montpellier.
- 11 R. Kramer, 'Ecce fabula!' *Problem-Solving by Numbers in the Carolingian World: The Case of the Propositiones ad Acuendos Iuvenes*, MEMSA Journal (2016), s. 24–25.
- 12 S. Allott, *Alcuin of York. His Life and Letters*, York 1974, s. 92.
- 13 P. Burkholder, *Alcuin of York's Propositiones Alcuini Doctoris Caroli Magni Imperatoris ad Acuendos Iuvenes*; ("Propositions for Sharpening Youths"); *Introduction and Commentary; Translation*, HOST: An Electronic Bulletin for the History and Philosophy of Science and Technology 1/2 (1993).
- 14 A. Heffer, *How algebra spoiled recreational problems: A case study in the cross-cultural dissemination of mathematics*, Historia Mathematica 41/4 (2014), s. 424.
- 15 M. Ascher, *A River-Crossing Problem in Cross-Cultural Perspective*, Mathematics Magazine. Mathematical Association of America, 63/1 (1990), s. 26–29.
- 16 Tłumaczenie własne autora, za: J. Hadley, D. Singmaster, *Problems to Sharpen the Young*, The Mathematical Gazette 76/475 (1992), s. 112.
- 17 H.-M. Sung, *Tiger with cubs: A Rediscovered Ming Court Painting*, Artibus Asiae 64/2 (2004), s. 281–293.
- 18 *Rediscovered Lewis Carroll Puzzles*, oprac. E. Wakeling, Dover 1996, s. 17.
- 19 J. Hadley, D. Singmaster, *Problems to Sharpen the Young*, The Mathematical Gazette 76/475 (1992), s. 110–111. (tłumaczenie własne autora)
- 20 Tamże, s. 111, (tłumaczenie własne autora).
- 21 K. Vogel, *Die Practica des Algorismus Ratisbonensis. Ein Rechenbuch des Benediktinerklosters St. Emmeram aus der Mitte des 15. Jahrhunderts nach den Handschriften der Münchner Staatsbibliothek und der Stiftsbibliothek St. Florian*, Munich 1954.
- 22 R. Kramer, 'Ecce fabula!' *Problem-Solving by Numbers in the Carolingian World: The Case of the Propositiones ad Acuendos Iuvenes*, MEMSA Journal (2016), s. 21.
- 23 J. Hadley, D. Singmaster, *Problems to Sharpen the Young*, The Mathematical Gazette 76/475 (1992), s. 110, (tłumaczenie własne autora).
- 24 Tamże, s. 110, (tłumaczenie własne autora).
- 25 Tamże, s. 121, (tłumaczenie własne autora).
- 26 Tamże, s. 122, (tłumaczenie własne autora).

-
- 27 M. Bayless, *Alcuin's Disputatio Pippini and the Early Medieval Riddle Tradition*, [w:] *Humour, History and Politics in Late Antiquity and the Early Middle Ages*, red. G. Halsall, Cambridge 2002, s. 157–178.
 - 28 R. Kramer, 'Ecce fabula!' *Problem-Solving by Numbers in the Carolingian World: The Case of the Propositiones ad Acuendos Iuvenes*, MEMSA Journal (2016), s. 23.
 - 29 S. Kot, *Historia wychowania*, t. 1, Warszawa 1996, s. 142–143.



Magdalena Biniaś-Szkopek

ROZRYWKI KRÓLOWEJ, CZYLI OPOWIEŚĆ O ZABAWACH I GRACH NA DWORZE JAGIELLONÓW¹

Smiech i radość od wieków stanowią jedną z podstawowych cech ludzkiej natury, będąc obok płaczu i smutku najbardziej ekspresywną formą okazywania emocji¹. Jednak, kiedy myślimy o średniowieczu, beztroska i zabawa na pewno nie stanowią pierwszych rzeczy, które przychodzą nam do głowy. W obiegowej opinii epoka ta wydaje się traktować każdą rozrywkę z podejrzliwością. Nadmierna skłonność do śmiechu była szczególnie krytykowana przez Kościół, który traktował ją jako niebezpieczne dla zbawienia marnowanie czasu. Dodatkowo swawola powodowała, że łatwiej było ulec pokusom i sprowadzić na siebie grzech². Równocześnie szalejące w średniowieczu wojny, choroby, niepokorzone żywioły, w tym towarzyszące człowiekowi na każdym kroku pożary i klęski nieurodaju nie zachęcały do wesołości. W potocznym rozumieniu ból i śmierć czyhały na ludzi tej epoki w każdym momencie ich życia, stąd bliżej było im do smutku niż radości, szczególnie, że poczucie zagrożenia, wynikające choćby ze znacznie większej niż dzisiaj umieralności, było ogromne³.

1 Artykuł powstał w ramach realizacji zadań z projektu: *Polskie królowe XV i XVI wieku jako żony i matki*, nr: UMO-2021/43/B/HS3/01490, czas trwania: 15.07.2022 – 14.07.2026.

Tymczasem, gdy podejmiemy się analizy średniowiecznych źródeł, zobaczymy, że człowiek średniowieczny w zabawie i śmiechu poszukiwał ratunku przed znojem i trudami codzienności⁴. Co więcej, wygląda na to, że rozrywka w tej epoce była nie mniej ceniona niż współcześnie (choć zapewne wiele z ówczesnych żartów dziś nie znalazłoby u nas zrozumienia), a jej oferta pozostawała niezwykle zróżnicowana.

Gry i zabawy przybierały w średniowieczu rozmaite formy, w zależności od grupy społecznej ich uczestników. Nas w tym miejscu interesuje przede wszystkim rodzina królewska, która z jednej strony zapewniała rozrywkę sobie, z drugiej sama zarówno w poprzednich epokach, jak i dziś, uznawana była za centrum *theatrum ceremoniale* – które stanowi ważny element manifestacji władzy. Jest też źródłem zabawy dla poddanych. Wspomnijmy choćby współczesną koronację króla Wielkiej Brytanii Karola III i jego małżonki Kamili, która odbyła się 6 maja 2023 roku, która ściągnęła tłumy nie tylko na ulice Londynu, ale także przed wszelkiego rodzaju odbiorniki. Gdy w średniowiecznej rodzinie władcy działo się coś istotnego – organizacja wydarzeń towarzyszących głównej ceremonii, mających za zadanie pokreślenie jej wagi i znaczenia, a równocześnie zawierających w swej części ważny element zabawy, była wręcz obowiązkiem władców względem poddanych.

Bawiono się na różne sposoby. Człowiek średniowieczny tańczył, śpiewał, grał w różnego typu gry, lubił też uczestniczyć we wszelkich pokazach ulicznych – w tym w egzekucjach. Po całej Europie podróżowały wędrowne grupy teatralne, pieśniarze i kuglarze, niedźwiedznicy i treserzy egzotycznych zwierząt. Przygodnie dorabiali też na zabawach i ucztach organizowanych w otoczeniu rodziny królewskiej, szczególnie w czasie hucznie świętowanych wydarzeń związanych z narodzinami i chrzcinami, ślubami władców czy koronacjami, którym towarzyszyło wielodniowe biesiadowanie, tańce oraz turnieje rycerskie. Równocześnie dwór zatrudniał rzeszę osób, których głównym zadaniem była dbałość o umilanie czasu zarówno króla, jak i królowej. Grupa ta była niezwykle zróżnicowana, a ślady pracy mistrzów różnego fachu – od błaznów, przez muzyków, po heroldów, znajdują się w królewskich rachunkach⁵. W czasie posiłków słuchano gry na instrumentach, śpiewu, recytacji wierszy. W okresie codziennym, gdy huczne zabawy nie znajdowały wystarczającego uzasadnienia, chętnie umilano sobie czas popularnymi w średniowieczu kartami, kośćmi czy szachami. Otoczenie Jagiellonów, które szczególnie mnie tutaj interesuje⁶, nie różniło się pod tym względem od innych europejskich dworów. Z tych samych zabaw i rozrywek korzystali zarówno mężczyźni, jak i kobiety, choć role, jakie w nich odgrywali, różniły się. Rozrywka była dla królowej umileniem czasu, przestrzenią edukacji jej dzieci, ale też miejscem, gdzie zażywała nieco wolności od konwenansu i sztywnej roli, w której na co dzień musiała funkcjonować.

TURNIEJE RYCERSKIE – NAJWIĘKSZA ROZRYWKA KRÓLEWSKIEGO DWORU NIE TYLKO DLA MĘŻCZYZN

Zabawy związane ze współzawodnictwem kojarzone są przede wszystkim ze światem mężczyzn, jednak na turniejach rycerskich ważną rolę pełniły także kobiety. Chociaż źródła nie znają w praktyce sytuacji, w której to damy stawałyby w szranki, to jednak średniowieczna wyobraźnia nie знаła ograniczeń. Znany dzieło francuskiego truvera Hugona d'Oisy zatytułowane *Turniej dam*, w którym wierszem opisano fikcyjne zmagania czcigodnych niewiast, do których miało dojść pod Paryżem na zorganizowanych potyczkach w miejscowości Lagny. Panie miały same zwołać turniej, by przekonać się, jak to jest stawać do walki. Opis ich zmagani doczekał się nawet kontynuatorów, którzy wykorzystując utwór Hugona, komponowali własne dzieła o podobnej tematyce⁷.

Jakkolwiek walki podejmowane przez kobiety pozostawały w sferze wyobraźni średniowiecznych autorów, to jednak pieśni i romanse rycerskie, układane oraz śpiewane przez trubadurów, podkreślały nieco inne ich znaczenie w dziedzinie organizacji i przebiegu turniejów. Rola niewiast nie była jedynie honorowa, gdyż zgodnie ze zwyczajem brały one często udział w przeprowadzanym przez heroldów przeglądzie tarcz herbowych i chorągwi. To damy, w tym królowa, wręczały zwycięzcom nagrody, najczęściej w czasie paradnej uczty wieńczącej dany dzień turniejowy, gdzie niejednokrotnie stawały też ze swymi rycerzami w pary taneczne⁸.

Początki organizowania turniejów rycerskich wiązane są w historiografii z malowniczą Francją, gdzie ze standardowych dla rycerskiego rzemiosła ćwiczeń przerodziły się w pokaz o ściśle określonych regułach gry. W *Kronice* Marcina z Tours zanotowano, iż w 1062 r. zmarł Gorfyrd z Preuilly, który miał być wynalazcą koncepcji turnieju⁹. W wieku XII organizowano je już na terenie dzisiejszych Niemiec, a w wieku XIII dotarły do Czech i stąd przez księstwa śląskie do Polski. Najstarszy znany turniej na naszych ziemiach zorganizował przedstawiciel dynastii piastowskiej – Bolesław Rogatka, który w dniu św. Macieja (24 lutego) zwołał wielu rycerzy do Lwówka. Ci jednak wzbraniali się przed walką, dopóki książę nie złożył ofiary należnej Bogu. Dzięki temu, że Bolesław uległ i przekazał wieś Jaworowice klasztorowi w Henrykowie, turniej się odbył¹⁰.

Pierwsze pojedynki były przede wszystkim nauką fachu rycerskiego. Z czasem starcia podzielono na te z tępą bronią i na te znacznie bardziej widowiskowe – z użyciem ostrej broni turniejowej. Najśłynniejsze, znane z filmów starcie na kopie, gdzie dwóch konnych przeciwników próbuje zrzucić się nawzajem na ziemię, to tzw. *jouste* (niem. *tjost*). W XIV w. formalnie wprowadzono tor – szranki, w którym musieli zmieścić się obaj jeźdźcy. Gdy w czasie starcia zostali wysadzeni z siodła, mieli obowiązek, o ile byli w stanie, kontynuować walkę na miecze. Znany i lubiany w średniowieczu był też *tournament* (czyli turniej właściwy),



Ryc. 1. Dama wręczająca nagrodę turniejową polskiemu księciu Henrykowi, na miniaturze ze zbioru średniowiecznej poezji niemieckiej *Codex Manesse*, 1305–1340 r., Biblioteka Uniwersyteku w Heidelbergu, sygn. Cod. Pal. germ. 848, domena publiczna, źródło: <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg848/0021/image.info>.

który polegał na starciu grupy konnych – zazwyczaj podzielonych według narodowości, którzy próbowali nawzajem przełamać swój szyk. W dalszej kolejności, zebrana publiczność z zapartym tchem mogła śledzić całą serię indywidualnych starć, do których dochodziło pomiędzy rycerzami¹¹. Już w XIII w. Ulrich von Lichtenstein, ministeriał ze Styrii, którego znamy m.in. jako autora dzieł *Służba damom* i *Księga dam*, pisząc o turniejach, wśród ich najważniejszych funkcji wymieniał, obok możliwości ćwiczenia się w walce i zdobycia pieniędzy, również okazję, by pokazać się damom, zyskując ich podziw¹². Obecność widowni – w tym przede

wszystkim pięknych pań, dla których walczyli rycerze – miała ten cel, że niejako zachęcała potykających się do odważniejszych i bardziej ryzykownych czynów, a także sprawiała, że w kolejnych dziesięcioleciach turnieje stawały się coraz bardziej malownicze. Co więcej, w XV w. podkreślano, że „niewielu szlacheśnych mężów zdobyło wzniosłą cnotę męstwa i dobrej sławy, o ile nie mieli damy lub panny, w której się kochali”¹³. (Ryc. 1)

Do XIV w. Kościół próbował powstrzymać rozwój tej rozrywki, zaznaczając iż ogłaszanie turniejów i udział w nich naruszają wszystkie siedem grzechów głównych. Jednak nawet zagrożenie ekskomuniką nie powstrzymywało organizatorów i walczących przed sprawdzaniem swych możliwości w walce, ani to, że kiedy zginą w trakcie takiego starcia, nie będą mogli zostać pochowani w poświęconej ziemi¹⁴. Ostatecznie na początku XIV w. było już tak oczywiste, że turnieje stały się ważnym elementem kultury rycerskiej i dworskiej, że nie sposób było ich dalej zabraniać. Trudno też było ignorować ich powszechne istnienie, w związku z tym papież Jan XXII w 1316 r. wydał postanowienie, w którym zniósł wcześniejsze zakazy. W tym czasie turniej stał się już swoistym *theatrum*, goszczącym na dworach w formie wyszukanej i pożądanej rozrywki. W takiej właśnie formule nastąpił jego największy rozwój w Polsce¹⁵.

Na królewskim dworze funkcję głównego organizatora turniejów pełnił herold, który pozostawał prawdopodobnie w służbie marszałka dworu. W czasach Władysława Jagiełły funkcję herolda pełnili Świeszko, a w latach późniejszych Jaśko, po nim Wawrzyniec¹⁶. Na dworze Kazimierza Jagiellończyka, do którego w swej rozprawie odnosił się Jan Ostroróg, do turniejów przywiązywano ogromną wagę. Były one traktowane przede wszystkim jako możliwość zdobycia umiejętności rycerskich przez młodych ludzi, ale także manifestacja znaczenia dynastii. Autor traktatu nawoływał do jak najczęstszego organizowania tychże, w celu otwierania możliwości rywalizacji dla rycerzy, którzy dzięki niej mieli nabierać doświadczenia i ogłady¹⁷. W kolejnych dziesięcioleciach turnieje zaczęły jednak coraz bardziej zamieniać się w wielkie spektakle widowiskowe – stanowiąc przestrzeń spotkania i często wielodniowej rozrywki dla ogromnej grupy ludzi. Odbywały się według określonych scenariuszy, które zostały opisane w traktatach turniejowych. Przestały być tylko ćwiczeniami, a stały się doskonałą okazją do popisu siły, męskości, odwagi. Dodatkowo stanowić zaczęły tło podbojów miłosnych¹⁸. Coraz ważniejszym elementem tej zabawy stały się też z czasem stroje, kolory i znaki – w tym herby rycerskie i chorągwie, którymi sygnowali się walczący i które pomagały oglądającym zorientować się w tym, kto staje w szranki. (Ryc. 2)

Pod koniec XIV i w XV w. organizacja turnieju rycerskiego była w Polsce nieodzownym elementem wydarzeń istotnych dla rodziny królewskiej – narodzin, ślubów, koronacji. Jan Długosz – kronikarz związany z dworem Kazimierza Jagiellończyka, o turniejach wspominał bardzo często, traktując je jako ważny element życia dworu. Uświetniły one choćby zaślubiny Jadwigi z Jagiełłą czy przyjazd Zygmunta Luksemburczyka do Krakowa w 1398 roku¹⁹. Udział



Ryc. 2. Turniej – starcie grupowe, iluminacja z XV w., *Traité de la forme et devis comme on peut faire les tournois*. 1462–1465, *Enluminure du Livre des tournois du Roi René d'Anjou*, dessins de Barthélemy d'Eyc, f. 100v–100r, Gallica, domena publiczna.

Andegawenki w organizowanych pojedynkach i większych imprezach tego typu poświadczony jest źródłowo. Widać, że królowa, która wychowała się na węgierskim dworze, gdzie tego typu rozrywki były powszechne, lubiła podziwiać starcia (z zapewne odpowiednio dla niej przygotowanego miejsca) bardziej niż jej małżonek²⁰. Tradycja wiązała z Jadwigą, przechowywaną w skarbcu katedry wawelskiej, pochodzącą z terenów Francji, niewielką skrzynkę wykonaną z kości słoniowej, z umieszczonymi na jej wieku wyobrażeniami ze scenami dworskimi. Wśród tych znajduje się przedstawienie starcia dwóch konnych, któremu przyglądają się damy oraz przykłady innych popularnych zabaw dworskich tego czasu. Według historyków, choć nie ma na to pełnego potwierdzenia, szkatułka mogła przybyć do Krakowa w wyprawie ślubnej młodziutkiej królowej²¹. Turnieje uświetniły także koronacje jej następczyń – Anny Cylejskiej²² oraz Zofii Holszańskiej²³. Również narodziny i chrzciny królewskich dzieci świętowane były ich organizacją. Długosz wspominał o tym przy okazji przyjścia na świat drugiego syna Jagiełły – Kazimierza²⁴. Turniejami uczczono również narodziny dzieci Kazimierza i Elżbiety Rakuszanek – w tym choćby królewicza Kazimierza w 1458 r., czy jego siostry Zofii w roku

1464²⁵. Słynne landshuckie wesele królewskiej córki Jadwigi Jagiellonki również uświetnił wspaniały turniej, na którym polskie rycerstwo stawalo w szranki w możliwymi niemieckimi. Sam Długosz nie poświęcił opisowi zbyt wiele uwagi, za to źródła bawarskie ze strony pana młodego obficie opisały udział polskiej królowej w zabawach. Już w czasie podróży przyszła królowa miała podziwiać walkę czterech rycerzy, którzy dla przyjemności podróżujących odbyli gonitwy przy gościńcu. Zatrzymano bogate powozy i uczyniono miejsce dla widzów, gdzie Jadwiga, otoczona ochroną, mogła z zainteresowaniem przyglądać się walczącym. W kolejnym dniu, już po zaślubinach, około godziny drugiej rozpoczął się właściwy turniej, zaplanowany według ścisłych reguł, a zabawa trwała jeszcze w dniu kolejnym²⁶. Wszystkie pokazy zakładały obecność w roli widza zarówno królowej, jak i jej dwórek²⁷. Podobnie rozgrywki turniejowe ozdobiły zaślubiny kolejnej z córek Rakuszanki i Kazimierza – Anny, z księciem szczecińskim Bogusławem X. Niewykluczone, że sam narzeczony stanął w szranki, by zaimponować nowo poślubionej małżonce, gdyż wiemy ze źródeł, iż specjalnie na tę okazję wypożyczył od książąt meklemburskich konia turniejowego²⁸.

Także Wawel bywał niemyim świadkiem turniejów. W wieku XVI uświetniły one ślub Zygmunta Starego z Barbarą Zapolyą, a następnie z Boną. Z kolei na weselu swej siostry Izabeli Zygmunt August osobiście stawalo do pojedynków²⁹. W 1553 r. z okazji ślubu jego samego z Katarzyną Habsburżanką zorganizowano ogromnym nakładem finansowym wielkie gonitwy, które można było podziwiać na Wawelu³⁰. W tym okresie turnieje wyraźnie zmieniały swój charakter. Nie pełniły już, jak w średniowieczu, roli ćwiczeń, zapewniając rozrywkę głównie widzom, a zaczęły stanowić rodzaj przedstawień, w których każdy – także widzowie – pełnił określoną funkcję. Ostatni z Jagiellonów wydawał na ich organizację ogromne sumy. Najslawniejsze igrzyska, zwołane w 1547 r. w Wilnie, pochłonięły zawrotną kwotę 6000 florenów. W ramach turnieju (o ile możemy jeszcze użyć tej nazwy) odbyło się zainscenizowane starcie husarskie, a także przedstawienie zdobywania zamku. W jednej z ról wystąpił Zygmunt August, ubrany w czarny, safianowy płaszcz zdobny w złoto. Król stawalo tu w szranki przeciwko swemu podczaszemu Zygmunutowi Ligęzie, a także Piotrowi Frykaczowi – jednemu z dworzan. Zapłacono za stroje dla setek osób i koni, królowi uszyto specjalny namiot, a także zamówiono pełne, szczegółowo przemyślane uzbrojenie. Dodatkowo znana w tym czasie kurtyzana (*meretricam*) – Długa Zofia, wystąpiła w specjalnie dla niej przygotowanej zbroi i brała udział w potyczce na kopie przeciw mężczyznom³¹. Zadaniem królowej i jej dam dworu było jednak nie tylko podziwianie starć i dobra zabawa.

Każdy turniej musiał zakończyć się przyznaniem nagród zwycięzcom. W tym wypadku ważna rola w gronie sędziów przypadała królowi i jego małżonce, którzy byli najważniejszymi decydentami w zakresie przyznania nagród. Tymczasem damy dworu same wręczały trofea najdzielniej walczącym rycerzom. Przykładowo, na wspaniałej zabawie, zorganizowanej

z okazji ślubu Zygmunta Starego z Boną Sforzą w 1518 r., wręczono mnóstwo nagród. Według Decjusza, który najpełniej opisał całe widowisko, pierwsza gonitwa zaprezentowana została już w momencie wjazdu przyszłej królowej do Krakowa. Uczestniczący w niej rycerze tak się starali, że obaj w czasie pierwszego starcia zostali zrzućeni z koni. Walki kontynuowano w kolejnych dniach, już po ślubie pary królewskiej. Jedną z obdarowujących zwycięzcę, margrabiego brandemburskiego Kazimierza, była księżna mazowiecka Anna, bo to właśnie dla niej stawał on w szranki. Udekorowała go wieńcami wysadzanych drogimi kamieniami. W kolejnych dniach również ona, w towarzystwie dam dworu Bony, wiodła prym w rozdawaniu trofeów szczęśliwcom³². Z kolei w turnieju, który odbył się w roku 1549 w Grodźcu, królowa Katarzyna, po radzie z sędziami, osobiście wręczała cenne nagrody klęczącym przed nią rycerzom³³. Potyczki odbywały się w ciągu dnia, jednak na tym zabawa się nie kończyła. Późnym popołudniem i wieczorami licznie zgromadzeni goście ucztowali i zabawiali się tańcami.

TANIEC, MUZYKA I ŚPIEW

Johan Huizinga zwrócił uwagę, że w wielu językach czasownik *grać* może oznaczać zarówno rozgrywkę, jak i obsługę instrumentu³⁴. Muzyka otaczała Jagiellonów na każdym kroku – zarówno w sferze *sacrum*, jak i *profanum*. Dwór królewski w XV i XVI otoczony był skoczными dźwiękami w czasie posiłków codziennych, ale też w czasie hucznych zabaw, a warto podkreślić, że bawiono się często i długo. Każdemu uroczystemu wjazdowi monarchy czy też królowej do miasta towarzyszyły triumfalne trąby i bębny, tak by nikt w okolicy nie przeoczył tego ważnego wydarzenia. Zarówno królowie, jak i królowe trzymali w swym otoczeniu muzykantów. Nie zawsze wymieniono ich w źródłach, jednak zachowały się choćby ślady gry na lirze lub harfie w otoczeniu Aldony, czy pracy cytrzysty Ulryka na dworze Jadwigi z Głogowa – obu małżonek Kazimierza Wielkiego. Nadworny muzyk Hendzlik, wraz z grupą kompanów, był opłacany, by umilać czas Jadwidze Andegaweńskiej³⁵. Podróżującym dworom towarzyszyli zatrudniani grajkowie – Władysław Jagiełło uwielbiał brzmienie lutni, cymbałów i fletu, stąd regularnie opłacał ruską grupę muzyków, grających na tych właśnie instrumentach. Z okazji narodzin jego synów napisano dwie pieśni, których autorem słów był niejaki Mikołaj, a do utworu poświęconego młodszemu z synów muzykę miał ułożyć Mikołaj z Radomia³⁶. Dwór królowej Zofii Holszańskiej, choć co oczywiste, znacznie skromniejszy od dworu jej małżonka, również zatrudniał muzyków. Znamy klawicymbalistę Mikołaja oraz kantora o tym samym imieniu³⁷. Również w poczet orszaku Kazimierza Jagiellończyka wchodziła grupa muzyków, prawdopodobnie ruskich, ale grających przede wszystkim na instrumentach dętych. Podobnie kolejni Jagiellonowie utrzymywali spore grono grajków i muzyków wszelakiej maści. Bogaty i wytworny dwór królowej Bony posiadał zespół muzyków na czele ze znanym organistą



Ryc. 3. Para w tańcu na miniaturze z Kodeksu Manesse, 1305–1340 r. (Biblioteka Uniwersytetu w Heidelbergu, sygn. Cod. Pal. germ. 848), domena publiczna.

Alessandrem Pesenti (zm. 1576 r.)³⁸. Po matce miłość do muzyki przejął Zygmunt August, za którego panowania dwór wypełniła muzyka wykonywana przez trzy odrębne zespoły.

W podstawowym wachlarzu umiejętności króla i królowej oraz ich następców była niewątpliwie znajomość kroków tanecznych. (Ryc. 3) Były to wyuczone, pełne gracji i opanowania, ulegające kolejnym modom i trendom formy ruchu, dalekie od spontanicznych i ekspresyjnych tańców znanych na wsi. Z czasem, te dworskie stawały się jeszcze bardziej skomplikowane i wyrafinowane. Wymyślne figury, przejścia, kroki i zależne od nich gesty wymagały od tancerzy doskonałej znajomości układu³⁹. Żadne uroczystości związane z rodziną królewską nie mogły obyć się bez hucznych biesiad i organizowanych tańców, które trwały nieraz wiele dni. Jan Długosz przekazał nam dane o lubiącej oddawać się tej rozrywce Jadwidze⁴⁰. Władcy nie tylko sami tańczyli, ale też lubili oglądać popisy taneczne. Doskonałym przykładem była matka Ludwika Węgierskiego, Elżbieta, która przebywając na zamku krakowskim, chętnie podziwiała ludzi tańczących⁴¹. Podając informacje o ślubie Kazimierza Jagiellończyka z Elżbietą Rakuszańką, Jan Długosz podkreślił, że zabawy taneczne trwały osiem dni⁴². Również mniej znaczące wydarzenia, a nawet dni powszednie, nie stawały się przeszkodą do rezygnacji z tańca i biesiady. Zostając przy wspomnianej parze jako przykład możemy podać zabawy taneczne, organizowane w czasie wojny trzynastoletniej, na które Zofia Holszańska przybywała z synową do zamku w Nieszawie, by młodzi małżonkowie mogli cieszyć się sobą. Jan Długosz chętnie skrytykował króla za to, że w czasie prowadzenia działań wojennych rozpraszał się takimi zabawami. Co ciekawe, pominął milczeniem królową Elżbietę, choć wcześniej nie wahał się ganić małżonkę Kazimierza Wielkiego, Aldonę Annę, za jej miłość do tańca⁴³.

ROZMOWA Z BŁAZNEM

Ważną rozrywką, budującą równocześnie kulturę dworską, były rozmowy-zabawy, gierki pytań, inteligentne dialogi-gry⁴⁴, które na dwór polski wprowadziła królowa Jadwiga. W założeniu były to żartobliwe, czasem nawet frywolne wymiany zdań. Doskonale zaznajomione z tą formą spędzania czasu dziewczęta z fraucymeru Andegawenki wciągały w nią mężczyzn z dworu króla, stając się też atrakcyjnymi partiami dla nich. Z kolei na dworze Zofii Holszańkiej deklamowano wiersze i utwory o lekkiej treści, które miały bawić słuchaczy⁴⁵. Stąd już tylko krok do zatrudnienia ludzi, którzy zajmowali się bawieniem innych niejako zawodowo. „Błazny przynoszą innym przyjemność, żarty, zabawę i śmiech, jak gdyby ich właśnie po to łaska Boska tu przysłała, by rozweselać żalność ludzkiego żywota”⁴⁶. Sztab ludzi, którzy zatrudnieni byli na dworze Jagiellonów głównie po to, by zapewnić im rozrywkę, składał się przede wszystkim z błaznów, a od XVI w. także z karłów i karlic, które samym swym wyglądem budziły rozbawienie ówczesnych ludzi, uchodząc za swoiste *curiositas*, co w średniowieczu oznaczało wszelkie osobliwości. Błazni pełnili bardzo różne role i reprezentowali wszelkiego rodzaju umiejętności.



Ryc. 4. Błazen na dworze szlacheckim. Miniatura autorstwa Stanisława Samostrzelnika, *Nadanie herbu Odrowąż*, ok. 1532 r., PAN Biblioteka Kórnicka, domena publiczna.

Na dworach całej Europy występowali w czasie uczt, turniejów oraz świeckiej części obchodów świąt i uroczystości politycznych. (Ryc. 4) Ci w otoczeniu królewskim często pochodzili spośród rycerstwa, znali języki, byli elokwentni, dowcipni, złośliwi. Najlepsi potrafili doskonale łączyć dowcip z refleksją, wesołość z powagą. Dzielili się też na tych zatrudnionych na stałe na dworze oraz tych, którzy zabawiali królewską rodzinę tylko w wyjątkowych, przechodnich momentach. Wyglądali malowniczo, nosili specjalne, kolorowe odzienie, specyficzne nakrycie głowy (tzw. kukłę), czasem nosili maski, posługiwali się też specjalnymi akcesoriami (np. laską zwaną cepem)⁴⁷. Wielu z nich trudniło się sztukiem mistrzostwem oraz kuglarstwem i żonglerstwem, a także zabawnym tańcem, grą na instrumentach, śpiewem. Zdarzali się i tacy, którzy popisywali się zdolnościami akrobatycznymi i występowali w kilkusobowych grupach. Niektórzy przywozili ze sobą tresowane zwierzęta – np. małpki, a nawet niedźwiedzie i... aligatory⁴⁸.

Ludzie ci, z uwagi na swoją funkcję, mieli łatwy dostęp do swych pracodawców, a tym samym często – także przez szczerość, do której jako jedyni mogli się posunąć – zbliżali się do władców bardziej niż inni dworzanie. Błazni znani są już z dworu Władysława Jagiełły – źródła wymieniają z imienia Oleska i Mikołaja Twara. Ten pierwszy był Rusinem i prawdopodobnie przybył w orszaku ostatniej, młodzietkiej żony Jagiełły – Zofii Holszańskiej⁴⁹. Na dworze Jana Olbrachta zabawiali goście Bieniasz i Hanusz Ritter. Znana w historiografii jest relacja Zygmunta Starego ze słynnymi Stańczykiem oraz Doktorem. Zygmunt August opłacał całe ich grono. Z tej grupy oddał błazna-karła Okulińskiego pięknej Barbarze Radziwiłłównie⁵⁰. Wiemy, że błaznów na swych dworach zatrudniały też kobiety. Anna – księżna mazowiecka, prowadziła korespondencję z Zygmuntem I, do której dołączała niezwykle podarki. Jednym z nich był błazen Mazurek, wysłany do Krakowa w 1505 roku⁵¹. Z kolei na dworze Katarzyny

Habsburżanki zatrudnione były dwie błazniece (*fatuuae*). Przypuszcza się, że były kuglarkami, tancerkami, a także komediantkami⁵².

Na początku XVI w. dotarła do Polski, obecna już wcześniej na Zachodzie, moda na trzymanie na dworze osób niskorosłych, nazywanych powszechnie karłami. Określani jako karykatura człowieka, budzili rozbawienie i uznawani byli za modną ozdobę dworu. Karły były też chętnie darowane w ramach cennych prezentów, jak wspomniany Okuliński. Zygmunt Stary miał na swym dworze przybyłego prosto z Hiszpanii karła, który został jego trefnisiem – Sebastiana Guzmana. Za wielką miłośniczkę karłów uchodziła też Bona Sforza. Nic w tym dziwnego, zważywszy na fakt, że to znane włoskie rody jako pierwsze rozpoczęły modę na trzymanie niskorosłych w swym otoczeniu, nadając temu formułę prestiżu. To najprawdopodobniej Bona przygarnęła najśłynniejszą karlicę dworu Jagiellońskiego – Dorotę, częściej nazywaną po prostu Doską. Królowa widziała w tych kobietach potencjał niejako polityczny, stąd pod płaszczykiem zabawnego wyglądu przygotowywała sobie doskonałe współpracownice, które wspierały ją zarówno na gruncie rozgrywek dworskich i działań dyplomatycznych, w które angażowała się władczyni. Wiemy, że w połowie XVI w. Zygmunt August otrzymał od cesarza Karola V dwóch karłów. Estanislao był służącym na królewskim dworze w latach 1555–1570, drugim był Esteban, którego obecność w Krakowie poświadczona jest na lata 1563–1571⁵³. Z kolei na dworach Zofii i Katarzyny Jagiellonek były karlice, które pełniły przy swych władczyniach funkcję sekretarek⁵⁴. Pierwsza, wychodząc za mąż, zabrała do Brunszwiku karlicę Agnieszkę, z kolei wspomniana już Dośka w towarzystwie Baški ruszyły z Katarzyną w drogę do Finlandii, gdzie królowna miała wyjść za mąż za Jana Wazę. Szczęście młodej pary nie trwało długo, gdyż Jagiellonka trafiła w sam środek walki o tron i wraz z małżonkiem oraz karlicami została uwięziona przez Eryka XIV. Dośka stała się tam największą powiernicą Katarzyny i piastunką jej urodzonych w niewoli dzieci. To ona przez pierwsze lata chowała przyszłego polskiego króla Zygmunta III Wazę. Prowadziła korespondencję z licznymi dworami, a także z siostrą Katarzyny – Zofią. Po odzyskaniu władzy Jan i jego małżonka nigdy nie zapomnieli zasług karlicy – na ich dworze nie pełniła ona funkcji narzędzia do zabawy, była pełnoprawną, cenioną i niezwykle ważną członkinią dworu monarszego. Z kolei Elżbieta i Katarzyna Habsburżanki – małżonki Zygmunta Augusta, sprowadzały karlice z Wiednia, a także „dziedziczyły je” po swej teściowej Bonie. Z tej ostatniej grupy pochodziła Maryna, którą do późnej starości utrzymywano na dworze i której pensję płacił jeszcze Stefan Batory. Wśród znanych karlic wiemy o tych na dworze Katarzyny, gdzie poza wymienioną wyżej Doską (1559–1564,) znamy także Elżbietę (1565–1566), Kaškę (1559–1566), Zoškę (1559–1566) oraz Murzynkę (1559–1564) – sprowadzoną być może jako *curiosum* z Afryki⁵⁵. Kaška i Zoška najprawdopodobniej wcześniej służyły na dworze Barbary Radziwiłłówny. Kobiety te pełniły funkcje nie tyle żeńskich błaznów, co bardziej dam dworu i realizatorek różnych posług.

KRÓLOWA GRA W GRĘ

Gry w okresie średniowiecza były ważnym zjawiskiem kulturowym, dostosowanym do zmieniającego się społeczeństwa. Dostarczały rozrywki, ale też służyły pomocą w wychowaniu i wyjaśnianiu świata. Dość powszechnie dzieli się je na tzw. gry wewnętrzne, gdzie rozgrywki toczyły się w pomieszczeniach oraz te, które wymagały otwartej przestrzeni. Inny podział opierał się na merytorycznych różnicach – były więc gry zręcznościowe, które wymagały od graczy konkretnego wkładu intelektualnego oraz gry losowe, gdzie o wyniku decydował ślepy traf (np. rzut kością)⁵⁶. Gry towarzyskie, szczególnie te z użyciem pionów, kości i kart, mają bardzo długą historię. Według relacji Mistrza Wincentego sam Kazimierz Sprawiedliwy miał grywać w kości i to hazardowo⁵⁷. Z kolei pierwowzór najsłynniejszej z nich – szachów – wynaleziono w Indiach, skąd trafiły do Persji⁵⁸. Wraz z ekspansją arabską szatrandż przywędrował do Europy, jednak w innej niż znana dzisiaj formule. Z czasem średniowiecze przyjęło szachy jako grę wyjątkowo dobrze odzwierciedlającą ówczesne stosunki społeczne, tym samym rozgrywka przedstawiała swoisty mikrokosmos osób grających⁵⁹. Zasady ulegały zmianom, dzięki czemu gra nabrała większej dynamiki i zyskała na atrakcyjności. Poszczególne modyfikacje datowane są na ostatnie ćwierćwiecze XV w. Wtedy to pion królowej (hetman) znacznie zmienił zakres ruchu. Wcześniej mógł poruszać się jedynie o jedno pole po skosie, natomiast wtedy uzyskał opcję przemieszczania się w dowolnym kierunku o wybraną liczbę pól. Wcześniej bardziej ograniczony był też goniec. Nie znano też roszady – po wprowadzeniu zmian, szach mat jako finał rozgrywki stał się znacznie bardziej realny. Równocześnie w całej Europie popularne były gry nieco prostsze, ogólnie nazywane *tabula*. Pod tą nazwą kryła się duża grupa gier, których wspólną cechą było korzystanie z plansz i pionów⁶⁰.

Zasady i umiejętności w zakresie prowadzenia rozgrywki stanowiły ważny element kształcenia zarówno damy, jak i rycerza z epoki, i nie inaczej było na jagiellońskim dworze. W wielu średniowiecznych źródłach dotyczących wychowania, znajomość gry w szachy i w *tabula* wspominana jest jako punkt obowiązkowy przygotowania młodych ludzi do wykonywania ich zadań w wieku dojrzałym. W życiu kobiet dworskich, dla których przewidziano mniej rozrywek o charakterze ruchowym, gry planszowe z użyciem kamyków i pionów, w tym szachy, odgrywały jeszcze większą rolę niż w życiu mężczyzn. Traktaty i poradniki o wychowaniu dzieci królewskich, tzw. *specula principis* znajdowały się w stałym obiegu na europejskich dworach już od wczesnego średniowiecza. Ciekawym przykładem takiego utworu było dzieło autorstwa Jakuba de Cessolis pt. *Libellus super Ludo Schachorum* (*Księga figur szachowych*), powstałe około 1300 roku. Dominikanin opisał w nim symbolikę bierek, która doskonale odpowiadała charakterystyce społeczeństwa feudalnego. Interesująca nas królowa, poza tym, że stać miała po lewej stronie króla jako „piękna pani w połączanej koronie na głowie, obleczona w szatę i barwny płaszcz [...] musi być mądra, czysta, obyczajna, urodzona

z szacownych rodziców, troskliwa w wychowaniu synów⁶¹. Na iluminacjach zdobiących liczne w Europie kopie tego dzieła, wielokrotnie pojawia się grająca razem ze sobą para królewska. Sam traktat natomiast pokazywał, że gra pionami odzwierciedla zhierarchizowane, lecz silnie wzajemnie powiązane społeczeństwo średniowieczne, gdzie władca i jego małżonka są zależni od innych. De Cessolis przyznawał też szachom szczególną rolę w uczeniu przyszłego władcy tajników rządzenia. Rękopis tego dzieła znany był też w Europie Środkowej⁶². Warto zauważyć, że dwa rękopisy tego dzieła, sporządzone w wieku XV w języku niemieckim, trafiły do Biblioteki Jagiellońskiej⁶³, a jeden był własnością klasztoru dominikanów we Wrocławiu⁶⁴. Tomasz Hoccleve, angielski moralista, korzystał z tego utworu, pisząc swój traktat o wychowaniu (*De regimine principum*).. Zestaw rad dla wychowania królewskiego potomka zawierał również tą, dotyczącą konieczności ćwiczenia go w skomplikowanej i wymagającej grze w szachy, która uczyć ma mądrego i rozważnego podejmowania decyzji w życiu⁶⁵. Na powyższych pracach wzorowany był bliski już dworowi Jagiellonów traktat czeskiego autora, żyjącego na przełomie XIV i XV w., Tomasza Štitnego. Porównał w nim grę w szachy do struktury społecznej, w której każdy, tak jak bierka, miał określone możliwości działania i zadania do wykonania. Nie dziwi fakt, że szczególnie dużo miejsca poświęcono w tym dziele postaci króla i jego roli⁶⁶. Źródła – zarówno te pisane, jak i ikonograficzne, obfitują w przedstawienia par grających w szachy. Są to zarówno kochankowie, małżonkowie, przyjaciele czy rodzice lub nauczyciele uczący rozgrywek swoje dzieci – zarówno chłopców, jak i dziewczęta. W przypadku nauki szachów płeć nie miała większego znaczenia, poznanie ich podstaw na dworze obowiązywała potomstwo obu płci. Z czasem znajomość tej gry się jedną z podstawowych umiejętności dobrze urodzonej kobiety, która miała za zadanie przekazać ją kolejnemu pokoleniu⁶⁷.

W XV w. szachy, różne odmiany *tabula*, karty i kości były bardzo powszechną grą. Do rozgrywek siadali członkowie rodziny – małżonkowie, dzieci, damy dworu. Grywano w czasie wolnym, dla relaksu, dla spędzenia razem czasu. (Ryc. 5) Wspólna rozgrywka mogła też stać się wstępem dla realizacji postulatów miłości dworskiej, zamieniając się w atrakcyjną przestrzeń spędzania czasu przez dwójkę zauroczonych sobą graczy⁶⁸. Jagiellonowie znali gry w szachy, zapewne używali też kart – choć z uwagi na skąpstwo źródeł niewiele o tym wiemy. W szachy chętnie grywał Władysław Jagiełło i poza polowaniami, jak pisał Jan Długosz, była to jego ulubiona rozrywka. Wypada założyć, że w szachy grywały z nim najpewniej jego małżonki. Były one też ulubioną grą Kazimierza Jagiellończyka i zapewne grywał w nią przeciwko swej żonie, która uznawała, że nauka gry jest jednym z ważnych elementów wykształcenia dzieci królewskich⁶⁹. W traktacie *O wychowaniu królewicza*, który powstał w otoczeniu Elżbiety Rakuszanki, a skierowany był do mającego się narodzić wnuka królowej, poleca się naukę zasad gry o nazwie *calculorum ludus*. Wśród historyków nie ma zgody, co do tego, o jaką grę



Ryc. 5. Sofonisba Anguissola, *Gra w szachy*, grają siostry Lucia, Minewra i Europa Anguissola, po prawej stoi służąca, 1555 r., Galeria Malarstwa i Rzeźby Muzeum Narodowego w Poznaniu, domena publiczna.

mogło chodzić. Mowa być może zarówno o warcabach, jak i o znanej już w starożytności grze, polegającej na przesuwaniu dwukolorowych kamyków. Zdaniem autora rozprawy, gra miała pobudzać umysł do pracy i bronić młodzież przed gnuśnością⁷⁰. Nie znamy bezpośrednich źródeł, które mówią o tym, kto i od jakiego wieku uczył zasad gier, w tym skomplikowanej rozgrywki szachowej, potomków Elżbiety i Kazimierza, jednak analogie z innych dworów – np. angielskiego, gdzie przekazy potwierdzają, że synowie królewscy ćwiczyli się z rodzicami w grach bierkami już w wieku 10 lat, może wskazywać na taką granicę wieku także w rodzinie Jagiellonów. Zygmunt w czasie pobytu na czeskim dworze swego brata Władysława, jako dorosły już mężczyzna, grał doskonale. Rachunki królewicza wskazują, iż musiał intensywnie grywać w szachy, bo aż dwa razy płacono za naprawę przepięknej, zdobionej perłami planszy szachowej do niego należącej. Jagiellonowie w tym pokoleniu sięgali też po kości. W tych samych rachunkach zanotowano zapis o zakupie przez Zygmunta 33 kości do gry, które miały być wykonane z drzewa cisowego, co więcej rozgrywkom dokładano dreszczyku emocji, grywając na pieniądze⁷¹. Z kolei kart używali Ludwik Jagiellończyk i Władysław, w towarzystwie Anny

Jagiellonki oraz Marii, będącej wnuczką cesarza Maksymiliana, którzy rozrywką tą zabawiali się w 1515 r. na wiedeńskim dworze⁷². Późnośredniowieczne przekazy wskazują wyraźnie na rozrywkowy charakter rozgrywek w *tabula* i w szachy. Doskonałe na wypełnienie czasu wolnego rodziny królewskiej i ich otoczenia, potrafiły zamienić się w emocjonujące pojedynki, w których nawet najbardziej cierpliwi tracili zimną krew⁷³.

NA ŁOWY PANIE I PANOWIE

Na przełomie XIV i XV wieku koniecznością, ale i rozrywką wyjątkowo pociągającą Jagiellonów było łowiectwo⁷⁴. W średniowieczu i na progu czasów nowożytnych ziemie Królestwa Polskiego zarośnięte były gęstym lasem, zamieszkałym przez tury, żubry, łosie i jelenie, ale też niedźwiedzie, rysie, wilki, całe stada dzików i drobniejszej zwierzyny – lisów, kun, zajęcy, a także dzikiego ptactwa. W polowaniach uczestniczyli mężczyźni z władcą na czele, jednak było to na tyle efektowne wydarzenie, że chętnie brały w nim udział również damy oraz królowa. (Ryc. 6) Szczególnie widowiskowe i dodatkowo zastrzeżone tylko dla władcy (*regale*) były wielkie łowy (*venatio magna; venatio animalium superiorum*). Określano tak polowania na grubą zwierzynę, które były szczegółowo planowane przez grupę dworzan specjalnie zatrudnionych do tych działań⁷⁵.

Znanym z pasji do organizacji łowów był Władysław Jagiełło, który swe podróże często łączył z uprawianiem tej rozrywki. Król był nad wyraz zręcznym i sprawnym myśliwym, a polowanie było jedną z największych jego namiętności⁷⁶. Co więcej, Jan Długosz wspominał, że kontakt z naturą był dla króla dobrym sposobem na odpoczynek i chwilę wytchnienia po trudach rządów. Wiemy, że i królowa Jadwiga nie stroniła od tej rozrywki⁷⁷. Łowy były tą pasją, która połączyła Jagiełłę z jego pierwszą małżonką, która była doskonałą amazonką. Zwierzyna stanowiła atrakcyjny prezent dla przedstawicieli dworu i innych, którym należały się przywileje od władcy. Również futra uchodziły za wyjątkowo drogie i atrakcyjne podarki. Jedną z obdarowanych cenną szubą była Elżbieta Granowska, w której król zakochał się na zabój⁷⁸. Łowy stanowiły też istotny i obowiązkowy element gospodarki – szczególnie przed ważnymi wydarzeniami, gdzie spodziewano się licznych gości. Po ojcu pasję łowiecką przejęli jego dwaj synowie, Władysław i Kazimierz. Warto podkreślić, że podobnie jak gry – także udział w łowach traktowany był jako ważny aspekt wychowania przyszłego króla. We wspomnianym już *Traktacie o wychowaniu królewicza*, który powstał w kręgu Elżbiety Rakuszańskiej, cały rozdział poświęcono znaczeniu udziału w polowaniach dla edukacji rycerza. To tutaj młody człowiek miał nauczyć się wytrwałości, zaznajomić z trudami życia wojennego, zahartować ciało, oswoić z niebezpieczeństwem, któremu stawiał czoło (choć autor zaznaczył, że król na pewno nie powinien narażać życia w czasie polowania)⁷⁹.



Ryc. 6. Scena polowania z damą, na miniaturze z Kodeksu Manesse, 1305–1340 r., Biblioteka Uniwersytetu w Heidelbergu, sygn. Cod. Pal. germ. 848, domena publiczna.

Z czasem łowy – szczególnie te na grubego zwierza – zaczęły odgrywać rolę spektaklu, który podkreślał prestiż władcy. Zwierzęta przywożono w klatkach nieraz z odległych okolic lub osaczano w ten sposób, by walka z nimi odbywała się w odpowiednim dla rycerzy miejscu. Efektowne, szczegółowo rozplanowane polowania stały się rozrywką nie tylko dla aktywnie tropiących zwierzyńę, ale także dla całej grupy widzów, którzy brali w nich udział jako w ogromnym i malowniczym przedsięwzięciu, nad którego przebiegiem czuwał nadworny łowczy. Atrakcyjne było obserwowanie sprawności i brawury myśliwych⁸⁰. Dla dam i osób, które w polowaniu nie mogły brać czynnego udziału, budowano osobną lożę, na której z bezpiecznej odległości mogły obserwować dokonania myśliwych⁸¹. Ważne były również bogate i zajmujące czas władców hodowle pięknych koni, psów myśliwskich i ptaków do polowań. (Ryc. 7) Udział w łowach – jednak bardziej w roli widzów niż aktywnych uczestniczek, brały małżonki władców. Jedną z takich pokazowych imprez omal nie skończyła

się śmiercią Heleny – żony Aleksandra Jagiellończyka, którą z bezpiecznej, wydawało się, ambony strącił rozwścieczony tur. Tylko refleksowi otoczenia królowa Helena zawdzięczała uratowanie życia⁸². Nieszczęśliwy wypadek na polowaniu przytrafił się także królowej Bonie, która chętnie brała udział w różnych polowaniach i to nawet w okresie, gdy była w ciąży. Gdyby nie upadek z konia, który miał miejsce w Niepołomicach, losy dynastii Jagiellonów mogły potoczyć się inaczej. W czasie opisanych przez Marcina Bielskiego łowów, gdy już wypuszczono niedźwiedzia, którego miano zabić w walce, koń na którym jechała ciężarna królowa spłoszył się, a Bona w wyniku upadku przedwcześnie urodziła syna, który zmarł tego samego dnia⁸³. Z kolei Zygmunt August chętnie kontynuował tradycję



Ryc. 7. Scena polowania, miniatura autorstwa braci Limburg, *Bardzo bogate godzinki księcia de Berry* (fr. *Les Très Riches Heures du duc de Berry*), pocz. XV w., Musée Condé, domena publiczna.

królewskich łowów, nie szczędząc finansów, by tę rozrywkę jeszcze urozmaicić i uczynić bardziej komfortową.

PODSUMOWANIE

Jak podkreślał holenderski historyk J. Huizinga, który w jednej ze swych prac przyjrzał się szczegółowo znaczeniu zabawy w kolejnych wiekach – „kultura ludzka powstaje i rozwija się w zabawie i jako zabawa”. Rozrywka dworska w średniowieczu pełniła szczególnie ważną funkcję dydaktyczną i kulturową⁸⁴. Nie ma wątpliwości, że występowały w niej też elementy napięcia, a więc i oczekiwanego po nim odprężenia, rywalizacji, równowagi, wyważenia, kontrastu, wariacji. Zabawa łączyła i dzieliła, przykuwała, oczarowywała i urzekała⁸⁵.

Specyficzną i wyrafinowaną formę rozrywki osiągnęła na polskim dworze królewskim i rycerskim, ulegając modom obecnym w całej Europie. Szczyt rozwoju, w zakresie organizacji różnych form rozrywki, osiągnięto za czasów panowania Jagiellonów. W tym okresie chętnie bawiono się i świętowano, grając, tańcząc, biorąc udział w polowaniach i jeszcze wspanialszych turniejach, a także zatrudniając na dworach, zarówno królów jak i królowych, całe rzesze osób odpowiedzialnych za rozrywkę ich władców.

Jak w całej etykietce dworskiej, również przy okazji zabaw, role były ściśle określone. Władczyni miała do odegrania konkretny scenariusz, który narzucał jej z góry zaplanowane zachowania. Nie znaczy to, że nie czerpała ona z tych zabaw przyjemności. Przykładowo, w czasie turniejów władczyni, jak chcą przekazy źródłowe, z zainteresowaniem śledziła przebieg walki. W omówionym przeze mnie okresie, potyczki turniejowe, z ważnego ćwiczenia umiejętności rycerskich niezbędnych podczas bitew, przekształcały się w teatralne i ekscytujące widowisko, w którym znacząco wzrastała rola, nie tylko heroldów i widzów, ale także kobiet, których serca miały być podbijane w duchu dworskiej miłości⁸⁶. XVI wiek zmienił turnieje w prawdziwe maskarady z odgrywaniem scen, często z udziałem wielkiej grupy zaangażowanych osób. Podobnej modyfikacji uległy polowania, które z czasem też bardziej przypominały popis zręczności z podziałem na role, niż walkę o odpowiednio kaloryczny posiłek.

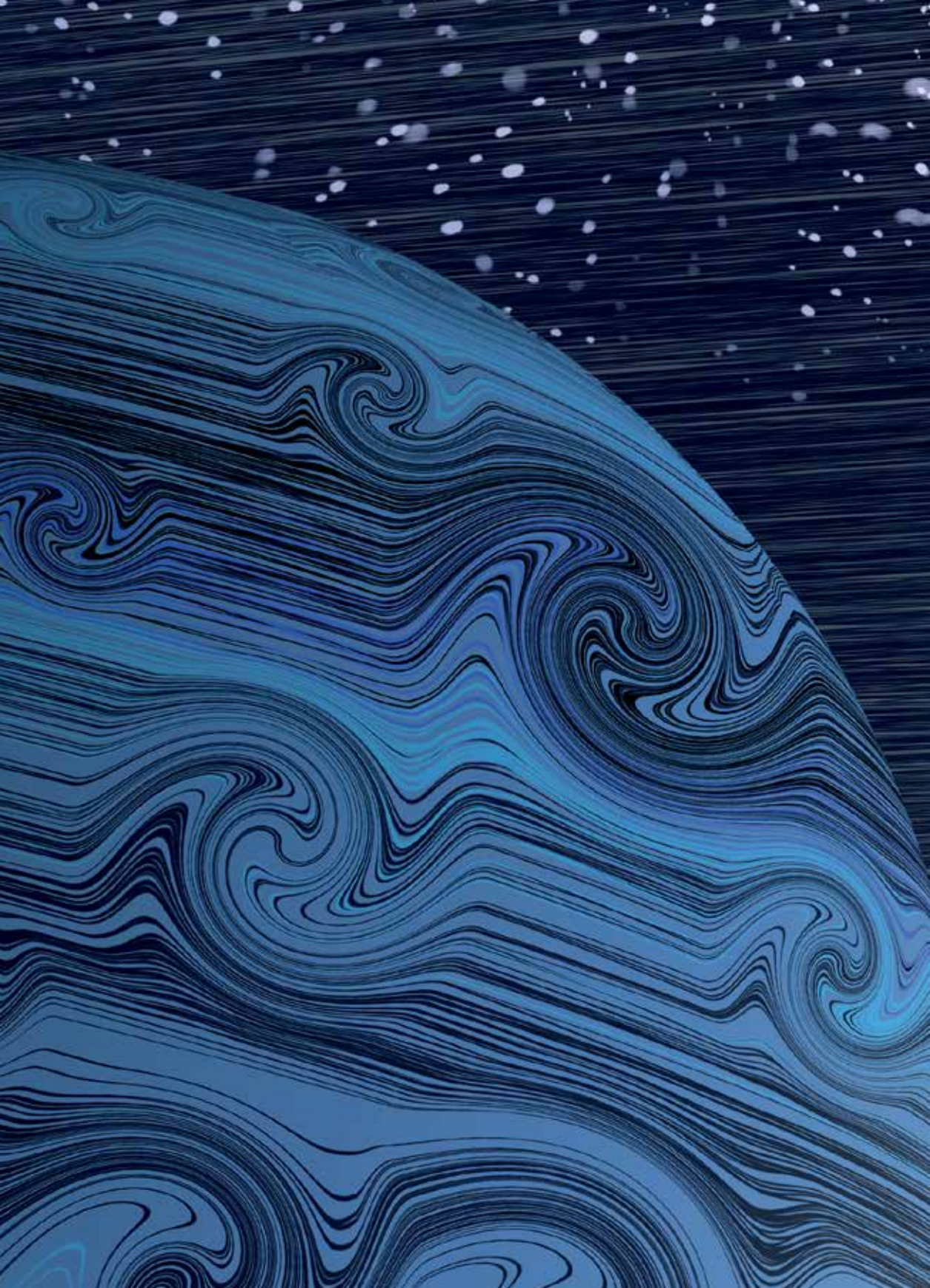
Najwięcej do powiedzenia mogła mieć władczyni przy doborze ulubionej muzyki i ewentualnie bawiących ją służących – także błażnic i karlic, z którymi niejedna znalazła ciekawe porozumienie. Ostatecznie warto podkreślić, iż to przynajmniej częściowo na królowej spoczywał obowiązek wdrożenia swych dzieci – zarówno synów, jak i córek, w przestrzeń nauki podstaw i zasad rozgrywek – w tym *tabula* i szachów, które były niezbędnym elementem wykształcenia przyszłego rycerza i damy.

PRZYPISY

- 1 H. Plessner, *Śmiech i płacz. Badania nad granicami ludzkiego zachowania*, przeł. A. Zwolińska, Z. Nerczuk, Kęty 2004, s. 12–13.
- 2 S. Konarska-Zimnicka, *Taniec w Polsce średniowiecznej. Świadectwo źródeł pisanych*, Kraków–Kielce 2009, s. 22–26.
- 3 D. Rywikowā, *Mors ludens. Zabawa, rozrywka, groteska i personifikacje Śmierci w sztuce i dyskursie moralistycznym późnego średniowiecza*, [w:] *Homo ludens. Zabawy i rozrywki na co dzień i od święta w dziejach krajów Europy Środkowej i ich sąsiadów*, red. A. Teterycz-Puzio, W. Bejda, we współpracy z L. Kościelakiem, Słupsk 2017, s. 405–407.
- 4 A. Niedźwiedź, *Z czego się śmiano w średniowieczu*, epub 2018.
- 5 U. Borkowska, *Dynastia Jagiellonów w Polsce*, Warszawa 2019, s. 322, przyp. 268.
- 6 O zabaw i rozrywkach książęcych na dworze Piastów pisała: A. Teterycz-Puzio, *Codzienne przyjemności piastowskich książęcych (X–XIV w.)*, [w:] *Homo ludens. Zabawy i rozrywki*, s. 109–121.
- 7 M. Radoch, *Turniej dam jako przykład rozważań nad udziałem kobiet w potyczkach*, [w:] *Homo ludens. Zabawy i rozrywki*, s. 125–136.
- 8 B.W. Brzustowicz, *Turniej rycerski w Królestwie Polskim w późnym średniowieczu i renesansie na tle europejskim*, Warszawa 2003, s. 67–68; D. Piwowarczyk, *Obyczaj rycerski w Polsce późnośredniowiecznej (XIV–XV wiek)*, Warszawa 2005, s. 140.
- 9 S.K. Kuczyński, *Turnieje rycerskie w średniowiecznej Polsce*, [w:] *Biedni i bogaci. Studia z dziejów społeczeństwa i kultury ofiarowane Bronisławowi Geremekowi w sześćdziesiątą rocznicę urodzin*, red. M. Aymard i in., Warszawa 1992, s. 295–296; J. Szymczak, *Pojedynki i harce, turnieje i gonitwy. Walki o życie, cześć, sławę i pieniądze w Polsce Piastów i Jagiellonów*, Warszawa 2008, s. 87.
- 10 *Księga Henrykowska*, tłum. R. Grodecki, Poznań–Wrocław 1949, lib. IV, s. 269; zob. B. Brzustowicz, *Turniej rycerski*, s. 202.
- 11 S.K. Kuczyński, *Turnieje rycerskie*, s. 296.
- 12 D. Piwowarczyk, *Słynni rycerze Europy. Rycerze w służbie dam i dworu*, Warszawa 2009, s. 303–397; J. Szymczak, *Pojedynki*, s. 103, przyp. 61.
- 13 Cytat z pouczeń od ojca, skierowanych do jednego z najsłynniejszych rycerzy XV wieku Jacquesa de Lalainga, fragment cyt. za: B. Brzustowicz, *Turniej rycerski*, s. 69.
- 14 S.K. Kuczyński, *Turnieje rycerskie*, s. 297–298.
- 15 B. Brzustowicz, *Turniej rycerski*, s. 237; J. Szymczak, *Pojedynki*, s. 112.
- 16 S.K. Kuczyński, *Turnieje rycerskie*, s. 302–303; B. Brzustowicz, *Turniej rycerski*, s. 256.
- 17 J. Ostroróg, *Monumentum pro comitiis generalibus regni sub rege Casimiro. Pro Reipublicae ordinatione*, [w:] SPPP, t. V, cz. 1, ed. J. U. Heyzmann, M. Bobrzyński, Cracoviae 1878, s. 138, s. 252–264.
- 18 D. Piwowarczyk, *Obyczaj rycerski*, s. 128.
- 19 Jan Długosz, *Roczniki czyli kroniki sławnego Królestwa Polskiego*, tłum. J. Mrukówna, ks. X, Warszawa 1981, s. 291–291.
- 20 H. Kręt, *Życie codzienne Jadwigi i Jagiełły*, Kraków 2005, s. 140–141.
- 21 A. Łaguna, *Gotycka skrzyneczka z kości słoniowej w skarbcu katedralnym na Wawelu*, *Studia Waweliana VI–VII* (1997–1998), s. 6–7; B. Brzustowicz, *Turniej rycerski*, s. 248; J. Szymczak, *Pojedynki*, s. 30, 122.
- 22 Jan Długosz, *Roczniki*, ks. X, s. 323.
- 23 B. Brzustowicz, *Turniej rycerski*, s. 251.
- 24 Jan Długosz, *Roczniki czyli kroniki sławnego Królestwa Polskiego*, tłum. J. Mrukówna, ks. XI, Warszawa 1985, s. 232.
- 25 B. Brzustowicz, *Turniej rycerski*, s. 262–263.

- 26 M. Biskup, *Wokół „landshuckiego wesela” 1475 roku*, [w:] M. Biskup, K. Górski, *Kazimierz Jagiellończyk. Zbiór studiów o Polsce drugiej połowy XV wieku*, Warszawa 1987, s. 295–299; U. Borkowska, *Dynastia Jagiellonów*, s. 324; J. Szymczak, *Pojedynki*, s. 132–133.
- 27 B. Brzustowicz, *Turniej rycerski*, s. 354–360.
- 28 Tamże, s. 225, s. 360–361.
- 29 M. Bielski, *Kronika polska*, wyd. J. Turowski, Sanok 1856, s. 1001–1002; U. Borkowska, *Dynastia Jagiellonów*, s. 325.
- 30 U. Borkowska, *Dynastia Jagiellonów*, s. 325.
- 31 B. Brzustowicz, *Turniej rycerski*, s. 287–288; J. Szymczak, *Pojedynki*, s. 145–146.
- 32 B. Brzustowicz, *Turniej rycerski*, s. 281–282, tu również szczegółowe zestawienie źródeł.
- 33 J. Szymczak, *Pojedynki*, s. 173–176.
- 34 J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przekł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985, s. 68–69.
- 35 S. Konarska-Zimnicka, *Taniec w Polsce*, s. 83–84.
- 36 U. Borkowska, *Dynastia Jagiellonów*, s. 330.
- 37 B. Czwojdrak, *Zofia Holszańska. Studium o dworze i roli królowej w późnośredniowiecznej Polsce*, Warszawa 2012, s. 104–105.
- 38 W. Tygielski, *Bona na Wawelu. Czy można było zmienić bieg historii?*, *Przegląd Polityczny* 151/2 (2018), nr 1, s. 3–4.
- 39 S. Konarska-Zimnicka, *Taniec w Polsce*, s. 138–139.
- 40 Jan Długosz, *Roczniki*, ks. X, s. 198; zob. też: S. Skienziul, *Postrzeganie kobiety tańczącej (w świetle rozmaitych średniowiecznych źródeł pisanych)*, [w:] *Homo ludens. Zabawy i rozrywki*, s. 152.
- 41 Janko z Czarnkowa, *Kronika*, tłum. J. Żerbiło, Kraków 2009, s. 66; zob. S. Skienziul, *Postrzeganie kobiety*, s. 152–153.
- 42 Jan Długosz, *Roczniki czyli kroniki sławnego Królestwa Polskiego*, ks. XII, tłum. J. Mrukówna, Warszawa 2013, s. 203.
- 43 Tamże, s. 232.
- 44 J. Huizinga, *Jesień średniowiecza*, tłum. T. Brzustowski, Warszawa 2005, s. 151.
- 45 M. Wilska, *Edukacja dworska – sposoby i instrumenty nauczania na dworze jagiellońskim*, [w:] *Nauczanie w dawnych wiekach. Edukacja w średniowieczu i u progu ery nowożytnej. Polska na tle Europy*, red. W. Iwańczak, K. Bracha, Kielce 1997, s. 191–192.
- 46 Erazm z Rotterdamu, *Pochwała głupoty*, tłum. E. Jędrkiewicz, Wrocław 1953, s. 69, cyt. za: M. Wilska, *Błazen na dworze Jagiellonów*, Warszawa 1998, s. 13.
- 47 M. Wilska, *Strój błazna dworskiego u schyłku średniowiecza*, [w:] *Biedni i bogaci. Studia z dziejów społeczeństwa*, s. 320–321; tejże, *Błazen*, s. 7–8, s. 56–69.
- 48 M. Wilska, *Błazen*, s. 135.
- 49 B. Czwojdrak, *Zofia Holszańska*, s. 105.
- 50 M. Wilska, *Błazen*, s. 92 (tabela z zestawieniem błaznów występujących w źródłach w latach 1431–1570).
- 51 Tamże, s. 139.
- 52 A. Marchwińska, *Królewskie dwory żon Zygmunta Augusta. Organizacja i skład osobowy*, Toruń 2008, s. 150.
- 53 J. Pietrzak, *Karły na polskich dworach królewskich i magnackich od XVI do XVIII wieku*, [w:] *Silva Rerum*, Pasaż Wiedzy Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie, dostęp online: https://www.wilanow-palac.pl/karly_na_polskich_dworach_krolewskich_i_magnackich_od_xvi_do_xviii_wieku.html, [dostęp: 02.01.2024].
- 54 U. Borkowska, *Dynastia Jagiellonów*, s. 322.
- 55 J. Pietrzak, *Karły*.

- 56 R. Bubczyk, *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późniejszego średniowiecza*, Lublin 2005, s. 15; tegoż, *Gry na szachownicy w kulturze dworskiej i rycerskiej średniowiecznej Anglii na tle europejskim*, Lublin 2009, s. 19.
- 57 Mistrz Wincenty (tzw. Kadłubek), *Kronika polska*, przeł. i oprac. B. Kürbis, Wrocław 1999, s. 191.
- 58 R. Bubczyk, *Szachy i rycerze*, s. 7.
- 59 Tamże, s. 52.
- 60 Tamże, s. 16; tegoż, *Gry na szachownicy*, s. 22.
- 61 Jakub de Cessolis, *Traktat o obyczajach i powinnościach szlachty na podstawie gry w szachy*, tłum. T. Jurek, E. Skibiński, [w:] A. Karłowska-Kamzowa, *Spółeczeństwo średniowieczne na szachownicy życia. Jakuba de Cessolis, „Traktat o obyczajach i powinnościach szlachty na podstawie gry w szachy”*, Poznań 2000, s. 149.
- 62 A. Karłowska-Kamzowa, *Spółeczeństwo*, s. 5–91.
- 63 Biblioteka Jagiellońska, sygn. ms germ. Qu 37 oraz ms. Germ. Qu. 1576: Jacob von Cessolis, *Das Schachzabelspiel*, rkps, XV w.
- 64 Biblioteka Uniwersytetu Wrocławskiego, sygn. ms IV.F.64: Iacobus de Cessolis, *Liber super ludum scaccorum*, rkps. XV w.; iluminacje zob. A. Karłowska-Kamzowa, *Spółeczeństwo*, s. 88–89.
- 65 R. Bubczyk, *Szachy i rycerze*, s. 32–34; tegoż, *Gry na szachownicy*, s. 39–45; D. Piwowarczyk, *Obyczaj rycerski*, s. 158–159.
- 66 W. Iwańczak, *Tomasza Śtیتnego traktat o szachach*, [w:] *Scriptura custos memoriae*, red. D. Zydorek, Poznań 2001, s. 623–634; R. Bubczyk, *Szachy i rycerze*, s. 136–137.
- 67 R. Bubczyk, *Szachy i rycerze*, s. 47–48; tegoż, *Gry na szachownicy*, s. 61.
- 68 R. Bubczyk, *Szachy i rycerze*, s. 145.
- 69 M. Wilska, *Edukacja dworska*, s. 190–191, tejże, *Blazen*, s. 148.
- 70 *Traktat „De institutione regii pueri”*, wyd. Ch. Gastgeber, P. Oliński, Toruń 2016, s. 24, przyp. 110; U. Borkowska, *Dynastia Jagiellonów*, s. 323.
- 71 Treść zapisów w rachunkach cyt. R. Bubczyk, *Szachy i rycerze*, s. 87–88, przyp. 80, 81.
- 72 U. Borkowska, *Dynastia Jagiellonów*, s. 323.
- 73 J. Huizinga, *Jesień średniowiecza*, s. 35.
- 74 A. Prochaska, *Król Władysław Jagiełło*, t. I, Kraków 1908, s. 344.
- 75 A. Samsonowicz, *Łowietwo w Polsce Piastów i Jagiellonów*, Wrocław 1991; B. Waingertner, *Polowania w Polsce Jagiellonów: z dziejów łowieckiego i dworskiego obyczaju*, *Przegląd Nauk Historycznych* 3/2 (2004), s. 178–179.
- 76 A. Samsonowicz, *Łowietwo w Polsce*, s. 281–282; M. Duczmal, *Jagiellonowie. Leksykon biograficzny*, Poznań 1996, s. 476; R. Jaworski, *Łowy Władysława Jagiełły*, [w:] *Z biografistyki polskiego późnego średniowiecza. Studia*, red. M. Koczerska, Warszawa 2001, s. 7, s. 63–64.
- 77 H. Kręt, *Życie codzienne*, s. 95.
- 78 R. Jaworski, *Łowy*, s. 68.
- 79 *Traktat De institutione regii pueri*, s. 27–28, zob. R. Jaworski, *Łowy*, s. 11, przyp. 40.
- 80 B. Waingertner, *Polowania w Polsce*, s. 180; R. Jaworski, *Łowy*, s. 55.
- 81 U. Borkowska, *Dynastia Jagiellonów*, s. 329.
- 82 A. Samsonowicz, *Łowietwo w Polsce*, s. 282–285.
- 83 M. Bielski, *Kronika polska*, Kraków 1597, s. 569; A. Samsonowicz, *Łowietwo w Polsce*, s. 288–289; M. Wilska, *Blazen*, s. 187–188.
- 84 J. Huizinga, *Homo ludens*, s. 7–17, zob. też: S. Konarska-Zimmnicka, *Taniec w Polsce*, s. 25.
- 85 J. Huizinga, *Homo ludens*, s. 24–25, s. 254.
- 86 J. Le Goff, *Kultura średniowiecznej Europy*, tłum. H. Szumańska-Grossowa, Warszawa 1970, s. 402; zob. też B. Brzustowicz, *Turniej rycerski*, s. 77; D. Piwowarczyk, *Obyczaj rycerski*, s. 139.



Romuald Rydz

MEZOAMERYKAŃSKA GRA W PIŁKĘ



Współczesna piłka nożna uchodzi „bez wątpienia za jedną z najbardziej globalnych (i powszechnie akceptowanych) praktyk kulturowych, urzeczywistnianych na stadionach całego świata” i, co ważne, z uwagi na towarzyszące jej „ogromne zainteresowanie i atrakcyjność, stanowi ona pryzmat, przez który poszczególne narody postrzegają globalny świat, a także przez które świat patrzy na te narody”¹. Jej popularność obejmuje wszystkie zamieszkałe przez ludzi kontynenty, czyniąc z niej jedną z najbardziej uniwersalnych form rozrywki i rywalizacji. Dzięki prostocie zasad i niewielkim wymaganiom może być uprawiana w prawie każdych warunkach przez osoby należące do najróżniejszych kultur i wyznające odmienne systemy wartości, od dzieci grających w lokalnych parkach, po profesjonalne ligi z milionami fanów na całym świecie. Piłka nożna buduje dziś emocje, które przekraczają bariery językowe, narodowe i etniczne.

Choć dzisiejszy futbol narodził się stosunkowo niedawno, bo w połowie XIX w. na Wyspach Brytyjskich, to warto pamiętać, że gry piłkarskie pojawiły się wiele stuleci wcześniej i możemy je odnaleźć w niemal wszystkich kulturach starożytnego świata. Na Dalekim Wschodzie, w Chinach, już w czasach dynastii Han (w latach 206 p.n.e.–221 n.e.) grano w grę noszącą nazwę *Cuju* (Ts’uh Kuh), którą w Japonii w okresie Hein (794–1185 n.e.) znano pod nazwą *Kemari*, natomiast w Korei jako *Chuk-guk*. W świecie śródziemnomorskim gry piłkarskie również miały swoich entuzjastów. W starożytnej Helladzie grano w *episkyros*, a w antycznym Rzymie w *harpastum*². Wydaje się, że rzymskie tradycje kontynuowane były na terenie Italii także w średniowieczu, dając początek między innymi słynnemu *Calcio Fiorentino*, które współcześnie rozgrywane jest każdego roku na Piazza Santa Croce we Florencji. Podobne zawody odbywały się też w innych częściach Europy, choć ich reguły dalekie były od zasad obowiązujących w dzisiejszym futbolu.

Jednak to na obszarze Mezoameryki gra w piłkę (w języku nahuatl *ulamalitzli*) przez blisko trzy tysiące lat cieszyła się wyjątkowym uznaniem i zajmowała jedno z centralnych miejsc w życiu społecznym tamtejszych ludów³. O jej popularności świadczą między innymi badania archeologiczne, dzięki którym odkryto ponad tysiąc pięćset boisk na obszarze rozciągającym się od południowych stanów USA aż po Przesmyk Panamski⁴. Najstarsze z nich pochodzą z El Manatí nad Zatoką Meksykańską oraz z El Opeño w Michoacán i Dainzú w Oaxaca⁵. Można przyjąć, że właściwie na każdym większym stanowisku archeologicznym na obszarze Mezoameryki, z wyjątkiem kilku (np. Teotihuacan), odkopano jedno lub kilka boisk, stąd też obiekty tego rodzaju uznawane są współcześnie za charakterystyczne dla indiańskich cywilizacji w okresie prekolumbijskim.

Rozpatrując rozmiary odnajdywanych obiektów, możemy zauważyć znaczne różnice pomiędzy nimi. Najmniejsze, odsłonięte podczas prac wykopaliskowych na terenie dzisiejszego Tikal, miały długość 16 m i szerokość 5 m, natomiast największe, znane z Chichén Izta, były ogromne, długie na 96,5 m i szerokie na 30 m. Zazwyczaj jednak wymiary odsłanianych przez archeologów boisk wynosiły przeciętnie 36,5 m długości i 9 m szerokości. Biorąc zatem pod uwagę przywołane dane, można domniemywać, że rozgrywki piłkarskie toczono na wspomnianych arenach musiały być zróżnicowane i przebiegać według odmiennych zasad⁶.

Jeśli chodzi o początki gry w piłkę na obszarze Mezoameryki, to zwykle jej pojawienie wiąże się z rozwijającą się w latach 1500–400 p.n.e. w dorzeczu rzek Coatzacoalcos i Tonala na terenie południowego Meksyku cywilizacją Olmeków⁷. Z tego miejsca rywalizacja piłkarska miała stopniowo rozprzestrzenić się na inne regiony i być kontynuowana w późniejszych czasach przez kultury Teotihuacán, Tolteków, Zapoteków i Majów. Należy jednak zaznaczyć, że wspomniany proces nie miał charakteru stabilnego i podlegał wahaniom. Według Erica Taladoire



Ryc. 1. Boisko do gry w piłkę Monte Albán (stan Oaxaca, Meksyk). Fotografia ze zbiorów autora.

dotychczasowe wyniki badań wykopaliskowych, a w szczególności niewielka liczba boisk datowanych na okres od IV do końca VI wieku n.e., sugerują, że gra przeżywała wtedy regres i dopiero w następnych stuleciach jej popularność zaczęła szybko rosnąć, osiągając apogeum na przełomie I i II tysiąclecia n.e. W tym czasie powstała też blisko połowa odnalezionych do tej pory obiektów piłkarskich. W kolejnych latach, aż do hiszpańskiej konkwisty,

gra uprawiana była w społecznościach mezoamerykańskich jako część rytuałów religijno-politycznych i jednocześnie rozrywka, której oddawały się miejscowe elity, ale także niższe warstwy społeczne.

Najprawdopodobniej w najwcześniejszym okresie zmagania piłkarskie toczyły się na płaskim polu bez granic wyznaczonych przez ściany czy ziemne krawężniki⁸. Można zatem przypuszczać, że przypominały rozgrywki, z którymi Hiszpanie zetknęli się na Wyspach Karaibskich po ich odkryciu przez Krzysztofa Kolumba. Opisujący te wydarzenia czterdzieści lat później hiszpański historyk Gonzalo Fernández Oviedo y Valdes wspominał, że gra w piłkę jest niezmiernie popularna wśród tubylców i uczestniczą w niej drużyny składające się z dziesięciu albo dwudziestu graczy⁹. Co ciekawe, „najczęściej grają mężczyźni przeciwko mężczyznom lub kobiety przeciwko kobietom, czasami łącząc obie płcie; zdarza się też, że kobiety grają przeciwko mężczyznom, a nawet mężatki przeciwko pannom”¹⁰. Obszar zmagani był ściśle określony, dlatego kto wybijał poza niego piłkę, tracił punkt, „a piłka zostaje ponownie podawana, nie z miejsca, gdzie wyszła poza obszar, ale z miejsca, gdzie została podana wcześniej, zanim została wybita poza grę”¹¹.

Poczynając od Olmeków, wznoszone przez kolejne społeczności mezoamerykańskie boiska stawały się obiektami coraz bardziej złożonymi, różniącymi się między sobą kształtem, wielkością oraz detalami architektonicznymi. Budowano je zwykle w najważniejszych ośrodkach politycznych, gospodarczych i centrach religijnych. Część zapewne wznoszona była przez władców, inne przez arystokratów i wyższych urzędników. Te pierwsze mogły być użytkowane przez osoby szlachecko urodzone, drugie natomiast przez warstwy niższe. Największe rozpoznane boiska sugerują, że mieszkańcy Mezoameryki gotowi byli przeznaczyć na ich budowę znaczne środki¹². Należy też podkreślić, że liczba boisk na terenie środkowego Meksyku zmieniała się w kolejnych okresach, a bezpośrednio przed przybyciem Hiszpanów właściwie każde większe miasto dysponowało jednym lub kilkoma takimi obiektami.

Biorąc pod uwagę ewolucję architektoniczną boisk, wyróżnia się wśród nich trzy podstawowe typy: 1. boiska otwarte (bez ścian na krótkich końcach), niekoniecznie w kształcie dużej litery I; 2. boiska zamknięte (otoczone ścianami w kształcie dużej litery I); 3. boiska „Palagana” (prostokątne i otoczone ścianami)¹³. W IX w. po raz pierwszy pojawiają się na wznoszonych wówczas obiektach zamocowane do podłużnych ścian kamienne pierścienie – *tlachtomalacatl*. Przykładami występowania tego rodzaju form są boiska z Uxmal na Jukatanie i Xochicalco w stanie Morelos. Zazwyczaj pierścień był umieszczany pośrodku każdej długiej ściany i służył jako odpowiednik bramki.

Co ciekawe istniały też znaczne różnice w rozmiarach otworów pierścieniowych. Największy znany *tlachtomalacatl* znajduje się w Chichen Itza i jego wewnętrzna pusta przestrzeń ma średnicę około 50 cm, podczas gdy pierścień wystawiony w Sala Mexica w Narodowym Muzeum



Ryc. 2. *Tlachtemalacatl*, Museo Arqueológico de Xochimilco, Mexico City, Meksyk. Fot. Mariel Corona, CC BY-SA 4.0, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Juego_de_Pelota_Tlachtli.JPG.

Antropologicznym w Meksyku ma średnicę 10 cm¹⁴. W niektórych wcześniejszych obiektach pojawiały się też tzw. *marcadores* – słupy z dyskiem na szczycie, używane do oznaczania pola, które mogły również pełnić funkcję bramek¹⁵.

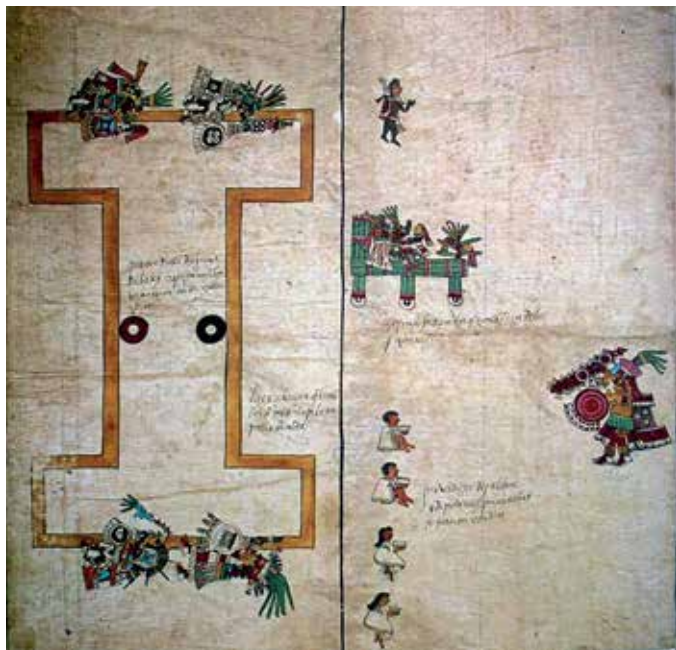
W kilku pochodzących z XVI w. relacjach, dotyczących praktykowanych przez Azteków i ich sąsiadów rozrywek, można odnaleźć także sporo informacji odnoszących się do wyglądu boisk, na których uprawiano gry piłkarskie w czasach konkwisty. Jak wspomina Fray Toribio de Motolinía, tego rodzaju miejsca nazywano *tlachtli* lub *tlachco*, jednak Hiszpanie początkowo używali w odniesieniu do nich stosowanego na Karaibach terminu *batey*¹⁶.

Miały one kształt ulicy z dwoma grubymi ścianami, które rozszerzały się na zewnątrz, tworząc przestrzeń gry na górze: długie były na dwadzieścia łokci, niektóre większe, inne mniejsze, w zależności od miasta, w niektórych miejscach były ozdobione i miały zdobienia, [...]. Szerokość boisk wynosiła około czterech łokci: ściany boczne były wysokie i szerokie, a te przy końcowych granicach były niskie. Były schody prowadzące na górę, a z wszystkich stron wielu ludzi przyglądało się grze. [...] W połowie boiska na środku ścian w połowie ich wysokości wewnętrznej znajdowały się kamienie trochę mniejsze niż kamienie młyńskie: każdy miał wystający guzek, który wchodził w ścianę, aby go utrzymać: każdy z tych kamieni miał w środku dziurę, przez którą mogła zmieścić się piłka¹⁷.

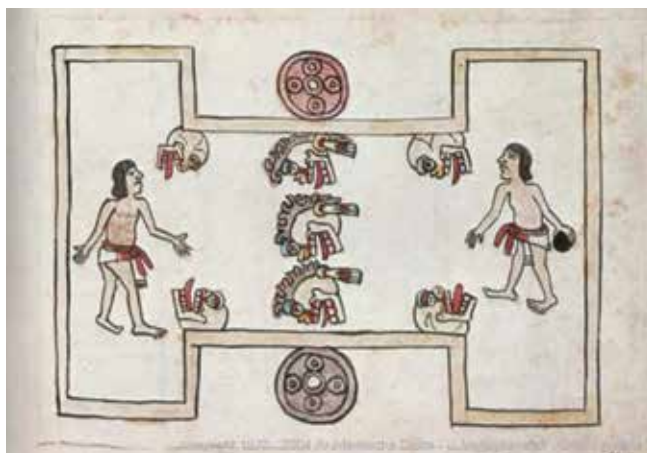
Także Diego Duran, dostrzegając zróżnicowanie wielkości boisk, zwracał uwagę, że

były budowane zgodnie z modelem, [...] wąskie w środku i szerokie na końcach, rogi zaprojektowanego specjalnie po to, aby gdy piłka wleciała tam, gracze nie mogli z niej skorzystać i popełniali błędy. Płot miał około półtorej albo dwóch wysokości całkowitej, otaczając wszystko dookoła, a na zewnątrz sadzili, z powodu przesądu, dzikie palmy lub drzewa czerwonych fasol [...]. Wszystkie ściany dookoła były zakończone albo zębatkami, albo miały rzeźby z kamienia, ustawione w regularnych odstępach, które wypełniały się ludźmi [...]¹⁸.

Boiska miały długość od stu do nawet stu pięćdziesięciu lub dwustu stóp, a:



Ryc. 3. Kształt boiska z zaznaczonymi pierścieniami, Codex Borbonicus, pocz. XVI w., Bibliothèque de l'Assemblée nationale, Paris, domena publiczna, źródło: [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Codex_Borbonicus_\(p._27\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Codex_Borbonicus?uselang=fr#/media/File:Codex_Borbonicus_(p._27).jpg).



Ryc. 3a. Kształt boiska z zaznaczonymi pierścieniami. Jeden z zawodników trzyma piłkę, Codex Magliabechiano, poł. XVI w., Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, domena publiczna, źródło: [https://commons.wikimedia.org/wiki/Codex_Magliabechiano#/media/File:Codex_Magliabechiano_\(folio_80r\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Codex_Magliabechiano#/media/File:Codex_Magliabechiano_(folio_80r).jpg).

w środku tego ogrodzenia umieszczone były dwie kamienne płyty przytwierdzone do przeciwnych ścian. Obie miały w środku dziurę, a ta dziura była otoczona posągami boga gry, który miał twarz przypominającą małpę. [...] Aby zrozumieć, do czego służyły te kamienie, trzeba wiedzieć, że kamień po jednej stronie służył jednej drużynie do wprowadzenia przez znajdujący się w nim otwór piłki, a kamień po drugiej stronie służył drugiej drużynie. [...] Kamienie te spełniały również rolę linii, ponieważ na ziemi były wyznaczone czarne lub zielone linie z pewnej trawy¹⁹.

Obok boisk najważniejszym elementem mezoamerykańskiej gry były piłki, które nadawały rozgrywkom tempa oraz wymuszały na uczestnikach opanowanie szczególnych technik. Hiszpanie, którzy na Karaibach zetknęli się po raz pierwszy z indiańskimi grami, byli zaskoczeni sposobem poruszania się używanych w nich kul kauczukowych. Bardzo szybko dostrzegali, iż miały one inne właściwości niż piłki używane na Półwyspie Iberyjskim w grze *trinquete*



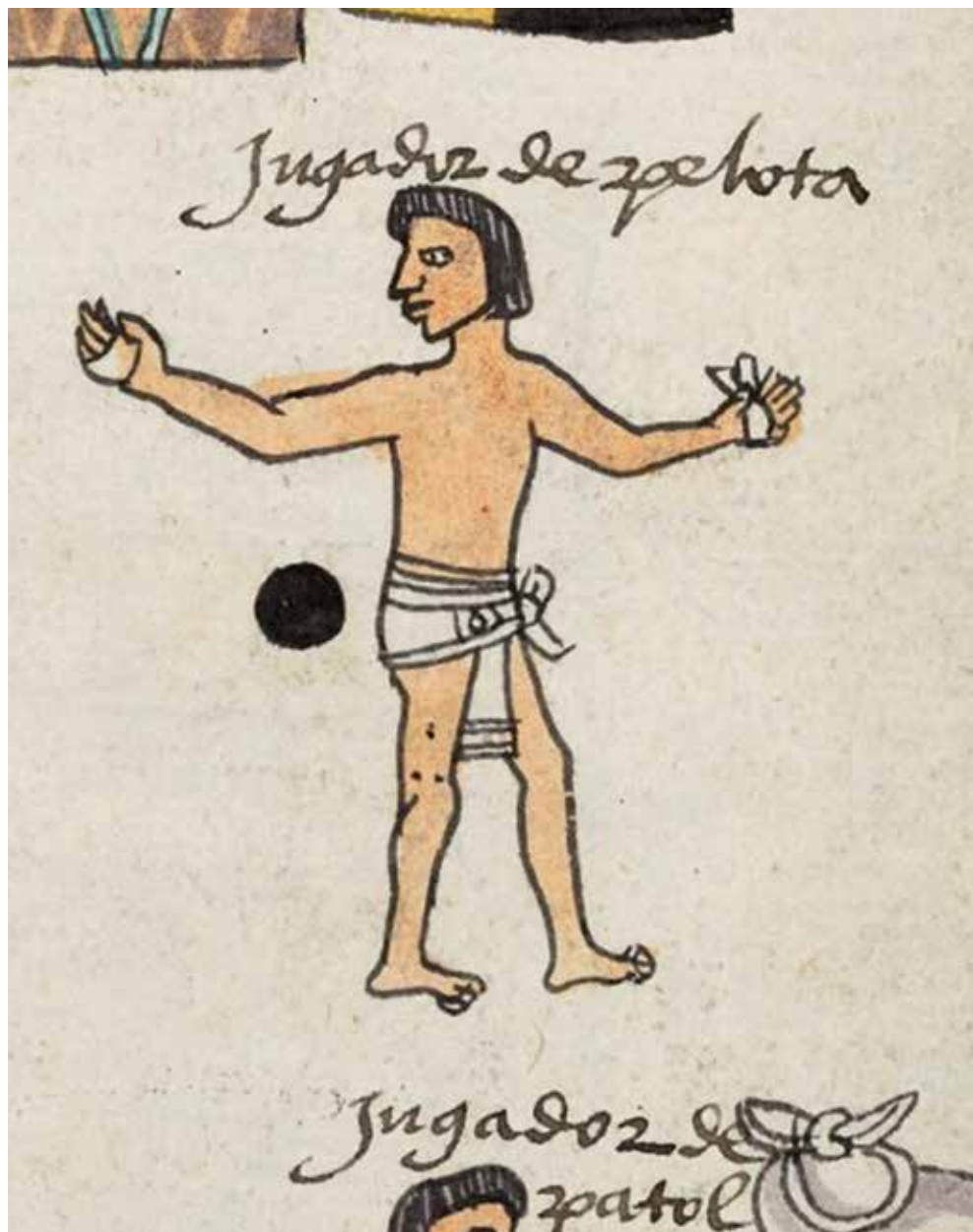
Ryc. 4. Diego Duran, *Historia de las Indias de Nueva España e islas de la tierra firme* [Manuscrito], 1579, k. 313, Biblioteca Nacional de España, domena publiczna, źródło: <https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000169486&page=1>.

i *pelota de viento*. Wydaje się, że owo zdumienie spowodowało, że powracający z drugiej wyprawy do Sewilli Krzysztof Kolumb zdecydował się zabrać kilka kul, by zaprezentować je jako ciekawostkę na hiszpańskim dworze²⁰. Faktem jest, że przywiezione z Ameryki przedmioty wzbudziły na tyle duże zainteresowanie, że technologię ich wytwarzania opisał nieco później oficjalny kronikarz Rady Indii Peter Martyr d'Anghera. Wedle jego przekazu karaibscy Indianie wytwarzali piłki z kauczuku, który otrzymywali

z soku rośliny pnącej się po drzewach, podobnie jak chmiel pnący się między żywopłotami. Gotują sok z tych roślin, aż stwardnieje w ogniu, po czym każdy kształtuje masę według uznania, nadając jej wybrany kształt. Twierdzi się, że korzenie tej rośliny, gdy są gotowane, nadają im ich wagę; w każdym razie nie mogą zrozumieć, jak te ciężkie piłki są tak elastyczne, że gdy dotkną ziemi, nawet gdy są lekko rzucone, wyskakują w powietrze na niesamowitą wysokość²¹.

Na kontynencie amerykańskim kauczuk znany był już w XVI w. p.n.e.²² i w momencie przybycia Europejczyków do Mezoameryki jej mieszkańcy stosowali go do rozmaitych celów. Na przykład wykonywano z niego czarne figurki bóstw (*ulteteo*), stosowano w lecznictwie²³ jako specyfik na pewne schorzenia oraz wykorzystywano w produkcji odzieży. Jednak z zachowanych źródeł ikonograficznych oraz szesnastowiecznych hiszpańskich przekazów pisanych można domniemywać, że służył przede wszystkim do produkcji kul (piłek), które składano jako dary ofiarne i używano w rytualnych grach. To drugie zastosowanie było zazwyczaj powszechniejsze. Zapotrzebowanie na tego rodzaju przedmioty musiało być w świecie prekolumbijskim znaczne, ponieważ podporządkowane Aztekom prowincje znad Zatoki Meksykańskiej miały w ramach trybutu dostarczać do Tenochtitlán szesnaście tysięcy kauczukowych piłek rocznie²⁴. Podobnie jak mieszkańcy Karaibów, mezoamerykańscy rzemieślnicy wytwarzali kule z soku drzewa, które nadworny lekarz Filipa II Francisco Hernández skatalogował w swym dziele *Historia Natural de la Nueva España* pod nazwą *ulquahuitl* (od 1794 r. roślina znana była jako *Castilla elastica*)²⁵. Proces produkcji obejmował pozyskanie żywicy, mieszanie jej z różnymi dodatkami, a następnie gotowanie, by uzyskać czarną pastę, z której następnie formowano kule. Przygotowane specjalnie do gry piłki różniły się wymiarami, w zależności od typów rozgrywek, dla których były przeznaczone. W tych, w których odbijano piłki przede wszystkim biodrami, miały one średnicę około 20 cm i ważyły do 4 kg. W wariacie, w którym odbijano je przedramionami, piłka była mniejsza i lżejsza, a jej waga wynosiła około 450–500 g. Natomiast najmniejszych piłek używali Mistekowie i miały one średnicę 8–12 cm oraz ważyły 170–280 g²⁶.

Używanie do gry twardych i ciężkich kul, poruszających się po boisku z dużą prędkością, miało istotne konsekwencje dla rywalizujących ze sobą zawodników. Jak informował swoich



Ryc. 5. Codex Mendoza, Oxford, Bodleian Library, MS. Arch. Selden. A.1, f. 70r, CC BY-NC 4.0, źródło: <https://digital.bodleian.ox.ac.uk/objects/2fea788e-2aa2-4f08-b6d9-648c00486220/surfaces/406f4df0-478b-49e8-b68a-06827a9ac0fc/>.

czytelników Diego Duran, u wielu z nich uderzenia piłką mogły powodować poważne kontuzje i ciężkie stłuczenia. W takich wypadkach należało nacinać większe guzy małym ostrzem i wyciskać na zewnątrz zastygłą w nich krew. Jednak nie tylko powierzchowne obrażenia mogły przytrafić się graczom, niektórzy z nich otrzymywali potężne uderzenia w żołądek lub splot słoneczny, „przez co upadali na ziemię bez tchu, a niektórzy umierali na miejscu od tego”²⁷. By ograniczyć uszkodzenia ciała, spowodowane charakterem gry, zawodnicy prawdopodobnie używali różnych ochraniaczy, jednak zachowane źródła ikonograficzne oraz znaleziska archeologiczne nie pozwalają jednoznacznie określić ich roli²⁸. Zazwyczaj, gdy mowa jest o wyposażeniu zawodników uprawiających grę w piłkę, wymienia się przedmioty, które w języku hiszpańskim określa się mianem *yuguitos*, *yugos*, *hachas* i *palmas*²⁹. *Yuguitos* uchodzą za najstarsze elementy ekwipunku graczy³⁰. Jedna z teorii mówi, że używano ich jako ochraniaczy na pięści, by ułatwić uderzanie piłki, inna sugeruje, że mogły to być zabezpieczenia na kolana. Co ciekawe, na wielu kamiennych *yuguitos* znajdowały się wyrzeźbione groteskowe twarze. Niektóre zachowane figuratywne przedstawienia wskazują natomiast, że *yugos* (jarzma) były noszone przez graczy wokół bioder, a *palmas* lub *hachas* mocowano z przodu tułowia. Przedmioty używane w czasie rozgrywki były najprawdopodobniej wykonane z drewna lub innego lekkiego materiału³¹, a ich kamienne odpowiedniki, takie jak te, które się zachowały, były noszone, jeśli w ogóle, podczas rytuałów związanych z grą. Biorąc pod uwagę charakterystyczny wygląd każdego *hacha*, można przypuszczać, że te przedmioty wykorzystywano w grze do identyfikacji drużyn lub zawodników³². W czasach azteckich, wedle Diego Durana

Wszyscy ci, którzy grali w tę grę, uczestniczyli w niej nago, nosząc tylko skórzane opaski, a często zakładali skórzane ochraniacze na uda, ponieważ zawsze grający mieli je otarte od ziemi. Nosili także rękawice na ręce, aby uniknąć skaleczeń, ponieważ stale ich używali do trzymania się i opierania na ziemi³³.

Także Toribio de Motolinía podkreślał, że zawodnicy

Do gry, rozbierali się, pozostawiając zakryte intymne części ciała bogato zdobionymi *maxilatles*, które były długie jak nakrycia głowy. Nie przeszkadzały im żadne okrycia, bo piłka nie mogła dotknąć rękawa ani spódnicy, co było uznane za złamanie zasad³⁴.

Potwierdzeniem świadectw zakonników jest z pewnością rysunek sporządzony około 1529 r. przez Christopha Weiditza, nadwornego rytownika cesarza Karola V. Grafika powstała po pobycie niemieckiego artysty w Hiszpanii, gdzie był świadkiem meczu piłki, w którym

uczestniczyli gracze przywiezieni z Meksyku przez Hernána Cortésa. Dołączona do obrazu notka mówi o tym, że

Indianie grają nadmuchaną piłką za pomocą pośladków, nie dotykając ziemi ręką; mają również twardy kawałek skóry na pośladku, za pomocą którego odbijają piłkę oraz noszą skórzaną rękawicę³⁵.

Wykorzystywanie różnorodnych boisk, stosowanie odmiennych piłek oraz używanie różnorodnych sprzętów skłania do zastanowienia się nad zasadami, które rządziły toczonymi przez blisko trzy tysiące lat na terenie Mezoameryki rozgrywkami piłkarskimi. Zasadniczo współcześnie wśród badaczy dominuje pogląd, iż gra w trakcie swojej historii ewoluowała i w związku z tym zmieniały się jej reguły. Warto przypomnieć, że na podstawie zachowanych źródeł ikonograficznych z *Teotihuacán* domniemywa się, że mieszkańcy tego największego środkowomeksykańskiego ośrodka miejskiego w I tysiącleciu naszej ery grali w piłkę za pomocą swego rodzaju lasek. Jeśli chodzi o inne społeczności, to rozgrywki toczyły się na boiskach, pośrodku których znajdowały się utwardzone aleje. Ich dłuższe boki wyznaczały



Ryc. 6. Meksykańscy piłkarze na dworze Karola V. Christoph Weiditz, *Trachtenbuch*, ok. 1530/1540, Muzeum Narodowe w Norymberdze (Germanisches Nationalmuseum, Nürnberg), domena publiczna, źródło: <https://dlib.gnm.de/item/Hs22474/29>.

bardziej lub mniej strome pochyłości. Czasami końce boiska były otwarte, ale mogły być też ograniczone przez niewysokie ściany, na których umieszczano różne struktury. Niektóre boiska posiadały końcowe ograniczenia w postaci murów, co nadawało im często wspominany przez autorów hiszpańskich kształt dużej litery I. Aleja mogła być podzielona linią łączącą kamienne pierścienie, jeśli takie znajdowały się na bocznych ścianach oraz linią łączącą końce boiska. W ten sposób płaszczyzna boiska ulegała podziałowi na cztery równe części.

Zespoły uczestniczące w grze liczyły od 2 do 7 zawodników, którzy ustawiali się twarzą w twarz po obu stronach linii środkowej dzielącej aleję. Najlepsi gracze zajmowali pozycje wzdłuż alei, a ci słabsi na jej końcach. Celem gry było niedopuszczenie do sytuacji, w której piłka przestałaby odbijać się od ziemi, stąd odbijano ją i przerzucano do przeciwnego zespołu. Zawodnicy mogli wykonywać odbicia za pomocą ramion, barków i pośladków. Nie wolno im było dotykać piłki rękoma, stopami i głową. Punkty zdobywano zazwyczaj po błędach przeciwników, na przykład po nieprzepisowym dotknięciu piłki, nieprzekazaniu piłki przeciwnej drużynie, wybiciu poza obręb boiska. Natomiast ze względu na różne sposoby liczenia punktów, gra mogła trwać bardzo długo (nawet cały dzień)³⁶.

Nieco inaczej zasady gry opisali Diego Duran i Toribio de Motolinía, którzy mogli obserwować zawody piłkarskie rozgrywane w środkowym Meksyku po konkwiescie. Pierwszy z nich wskazywał, że jednym z celów każdej z drużyn było wstrzelenie za pomocą pośladków (bioder) piłki do końcowej strefy boiska – do któregoś z rogów – by zmusić przeciwników do popełnienia błędu.

Wśród nich byli tacy, którzy grali w nią z taką zręcznością i sprytem, że przez godzinę piłka mogła być odbijana z jednego końca na drugi bez żadnej przerwy, tylko za pomocą pośladków, a nikt nie mógł jej dosięgnąć ręką, stopą, łydka ani ramieniem, przy czym obie strony były bardzo czujne, aby nie pozwolić jej zatrzymać się³⁷.

Jednocześnie gracze dążyli też do przerzucenia piłki przez otwór zawieszonego na bocznej ścianie *tlachtamalacatl*, co kończyło grę. Działo się tak, ponieważ wykonanie takiego zagrania było niezmiernie trudne i wymagało nie lada umiejętności.

Ten, który wprowadził piłkę przez tę dziurę w kamieniu, był otoczony przez wszystkich czcą, śpiewano mu pieśni pochwalne, tańczono z nim przez chwilę, a następnie dawano mu pewną szczególną nagrodę w postaci piór lub tkanin, które były przez nich bardzo cenione. Chociaż nagroda była ważna, to zaszczyt był tym, co cenili najbardziej, i to przynosiło im najwięcej chwały, ponieważ niemalże czcili go jak człowieka, który w pojedynkę pokonał wielu przeciwników i zakończył zmagania³⁸.



Ryc. 7. Boisko do gry ulamalitzli z zaznaczonym podziałem na strefy. Tzw. Codex Colombino, ok. 1100/1200, obraz 6. National Museum of Anthropology in Mexico City, domena publiczna, źródło: https://www.loc.gov/resource/gdcwdl.wdl_03245/?sp=6&st=image&r=-0.085,-0.108,1.4,0.632,0.



Ryc. 8. Boisko do gry ulamalitzli z zaznaczonym podziałem na strefy. Codex Vindobonensis Mexicanus (il. 21), XIV w., Österreichische Nationalbibliothek Wien, źródło: https://digital.onb.ac.at/RepViewer/viewer.faces?doc=DTL_8693413&order=1&view=SINGLE.

Także Motolinía podkreślał wyjątkowe znaczenie trafienia w otwór, znajdujący się w kamiennym pierścieniu³⁹. Z uwagi na to, że takie osiągnięcie było niezmiernie rzadkie, gracze w odbijali piłkę w kierunku ściany znajdującej się przed nimi. Jeśli udawało się im w nią trafić we właściwy sposób, to wtedy zdobywali punkt, jednak gdy piłka trafiła w ciało rywala lub została zagrana błędnie, poza ustalony obszar, przeciwnicy punktowali. Gra kończyła się po osiągnięciu określonego wcześniej wyniku i co ważne, zdaniem zakonnika, gracze w trakcie zawodów nie stosowali oszustw⁴⁰.

Podobnie jak zasady gry w piłkę, również jej miejsce i znaczenie w społeczeństwach mezoamerykańskich nie są do końca oczywiste. Jak wspomniałem wcześniej, boiska, na których odbywały się rozgrywki piłkarskie, funkcjonowały przed konkwistą w większości dużych ośrodków miejskich na terenie środkowego Meksyku. Wydaje się jednak, że w tym czasie ich rola była nieco inna niż we wcześniejszych okresach. Znaczna część badaczy jest przekonana, że pierwotnie gry piłkarskie były głęboko powiązane z praktykami i obrzędami religijnymi mieszkańców Mezoameryki. Stąd sugeruje się ich rytualne związki z kultem płodności, kosmologicznymi wyobrażeniami, których częścią było składanie ludzkich ofiar, procesami obumierania i odrodzenia, a także jednoczenia się i rozpadu. Dowodzono, że ruch piłki po boisku był metaforą słońca, które poruszając się po niebie, trafiało do świata podziemnego, a boisko do piłki – zwykle w kształcie litery I z kamiennymi pierścieniami i kamieniami wskazującymi – postrzegano jako wejście do niego. Czasami gra w piłkę miała stanowić alegorię wojny oraz miejsce łagodzenia konfliktów terytorialnych rozstrzyganych przez pojedynki reprezentantów skłóconych stron⁴¹.

O religijnym znaczeniu piłkarstwa, poza licznymi reliefami oraz wieloma innymi artefaktami, miał świadczyć między innymi spisany w połowie XVI w. w języku Majów Kicze poemat *Popol Vuh*⁴². Jego najważniejszą częścią jest opowieść o bliźniakach Hunahpui i Ixbalanque, którzy zstąpili do świata podziemnego, by rozegrać mecz piłkarski z bogami Xibalba. Celem tego pojedynku było pomszczenie przez braci ojca i wuja, którzy zostali pokonani i zgładzeni przez władców mroku. Po zwycięskim meczu i zniszczeniu władców Xibalba, bohaterzy bliźniacy umieścili prochy przodków na niebie, co dało początek słońcu i księżycowi⁴³.

Pod koniec XV i na początku XVI w. dawne religijne konotacje nie odgrywały w Mezoameryce chyba tak istotnej roli jak wcześniej. Hiszpańscy autorzy, opisujący zwyczaje ludów podbitych przez Cortesa i jego towarzyszy, zwracali szczególną uwagę na funkcje ludyczne oraz hazard związany z grą w piłkę⁴⁴.

Diego Duran w dziele *Historia de las Indias de Nueva España e islas de la tierra firme* poświęcił cały rozdział opisowi upodobań Meksykanów do gier, „które powodowały stratę majątków, a nawet zgubę ich samych i wieczną niewolę”⁴⁵. Owe skłonności prowadziły do tego, że wielu z nich czciło bóstwa opiekujące się grami. Wśród nich szczególną popularnością

mieli cieszyć się Macuilmochitl, który był patronem niezmiernie popularnej rozgrywki hazardowej *patolli*, oraz opiekun wszystkich gier i napoju alkoholowego *pulque* Ometochtly⁴⁶. Wśród zabaw sprawnościowych, które opisywał hiszpański dominikanin jego wyjątkowy podziw budziła *ulamaliztli*. Miała to być forma bardzo urozmaicona i radosna, zwłaszcza dla tych, którzy traktowali ją jako rozrywkę i zabawę⁴⁷. Ponieważ imprezy sportowe odbywały się zazwyczaj w dni świąteczne i targowe, poprzedzone były ceremoniami religijnymi, po których rozpoczynały się właściwe zmagania⁴⁸. Najpierw na boiskach pojawiali się przybyli ze wszystkich stron arystokraci, którzy rywalizowali ze sobą dla przyjemności i prestiżu. Co ciekawe, zasady praktykowane przez Azteków dopuszczały do udziału w takich rozgrywkach również młode kobiety⁴⁹. Prawdopodobnie w tego rodzaju meczach, by podnieść ich poziom, obok szlachetnie urodzonych, uczestniczyli też przywiezieni i opłaceni przez nich profesjonalni gracze⁵⁰.

Po zakończeniu pierwszego etapu, do zmagania piłkarskich mieli przystępować ci, „którzy uczestniczyli w nich z myślą o zysku i z nałogu, stawiając całe swoje szczęście i starania na tym, aby nie przegrać, ale wygrać”. Ponieważ

ci ludzie zazwyczaj byli biedni i nieszczęśliwi, nie sadzili, nie zbierali, nie zajmowali się niczym innym, tylko grali, dlatego by zaspokoić swój interes i chciwość wygrywania, wprowadzali tysiące ceremonii; praktykowali różne rytuały i wymyślali kolejne obrzędy i bałwochwalstwo⁵¹.

Zazwyczaj nagrody, o które rywalizowali najubożsi, były niewielkiej wartości, jednak kolejne przegrane mogły prowadzić ich do zadłużenia, a nawet konieczności sprzedaży własnych dzieci i w skrajnym przypadku samych siebie⁵².

Zamiłowanie do hazardu oraz dążenie do zdobycia prestiżu, wynikającego ze zwycięstw odnoszonych na arenach piłkarskich, nie było tylko udziałem ludzi niższego stanu czy arystokracji azteckiej, lecz również cechowało władców *Tenochtitlán*. Juan de Torquemada przytacza w swoim dziele *Monarquía Indiana* opowieść o Xihuitlemocu, władcy miasta Xochimilco, który został zmuszony przez swego suwerena, króla Azteków Axayacatla, do osobistego pojedynku w meczu piłkarskim. Choć ten pierwszy na wszelkie sposoby usiłował uniknąć gry, ostatecznie przyjął wyzwanie, gdy Axayacatl zaoferował jako nagrodę trybut z pewnych pogranicznych ziem w zamian za miasto Xochimilco. Rozgrzywka zakończyła się zwycięstwem Xihuitlemoca, co wywołało niezadowolenie azteckiego króla i jego otoczenia. I choć Xochimilco pragnął zrezygnować z nagrody i dowodził, że jego sukces był skutkiem łaski suwerena, to nie udało mu się załagodzić sytuacji. Jak zauważył Torquemada, Axayacatl „był niezadowolony, ponieważ nie zależało mu tak bardzo na utracie swoich dochodów, jak na reputacji i opinii gracza, którą sobie cenił”. Ostatecznie spór zakończył się dla Xihuitlemoca

tragicznie, ponieważ doradcy azteckiego władcy zorganizowali zamach, w którym został on zabity, i tym samym Axayacatl uwolnił się od długu⁵³.

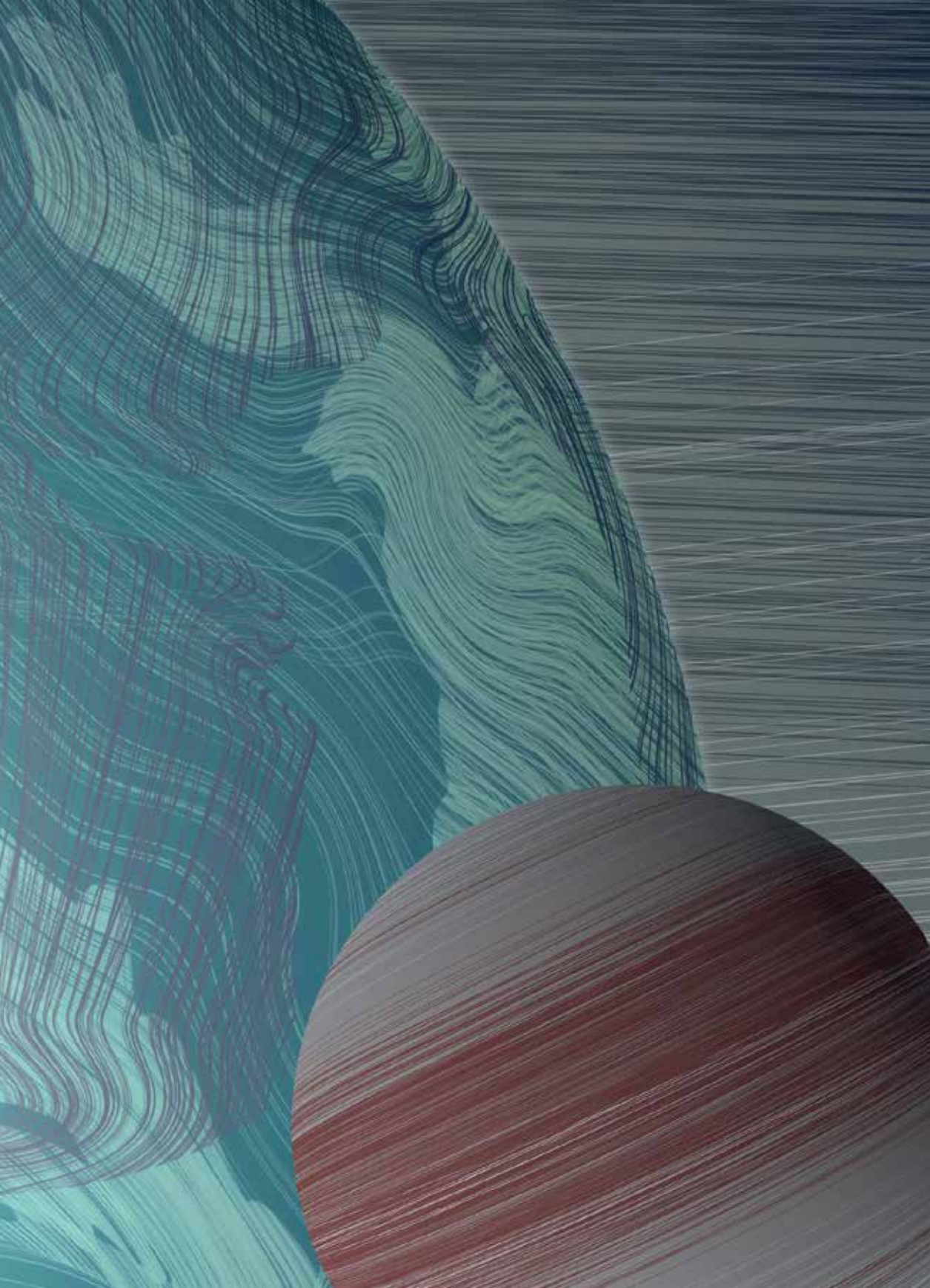
Nieco inne podłoże miał pojedynek piłkarski pomiędzy słynącym z mądrości Nezahualpilli, władcą Tetzcuco i Motecuhzomą, królem Azteków. Mecz miał rozstrzygnąć o prawdziwości informacji, jakie ten pierwszy przekazał swemu suwerenowi na temat dziwnych ludzi, którzy pojawili się na wybrzeżu meksykańskim. Choć dwie pierwsze rundy zakończyły się zwycięstwem zespołu Motecuhzomy, to następnie przegrał on kolejne trzy starcia, co zakończyło mecz. Smutny mimo zwycięstwa Nezahualpilli miał na koniec stwierdzić, że wynik rozgrywki zapowiada, że obaj władcy wkrótce utracą swe królestwa na rzecz obcych przybyszów⁵⁴.

Podbój Mezoameryki przez Hiszpanów doprowadził do przzerwania wielu lokalnych tradycji, które zdobywcy usiłowali zastąpić przywiezionymi z Półwyspu Iberyjskiego zwyczajami. Ofiarą tego zjawiska stała się także gra w piłkę, choć wedle Diego Durana wprowadzane przez władze zakazy były przede wszystkim spowodowane uzależnieniem Indian od hazardu, związanego z tym bałwochwalstwem oraz niewypełnianiem przez nich obowiązków wobec rodzin i państwa⁵⁵. Prawdopodobnie na owe zjawisko wpłynął też rozpad tradycyjnych ram społecznych, spowodowany katastrofą demograficzną, jaka dotknęła ludność indiańską w XVI stuleciu, wymieraniem dawnych elit oraz migracją europejską ze Starego Świata. W efekcie, w ciągu stulecia od przybycia Cortesa do Meksyku, gra w piłkę przestała odgrywać znaczącą rolę w życiu społecznym, a jej znajomość zaczęła zanikać. Współcześnie na terenie Meksyku tylko w niektórych wiejskich regionach można odnaleźć rozgrywki, które nawiązują do dawnych prekolumbijskich tradycji. Na przykład, w odległym północno-zachodnim meksykańskim stanie Sinaloa tamtejsi wieśniacy uprawiają grę w piłkę zwaną *Ulama*. W tym miejscu, na nieutwardzonych, zabłoconych uliczkach, służących jako boiska dla twardych gumowych piłek, toczą się mecze przypominające początki starodawnej *ulamalitzli*.

PRZYPISY

- 1 Z. Melosik, *Piłka nożna. Tożsamość, kultura i władz*, Poznań 2017, s. 11.
- 2 D. Goldblatt, *The Ball is Round. A Global History of Soccer*, New York 2008, rozdz. 1, *Chasing Shadows: The Prehistory of Football*, (ebook).
- 3 Tamże.
- 4 E. Taladoire, *The Architectural Background of the Pre-Hispanic Ballgame: An Evolutionary Perspective*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E.M. Whittington, London 2001, s. 98.
- 5 M.T. Uriarte, *Unity in Duality the Practice and Symbols of the Mesoamerican Ballgame*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E.M. Whittington, London 2001, s. 41–42.
- 6 E. Taladoire, *The Architectural Background*, s. 100.
- 7 Eric Taladoire podważa pogląd, że narodziny gry w piłkę należy wiązać z Olmekami. Jego zdaniem istnieją mocne przesłanki, by założyć, że owa tradycja mogła narodzić się wcześniej: tamże, s. 107.
- 8 T.J.J. Leyenaar, *Ulama: The Survival of the Pre-Columbian Ball Game in Mexico*, KIVA. Journal of Southwestern Anthropology and History 2(58) (1992), s. 120.
- 9 G. Fernández Oviedo y Valdes, *Historia general y natural de las Indias, islas y Tierra Firme del Mar Océano*, t. I, Madrid 1851, s. 165.
- 10 Tamże, s. 167.
- 11 Tamże, s. 166.
- 12 J. Stevenson Day, *Performing on the Court*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E.M. Whittington, London 2001, s. 73.
- 13 T.J.J. Leyenaar, *Ulama: The Survival*, s. 120.
- 14 Tamże, s. 119.
- 15 Przykłady takich słupów znajdują się w Guerrero oraz w okolicy Teotihuacan, T. J.J. Leyenaar, *Ulama: The Survival*, s. 120–121.
- 16 *Memoriales de Fray Toribio de Motolinía: manuscrito de la colección del Señor Don Joaquín García Icazbalceta*, t. II, Mexico 1903, s. 337, <https://archive.org/details/memorialesdefra00sngoog/page/n353/mode/2up>, [dostęp 27.02.2024].
- 17 Tamże, s. 338.
- 18 D. Duran, *Historia de las Indias de Nueva España e islas de la tierra firme*, t. II, Mexico 1880, s. 242–243.
- 19 Tamże, s. 243.
- 20 *Historiadores de Indias*, t. I, *Apologetica Historia de las Indias de Bartolomé de las Casas*, Madrid 1909, s. 159, <http://elib.shpl.ru/ru/nodes/38594-t-1-apologetica-historia-de-las-indias-de-fr-bartolome-de-las-casas-1909-nueva-biblioteca-de-autores-espanoles-13#mode/inspect/page/171/zoom/4>, [dostęp 27.02.2024].
- 21 *De orbe novo, the eight Decades of Peter Martyr d'Anghera*, t. II, tłum. ang. F.A. MacNutt, New York 1912, s. 205, <https://archive.org/details/deorbenovoeightd02angh/page/n7/mode/2up>, [dostęp 27.02.2024].
- 22 L. Filloy Nadal, *Rubber and Rubber Balls in Mesoamerica*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E.M. Whittington, London 2001, s. 21.
- 23 D. Duran, *Historia de las Indias*, s. 244.
- 24 R.S. Santley, M.J. Berman, R.T. Alexander, *The Politicization of the Mesoamerican Ballgame and Its Implications for Interpretation for the Distribution of Ball courts in Central Mexico*, [in:] *The Mesoamerican ballgame*, ed. V.L. Scarborough i D.R. Wiclox, Tuscon 1991, s. 9.
- 25 L. Filloy Nadal, *Rubber and rubber balls*, s. 23.
- 26 Tamże, s. 30.
- 27 D. Duran, *Historia de las Indias*, s. 244.
- 28 Eirc Taladoire i Benoit Colsenet zalecają szczególną ostrożność w stosunku do źródeł ikonograficznych przedstawiających zawodników biorących udział w różnych uroczystościach, które mogły odbywać się przed grą,

- po niej lub w ogóle nie być z nią związane, E. Taladoire, B. Colsonet, „Bois Ton Song, Beaumanoir”: *The Political and Conflictual Aspects of the Ballgame in the Northern Chiapas Area*, [in:] *The Mesoamerican ballgame*, ed. V. L. Scarborough i D.R. Wiclox, Tuscon 1991, s. 165–167.
- 29 J.F. Scott, *Dressed to Kill: Stone Regalia of the Mesoamerican Ballgame*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E.M. Whittington, London 2001, s. 51; T.J.J. Leyenaar, *Ulama: The Survival*, s. 124.
- 30 J.F. Scott, *Dressed to Kill*, s. 51.
- 31 M. Miller, *The Maya Ballgame: Rebirth in the Court of Life and Death*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E. Michael Whittington, London 2001, s. 82.
- 32 <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/310599>, [dostęp 27.02.2024].
- 33 D. Duran, *Historia de las Indias*, s. 244.
- 34 *Memoriales de Fray Toribio de Motolinía*, s. 339.
- 35 C. Wiedtz, *Trachtenbuch*, 1529, <https://dlib.gnm.de/item/Hs22474/30>, [dostęp 27.02.2024].
- 36 E. Taladoire, *The Architectural Background*, s. 102–103.
- 37 D. Duran, *Historia de las Indias*, s. 242.
- 38 Tamże, s. 243–244.
- 39 *Memoriales de Fray Toribio de Motolinía*, s. 339.
- 40 Tamże.
- 41 M.M. Stoll, D.S. Anderson, *Sport and Ritual as Social Bonding. The Communal Nature of Mesoamerican Ballgames*, [in:] *Prehistoric Games of North American Indians Subarctic to Mesoamerica*, ed. B. Voorhies, Salt Lake City 2017, s. 220; J. Olko-Bajer, *In tlachtli in ollamalitzli. Mezoamerykańska gra w piłkę*, *Czas Kultury: kultura, literatura, filozofia* 2(22) (2006), s. 39–46; M. T. Uriarte, *Unity in Duality the Practice*, s. 43–49.
- 42 Odkryty w 1701 r. przez hiszpańskiego dominikanina Francisco Ximenezę w Gwatemali, który miał dokonać jego transkrypcji i tłumaczenia na hiszpański. Oryginalny tekst podobno został zwrócony Indianom Kicze i zaginął.
- 43 *Popol Vuh. Księga rady narodu Quiché*, przeł. H. Czarnocka, C. Marrodán Casas, Warszawa 1980, s. 61–100.
- 44 Toribio de Motolinía podkreślał, że mieszkańcy Meksyku byli dużo bardziej zainteresowani grą w piłkę niż Hiszpanie, *Memoriales de Fray Toribio de Motolinía*, s. 339.
- 45 D. Duran, *Historia de las Indias*, s. 234.
- 46 Tamże, s. 237.
- 47 Tamże, s. 242.
- 48 *Memoriales de Fray Toribio de Motolinía*, s. 338.
- 49 D. Duran, *Historia de las Indias*, s. 244.
- 50 *Memoriales de Fray Toribio de Motolinía*, s. 339.
- 51 D. Duran, *Historia de las Indias*, s. 244–245.
- 52 Tamże, s. 246.
- 53 Fray Juan de Torquemada, *Monarquía Indiana*, Mexico 1975, s. 249–250, https://historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/monarquia/volumen/01/03Libro_Segundo/miv1124.pdf [dostęp 27.02.2024].
- 54 Tamże, s. 291–292.
- 55 D. Duran, *Historia de las Indias*, s. 238.



Dorota Żołądź-Strzelczyk

„REKREACJE, CZYLI ROZERWANIE UMYSŁU PRACĄ SZKOLNĄ UTRUDZONEGO” – O DOZWOLONYCH ROZRYWKACH UCZNIOWSKICH W OSIEMNASTOWIECZNEJ RZECZYPOSPOLITEJ



połeczność uczniowska w Rzeczypospolitej wieku XVIII była niezmiernie zróżnicowana, biorąc pod uwagę wielość i różnorodność funkcjonujących w tym stuleciu szkół. Jednakże ówcześni uczniowie, niezależnie od rodzaju szkoły, zachowywali się podobnie. Obok nauki, szkoły uwzględniały czas przeznaczony na rekreację¹ i w tym czasie uczniowie: chodzili na spacer, odbywali przejażdżki, bywali w kawiarniach, kąpali się, uczestniczyli w spotkaniach towarzyskich, w modnych w XVIII w. salonach, bywali na balach. To był czas, można powiedzieć, akceptowany i często nadzorowany przez opiekunów i nauczycieli.

Poza nim uczniowie mieli zabawy i rozrywki inne, nieakceptowane, niekiedy zakazane, takie, za które groziła kara, głównie fizyczna, ale również wydalenie ze szkoły. Opisy zarówno tych pierwszych, jak i drugich, znajdują się w pamiętnikach, diariuszach i korespondencjach. Tego rodzaju źródła są podstawą niniejszych rozważań, które poświęcone zostaną rozrywkom dopuszczanym podczas rekreacji w osiemnastowiecznych szkołach na terenie Rzeczypospolitej.

Jędrzej Kitowicz wspominał, iż

w biegu szkolnych nauk były dwa dni w każdym tygodniu studentom na rekreację, czyli rozerwanie umysłu pracą szkolną utrudzonego, a te dni to były wtorek i czwartek, i to nie zawsze całe, lecz częściej pół dnia, zaczynając od południa; w maju niemal zawsze bywały całe te dni na rekreację studentom oddawane. Kiedy zaś po wtorku albo po czwartku następowało jakie święto, to w takim przypadku nie dawano rekreacji, ażeby wiele czasu naukom nie ujmować².

Tak było m.in. w kolegiach jezuickich, gdzie dniami rekreacyjnymi były właśnie wtorki i czwartki, kiedy „porządek dnia przed południem jak w dni powszednie; po południu jak w święta”³. W dni powszednie rekreacja przewidziana była po obiedzie, „przez trzy kwadranse w ogrodzie lub własnych kamerach; w tym czasie lekcje tańca, gra na instrumentach muzycznych itp.”⁴, kolejna godzina rekreacji zaplanowana była po kolacji. W niedziele i święta po południu, po obiedzie przewidywano rekreację, czyli na przykład tańce, ale w godzinach 14:00–15:30 był czas wolny „przeznaczony na czytanie, pisanie, rysowanie”, po podwieczorku ponownie rekreacja w ogrodzie lub pokojach, tak jak po kolacji.

Zachowane rozkłady dnia uczniów z innych szkół pokazują, że uwzględniano w nich również czas wolny. Jako przykład może służyć rozkład dnia Aleksandra Chodkiewicza, ucznia pensji dla chłopców prowadzonej przez Marcina Nikutę w Pałacu Ordynackim w Warszawie, w którym przewidywano czas wolny od dwunastej do godziny drugiej oraz od dziewiętnastej do dwudziestej pierwszej⁵. Podobnie było zapewne w przypadku nauk jego młodszego brata w tej samej szkole. Nie zachował się rozkład dnia z czasów nauk Wacława Chodkiewicza, ale spisany przez niego diariusz pokazuje, iż młodzieniec nie tylko się uczył, ale sporo czasu spędzał na rekreacjach.

Komisja Edukacji Narodowej uznawała rekreację za równie ważne jak czas nauki. W „Ustawach” z 1783 r., w rozdziale XXI zajęto się tym problemem.

Przerwa i pofolgowanie w naukach nie tylko ożywieniem jest ochoty do większego w nich zasmakowania – pisano – ale też istotną edukacji częścią; ile do wzmocnienia sił ciała służąc, sposobność w młodym sprawuje do wykonania powinności swoich i do należytego przykładania się ku temu wszystkiemu, co go oświeconym i do obowiązków społeczności zdolnym czyni⁶.

Podobnie jak we wcześniejszych czasach przewidywano, że „dwa razy w tydzień, to jest we wtorek i we czwartek po obiedzie, rekreacje będą”. Zalecano, że „każdego dnia rekreacji dyrektorowie z uczniami wychodzić na przechadzkę powinni, bez wymówki niepogody”. Wskazywano również zajęcia, jakim uczniowie powinni się oddawać.

Najwięcej zaś zalecają się takowe ćwiczenia, które naśladując żołnierskie obroty, ku zręczności a szykowności ciała i ku zaprawieniu mocy, a tęgości duszy, natchnieniu punktu honoru, na zawsze pomóc mogą⁷.

Miały to zatem być takie ćwiczenia i zabawy jak:

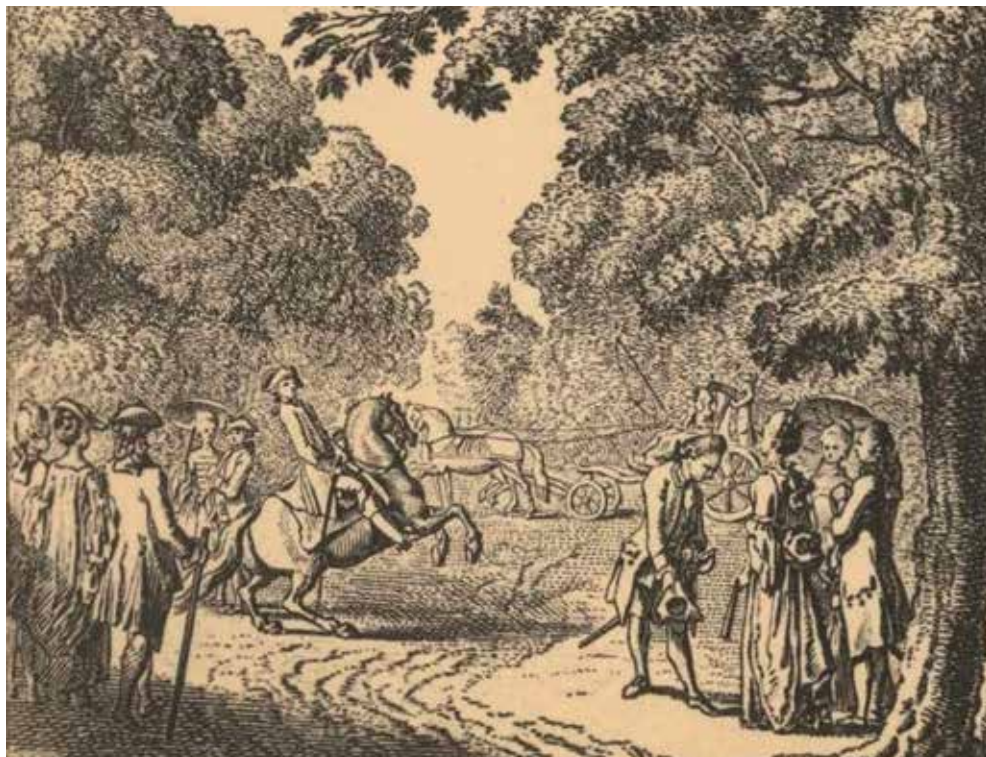
gra w piłkę z ubieganiem się i żywym obracaniem; balon, czyli gra w dużą piłę, ciskanie zręczne kamieni na wodę, gonitwy do pewnego kresu, wyprzedzanie się na wzgórki i przykre miejsca, potykanie się w palcaty, jeżdżenie konno, rozmierzanie ogrodów, pól, miejsc do przystępu trudniejszych⁸.

Osobą odpowiedzialną za rekreacje był prefekt szkoły i to właśnie on

we dni przepisane ze wszystkimi bez ekscencji studentami na rekreacją w pole wychodzić będzie. Niech na tych rekreacjach pilnuje i wgląda, aby się studenci od gromady nie odłączali, aby bawiąc się ze sobą, zawsze czem przystojnem byli roztargnieni, prowadząc ich na przykład i zachęcając do różnych grów piłki, do bicia się w palcaty, do musztry, ubiegania się do mety i do innych tak potrzebnych ćwiczenia ciała⁹.

Jednym ze sposobów spędzania czasu wolnego, przeznaczonego na rekreacje, były spacery. Młodzi ludzie, pobierający nauki w różnych szkołach, opuszczali budynki i, najczęściej pod opieką nauczycieli, ale niekiedy samodzielnie lub w towarzystwie kolegów, spacerowali po parkach lub w okolicach miasta. Przywołany wcześniej Kitowicz pisał: „Na rekreacją wychodzili studenci hurmem z profesorami i dyrektorami”. Można było „zabawiać się w osobnej małej kompanii”¹⁰ i tak niekiedy czyniono.

W konwikcie pijarów w Międzyrzecu w lecie, gdy jeszcze pora służyła do tego, zaraz po wieczery konwiktorowie z profesorami wychodzili na rekreację, lub na wielki plac w rynku, otoczony dworkami szlacheckimi, równy i obszerny, lub na błonia i łąki, gdzie piłka, mety i różne gimnastyczne zabawy do zachodu słońca, po którym wracano; w zimie zaś, sala duża służyła konwiktorom do zabawy po wieczery¹¹.



Ryc. 1. Daniel Chodowiecki, *W parku*, miedzioryt, 2 poł. XVIII w., źródło: J. B. Basedows, *Elementarwerk mit den Kūpfertafeln Chodowieckis u. a. Kritische Bearbeitung in drei Bänden*, hrsg. von Th. Fritsch, t. 3, Leipzig 1909, Tab. VIIc.

Niektórzy uczniowie z rozmysłem rezygnowali z rekreacji i wykorzystywali ten czas na naukę, aby osiągnąć lepsze wyniki. Tak postępował Jan Nepomucen Kossakowski, który stosunkowo późno rozpoczął naukę w szkole. Wcześniej przebywał pod opieką zaborczej babki, niechętniej jego wyjazdowi z domu. Starsza pani nie chciała rozstać się z ukochanym wnukiem i robiła wszystko, aby go zatrzymać. Dopiero kiedy zmarła, chłopca oddano do szkół pijarskich w Piotrkowie. Zapisał po latach w pamiętniku:

zwyczajnych nawet w szkołach unikałem rozrywek. Żebym miał więcej czasu do nauki, wymawiałem się pod różnym pozorem od przechadzek czwartkowych i kiedym się znajdował na rekreacji, powtarzanie lekcji mojej więcej mnie bawiło, niż piłka i bieganie, lub zwykle jeszcze natenczas pojedynkowanie w kije¹².



Ryc. 2. Daniel Chodowiecki, *Zabawy w ogrodzie*, miedzioryt, 2. poł. XVIII w., źródło: J. B. Basedows, *Elementarwerk mit den Kupfertafeln Chodowieckis u. a. Kritische Bearbeitung in drei Bänden*, hrsg. von Th. Fritzsche, t. 3, Leipzig 1909, Tab. Va.

Takie postępowanie faktycznie przyniosło dobre rezultaty i wkrótce Kossakowski dorównał reszcie uczniów, a od niektórych nawet był lepszy.

Wskazówki dotyczące spacerów i zachowywania się w ich trakcie zawarł w swoich zaleceniach dla opiekuna synów-bliźniaków Janusza Tadeusza i Karola Stanisława Michał Kazimierz Radziwiłł, zwany Rybeńko.

Podczas zaś rekreacji najbarziej o to obliguje, aby wraz z sobą chodzili i zabawiali się, i jeden od drugiego, aby z daleka nie stronił, bo tak będących w kupie łatwiej jest pokojowym i lokajom, i innym przy nich będącym asystentom pilnować, a jeśli będą tak chodzić z sobą, jakom kilka razy ich widział, z daleka od siebie będących, to jest jednego na gorze, a drugiego na dole, to się im nieomylnie jakiego spodziewać trzeba nieszczęścia, od czego uchowaj Boże. Upraszam tedy W Pana i obliguję na miłość Boską, aby z sobą chodzili w kupie i żyli w przyjaźni, i miłości

braterskiej, bez żadnych między sobą swerek i kontradycyji za jakąkolwiek bagatele i rzecz nikczemną, bo to się często trafia, że z małej okazji wielka wyrasta¹³.

Jak widać, ojciec zalecał synom spacerować, ale co ważne, miały one służyć pogłębianiu braterskich relacji, a ponadto wspólne przechadzanie się miało ułatwić nadzór nad chłopcami, którzy zdaje się, że nie należeli do najgrzeczniejszych i sprawiali opiekunowi sporo kłopotów.

Przebywający osiem lat na naukach w Warszawie starościc żmudzki Wacław Chodkiewicz¹⁴, pierworodny syn Jana Mikołaja i Ludwiki Marii z Rzewuskich, jak wskazuje jego diariusz¹⁵, po naukach lub w przerwach między lekcjami spacerował często, prawie codziennie. Początkowo zapewne w towarzystwie opiekunów, z czasem w gronie kolegów, ale niekiedy sam. Podczas spacerów zatrzymywano się, aby napić się kawy, zjeść ciasto czy owoce, np. gruszki, jabłka¹⁶. W ramach rekreacji odwiedzał Ogród Saski, park księcia Janusza na Woli, jeździł na Bielany, do Wilanowa, na Marymont, do Ogródu Krasińskich, na Pragę, niekiedy wybierał się za Wisłę „na Hollendry”¹⁷, bywał także w zwierzyńcu¹⁸. Jak widać, młody Chodkiewicz bywał w wielu interesujących i popularnych miejscach w stolicy i okolicy.

Najczęściej bywał w Ogrodzie Saskim, który zważywszy na to, iż pensja Nikuty mieściła się w Pałacu Ordynackim, był najbliżej, często spacerował tam na przykład po obiedzie. Miejsce to „jest dla mieszkańców Warszawy, czem Tuilleries dla Paryżan. Składa się z długiego i szerokiego parteru otoczonego lipami, dzikimi kasztanami, wyniosłymi parkanami i brzydkimi posągami” – pisał o Ogrodzie Saskim w 1784 r. Szymon Zug¹⁹. Drugim popularnym miejscem spacerów w stolicy był Ogród Krasińskich, „rozporządzony jest w sposób daleko nowszy od ogrodu saskiego, do którego zbliża się, chociaż mniej obszerny i mniej oświetlony”²⁰.

Przejażdżkę na Bielany odbywano w „cieplej porze roku, a jeśli prawdziwie piękna służy pogoda, tem liczniejsza, tem okazalsza”. Bywał tam Stanisław August, bywali możni panowie w orszakach „nader okazałych”. „Za czasów Stanisława Augusta przejażdżka ta już była modną i widziano tam powozy przez biegaczy poprzedzane, mnóstwem dworzan otoczone. Nie ma już laurów, paiuków i hajduków, nie ma wojsk nadwornych każdego pana, przesadzających się w zbytku i wytworności”²¹. Szczególnym czasem na Białanach były Zielone Świątki. Wtedy odbywała się tam tradycyjna majówka, czyli „najstarsza i bodaj najtrwalsza tradycja w dziejach obyczajów Warszawy”²². Przy tamtejszym klasztorze kamedułów, sprowadzonych przez Władysława IV z Krakowa, odbywały się odpusty połączone z zabawą na świeżym powietrzu. Wyjątkowym wydarzeniem była „wielka impreza widowiskowo-rozrywkowa urządzona przez Stanisława Augusta 19 V 1766 r.”²³. Od tego czasu, przez całe panowanie Poniatowskiego, król z dworem udawali się na Bielany w drugi dzień Zielonych Świątek. Wspaniała kawalkada pojazdów i jeźdźców za królem i dworem przejeżdżała przez Warszawę na Bielany. W czasach stanisławowskich wręcz obowiązkiem towarzyskim było uczestniczenie w kawalkadzie



Ryc. 3. J.P. Norblin, *Odpust na Bielanach*, ok. 1803 r., rys. piórkiem i pędzlem, akwarela, Biblioteka Narodowa, domena publiczna, źródło: <https://polona.pl/item-view/218bedb4-3b6f-4e97-8f93-d2a4d4ba988a?page=0>.

bielańskiej²⁴. Waław Chodkiewicz również tam bywał, jak wskazują rachunki spisywane przez jego opiekuna. Pod datą 19 maja 1777 r. znajduje się wpis „Podczas Zielonych Świątek jadąc do Bielan najętymi końmi zapłacono 12 złotych” oraz „w Bielanach za ciasto, orzechy i piwo” zapłacono 2 złote 27 groszy²⁵. W diariuszu dnia 9 czerwca 1783 r. Waław zanotował: „z rana byłem na mszy u dominikanów, po obiedzie w ogrodzie saskim, a stąd z Witkowskim i Liewrem, Francuzem w Bielanach”²⁶. W tamtym roku Zielone Świątki wypadały 8/9 czerwca, tak więc jest to również ślad uczestnictwa młodzieńca w uroczystościach bielańskich.

Chodkiewicz zwiedzał także zwierzyńiec, „gdzie różne zwierzęta widziałem” – zapisał w diariuszu²⁷. W drodze powrotnej ze zwierzyńca najczęściej najmowano karetę²⁸. Zwierzyńce były specyficzną formą parku. „Służyły one nie tylko do zabijania zwierząt, ale najczęściej do ich obserwacji i wypoczynku”²⁹. W Warszawie szczególnie dogodne warunki do funkcjonowania zwierzyńców były na skarpie warszawskiej, zarówno na górnym, jak i dolnym tarasie. W XVIII w. prowadzono zwierzyńce w Ujazdowie, Natolinie, Marymoncie czy Saskiej Kępie (Na Kępie). Nie wiadomo, w którym z nich bywał młody Chodkiewicz, być może w zwierzyńcu królewskim,

„blisko Ujazdowa [który] nie należy właściwie mówiąc do przechadzek publicznych miasta, chociaż otwarty jest dla wszystkich i bardzo uczęszczany”³⁰.

Młodzieniec bywał także w Królikarni, wycieczki do tego miejsca „weszły do kanonu wiosenno-letnich rozrywek warszawiaków” od końca XVIII wieku³¹. Na terenie Królikarni istniały figarnia, szklarnia, stajnia, chlew, młyn i pałac, można tam było również odwiedzić słynną, założoną w 1783 r., traktiernię Francuza Tognion, w której podawano pasztety i marcepany³². „Było tam można dostać obiadów, podwieczorków, kolacji, szampana, burgunda, wszelkich win węgierskich i francuskich, piwa angielskiego, ponczu, czekolady, kawy i herbaty”³³. Łukasz Gołębiowski niecałe pięćdziesiąt lat później tak pisał: „Królikarnia, piękny domek ozdobnej architektury z kopułą, ma prospekt na Willanów i Łazienki, godzin widzenia”³⁴. W Wilanowie Wacław zwiedzał pałac³⁵, murgrabiemu zapłacił „za wodzenie po pałacu” i rozkoszował się podawaną tam śmietaną³⁶.

W tym czasie w Warszawie pijano już kawę, właśnie w tym mieście powstała pierwsza na ziemiach polskich kawiarnia, było to w roku 1725. W czasach, kiedy Wacław przebywał w stolicy, było tam około dwudziestu tego typu lokali³⁷. Najstarsza kawiarnia nazywała się „Za Żelazną Bramą” i w niej bywał także młody Chodkiewicz³⁸. Ponadto pijał kawę u Tylego³⁹, Nejbertowej⁴⁰, w kawiarni „Wiejska Kawa” przy ulicy Wiejskiej, a być może w ogródku przy lokalu. Ten ostatni lokal cieszył się dużą popularnością, pisał o nim Gołębiowski, że

utrzymuje się od 28 lat, niekiedy tyle miewa gości, że siedm pokoi zaledwie ich pomieścić zdoła [...] w dawnym [budynku] jednak zachowuje wszystko tak jak było, i skromne jego ozdoby i sprzęty jednakie, ogródek i pomarańczarnia dla odwiedzających gości są przyjemne⁴¹.

Jako że zwyczaj pijania tego napoju upowszechniał się, kawą przyjmowano młodego Chodkiewicza również w odwiedzanych domach i pałacach, co skrzętnie notował w diariuszu. Jego notatki są wyjątkowym zapisem aktywności osiemnastowiecznego ucznia w czasie wolnym od zajęć szkolnych.

O spacerach podczas wolnego od nauk i ćwiczeń czasu wspominał również Seweryn Bukar.

W dni świąteczne – pisał w pamiętniku – latem zwiedzaliśmy okolice Warszawy, jako to: Wołę, Powązki, Bielany etc., ale najczęściej bywaliśmy w Targówku. Jest to wioska do dominium królewskiego należąca, odległa o wiorst dziesięć od Warszawy, mniej więcej. Piesze te przechadzki, o jak miło odbywały się! [...] a kiedy zmordowanym podano kilkanaście mis z mlekiem ziemnym i twarogiem i z bułkami, jak radość, co za uczta była! Zmęczony tą przechadzką w dzień gorący, kiedy na trawie położyłem się nad stawkiem przy folwarku będącym, z jaką rozkoszą słuchałem odzywających się żabek!⁴².

Te opisywane przez Bukara specjały podawano zapewne w mieszczącej się w dużym sadzie „małej karczemce, gdzie się niekiedy zbierają z miasta”⁴³. Z Targówka roztaczał się piękny widok na Warszawę, co zapewne stanowiło atut tego miejsca.

Wola, odwiedzana przez Bukara i jego kolegów, to było „miejsce wyboru królów, tu był pałac i ogród Ponińskiego u Brühla starosty warszawskiego nabyty”⁴⁴. Wspomniał o niej Fryderyk Schulz, że

jest to właściwie wioska z domem mieszkalnym i ogrodem, które stały się celem przejażdżek [...]. Z otaczających Warszawę miejsc na rozrywkę przeznaczonych jest to bez wątpienia najwytworniejsze i najmniej uczęszczane. Gdy pogoda sprzyja, nie ma obiadowej pory i wieczora, by tu liczniejsze towarzystwa nie przybywały, najtłumniejsze pikniki tu się odbywają⁴⁵.

O Powązkach pisał Jan Bernoulli w 1774 r.,

wyglądają jak mała wieś, ukryta w lasku między jeziorami i strumieniami. Z wyjątkiem kilku naśladowanych ruin, nie widać tu nic, oprócz prostych słoma krytych chat wiejskich. Wewnątrz atoli chatki te uderzają tak olśniewającym przepychem umeblowania, że nie widziałem nic wspanialszego. Największa chata jest letniem mieszkaniem samej księżnej, w innych mieszkają starsze jej dzieci, a ma ich obecnie już ośmioro i niektórzy bliscy przyjaciele⁴⁶.

Inni pamiętnikarze również wspominają rekreacje i wspólne spacery. Przywołany Jan Nepomucen Kossakowski zapisał: „nazajutrz był dzień rekreacji majowej, wyszliśmy za miasto w pole”. Nie był to jednak czas całkowicie wolny od nauk, ponieważ „ks. profesor zaczął opowiadać mi z początku historię świętą”⁴⁷.

Z czasów swoich nauk w Lublinie Józef Rulikowski zapamiętał, iż spędzał czas „przez pięć miesięcy letnich, najpiękniejszej pory rano, zajęty nauką, a po południu ledwie nie codziennie odbywając przechadzki po okolicach Lublina”⁴⁸. Wspomniał „dni rekreacji studenckiej”, kiedy spotykał innych uczniów, to jak pisał, „bawiłem się, biegałem po dziedzińcu, graliśmy w piłkę i często schodziliśmy się na wałach lubelskich, gdzie zabawy studenckie nie miały swobody, przechodziliśmy się poważnie, każdy z nas prawił o swoich miejscach, zabawach, rodzicach, krewnych, na co tylko zdobyć się mogliśmy”. W Lublinie, gdzie przebywał na spacer, chodzono albo do ogrodu Targowskich, albo na wał.

Pierwsze miejsce to ogród,

nie wielki w środku miasta położony, był schadzką powszechną, nadwieczorną dla całego pięknego świata lubelskiego, niekiedy zebrana publiczność przepełniała go. Znajdowała się tam



Ryc. 4. Daniel Chodowiecki, Zabawy na powietrzu, miedzioryt, 2. poł. XVIII w., źródło: J. B. Basedows, *Elementarwerk mit den Kūpfertafeln Chodowieckis u. a. Kritische Bearbeitung in drei Bänden*, hrsg. von Th. Fritsch, t. 3, Leipzig 1909, Tab. XIIIa.

pod daszkiem kręgielnia [...] obok niej piwiarnia [...]. W drugich miejscach parę huśtawek, karuzel o czterech siodłach źle urządzony, często guzy jeżdżącym udzielał. Altanka z powoju, ławki ogrodowe do odpoczynku, cały obwód tego ogrodu był otoczony domkami [...] gdzie była i winiarnia⁴⁹.

Drugim popularnym miejscem przechadzek mieszkańców Lublina, w tym uczniów tamtejszych był „pod samym miastem, niedokończony wał, po którym się przechadzano”⁵⁰.

Kiedy młodzież wspólnie udawała się na przechadzki, niekiedy pod opieką osób z grona pedagogicznego, spędzano czas na rozmaitych grach i zabawach. Przepisy konwiktów warszawskiego jezuitów w zakresie rekreacji przewidywały grę w kręgle lub balon (piłkę), kiedy bawiono się na dworze lub grę w karty, warcaby lub muzykowanie, kiedy konwiktory z powodu nieprzyjaznej pogody musieli pozostać w budynkach konwiktów⁵¹. Wspomniane w pamiętnikach bieganie, gra w piłkę i pojedynki na kije najczęściej zajmowały młodych mężczyzn podczas



Ryc. 5. Julian Maszyński, *Palcaty*, olej na płótnie, 1882 r., Muzeum Narodowe w Warszawie, domena publiczna, źródło: <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/zbiory/440350>.

pobytu na świeżym powietrzu. Wspominał o tym również Jędrzej Kitowicz, wyróżniając wśród zabaw studenckich właśnie grę w piłkę i palcaty.

Piłka był to kłębek z wełny albo z pakuł, tego po wierszchu niciami osnuty, potem skórą obszyty, niektórzy kładli w sam środek piłki chrząstkę rybią lub cielęcą, dla lepszej sprężystości.

Opisuje następnie, w jaki sposób bawiono się piłką, wyróżniając między innymi grę w palanta. Napomknął również mimochodem o innych, wcześniejszych zabawach uczniowskich, które wyparła gra w piłkę. Były to wojny na proce i kamienie⁵².

Kolejną, popularną zabawą uczniowską „podczas rekreacji były kije, zwane palcatami, w które pojedynkowali się studenci dwaj z sobą”. Kitowicz dostrzegał, że zabawa ta jest szczególnie przydatna dla młodzieży stanu szlacheckiego, ponieważ wprawiała młodych ludzi do

zręcznego w swoim czasie użycia szabli, którą nasi przodkowie na wojnach najczęściej dokazywali. [...] Te tedy palcaty u studentów były w najczęstszym używaniu nie tylko na rekreacjach, ale nawet i w samych szkołach, nim nastąpiła godzina lekcji⁵³.

Kajetan Koźmian wspominał palcaty jako zabawę charakterystyczną dla szkół jezuickich, pisał, jak to już po likwidacji szkół Towarzystwa Jezusowego dawni ich uczniowie „nas, mówili, uczono w szkołach jezuickich na rekreacjach bić się w palcaty, umieliśmy i umiemy przez to dobrze szablą machać”⁵⁴. W późniejszych szkołach natomiast wprowadzono „mustre drewnianymi karabinami, a w dnie rekreacji uczniowie szli na plac za miasto”, śpiewając patriotyczne pieśni⁵⁵.

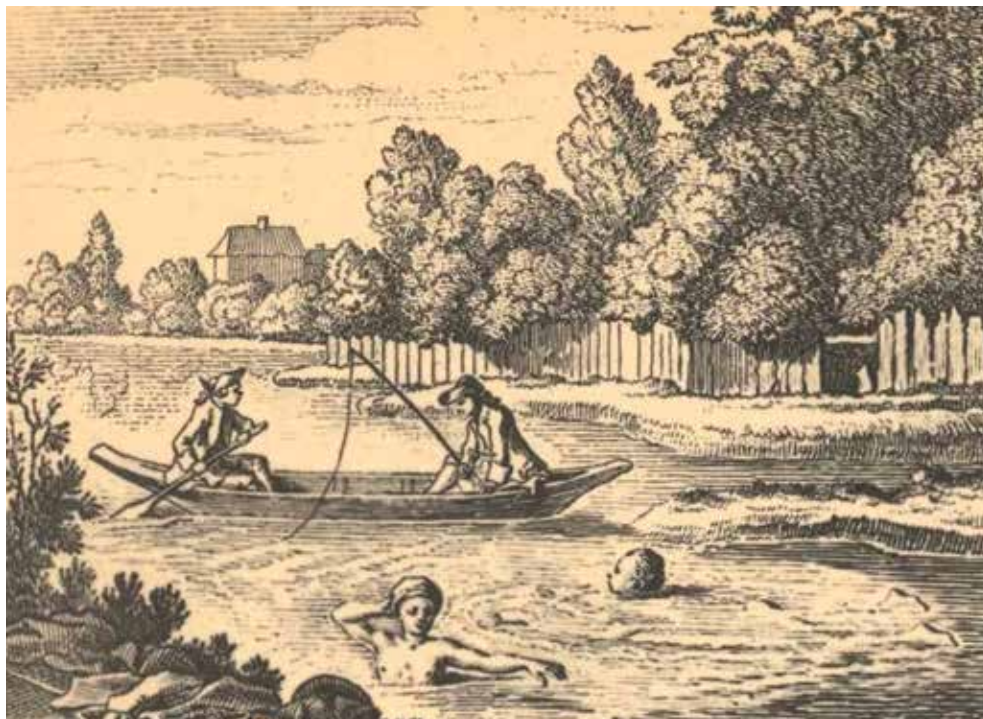
Warszawscy uczniowie w czasie wolnym robili również rzeczy nieprzewidziane przepisami szkolnymi, chociaż nie były one zabronione. Jak pokazują źródła, latem korzystali oni z uroków wodnych kąpeli w Wiśle. W stolicy istniały już w tym czasie łaźnie na Wisłą. W roku 1777 niejaki Ransonetti uzyskał od marszałka wielkiego koronnego Stanisława Lubomirskiego zezwolenie na otwarcie łaźni publicznych na

Wiśle na balach, umyślnie na to wystawionych, z wierzchu płótnem przykrytych”⁵⁶. Donosiła o tym „Gazeta Warszawska” w lipcu tegoż roku, „Że letnio-wodna kąpiel zdrowiu ludzkiemu nader pożyteczna [...] przeświadcza to i lekarzów nauka i używających doświadczenie i na koniec przykład oświeconych narodów to praktykujących. Tych wzorem [...] wystawione są tu w Warszawie na placu Rytyzowski nazwanym pod Zamkiem publiczne kąpiele. Powszechną one od oglądających odbierają pochwałę. Jakoż upewnić się może publicum, że gruntowanie co do bezpieczeństwa, porządnie co do wygody, uczciwie co do dystynkcji osób, i w takim ułożeniu, iż w trzynastu osobnych dla dam, osobnych dla mężczyzn łóżach kąpiące się osoby jedna drugiej subiektywnie czynić nie może, są sporządzone”⁵⁷.

Miejsce to nazywano łazienkami wiślanymi lub rzecznyymi⁵⁸.

Uczniowie pensji Marcina Nikuty latem chodzili kąpać się w Wiśle, jak zapisał Wacław Chodkiewicz w diariuszu, „poszliśmy kąpać się pod namioty”⁵⁹, czy w innym miejscu, „po obiedzie chodziliśmy się kąpać na Pragę pod namiotami”⁶⁰. Zapewne wybierali oni wspomniane wyżej miejsca, bardziej bezpieczne niż „kąpiele pod gołym niebem, czyli tak zwane na galerach od strony Pragi”⁶¹.

Niestety zdarzały się w trakcie kąpeli nieszczęścia. Opisany przez opiekuna Michała Starzeńskiego przypadek wychowanka teatynów, niejakiego Ustrzyckiego, na szczęście zakończył się szczęśliwie, ale nie zawsze tak było. Podczas spaceru majowego na Bielanych „wpadł do wody, szczęściem to wielkim, że prędko postrzegli i wyciągnęli, gdyby utonął



Ryc. 6. Daniel Chodowiecki, *Kąpiel w rzece*, miedzioryt, 2. poł. XVIII w., źródło: J. B. Basedows, *Elementarwerk mit den Kuppfertafeln Chodowieckis u. a. Kritische Bearbeitung in drei Bänden*, hrsg. von Th. Fritsch, t. 3, Leipzig 1909, Tab. VIIa.

to by powiedali, że przypadek”⁶². Opiekun Starzeńskiego opisał to zdarzenie, aby pokazać, jak słabo teatyni dbają o bezpieczeństwo powierzonych sobie chłopców, pozwalając im na zbyt bliskie zbliżanie się do wody.

Gorzej sprawa się miała w przypadku wychowanków Korpusu Kadetów. Zachowane dokumenty zawierają relacje uczestników zdarzenia, którym udało się uratować. W lipcu 1776 r. grupa kadetów wybrała się nad wodę, aby zażyć kąpieli. Pierwszy z nich, czternastoletni Jan Mniszek, relacjonował:

trzy kwadranse na ósmą wyszliśmy z Pałacu [...], przyszedłszy tam zastaliśmy kobiety, którzy się kąpali przy galerze, ale za naszym przybyciem wyszli z wody. Niektórzy kadeci, najsłuszniejsi, to jest Witkowski, Siemiaszko, Ostrowski, Nowicki, Jakubowski i jeszcze więcej, rozebrawszy się w wodę puscili się, trzymając się za rękę i śpiewając po moskiewsku. Zapuściwszy się dalej, jednak nad brzegiem, tak w wodę wpadli, że ich widać nie było. Ja będąc przez impet

wody tam wpędzony, porwałem jednego pod wodą będącego za rękę, chcąc się ratować, lecz on mnie drugą ręką wziął, żem ledwie się od niego wydobył i szczęściem na górę wypłynąłem i wyratowałem się⁶³.

Inny kadet Antoni Brochocki opisywał tragiczne wydarzenie:

Ja kąpawszy się w tymże roku kilka razy, tak na Holendrach, jako w Wiśle, z tejże stronie albo w tym samym miejscu, albo blisko tego miejsca (ponieważ dla upadnienia wody, miejsca dobrze pomiarkować nie można), gdy we wtorek podczas wieczery [...] było mówiono, iż pójdziemy do Wisły kąpać się [...]. Przyszedłszy do Wisły niektórzy z kadetów wcale się rozbierali i w Wiśle puszczili się i kapali się, niektórzy nie mając ochoty, kąpać się zostali na galerze. Ja kąpawszy się już miałem intencją wychodzić, kiedy W. Siemiaszko i inszi wołali mnie nazad do kompanii. Na to przyszedłszy do nich, złączyliśmy się i pobrawszy się za ręce w siedm osób: ja, Siemiaszko, Witkowski, Ostrowski, Feliks Nowicki, Jakubowski i Mniszek szliśmy śpiewając wodą dotąd, aż trafiliśmy na dół, w którym pięciu razem wpadliśmy, a ile pod ten czas pamiętać mogę wpadłszy na dół ratując się chwytany byłem przez W. Siemiaszka, z którego rąk wysliznąwszy się, gdy mnie woda w górę wbiła, postrzegłszy brzeg, gdy znowu na dół wpadłem, rękami po piasku ku brzegu czołgałem się i tam mając sobie dodany kij, tenże poddawałem tonącym lecz bezskutecznie i sam wyszedłem na ląd⁶⁴.

Jeszcze inny z kadetów, Feliks Nowicki wyszedłszy z wody wołał o pomoc, na co zjawili się podbrygadier Kochanowski i ordynans Sokołowski, znajdujący się poblizu dobosz uratował wspomnianego Mniszka. Nowicki zauważył, iż „wtedy nie wyznaczono podług zwyczaju miejsca, jak daleko kadeci kąpać się mają”⁶⁵.

Po wydarzeniu przeprowadzono śledztwo, co przyczyniło się, dzięki spisaniu zeznań, do tego, iż pamięć o tej tragedii zachowała się.

Innym, całkowicie odmiennym sposobem spędzania wolnego czasu przez uczniów, ale tylko tych pochodzących z najbogatszej szlachty i magnaterii, było bywanie na salonach. Miało to zapewnić młodym ludziom zawieranie znajomości, poznanie ludzi, wśród których w przyszłości mieli funkcjonować. W Rzeczypospolitej XVIII w. upowszechnił się zwyczaj organizowania rozmaitego rodzaju spotkań towarzyskich. Funkcjonowały tzw. salony, organizowano *assamble*, czyli zebrania towarzyskie, bale, w tym tzw. reduty, czyli publiczne bale maskowe. Według Kitowicza, w Warszawie pojawiły się one w czasach panowania Augusta III, ale Antoni Magier twierdził, iż organizowano je już za Augusta II⁶⁶. Na tych rozmaitych imprezach towarzyskich bywali również uczniowie, było to dozwolone nawet w szkołach prowadzonych przez zakony.

Opiekun starościca brańskiego Michała Starzeńskiego pisał w listach do jego matki o balach, w których uczestniczył jego podopieczny wraz z kolegami. W lutym 1766 r. w czasie karnawału wychowankowie warszawskich teatynów składali się „po tynfów 20 na bal, za które pieniądze kapele, wino, kawę i jedzenie najwyborniejsze mieli, a zacząwszy po południu o godzinie piątej tańczyć aż do 3 z północy ochocili się”. Na balu były zaproszone przez teatynów damy, staroście „tańczył sobie do woli, oprócz skakania kozaków, tego przestrzegano”. Oprócz tańców, które miały miejsce „w refektarzu, jakoby w stołowej izbie”, spożywano kolację „na trzy stoły po niektórych izbach górnych, gdyż samych gości znajdowało się ze 20 osób”⁶⁷.

Innym razem, „przy ostatku karnawału” ksiądz wikary „nie przysposobił się na muzykę dla paniąt”, więc wychowankowie dostali zaproszenie „na bale i inne ochoty” poza kolegium. Młody Starzeński, z najbliższym kolegą Janem Węgierskim, był proszony do „pani wojewodzicowej przez metra przeszłego”. Jak zauważył autor listu, „tenże bal więcej był czyniony dla syna Jejmsci Pani wojewodzicowy, jak dla drugich”⁶⁸. Wojewodzicowa to Elżbieta z Branickich Sapieżyna, a jej syn to jeden z kolegów szkolnych Starzeńskiego, Kazimierz Nestor Sapieha⁶⁹.

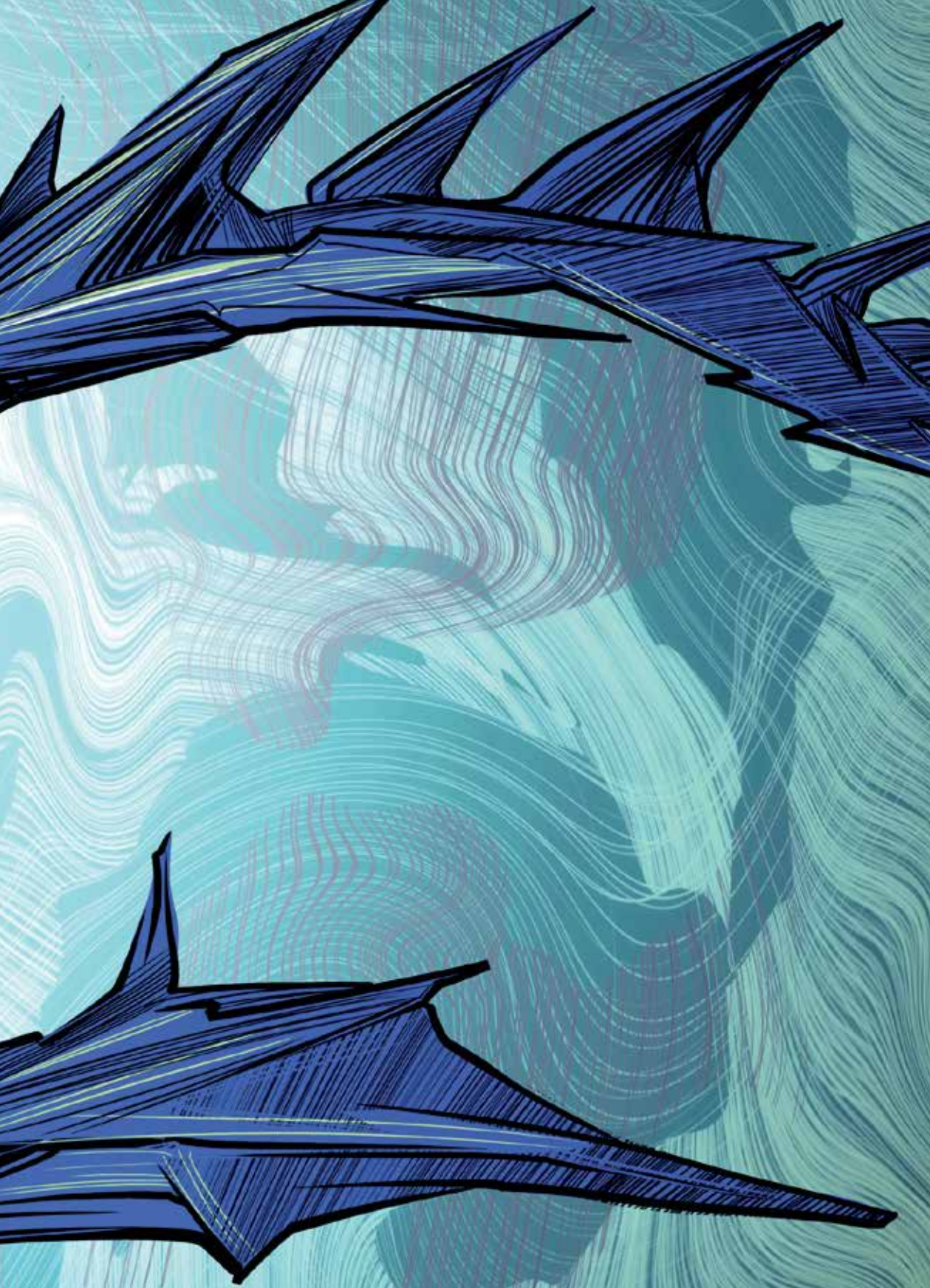
Wiadomo, że na spotkaniach towarzyskich i na balach u różnych osób bywał Wacław Chodkiewicz. W początkach pobytu w stolicy bywał zapraszany przez hetmanową Branicką na obiady, także na bale. Nie zawsze mógł przyjąć zaproszenie. Kiedy otrzymał takowe we wrześniu 1778 r., musiał odmówić, ponieważ „na gorączkę był mocno zapadł, z niewiadomej przyczyny” i chociaż hetmanowa „po niego karetę przysłała”, nie mógł skorzystać z zaproszenia⁷⁰. Wspomniał o tym liście do Ludwiki Marii, matki chłopca, wysłannik rodziców A. Komar. Po latach, kiedy był już kilkunastoletnim młodym człowiekiem, bywanie na salonach, uczestniczenie w balach wraz z kolegami było jednym z jego głównych zajęć w czasie wolnym od nauki i wzmianki o tym pojawiają się w jego diariuszu. Z kolegą z pensji, Stefanem Grabowskim, bywał od czasu do czasu, w soboty, na balach u jego macochy, generałowej Grabowskiej⁷¹, zaś z Józefem Lewickim, innym kondyscypułem, bywał na balach u Teppera. Po jednym z nich zapisał w diariuszu: „Był ten bal bardzo dobry, bawiłem się do trzeci”⁷².

Przytoczone przykłady spędzania czasu przeznaczonego na rekreacje pokazują, iż pobyt w dawnej szkole nie oznaczał tylko nauki. Przepisy różnych szkół przewidywały czas nauki i czas rekreacji, czyli odpoczynku. Nie zawsze oznaczało to całkowite oderwanie się od nauki, niekiedy również ten czas nauczyciele próbowali wykorzystać na przekazywanie wychowankom wiedzy, ale był to czas wypełniony, jak dzisiaj byśmy to określili, aktywnością fizyczną: spacerami, przejażdżkami, niekiedy kąpielami czy tańcami oraz rozmaitymi grami, tudzież zabawami.

PRZYPISY

- 1 D. Dudek, *Pojęcie rekreacji w polskiej tradycji terminologicznej*, *Folia Turistica* 17 (2006), s. 27–49.
- 2 J. Kitowicz, *Opis obyczajów za panowania Augusta III*, Warszawa 1985, s. 66.
- 3 L. Piechnik, *Jezuickie Collegium Nobilium w Warszawie (1752–1777)*, *Nasza Przeszość* 35 (1971), s. 143.
- 4 Tamże.
- 5 Archiwum Narodowe w Krakowie (dalej ANK), Archiwum Młynowskie Chodkiewiczów (dalej AMCh), sygn. 512, s. 5.
- 6 *Ustawy Komisji Edukacji Narodowej dla stanu akademickiego i na szkoły w krajach rzeczypospolitej przepisane w Warszawie roku 1783*, wyd. W. Kucharski, Lwów 1923, s. 115.
- 7 Tamże.
- 8 Tamże, s. 139.
- 9 *Przepis dla prefekta szkół*, [w:] *Pierwiastkowe przepisy pedagogiczne Komisji Edukacji Narodowej z lat 1773–1776*, wyd. Z. Kukulski, Lublin 1923, s. 90.
- 10 J. Kitowicz, *Opis obyczajów za panowania Augusta III*, s. 66.
- 11 *Pamiętnik pana Karola Micowskiego*, [w:] *Pamiętniki domowe zebrane i wydane przez Michała Grabowskiego*, Warszawa 1845, s. 171.
- 12 *Pamiętnik ks. Jana Nepomucena Kossakowskiego, biskupa wileńskiego (ur. 1755–1808)*, Biblioteka Warszawska, 1895, t. II, s. 207.
- 13 Radziwiłł M.K., zw. Rybeńko, *Instrukcja dla Imci Pana Ronchberga, guwernera J.O.O. książąt Ichmców ordynatów nieświeskiego i ołyckiego*, [w:] *Przestrogi i nauki dla dzieci. Instrukcje rodzicielskie (XVIII w.)*, wstępem i objaśnieniami opatrzyły M.E. Kowalczyk, D. Żołędź-Strzelczyk, Wrocław 2017, s. 124.
- 14 D. Żołędź-Strzelczyk, M.E. Kowalczyk, *Nauki młodego szlachcica w Warszawie stanisławowskiej – edukacja Wacława Chodkiewicza, starościca żmudzkiego [w druku]*.
- 15 ANK, AMCh, sygn. 785: „Diariusz życia Wacława Chodkiewicza przez niego pisany od dnia 1 Junii 1783”, s. 171–238.
- 16 ANK, AMCh, sygn. 785: „Percepta pieniędzy”, s. 253–258.
- 17 Tamże, s. 254.
- 18 Tamże, s. 256.
- 19 S.B. Zug, *Ogrody warszawskie w roku 1784*, *Athenaeum* 3 (1845), s. 75.
- 20 Tamże, s. 76.
- 21 Ł. Gołębiowski, *Opisanie historyczno-statystyczne miasta Warszawy*, Warszawa 1827, s. 229.
- 22 W.L. Karwacki, *Zabawy na Bielanach*, Warszawa 1978, s. 5.
- 23 Tamże, s. 9.
- 24 Tamże, s. 14.
- 25 ANK, AMCh, sygn. 785: „Percepta pieniędzy”, s. 256.
- 26 ANK, AMCh, sygn. 785: „Diariusz życia Wacława Chodkiewicza”, s. 181.
- 27 Tamże, s. 184.
- 28 ANK, AMCh, sygn. 785: „Percepta pieniędzy”, s. 256.
- 29 T. Bernatowicz, *Ogrody do zabaw myśliwskich. Królewskie zwierzyńce czasów saskich wokół Warszawy*, [w:] *Królewskie ogrody w Polsce. Materiały sesji naukowej*, red. M. Szafrńska, Warszawa 2001, s. 265.
- 30 S.B. Zug, *Ogrody warszawskie*, s. 76.
- 31 P. Jaworski, *Budynek kuchni w Warszawskiej Królikarni w formie grobowca Cecylii Metelli. Polska kariera antycznego pierwowzoru*, *Studia i Materiały Archeologiczne* 10 (2000), s. 35.
- 32 Tamże.

- 33 T. Święcicki, *Historyczne pamiątki znamienitych rodzin i osób dawnej Polski*, przejrzał w rękopiśmie objaśnił i uzupełnił przypisami J. Bartoszewicz, Warszawa 1858, s. 488.
- 34 Ł. Gołębiowski, *Opisanie historyczno-statystyczne miasta Warszawy*, s. 249.
- 35 ANK, AMCh, sygn. 785: „Diariusz życia Wacława Chodkiewicza”, s. 185.
- 36 ANK, AMCh, sygn. 785: „Percepta pieniędzy”, s. 257.
- 37 P. Dominik, A. Chmiel, *Od kuchni mazowieckiej do gastronomii warszawskiej w połowie XIX wieku*, Zeszyty Naukowe Uczelni Vistula 45 (7) (2015), s. 23.
- 38 ANK, AMCh, sygn. 785: „Diariusz życia Wacława Chodkiewicza”, s. 223.
- 39 ANK, AMCh, sygn. 785: „Percepta pieniędzy”, s. 254.
- 40 ANK, AMCh, sygn. 785: „Diariusz życia Wacława Chodkiewicza”, s. 184.
- 41 Ł. Gołębiowski, *Opisanie historyczno-statystyczne miasta Warszawy*, s. 193.
- 42 *Pamiętniki Seweryna Bukara*, Drezno 1871, s. 33.
- 43 Sz.B. Zug, *Ogrody warszawskie*, s. 103.
- 44 Ł. Gołębiowski, *Opisanie historyczno-statystyczne miasta Warszawy*, s. 249.
- 45 *Polska w roku 1793: według podróży Fryderyka Szulc’a*, Drezno 1870, s. 217.
- 46 Cyt. za A. Kraushar, *Warszawa historyczna i dzisiejsza. Zarysy kulturalno-obyczajowe*, Lwów-Warszawa-Kraków 1925, s. 192.
- 47 *Pamiętnik ks. Jana Nepomucena Kossakowskiego*, s. 207.
- 48 *Urywek wspomnień Józefa Rulikowskiego wydany z obszerniejszego rękopisu (1731–92)*, Warszawa 1862, s. 214.
- 49 Tamże, s. 204.
- 50 Tamże.
- 51 L. Piechnik, *Jezuickie kolegium w Warszawie*, s. 31–132.
- 52 J. Kitowicz, *Opis obyczajów za panowania Augusta III*, s. 66–67.
- 53 Tamże, s. 67.
- 54 *Pamiętniki Kajetana Koźmiana obejmujące wspomnienia od roku 1780 do roku 1815*, Poznań 1858, s. 9.
- 55 Tamże, s. 10.
- 56 F.M. Sobieszczański, *Wiadomość historyczna o najdawniejszych kąpielach w Warszawie*, [w:] *Józefa Ungra kalendarz warszawski popularno-naukowy ilustrowany na rok 1871, który ma 365 dni*, Warszawa 1871, s. 135.
- 57 *Gazeta Warszawska*, 12 VII 1777, nr 56, brak numeracji stron.
- 58 M. Gajewski, *Urządzenia komunalne Warszawy. Zarys historyczny*, Warszawa 1979, s. 210.
- 59 ANK, AMCh, sygn. 785: „Diariusz życia Wacława Chodkiewicza”, s. 196.
- 60 Tamże, s. 198.
- 61 M. Gajewski, *Urządzenia komunalne...*, s. 211.
- 62 Archiwum Główne Akt Dawnych w Warszawie (dalej AGAD), Archiwum Roskie, sygn. 60.18: „Mentor do Starzeńskiej Anieli z Trembińskich starościny brańskiej 1763–1768”, s. 22.
- 63 AGAD, zespół 12, sygn. 224, k. 82v.
- 64 Tamże, k. 83r.
- 65 Tamże, k. 83v.
- 66 A. Magier, *Estetyka miasta stołecznego Warszawy*, Wrocław-Warszawa-Kraków 1963, s. 266.
- 67 AGAD, Archiwum Roskie, sygn. 60.18: „Mentor do Starzeńskiej”, s. 17.
- 68 Tamże, s. 19.
- 69 Ł. Kądziała, *Sapieha Kazimierz Nestor...*, s. 52.
- 70 ANK, AMCh., sygn. 272, s. 177.
- 71 ANK, AMCh, sygn. 785: „Diariusz życia Wacława Chodkiewicza”, s. 187, s. 189.
- 72 Tamże, s. 209.



Joanna Lubierska

WYBRANE FORMY SPĘDZANIA WOLNEGO CZASU W XVIII I XIX W. W ŚWIELE WSPOMNIENI I LITERATURY PAMIĘTNIKARSKIEJ

Zabawy i rozrywki są dla każdego człowieka, czy też fizycznie, czy też umysłowo pracującego, nader pożyteczne i potrzebne; tem potrzebniejsze dla dzieci i młodzieży, bo tej niepodobna wytrwać w bezustannej pracy bez orzeźwiających ciała i duszę wypoczynków, które żywe zazwyczaj umysły młodzieńcze najchętniej zabawami sobie uprzyjemniają, nienawidząc zupełnej beczynności, za którą nieznośne wloką się nudy¹

– pisał w 1869 r. w przedmowie do opracowania o grach i zabawach dla młodzieży Karol Kozłowski, dedykując je swojemu uczniowi Zdziśiowi, synowi Adama ks. Czartoryskiego.

Poniższy tekst poświęcony jest sposobom spędzania wolnego czasu w XVIII i XIX w., a szczególnie rozrywkom i zabawom towarzyskim. W okresie, o którym mowa, to głównie przynależność społeczna decydowała o sposobie spędzania wolnego czasu. Stąd oddzielnie omawiam rozrywki szlachty i ziemiaństwa, mieszczaństwa i chłopów. Perspektywa

chronologiczna około dwustu lat pozwala na dostrzeżenie stałych tendencji, jak i krótkotrwałych nowinek w dziedzinie rozrywek i zabaw.

Wiedzę o zabawkach, grach czy innych rozrywkach możemy czerpać z różnych źródeł. Są wśród nich wykopaliska archeologiczne, źródła ikonograficzne (grafiki, a później i zdjęcia), a także źródła pisane. Do tych ostatnich należą liczne poradniki i kompendia związane z rozrywkami i grami² oraz wspomnienia i pamiętniki. W pracy korzystałam przede wszystkim z tych ostatnich, chcąc oddać głos ludziom żyjącym w XVIII i XIX w., opisującym rozrywki z perspektywy nacechowanej własnym doświadczeniem, normami społeczno-kulturowymi, obyczajami i religijnością. Obok warstwy informacyjnej, wartością takich przekazów jest charakterystyczny dla epoki język.

Najwięcej wspomnień zostawili po sobie przedstawiciele rodzin szlacheckich, pisząc je ze względów sentymentalnych, często dla dzieci i wnuków. Nieco mniej pamiętników pochodzi od przedstawicieli sfery mieszczańskiej, ale tu z pomocą przychodzą inwentarze mieszczańskie³. Najtrudniej było pozyskać wspomnienia chłopów. Ta najliczniejsza i najuboższa warstwa społeczna najdłużej pozostawała niepiśmienna. Praca na wsi, nierzadko będąca walką o przetrwanie, była na tyle wyczerpująca psychicznie i fizycznie, że nawet jeśli ludzie umieli pisać, to na „intelektualne zbytki” nie starczało im czasu. Fragmenty opisujące życie chłopów można znaleźć w pamiętnikach szlachty.

GRY I ZABAWY WARSTWY SZLACHECKIEJ

Niewiele wiemy o zabawkach i grach najmłodszych dzieci i to niezależnie od ich pochodzenia społecznego. Poświęcono im tylko drobne fragmenty w wydawanych po latach wspomnieniach czy pamiętnikach. Krąg rodzinny, towarzyski, zwyczaje i anegdoty opisywano prawie w każdej tego typu publikacji, ale tematyka dotycząca dziecięcych zabawek była pomijana. Wątki te były naukowo opracowywane w ramach szerszych ujęć z historii wychowania, były także przedmiotem samodzielnych studiów⁴.

Ciekawy fragment o zabawach kilkunastoletnich dziewczynek, z wykorzystaniem papierowych lalek do ubierania, można znaleźć w książce Zofii Odrowąż-Pieniążek (1881–1961) (Ryc. 1). Pochodziła z rodziny szlacheckiej, a przyszła na świat w Kaliszu, by następnie zamieszkać w Krakowie. O spędzaniu wolnego czasu na początku lat 90. XIX w. pisała:

Najulubieńszą zabawą, niemal do czternastego roku życia była zabawa »wycinanymi lalkami«. Wycięte piękne damy z żurnala, jedna twarz miała całe stopy sukien, płaszczy, które woskiem przylepiało się. To wszystko złożone było w pudełku. Zabawy te w »lalki« podejmowałam w niedzielę z moją współtowarzyszką o dwa lata ode mnie starszą, jedynaczką, mieszkającą w tej samej kamienicy [...]. Zamykałyśmy się w pokoju stołowym [...], nikt nam nie przeszkadzał, a my



Ryc. 1. Józef Simmler, *Portret Marii Róży i Róży Marii Karoliny Kronenberg z psem*, 1860 r., olej na płótnie. Młodsza z siostr trzyma w objęciach lalkę. Muzeum Narodowe w Warszawie, domena publiczna, źródło: <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/zbiory/445713>.

snuliśmy całe historie naszych bohaterek. Moje zwykle zwały się »Amelie, Celiny«. »Lalki wycinane« poszły w kąt z chwilą, gdy w czternastym roku życia chwyciłam za pióro i zaczęłam spisywać fantazję z moich wędrówek do szkoły i z zabaw w »lalki«⁵.

Organizowane przez zamożne rodziny kinderbale nie były rozpowszechnionym obyczajem na ziemiach polskich. Ich atrakcyjność polegała na przygotowaniu odpowiedniego kostiumu, a niewielka częstotliwość przyjęć wydawanych dla dzieci sprawiała, że na to niecodzienne wydarzenie najmłodsi czekali z gorączkową niecierpliwością. O jednym z takich kinderbali, zorganizowanym przed 200 laty w Poznaniu, pisał Marceł Motty (1818–1898), poznański nauczyciel i pamiętnikarz. Przyjęcie odbyło się w nieoczywistym miejscu, bo dawnym refektarzu jezuickim i zorganizowane było dla księżniczki Wandy Radziwiłłówny⁶.

Pisał humorystycznie:

Pamiętam ją tutaj w Poznaniu jako małą dziewczynkę, na której imieniny czy urodziny, w karnawał przypadające, wyprawiano zabawy dla dzieciaków *utriusque generis*⁷, w najrozmaitszy sposób poprzebieranych. Wspominałem ci już, gdyśmy chodzili po Berlińskiej⁸ ulicy, o owych, jak je nazywano, kinderbalach, na które mamunie cieszyły się bardzo, chcąc się popisać z swymi produktami. Byłem tam trzy razy, jako chłop, kozak i Hiszpan, i przypominam sobie, że widziałem mnóstwo pań, panów i dzieciaków w tej długiej sklepionej sali, dawniejszym refektarzu jezuickim, że muzyka grała i że nas prowadzono rzędem, aby się pokazać i ukłonić starej księżnie i stojącej przy niej, maskowanej także, solenizantce; potem to wszystko chodziło, rozmawiało; co było trochę starsze, tańczyło jak umiało, a co było zbyt młode, krzyczało i robiło mamom ambaras. Po kolacyi odsyłano większą część liliputów do domu, te zaś, co zostały jeszcze, spały po kątach, podczas gdy osoby dorosłe tańczyły⁹.

Wraz z osiągnięciem pełnoletności, wachlarz możliwości przyjemnego spędzania czasu znacznie się poszerzał. Zanim przejdziemy do rozrywek, takich jak koncerty, bale i teatry, przyjrzyjmy się grze w karty – jednej z najpopularniejszych rozrywek hazardowych (Ryc. 2). Grywano chętnie i często, tym bardziej, że nie wymagało to ani eleganckiej oprawy, ani długotrwałych, kosztownych przygotowań. Gry karciane, początkowo popularne wśród mieszczaństwa, na przełomie XVIII i XIX w. stały się wręcz obowiązkową formą spędzania wolnego czasu w kręgach arystokracji. Z czasem zatraciły swój czysto rozrywkowy charakter, stając się grą na pieniądze.



Ryc. 2. Portret dwóch mężczyzn grających w karty, dagerotyp, poł. XIX w. fotograf nieznan, Muzeum Narodowe w Warszawie, domena publiczna, źródło: <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/zbiory/11200>.

Znawca obyczajów epoki saskiej, Jędrzej Kitowicz (1728–1804) w pamiętnikach pisał:

Chęć do grania w karty nagle i mocno opanowała cały naród, iż ledwo kogo znalazł z pierwszych i ostatnich, którzy by się nimi bawić nie lubili; z panów zaś wielkich i paniczów kto nie znał kart, kto się nie mógł pochwalić, że podczas publiki w Warszawie albo podczas kontraktów we Lwowie albo na trybunałach nie przegrał lub nie wygrał w karty sta jednego i drugiego tysięcy, a miał po temu fortunę, ten był poczytany za grubijanina i sknerę¹⁰.

Jedną z chętniej wybieranych gier karcianych był faraon¹¹, który do Polski przywędrował z Paryża. Grywano w niego na balach, redutach, czyli balach maskowych, w mniejszym gronie na spotkaniach towarzyskich, w dworach ziemiańskich i na pałacowych pokojach. Z jednej

strony faraon mógł być przepustką do zdobycia wielkich majątków, z drugiej powodem do utraty wszystkiego, na co pracowały poprzednie pokolenia. Ponownie Kitowicz:

Zrobił się z tej gry wielom stopień do fortuny, wielom do upadku, gdy w profesyją szulerów, przedtem wzgardzoną i tylko między małym ludem zachowanie mającą, za pojawieniem gry faraona weszli ludzie dystyngwowani, a nawet najwięksi panowie stali się szulerami, ogrywając jedni drugich nie tylko z gotowych pieniędzy, ale nawet z nieruchomości substancyj, z dóbr, z klejnotów i całej fortuny. Kiedy na jedną kartę wolno było stawiać i tysiąc czerwonych złotych i sto tysięcy, i przez jedną noc można było miernie majątnemu, lub i synowi szlachcica, wyprawionemu do dworu albo do palestry, ogrzać się do koszuli. Wielkich panów opanował jakiś szalony honor przegrywać w karty na jednej kompaniji po kilka i kilkanaście tysięcy czerwonych złotych. Co zaś najdziwniejsze, że szlachcice ci, którzy długów swoich płacić nie lubili, przegrane kwoty na kredyt z wielką punktualnością nazajutrz wygrywającym odsyłali¹².

Fascynacji grami hazardowymi nie podzielał Ludwik de Laveaux (1785–1870), etnograf, pamiętnikarz pochodzący z francuskiej rodziny szlacheckiej osiadłej w Polsce w XVIII w. Wychował się na Lubelszczyźnie i mając styczność z przedstawicielami tamtejszej szlachty, obserwował jak gry karciane, stanowiące rodzaj sympatycznej i towarzyskiej rozrywki, stawały się z biegiem lat nałogiem wielu jego znajomych. A wymówić się od grania było trudno. Jak zapisał w swoich wspomnieniach:

Dawniej dla urozmaicenia zabawy lub po długiej już i wyczerpanej rozmowie, brali się starsi do wesołego družbarta¹³; kreślono kredą po stołach, temu kota, tamtemu okulary, innemu janki, inni w pieniądze grali w ćwika¹⁴, inni do puli w mariasza, młodzież w kasztelana¹⁵ lub w noska¹⁶ – oto gry polskie rodzime, gdzie panowały śmiechy, wesołość i były ciągiem bezinteresownej zabawy. Dziś zaledwie zacznie rozmowę towarzystwo, w najlepszym będące humorze lub zaledwie po przywitaniu czarę chińskiego ziele wypije, już gospodarz lub gospodyni domu prezentuje z gracją cztery karty, od których choć gra wysoka, nikt się wypraszać nie śmie, bo wstyd jest grać, nie umieć lub nie mieć na przegranie pieniędzy¹⁷.

Nie tylko panowie uprzyjemniali sobie długie wieczory grą w karty. W latach 20. XIX w. w klasycystycznym pałacu w Sędzinach (ob. pow. szamotulski) rezydowała Katarzyna z Chłapowskich Prusimska (ok. 1762–1825), starościna obornicka. Była osobą gościnną, w jej domu było zawsze gwarno, a atmosfera w nim panowała swobodna. Pułkownik Franciszek Gajewski (1792–1868), adiutant Napoleona i uczestnik powstania listopadowego w swoich *Pamiętnikach* poświęcił jej taki oto fragment:

Jakżebym mógł zapomnieć o pani Prusimskiej i o jej bracie rodzonym kanoniku Chłapowskim. Już wyginął całkowicie typ oryginałów tego rodzaju. Oboje słynęli z oryginalności. Ksiądz kanonik z kuchni i piwnicy, jego siostra z praktycznego rozumu i wesołej rubasznosci. Nienawidziła francuszczyzny, chociaż się sadziła na rozmowę z Francuzami. Dom jej był schadzką całej młodzieży, tam bowiem panowało *sans gene*¹⁸ w najobszerniejszym znaczeniu słowa, hulano, piło się, w karty grano, hałasowano, tańczowano, co kto chciał. Pani Prusimska mogła liczyć około 45 lat życia, gdym został w jej dom wprowadzony, zażywała tabakę, piła poncz i wino, grała w mariasza¹⁹ z proboszczem, a z nami w faraona²⁰.

W kręgach szlachty i arystokracji nie wszyscy spędzali czas, grając w karty. Wieczory u siostry króla Stanisława Augusta Poniatowskiego opisywał po latach życzliwy Polsce szwedzki minister Lars von Engeström (1751–1826):

Na wieczerzach u pani Krakowskiej²¹, w małym kółku, bywałem często. Znajdowałem tam zwykle księżnę de Nassau²² i de Ligne²³, panię Wincentowę Tyszkiewiczową²⁴ i panią Aleksandrowiczową, komandora Maisonneuve²⁵, czasem panów Withworth²⁶ i Buchholtza²⁷. Tu nie grywano w karty, Maisonneuve czytał głośno, a panie haftowały. Wszystkie pracowały dla pani de Nassau, która chciała dla księcia zrobić wspinały namiot. Haftowane meble do niego, całe były siane w trofea i laury²⁸.

Typowo męską rozrywką było picie alkoholu. Spożywano głównie wino i inne trunki. Pito w towarzystwie i przy wszelkich możliwych okazjach, których na co dzień nie brakowało. W 1845 r. ukazały się drukiem *Pamiętniki domowe zebrane i wydane przez Michała Grabowskiego*. Zostały w nich zamieszczone wspomnienia dwóch autorów: Wacława Boreyki (1764–1854), prawnika i syna cześnika żytomierskiego oraz Karola Micowskiego. Ten ostatni pisał z humorem:

Jedli dużo, a pili jeszcze więcej, a to bez braku, czy to wino, czy miód, czy gorzałka, wszystko dobre byle było, a choć wymagano od możniejszych lepszych trunków, u mniej majątnych przyjmowano co kto miał, a policzywszy Imieniy, Rękowiny, Wesela, Przenosiny i wszystkie festyny, które koniecznie huczno miały być odbywane, śmieje mogą powiedzieć, że ledwo czwartą część życia, można było być trzeźwym²⁹.

Żeby pić trzeba było cieszyć się dobrym zdrowiem i mieć pieniądze. O ile wieczorne biesiady w gronie rodziny czy sąsiadów nie były codziennością i nie groziły uszczerbkiem na zdrowiu, o tyle kilkutygodniowe maratony mogły być dla uczestników wyczerpujące, a odmówić kieliszka nie wypadało!

Był jeszcze zwyczaj hulanki zwanej *jeździć kulikiem*, to jest, od samego Nowego Roku zaczynały się, a na Zapusty zbierało się kilkoro sań na każdym po kilku, i tak jeździliśmy od domu do domu, potąd siedząc, pókąd tylko stało w lochu i w spiżarni i gdy się już goście przekonali, że wszystko wyjedli i wypili, zabierali gospodarza i do drugiego jechali; tak *per consequens*³⁰ aż do Popielca, na ostatnie danie zachowując najmożliwszych sąsiadów, a nie tylko nikt przed tym szarańczowym napadem z domu nie ujeżdżał, lecz się wcześniej prowidował³¹ tak w piwnicę, jak w spiżarnię, o ile mu tego możliwość dozwalała³²

– pisał o zwyczajach szlachty z okolic Łucka Karol Micowski.

Czytając powyższe wspomnienia, można pomyśleć, że karty i pijaństwo były jedynymi, dosyć pospolitymi rozrywkami szlachty w XVIII i XIX w. Nic bardziej mylnego. Przyjrzymy się teraz innym rodzajom gier oraz rozrywkom kulturalnym.

W domach mieszczańskich i ziemiańskich chętnie sięgano po warcaby. Wyróżniano dwa typy: warcaby polskie i francuskie. Z innych gier planszowych warto wspomnieć o gąsce, której plansza składała się z sześćdziesięciu trzech pól. Niektóre z nich były specjalnie oznakowane (gąską, mostem, karczmą, studnią), a rzucając kostkami, zajmowano odpowiednie pole. Wygrywał ten gracz, który pierwszy dotarł do ostatniego pola³³.

Jedną z najszlachetniejszych gier, która wymagała od graczy odpowiedniego poziomu intelektualnego, były szachy. (Ryc. 3) Z tego też powodu, nie cieszyły się nigdy taką popularnością jak gry karciane, nie stały się też rozrywką ogólnodostępną, masową, przeznaczoną dla szerokich kręgów społeczeństwa. Szachy nazywane były królewską grą, ponieważ była niezwykle popularna na europejskich dworach królewskich i książęcych. Figurki szachowe, wykonane z wielkim kunsztem i dbałością o szczegóły, nierzadko z cennych materiałów (np. kości słoniowej, masy perłowej, czy kamieni szlachetnych), często pełniły rolę ekskluzywnego prezentu³⁴.

Karty, gry planszowe czy szachy były grami towarzyskimi przeznaczonymi dla niewielkiego grona osób, po które chętnie sięgano w domowym zaciszu. Zupełnie innym rodzajem rozrywki były bale, które wydawane dla liczego grona, wymagały odpowiednich przygotowań i stanowiły jedną z bardziej kosztownych rozrywek. (Ryc. 4) W XVIII w. przyjęcia tego typu odbywały się w zamkach i pałacach, w których nierzadko znajdowały się specjalnie zaprojektowane sale balowe, reprezentacyjne, wykorzystywane poza karnawalem np. jako sale koncertowe. Zjeżdżała na nie szlachta i arystokracja, nieraz z bardzo odległych stron, a znalezienie się w tym gronie było szczytem marzeń wielu rodzin aspirujących do miana tzw. wyższych sfer. Ziemiaństwo urządzało wieczory taneczne z mniejszym rozmachem, w skromniejszych dworach, w których bawiła się okoliczna szlachta. W miastach bale



Ryc. 3. Henryk Sariusz Bielski, *Partya szachów*, 1889, Kłosy, 22 lipca (8 sierpnia) 1889, nr 1258, s. 89.

wydawano w obszernych pałacach i kamienicach, a z biegiem lat w salach hotelowych, które na ten cel specjalnie wynajmowano.

Bale organizowano z okazji wizyty znamienitych gości (taką był przyjazd Napoleona w 1806 r. do Poznania), dla uczczenia jakiegoś wydarzenia, dla różnych towarzystw (np. Bal Concordii w 1819 r.) czy grup zawodowych (np. Bal Czeladzi Szewskiej w 1880 r.)³⁵. W czasie karnawału urządzano reduty, czyli bale maskowe, które cieszyły się popularnością, stanowiąc dla niektórych par okazję do zdrad małżeńskich. Była to na tyle częsta praktyka, że kilka zdań poświęcił jej Jędrzej Kitowicz, który tak pisał o tym zjawisku:

Na dziedzińcu przed pałacem reductowym stały karety najemne przez całą noc dla odwożenia i przywożenia reductników. Kto tedy chciał ukraść cudzą żonę albo córkę na godzinę, sekretnie wyniósł się z nią z reduct, czego w wielkiej kompaniji dostrzec trudno było. Wsiadli do karety i albo się zawieźli do jakiego domu, z którego był kawaler lub dama, albo też, kazawszy się wozić w karecie stangretowi po odległych ulicach, w niej się zjeździli, i jakby nigdy nic powrócili na reducty, z osobna nieznacznie jedno za drugim wchodząc między kompaniją, między którą



Ryc. 4. Celina Dominikowska z Treterów, *Pierwszy bal publiczny*, 1846, [w:] tejże, *Życie młodej dziewczyny od 1839 roku do 1853 w Łoni*. Szkicownik rysunkowy.

daremnie przez ten czas szukał mąż żony albo matka córki. „A gdzieś ty była?” (pyta znalazłszy). „Nigdzie – odpowiedziała śmiało, – tańcowałam i chodziłam po pokojach”; na tem przestać musiała inkwizycja, nigdy w takim zawikłaniu niedocieczona. Takowa swawola była dopiero szczepem zepsucia, który się pod panowaniem następcy, Stanisława Augusta, rozkrzewił³⁶.

Bale były doskonałą okazją do zawierania znajomości, a uczestnictwo w nich było obowiązkiem zwłaszcza dla rodziców mających córki na wydaniu. Małżeństwo nierzadko było traktowane jako inwestycja, obliczona na osiągnięcie konkretnych i długofalowych zysków, najlepiej przy jak najmniejszych kosztach. A te były niebagatelne. Córka malarza Wojciecha Kossaka, Magdalena Samozwaniec (1894–1972), zawarła ogólne uwagi na temat kosztów pobytów podczas sezonu balowego w Krakowie. Pisała, że niejednokrotnie taka wyprawa z córkami do miasta opłacana była sprzedażą części majątku³⁷. W podobny sposób do małżeństwa podchodzili mężczyźni, których mniej interesowały cechy charakteru i zalety przyszłej żony, bardziej natomiast wysokość posagu. Ta inwestycja mogła się jednak zwrócić obu stronom, ale najpierw trzeba było ponieść wydatki, żeby później móc cieszyć się ewentualnymi zyskami.

Bale gromadziły przynajmniej kilkadziesiąt zaproszonych osób i odpowiednią liczbę służby. W takim tłumie o prywatności można było jedynie pomarzyć, ponieważ

wszystko odbywało się pod bacznym okiem starszych pań wiankiem obsiadających kanapy i wymieniających między sobą bardzo nieraz krytyczne uwagi. Pochylając się ku sobie i mówiąc cichym głosem, na wszelki wypadek zasłaniały się wachlarzami. Obserwacjom służyły także zabierane na bal lornetki. Okien w sali balowej nie otwierano nigdy, mimo panującej w niej czasem iście cieplarnia mej dusznej atmosfery, bo panie były delikatnego zdrowia i lada podmuch sprawiał, że na zabawiały się fluksji, gorączki lub tak wówczas modnej migreny³⁸

– pisał o poznańskich balach przełomu XIX i XX w. Sławomir Leitgeber.

Ojcowie rzadko towarzyszyli małżonkom w balowym nadzorowaniu swoich dzieci. Kiedy w sali grali muzycy, przykładni ojcowie rodzin w tym czasie siedzieli w bocznych pokojach i grali w karty. Zamiłowanie do gry hazardowej było zjawiskiem rozpowszechnionym do tego stopnia, że „niejeden szlachcic grając w faraona, przegrał fortunę lub przynajmniej to, co otrzymał za żniwa lub wełnę”³⁹. Był w tym wszystkim jakiś paradoks, ponieważ kiedy matki starały się korzystnym zamążpójściem poprawić nadwątloną sytuację finansową rodziny, niektórzy ojcowie, ulegając słabości do kart, znacząco ją pogarszali.

Kiedy matki były zajęte lustrowaniem gości, a ojcowie grami w karty, młodzi – na przekór aranżowanym znajomościom czy projektowanym małżeństwom – tańczyli. Księżniczka Eliza Radziwiłłówna pisała w styczniu 1827 r. o niedzielnym wieczorze tanecznym do swojej przyjaciółki Blanche von Wildenbruch:

Taniec jest rzeczywiście najlepszym sposobem na beztroskie spędzanie czasu w towarzystwie – czyni się to niemal mechanicznie. Byłam ubrana w suknię z białego atlasu, obszytą koronkami [...]. We włosach miałam złotą wstęgę z wieńcem pąsowych granatów i korale na szyi. Było mi w tym o wiele lepiej niż na balu osiem dni temu, całkowicie zbyt strojnie jak na naszych znanych Ci dobrze poznaniaków. Helena miała różową welurową suknię, do tego miała przypięte róże ze srebrnymi kokardami (bardzo śliczne). Bettina bardzo piękna, w białym lnieniu, ze swoim jasnoniebieskim turbanem⁴⁰.

Bale były nie tylko okazją do poznania przyszłego współmałżonka, ale i pretekstem do oficjalnego spotkania się z wybrankiem serca, jeszcze przed zaręczynami. Trzeba pamiętać, że w XIX w. młodzi mogli spotykać się tylko w obecności rodziców i nie było mowy o swobodnej rozmowie we dwoje. Takich norm obyczajowych i społecznych konsekwentnie przestrzegano

w środowisku tak szlacheckim, jak i mieszczańskim. Kwestia dbałości o reputację była priorytetem, zwłaszcza dla rodzin mających dorastające dzieci, ponieważ mogła przekreślić szanse na odpowiednią partię. Trudności ze spotkaniem na osobności w ostatniej ćwierci XIX w. opisała w pamiętniku Helena Kaczkowska (1866–1946), panna pochodząca ze zubożałej rodziny ziemiańskiej. Dziewczyna wcześniej straciła matkę, jej ojciec ożenił się ponownie, a po kilku latach zmarł. Helena, wychowywana przez surową macochę, zapalała, z wzajemnością, uczuciem do Leona Hulewicza, właściciela dobrze prosperującego majątku Kościanki. O wybranku serca macocha nie chciała nawet słyszeć, miała bowiem względem niej inne plany matrymonialne. Na początku lat 80. XIX w., w jednym z wielkopolskich dworów spotkała się na wieczorne taneczne okoliczne szlachta, w tym Helena i Leon. Zakochanej parze dopomógł przyjaciel Leona i przyjaciółka Heleny. Kiedy popłynęły pierwsze takty mazura, dobrali się w pary: Helena z Antonim, a Leon z Jadwigą.

W ten sposób tworzyliśmy w ciągu całego, długo trwającego tańca nasze *vis à vis*. Ku naszej radości wszystko było tak obmyślane, aby często stosowane *change des dames* dawało nam okazję do tańczenia ze sobą. Ileż taniec ten dał nam okazji do gorących spojrzeń, czułych szeptów i uścisków rąk. Czuliśmy się swobodnie w tym zgiełku, muzyka zagłuszała nasze słowa wirujące pary zasłaniały przed niepożądanymi spojrzeniami, serca biły, w głowach szumiało. Ten mazur był niezapomniany⁴¹

– wspominała ów wieczór po latach ze wzruszeniem Helena Hulewiczowa.

Kolejną z rozrywek, która cieszyła się sporą popularnością były przedstawienia teatralne i operowe. Na przełomie XVIII i XIX w. niektóre z magnackich rodzin miały w swoich rezydencjach specjalne sale teatralne, w których regularnie wystawiano sztuki dla zaproszonej widowni. (Ryc. 5) Pomieszczenia takie powstawały m.in. u Radziwiłłów w Nieświeżu (ob. Białoruś), Sapiehów w Różanie (ob. Białoruś), Lubomirskich w Łańcucie, Potockich w Tulczynie (ob. Ukraina), czy Branickich w Białymstoku. Pałace te, będące ośrodkiem ogromnych dóbr najzamożniejszych rodzin arystokratycznych, położone były głównie na wschodnich rubieżach Rzeczypospolitej i stanowiły tamtejsze centra życia kulturalnego. Z repertuarem przyjeżdżali regularnie na występy zagraniczni artyści, a oprócz teatru, działały także kapele dworskie.

Wielką miłośniczką teatru była Teofila Konstancja ks. Radziwiłłówna (1738–1807), córka hetmana wielkiego litewskiego Michała Kazimierza „Rybeński” i literacko uzdolnionej Franciszki Urszuli z Wiśniowieckich. Jako dziecko, wraz z rodzeństwem często grywała w nieświeskim zamku w sztukach teatralnych napisanych przez matkę⁴². Będąc już dorosłą kobietą, podróżowała



Ryc. 5. Premiera baletu *Pyrrus* Giovanniego Paisiello w Teatrze publicznym w Warszawie w obecności króla Stanisława Augusta, ok. 1790 r., olej na płótnie, Muzeum Narodowe w Warszawie, domena publiczna, źródło: <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/zbiory/437566>.

po Europie, odwiedzała teatry i oglądała wystawiane w nich przedstawienia czy opery. Po powrocie, organizowała na zamku w Nieświeżu przedstawienia dla brata Karola, zwanego „Panie Kochanku”, w których grała główne role. Była też pomysłodawczynią imprez karnawałowych, na które specjalnie zamawiano u krawców odpowiednie stroje, do swojej posiadłości zapraszała także artystów wystawiających balet⁴³.

W 2. poł. XVIII w. pałac Branickich w Białymstoku pełnił funkcję instytucji kulturalnej, z własnym teatrem i orkiestrą dworską, którą licznie odwiedzali poeci, muzycy i inni ówcześni artyści. W okresie zaborów rozgrabiono wyposażenie pałacu, zniszczono park, a prywatny pałac Branickich zburzono. Anna z Tyszkiewiczów Potocka (1779–1867), krewna króla Stanisława Augusta, wychowywała się w Białymstoku na dworze swej ciotecznej babki,

hetmanowej Izabeli Branickiej. Miała jeszcze okazję oglądać słynny białostocki teatr, o którym pisała: „Za życia pana Krakowskiego⁴⁴ dwie trupy aktorskie, francuska i polska, skracaly urozmaiconemi widowiskami wieczory zimowe. Teatr, malowany przez włoskiego artystę mógł pomieścić trzysta do czterechset osób. Budynek ten, zupełnie oddzielony od pałacu, znajdował się u wejścia do parku z danielami⁴⁵.”

Utrzymywanie kapeli dworskiej czy zapraszanie zagranicznych grup teatralnych było kosztowną formą rozrywki, na którą mogli pozwolić sobie tylko nieliczni i bardzo zamożni członkowie stanu szlacheckiego. Alternatywą stały się w XIX w. publiczne instytucje kulturalne, czyli teatry, opery i muzea, które zaczęły stopniowo pojawiać się w przestrzeni miejskiej.

Kazimierz Bolesław Sczaniecki (1837–1918) był synem skromnego posesora dóbr Jasin, leżących pod Poznaniem. Pochodził z niezamożnej rodziny szlacheckiej, a nie mogąc gospodarować we własnym majątku, musiał szukać innej drogi zdobycia pozycji społecznej,

należnej mu z racji urodzenia. Zamierzał poświęcić się karierze naukowej i z tą myślą rozpoczął studia prawnicze. W 1859 r. studiował kilka miesięcy w Berlinie. W wolnym czasie odwiedzał hrabinę Emilię Skórzewską⁴⁶, która zimę spędzała z dwiema niezamężnymi córkami. Spisując po latach wspomnienia, notował, że był prawie codziennym gościem u arystokratki. Zimowe wieczory spędzali we czwórkę „w Operze Włoskiej (Victoria Theater)”, w której występował hiszpański tenor Emmanuel Carrion oraz belgijska mezzosopranistka Marguerite-Joséphine-Désirée Artôt⁴⁷. Kilkanaście lat młodszy od Szczanieckiego Wojciech Kossak (1856–1942), studiujący malarstwo w Akademii Sztuk Pięknych w Monachium, właśnie w trakcie studiów odkrył zamiłowanie do muzyki. Wykorzystując możliwości, które melomanom stwarzał pobyt w dużym ośrodku miejskim, odwiedzał różne przybytki sztuki. „Było jej [muzyki – przyp. J.L.] tam dużo i bardzo wytwornej, a z matrykulą akademicką wstęp do opery na tanie miejsca i na koncerta w filharmonii był niezmiernie tani”⁴⁸ – zapisał po latach.

Organizowane w domach amatorskie przedstawienia i tzw. „żywe obrazy” miały znacznie skromniejszą oprawę niż przedstawienia grane w miejskich teatrach. Przywołana już wcześniej Helena z Kaczkowskich Hulewiczowa wspominała, że były one bardzo rozpowszechnione wśród młodych. „My – młodzież tamtych czasów, musieliśmy wystarczać sami sobie, ucząc się pięknej recytacji wierszy, inscenizując sztuki teatralne i koncertując w salonach śpiewem i grą na fortepianie. Tak wystawialiśmy »Śluby panińskie« i »Zemstę« oraz jako żywe obrazy serię Grottgerowską »Litwania« oraz »Pożogę« i »Kometę«”⁴⁹.

Z zabaw niewymagających prób i przygotowań, jak przedstawienia domowe, warto wspomnieć o towarzyskiej grze „plotki”, lubianej przez młodzież w latach 80. XIX w. Polegała ona na powtarzaniu sobie dowolnego zdania z ucha do ucha⁵⁰. Grało się także w wolanta, który polegał na odbijaniu lekkimi raketkami piłeczki z piórkami⁵¹. Ciepłą wiosną dla młodzieży z okolicznych dworów przygotowywane były majówki, wraz w konkursami i tańcami. Zimą atrakcją stanowiły kuligi organizowane po zapadnięciu zmroku.

GRY I ZABAWY WARSTWY MIESZCZAŃSKIEJ

Mieszczanie zostawili znacznie mniej materiałów wspomnieniowych niż przedstawiciele szlachty, dlatego proporcjonalnie mniej możemy powiedzieć o zabawkach dziecięcych tej grupy społecznej. Wiedzy na ten temat dostarcza nam lektura spisów majątku i inwentarzy osiemnastowiecznych poznańskich mieszczan, z której wynika, że najmłodsi, poza wyznaczoną na ich potrzeby przestrzenią, nie mieli zbyt wielu przedmiotów służących rozrywce. Jednym z nich były tzw. ząbki dziecinne. Były to przedmioty często srebrne, pełniące funkcję gryzaka i zarazem grzechotki. Ząbki miały przymocowane dzwoneczki i wydawały delikatne dźwięki, kiedy nimi potrząsano. Z inwentarza pośmiertnego Anny Brunclowej z 1767 r. dowiadujemy się, jak ta zabawka wyglądała:

ząbek staroświecki, srebrny, z 3 gruchawkami, przy którym jest malutki, koralowy ząbek i 2 kamyszki oprawne, jeden biały, drugi szary, waży ze wszystkim łutów 3⁵².

Pewne wyobrażenie o tym, jakimi zabawkami mogły bawić się dzieci w poł. XIX w., przynosi *Cennik zabawek dla dzieci gier towarzyskich zabaw optycznych, matematycznych i innych oraz przedmiotów stosownych na podarunki dla młodzieży wyrabianych i sprzedających się w Składzie Fabryki C. Mintera*. Wydana w 1850 r. kilkunastostronicowa oferta podzielona została na szczegółowe kategorie, wśród których można było znaleźć m.in.:

- graciki z kości,
- gry towarzyskie („Kabalarka i kuglarz”, „Gra Alhambry z opisem”, „Fizyonorys”),
- kuchenki (angielska do gotowania na spirytusie lub zwyczajna, z kociołkiem, rondelkami i brytfanną),
- sprzęty formatu mniejszego i większego (gospodarstwa kuchenne, serwisy do kawy),
- sprzęty ogrodnicze (taczki drewniane, „koneweczki do polewania”),
- konnicę („czerkiesy, huzary, persy, rycerze, kirasjery i kozaki mniejsze lub większe”),
- piechotę (obóz mniejszy lub większy, „odwach zawierający budkę żołnierską”, „Turki małe i większe”),
- rozmaite zabawki sprzedawane pojedynczo lub w pudełkach (oprócz zwyczajnego „garnituru mebli i innych sprzętów” można było kupić „obrzęd pogrzebowy zwłok Napoleona”),
- powozy i pociągi („lokomotywa i szereg osób z powozami”, „kareta poczwórna, podwójna lub podróżna”, „kiszka czyli dorożka z blachy”),
- zabawki magnetyczne (niewielkie magnesy głównie w kształcie zwierząt),
- zabawki z tektury kolorowane (figurki do przebierania, zabawki do ustawiania),
- zabawki blaszane, hydrauliczne, mechaniczne oraz optyczne („teatr akrobatów – wewnątrz cyrku i towarzystwo tancerzy na linie”),
- gry ułatwiające poznanie liter i liczb (alfabety, domina) oraz łamigłówki,
- architekturki,
- gry na dwie osoby (szachy, „warcabnice tekturowe”), gry bez kostek i z kostkami, gry połączone z ruchem, gry z kartkami i planem⁵³.

Pozostaje jedynie żałować, że cennik nie był ilustrowany!

W latach 50. XIX w. mieszkał w Poznaniu Heinrich August Below, dyrektor prywatnej szkoły średniej dla dziewcząt, do której uczęszczały córki mieszczańskich rodzin. Heinrich i jego żona Amalie Charlotte Kaas mieli pięcioro dzieci, z których dwoje najstarszych: Ernst (1845-1910) i Sophie (1847-1892) przez prawie rok, między lipcem 1859 r. a czerwcem 1860 r.,



Ryc. 6. Fotografia Wandy Kazimierzy Mikołajczyk na bujanym koniku, fot. J. Engelmann, Poznań ok. 1887 r., ze zb. rodzinnych autorki.



Ryc. 7. Fotografia Antoniny Wandy Szac z piłeczką i białym niedźwiadkiem, fot. bd, Poznań ok. 1919 r., ze zb. rodzinnych autorki.

pisało naprzemiennie dziennik. Ma on szczególną wartość poznawczą, ponieważ dotyczy mieszczańskiej codzienności, widzianej w połowie XIX w. oczami nastolatków narodowości niemieckiej. Do pisania dziennika Ernst i Sophie podeszli sumiennie, notując wszystkie ważne z ich punktu widzenia wydarzenia. Znajdują się w nim fragmenty dotyczące obowiązków szkolnych i domowych, wizyt przyjaciół i znajomych, opisy wycieczek za miasto, wiadomości o chorobach najbliższych, a także informacje o ówczesnych grach i zabawach. Dzięki skrupulatności rodzeństwa dowiadujemy się, m.in. co sprawiało ówczesnym dzieciom radość i jakie prezenty dostawały z okazji urodzin czy świąt Bożego Narodzenia. (Ryc. 6) Najmłodszy z rodzeństwa, dwuipółletni w chwili spisywania pamiętnika Christoph, któregoś razu został obdarowany przez rodziców blaszanym bębenkiem, a od starszego rodzeństwa otrzymał małego, pluszowego pieska. Georg Below dostał na swoje urodziny „notatniki, ołówki, rysiki, pudełko z farbkami, ciastka, arkusz z obrazkami i jeszcze inne rzeczy. (Ryc. 7) Po południu zaprosił do siebie kilku kolegów i bawili się w żołnierzy”⁵⁴. Po skończonej zabawie chłopcy zrobili sobie z papieru maski lwów i tak przebrani biegali po podwórku.

Niezależnie od przynależności do danej warstwy społecznej, dzieci z niecierpliwością czekały na święta Bożego Narodzenia. Otrzymywały wtedy prezenty, znacznie bardziej okazałe niż urodzinowe. Ernst Below, liczący w chwili pisania pamiętnika lat czternaście, szczegółowo i z radością opisał wymarzone świąteczne podarunki, które otrzymał od rodziców i młodszego rodzeństwa w 1859 r. Jego osobiste wspomnienie (jako niezwykle rzadkie świadectwo tamtych czasów) warto przytoczyć w całości:

Ja dostałem naprawdę bardzo piękne i wymarzone prezenty. Najpiękniejszym, choć cieszę się ogromnie ze wszystkich i wszystkie są bardzo piękne, zatem lepiej ujmę to tak: największą niespodzianką okazało się pudełko cudownych figur szachowych wyrzeźbionych w masie rogowej. Dostałem także pastele w metalowym pudełku, które bardzo chciałem dostać, i podobne pudełko z kolorowymi drewnianymi kredkami. Poza tym mnóstwo różnorakich pędzli do malowania. Co mi było bardzo potrzebne i co również dostałem, to kątomierz. Bardzo ucieszyła mnie stereometryczna gra od panny Elise⁵⁵. Małą uroczą gierkę dostałem od Sophie. Georg i Bernhard dostali jako wspólny prezent dużą kolejkę od panny Elise, od rodziców olbrzymią twierdzą, którą bawili się prawie cały wieczór. Obaj dostali ilustrowane książki z historiami A. Stein, które będę im musiał z pewnością często czytać. Christoph także dostał małą książkę z obrazkami, szabelkę itd. Jednak największą radość sprawiły mu słodycze. Ja sprezentowałem Sophie lampę naftową dla jej lalek, Mamie pudełko czekoladek [...] ⁵⁶.

Wiele radości dostarczały dzieciom organizowane przez szkołę wspólne wyjścia do parku. W maju 1860 r. Sophie Below pisała w swoim pamiętniku, że w trakcie szkolnej wycieczki dziewczynki bawiły się w: „Uciekaj myszko”, „Chodzi lisek koło drogi”, „Ciuciubabkę”, a także „Böckchen, Böckchen schiele nicht”. Popularną grą na świeżym powietrzu była zabawa obręczami, która miała wiele wariantów, np. jedna osoba rzucała obręcz, a druga musiała ją złapać na trzymany w ręce krótki kijek (laskę). W Wielkopolsce i na Śląsku dzieci bawiły się „w kulanie felgi”, czyli szybkie toczenie obręczy do przodu przy pomocy kijka⁵⁷.

Chłopięce zabawy miały inny charakter. Lubili oni np. wcielać się w swoich ulubionych bohaterów z książek. Poznański autor Marceli Motty wspominał, że w latach 30. XIX w. chętnie spędzał czas ze starszym o dwa, trzy lata Ludwikiem de Trimail, synem nauczyciela języka francuskiego i właściciela szkoły dla dziewcząt.

Przychodził do mnie często i ja do niego; bawiliśmy się tak we dwóch wybornie, bo miał żywą fantazję i w wymyślaniu zabawy. Pamiętam, iż później, gdy, będąc w kwarcie i tercji, zaczęliśmy czytać romanse Waltera Skotta, między którymi najbardziej *Ivanhoe* i *Kwintyn Durward* przypadły nam do smaku, ulubioną nam rozrywkę sprawiło przebierać się jak się udało, robiąc szyszaki

z papieru, tarcze z atlasów, miecze z kijów, płaszcze z kołder, i odgrywać sceny rycerskie, rąbiąc się nawzajem i dialogując jak nam przyszło do głowy⁵⁸.

Idealnym miejscem do zabaw chłopców w mieście były niezabudowane place, porośnięte drzewami, obszerne podwórza czy zdziczałe ogrody, z pozostałościami starych rowów i wałów. Młodzi grali w piłkę lub bawili się w fortecę⁵⁹, a starsi schodzili się latem, aby zagrać

w ekstrę⁶⁰, prycza lub palanta⁶¹, które to bardzo pożyteczne gry w piłkę poszły bodaj nie całkiem w zapomnienie u dorastającej młodzieży naszej⁶². Do tych niesfornych uliczników należał Nowy rynek letniemi wieczory; całe ich bandy gromadziły się tu na wspólną zabawę; grali w piłkę, bili się, gonili i wrzeszczeli do późnej nocy⁶³.

W wielu patriotycznych rodzinach obchodzono rocznice powstań narodowych, Konstytucji 3 Maja, urodzin i zgonów wieszczów. Z tej okazji organizowano w domach amatorskie przedstawienia, na które składały się deklamacje wierszy patriotycznych, piosenki, utwory fortepianowe, komedijki, monologi, dialogi, itp., odgrywane niejednokrotnie przez najmłodszych członków rodzin⁶⁴.

W miarę dorastania, sposoby spędzania wolnego czasu chłopców i dziewczynek coraz bardziej się różnicowały. Ustawały wspólne, dziecięce zabawy. Czytając pamiętniki, można odnieść wrażenie, że chłopcy nadal cieszyli się większą swobodą, podczas gdy dorastające panny konsekwentnie wdrażano do licznych obowiązków, mających przygotować je w przyszłości do ról żon i matek. Przywoływana wyżej Magdalena Samozwaniec wspominała ogólnie, że u schyłku wieku XIX dobre wychowanie panienek w krakowskim domu polegało na haftowaniu „strasznie drobnomieszczańskich przedmiocików”⁶⁵. Do kanonu dobrego wychowania należały ponadto: regularna spowiedź i uczestnictwo w mszy św., nauka języka francuskiego, czytanie odpowiedniej literatury oraz nauka gry na fortepianie. (Ryc. 8) Magdalena, określająca siebie mianem beztalencia muzycznego, nie przejawiała chęci kształcenia się w tym kierunku. Kiedy jej mama tuż po śniadaniu wydawała polecenie, aby córka poszła poćwiczyć, szła zrezygnowana. „Granie rano gam w zimnym salonie należało do ciemnych i okropnych scen życia i równało się chodzeniu do spowiedzi i picciu tranu”⁶⁶ – wspominała po latach, z właściwym sobie poczuciem humoru.

Interesująco przedstawia się życie studenckie, o którym w XIX w. możemy mówić tylko w odniesieniu do mężczyzn. Johannes Staemmler (1860–1946) był jednym z najbardziej aktywnych wielkopolskich duchownych ewangelickich na przełomie XIX i XX w. Jego wspomnienia z okresu studiów w Marburgu, Lipsku i Berlinie zawierają interesujące opisy życia uniwersyteckiego, sposobów spędzania wolnego czasu przez młodych ludzi,



Ryc. 8. Jacek Malczewski, *Przy fortepianie*, 1877 r., olej, Muzeum Narodowe w Warszawie, domena publiczna, źródło: <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/zbiory/454924>.

a także funkcjonowania korporacji studenckich. Późniejszy pastor w Bydgoszczy, Gnieźnie i Poznaniu pisał:

Latem urządzano krótsze lub dłuższe spacery po pięknej okolicy Marburga. Zimą jeżdżono często na łyżwach po rzece Lahn, która w sezonie zimowym 1879/1880 zamarzała na całe dziesięć tygodni; przy tej okazji możliwe było nawiązywanie nieskrępowanego kontaktu z młodymi dziewczętami, co w innych okolicznościach zupełnie nie uchodziło. Zimą korporacja urządzała także jeden bal oraz jedną lub kilka potańcówek. Dla korporantów, którzy nie potrafili tańczyć, urządzano zimą 1880/1881 lekcję tańca, na którą zaproszono chętnie przybyłe córki znajomych i weteranów korporacji⁶⁷.

Organizowane latem spacery i przejażdżki łodziami po rzece, a zimą bale i jazda na łyżwach, nie były jedynymi rozrywkami. (Ryc. 9) Johannes Staemmler nadmienił też, że „specjalnością Marburga były »imprezy beczkowe« albo »beczułkowe«, czyli wycieczki na okoliczne wzgórza, na przykład Spiegelslust, w czasie których wylegiwano się na trawie, integrując towarzystwo napojami alkoholowymi”⁶⁸. Życie uniwersyteckie stwarzało więc różne możliwości odpoczynku od nauki, począwszy od wspólnych imprez organizowanych przez korporacje akademickie,



Ryc. 9. Jan Piotr Norblin, *Powązki – zabawa na lodzie*, 1782 r., olej na płótnie, Muzeum Narodowe w Krakowie, domena publiczna, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Norblin_Games_on_the_ice_in_Pow%C4%85zki.jpg. Na rysunku uwieczniono grupę ludzi jeżdżących na łyżwach lub w specjalnych saniach pchanych przez innych łyżwiarzy.



Ryc. 10. Wincenty Kasprzycki, *Wystawa sztuk pięknych w Warszawie w 1828 roku*, 1828 r., olej na płótnie, Muzeum Narodowe w Warszawie, domena publiczna, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wincenty_Kasprzycki,_Wystawa_Sztuk_Pi%C4%99knych_w_Warszawie_w_1828_roku.jpg.

przez zabawy na świeżym powietrzu, po uczestnictwo w koncertach muzycznych i odwiedzanie muzeów. (Ryc. 10)

Paulina z Mottych Cegielska (1871–1969) była bratanicą poznańskiego pamiętnikarza Marcellego Mottego. Jako świadek przemian historycznych, społecznych i kulturowych, pod koniec życia zaczęła pisać wspomnienia. Między informacjami o rodzinie, znajomych, sklepach i zwyczajach, znalazł się fragment poświęcony rozrywkom:

Bawiono się w tej dobie rozmaicie, poza rozmową o polityce i sprawach społecznych, popisami muzycznymi, sztukami karcianymi, modną była wtenczas zabawa w „sekretarza” zasadzająca się na wymaginowanym kojarzeniu par i ich wypowiedziach, zabawa niewinna i naiwna, albo pisano rymy, które trzeba było powiązać w krótkim wierszyku. Odczytywaniem tych wierszyków i czasami złośliwości zajmował się zwykle p. Bentkowski i sam śmiał się nieraz do łez, jeśli było z czego. Gdy moi kuzynowie Jaś i Władysław Motty, a także brat cioteczny Stefan Cegielski dawali upust swemu dowcipowi, kartki te były istotnie bardzo zabawne, lecz zawsze w granicach przyzwoitości: w przeciwnym razie byłby nam ojciec zaproponował, żebyśmy obejrzały drzwi z drugiej strony, która to propozycja nigdy się nam nie podobała⁶⁹.

GRY I ZABAWY WARSTWY CHŁOPIEJSKIEJ

Rozrywki warstwy chłopskiej, największej liczebnie grupy społecznej, wyznaczał kalendarz liturgiczny, obrzędowy, pory roku oraz związane z nimi zwyczaje. Dzieciństwo chłopskich dzieci znacząco odbiegało od tego doświadczanego przez dzieci szlacheckie i mieszczańskie⁷⁰. Od najmłodszych lat miały wyznaczone zadania i obowiązki, często przekraczające możliwości wieku i ponad siły.

Wiejskie dzieci odwzorowywały zajęcia dorosłych oraz sytuacje zaobserwowane w najbliższym otoczeniu czy to w rodzinnej chacie, czy na podwórku. Pisał o tym Julian Fałat (1853–1929), jeden z najbardziej znanych polskich malarzy, urodzony w Tuligłowach, w dawnym woj. łwowskim:

Zabawa w inne dni ograniczała się do urządzania procesyj pod kościołem, wesel i pogrzebów, do budowania fortec z prochu na drodze i do staczania bitew, prowadzonych ze zmiennym szczęściem. Byłem motorem tych zabaw i brałem w nich udział całą duszą; do domu wracałem późno, zmuszony dopiero głodem [...] ⁷¹.

Rodzaje zabaw wiejskich dzieci były zależne od różnych czynników. Jednym z nich były zmieniające się pory roku. Zimą dzieci jeździły na sankach lub łyżwach po zamrożniętych stawach, latem grały w piłkę i kąpały się w rzece. Lato sprzyjało zabawom na świeżym



Ryc. 11. Wincenty Wodzinowski, *Na swojską nutę*, 1899 r., olej na płótnie, Muzeum Narodowe w Krakowie, domena publiczna, źródło: https://pl.m.wikipedia.org/wiki/Plik:Wodzinowski,_Na_swojska_nute.jpg.

powietrzu, które nie tylko organizowali sobie młodzi. Czasem wystarczyło, że właściciel majątku udostępnił swój park mieszkańcom wsi, tak jak robił to książę Roman Czartoryski w podpoznańskim Konarzewie. Była to okazja nie tylko do spotkań towarzyskich, ale do gier i zabaw zespołowych z rówieśnikami. W ciepłe długie wieczory dorośli lubili siadać na ławce przed domem i gawędzić do późna. Czasem sąsiad przyniósł harmonię i można było pośpiewać.

Kiedy nadchodziła zima, życie rodzinne i towarzyskie przenosiło się do domu. W długie śnieżne wieczory opowiadano legendy oraz historie o duchach i czarownicach. Julian Fałat, późniejszy malarz i rektor Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, był synem wiejskiego organisty. Po latach wspominał ten zimowy czas z nostalgią:

Życie na organistówce miało wówczas dla dzieci wiele poetycznego uroku. Pełne poezji obrzędy kościelne, ciągnące się szeregiem, od dnia zadusznego poczynawszy: adwent ze swemi rotatami, a zwłaszcza Boże Narodzenie z kolędą, sięgały aż do wnętrza naszego domku, w głąb naszego życia. Zaduszny dzień! Opowiadano nam, że w noc zaduszną wszystkie dusze zmarłych dążą do kościoła, każda z zapaloną świecą. Pozostawiony w domu, gdy wszyscy starsi wyszli już wczesnym rankiem do kościoła, chowałem się pod pierzynę ze strachu przed duchami; dusząc się prawie, bałem się jednak poruszyć, aby nie zdradzić swej kryjówki – tak, że matka wróciwszy do domu, wyciągała mnie spod stosu pierzyny zlanego potem, jak po gorącej kąpeli⁷².

Kiedy dzieci podraszały, zaczynały bardziej świadomie, już nie tylko z pozycji obserwatorów, uczestniczyć w społeczno-towarzyskim życiu wsi. Sposób spędzania wolnego czasu wyznaczały wydarzenia rodzinne (chrzty, śluby i pogrzeby), święta kościelne (Boże Narodzenie, Trzech Króli, Wielkanoc, Zielone Świątki, Boże Ciało i niedziele) oraz dni upamiętniające patronów⁷³. Nie jest możliwe omówienie wszystkich tych świąt, ale warto przytoczyć niektóre obrzędy, choćby dlatego, że są już zapomniane lub ich sposób obchodzenia znacząco się zmienił. Każde z nich było okazją do spotkań w większym gronie i rozrywki.

Jednym z nieznanych dziś zwyczajów jest darcie pierza, które w wiejskich domach zaczynało się zwykle po święcie Trzech Króli i trwało do połowy lutego. W wielu dworach, w których hodowano kury, gęsi i kaczki, również zarządzano darcie pierza. Pierze było potrzebne do wypełniania poduszek, pierzyn, kołder puchowych, których nie kupowano – jak współcześnie – w sklepach, ale samodzielnie szyto. Dla kilkuosobowej rodziny potrzeba było wielu sztuk bielizny pościelowej, „a tego nie da się zdobyć w gospodarstwie w ciągu roku czy dwóch. Trzeba więc chować mnóstwo dobrego ptactwa, no i zimą drzeć pierze”⁷⁴ – pisała pod koniec XIX w. ziemianka spod Środy Wielkopolskiej. Wieczorem, po kolacji, schodziły się odświętnie ubrane kobiety. Siadały przy długich drewnianych ławach, pracując do nocy. Darcie pierza umilały sobie, opowiadając zasłyszane nowiny czy plotki, a nawet baśnie. Do najbardziej lubianych tematów należały opowieści o niezwykłych wydarzeniach czy fantastycznych postaciach, np. o duchach. Niekiedy w ślad za młodymi dziewczętami przybywali chłopcy, którzy uprzyjemniali pracującym czas grą na skrzypcach lub organkach. Marianna z Malinowskich Jasiecka (1858–1933), żona dzierżawcy niewielkiego majątku Polwica pod Środą Wielkopolską, wspominała:

*Takie wieczory mają swój urok. Na dworze, śnieg i mróz, nierzadko zawieja i ciemność, za oknami hula, wiatr albo sypie śnieg, a my siedzimy w cieple, naftowe lampy rozjaśniają wnętrze, toczy się miła rozmowa. W przerwie w pracy Bejmowa [gospodyni – przyp. J.L.] wnosi kawę zbożową z mlekiem i duże kawałki świeżo upieczonego placka częstując wszystkich zebranych*⁷⁵.

Stanisław Pigoń (1885–1968), historyk literatury polskiej, późniejszy rektor Uniwersytetu Wileńskiego, pochodził z ubogiej chłopskiej rodziny. Dzieciństwo spędził w Komborni, niewielkiej wiosce położonej w obecnym pow. krośnieńskim. Wspomnienia, które wzorem innych zaczął spisywać, zawierają opisy wielu zapomnianych lub nieznanych w innych częściach Polski tradycji i obrzędów. Jednym z nich było towarzyskie spotkanie związane z rozpoczęciem budowy domu. Pigoń pisał:

Z obrzędów takich, dziś już zupełnie wycofanych z praktyki, pamiętam np. zakładziny domu; była to swojego rodzaju uroczystość. Budujący domostwo gospodarz, skoro zacięto w belkach przyciesi pierwsze węgly, spraszał sąsiadów i przyjaciół na poczęstunek. Ucztę poprzedzała część obrzędowa: w węgly wkładano krzyżyki, kawałki świecy paschalnej, kropiono wodą święconą, wszystko dla sprowadzenia błogosławieństwa Bożego na nowy dom. Późem dopiero na rozrzuconych belkach przyjmowano sproszonych gości wódką i kołaczem. Przy budowie domu pomagali sąsiedzi bezinteresownie. Zwłaszcza do podwożenia ziemią, co przytutejszym nierównym terenie zawsze wymaga sporo czasu i dość ciężkiej pracy przy taczkach, przychodzili tłumnie młodzi chłopcy i dziewczęta. Gospodarz za to po skończonej pracy poczuwał się do obowiązku zaproszenia pomocników na tzw. udeptowiny, tzn. zabawę taneczną na świeżo sformowanym kłepisku. Dzisiaj jest to już zabytkiem coraz rzadszym⁷⁶.

Ciekawym obrzędem i nadal praktykowanym w niektórych wsiach Wielkopolski, ziemi lubuskiej, Kujaw, Pomorza czy Śląska jest pulteram⁷⁷. Ten zwyczaj wywodzi się z Niemiec i zaczął upowszechniać się prawdopodobnie pod koniec XIX w. Pulteram odbywał się wieczorem, w przeddzień wesela, najczęściej w piątek lub sobotę. W domu panny młodej zbierali się krewni, znajomi, sąsiedzi. Był to rytuał przejścia, pożegnanie narzeczonej z rówieśniczkami, podczas którego rozplatano jej warkocze, stanowiące symbol panieństwa. W powiecie gnieźnieńskim, w wigilię wesela, pod domem weselnym zbierali się wieczorem młodzi, a niekiedy też i starsi mieszkańcy wsi. Tłukli uszkodzone garnki, większe skorupy i szklane naczynia, aby zapewnić młodym pomyślność, a gospodarze wesela częstowali przybyłych jedzeniem i napojami⁷⁸.

Zielone Świątki były różnie obchodzone, w zależności od zaboru. Oskar Kolberg (1814–1890), polski etnograf pisał, że na Kujawach chłopcy uczestniczyli tylko we mszy świętej, a zwyczaj zapalania ogni świętojańskich zanikł już pod koniec XVIII w.⁷⁹ W Poznaniu po izbach rozrzucono tatarak, gałązki wierzby czy brzeziny⁸⁰. W Komborni na Podkarpaciu przygotowanie stosu sobótkowego należało do powinności dorastających chłopców i było wyczekiwany zajęciem. Budowało się go z młodej jodły i ściętych, ususzonych gałęzi jałowca, na odpowiednio przygotowanym gruncie. Stos, zwany sobótką, miał być najokazalszy, a płomień sięgać najwyżej.

Z nastaniem mroku zapalaliśmy piramidę i hałaśliwie cieszyli się rozkwitającym wśród ciemności olbrzymim bukietem dymu i płomieni. Szał ognia działał upajająco, wokół ogniska przyskającego trzaskiem igieł, rozpętywały się jakieś nieartykułowane tańce i skoki, wiły się korowody z płonącymi pochodniami. Doskonale nadawały się do tego celu stare snopki ze strzechy: sypiące iskrami, stanowiły w rękę wspaniałe żagwie. Rojno było na ugorze od tych tańczących ogni. Gdy jodła przepalona się wyrzuciła i płomień trochę przypadł, zaczynały się skoki przez ogień, przy nieodłącznym oczywiście współzawodnictwie: kto najwyżej i najdalej.

Zabawa przeciągała się długo. Oszołomieni uciechą, wymęczeni do cna, wracaliśmy późną nocą do domów, smolaci i przepojeni dymem jałowcowym. Rodzice jakoś pobłażliwie patrzyli na wybryki tego wieczoru⁸¹

– wspominał Stanisław Pigoń.

Okazją do hucznego świętowania, w której udział brała cała wieś, były dożynki. (Ryc. 12) We wrześniu 1892 r. w Polwicy pod Zaniemyślem Marianna z Malinowskich Jasięcka pierwszy raz organizowała i przyjmowała tzw. wieniec. Przygotowaniom tym towarzyszyło wiele obaw związanych z pijaństwem wśród chłopów, o którym będzie jeszcze mowa. Po uzyskowaniu odpowiedniej ilości bandaży i jodyny oraz powiadomieniu „na wszelki wypadek” miejscowego lekarza, Marianna wraz z mężem i matką zajęły fotele na ganku polwickiego dworu. Po kilku dniach zanotowała:

Ludzie uformowali na podwórzu pochód i przed dźwiękach kapeli sprowadzonej z Zaniemyśla ruszyli powolnym krokiem w naszym kierunku. Na czele szedł wódz, koło niego pierwszy fornał i przodownica robotnic, przez starsza już panna Frania Płócienniczakówna. Za nimi kroczyli starsi wiekiem pracownicy po tym młodszy i na końcu dziewczęta i chłopaki. Dzieci płątały się naokoło, robiąc dużo zamieszania. Cała gromada śpiewała pieśń dożynkową⁸².

Wszyscy byli odświętnie ubrani w stroje ludowe. Punktem kulminacyjnym było wręczenie dziedzicowi wieńca, a dzięki Mariannie Jasięckiej wiemy, jak wyglądał:

Ozdobny wieniec dożynkowy w całej Wielkopolsce robi się jednakowo. Złożony jest z dwóch pałków na krzyż i opleciony dorodnymi kłosami pszenicy. Na szczycie ma jabłko, a między kłosami tak zwane „pozłocie” czyli świecidełka, jakie sprzedają na jarmarkach specjalnie na ten cel⁸³.

Po odśpiewaniu wielu różnych piosenek i wręczeniu wieńca, zaczęła się tradycyjna wiejska zabawa w folwarcznym spichlerzu. Dzień wcześniej został gruntownie wysprzątnięty, przybrany kwiatami, zielonymi gałązkami i kolorowymi bibułkami. Wzdłuż ścian poustawiano ławy i krzesła. Na stołach stały kosze z bułkami, kielbasy, ogórki, różnorodne owoce i świeży placek drożdżowy. Do picia była lemoniada, a klucz do magazynku z napojami alkoholowymi Marianna Jasięcka miała przy sobie⁸⁴.

Okazją do radosnych spotkań towarzyskich na wsi były również wydarzenia rodzinne, takie jak chrzciny i śluby. Zofia Szymanowska (1893–1946), siostra kompozytora Karola



Ryc. 12. Józef Tadeusz Balukiewicz, *Dożynki*, 1855, olej na płótnie, Muzeum Narodowe w Warszawie, domena publiczna, źródło: <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/zbiory/447076>.

Szymanowskiego, młodość spędziła w Tymoszówce, niewielkiej ukraińskiej wsi, położonej w obecnym obwodzie czerkaskim. Chcąc oddać atmosferę tamtego wesołego, beztroskiego czasu pisała o chłopskich ślubach:

Była to w Tymoszówce pora wesel. Z ukwieconych polnych dróg, pomiędzy chatami wylaniały się na szosę jaskrawe orszaki weselne, rozkrzyczane mocnym piersiowym śpiewem, podrygujące w takt zawrotnych płaśów harmonii i bębienka. Na czele orszaku nowożeńcy, za nimi weselnicy: strojni parobcy i dziewczęta, opalone, rosłe i naprawdę piękne w swych haftowanych koszulach, barwnych spódnicach i wysokich butach z cholewami o czerwonych »odwrotach«, dzwoniące obfitością koral i furkoczące pękiem kolorowych wstążek uwiązanych z tyłu głowy. Przed weselem para narzeczonych zjawiała się we dworze. Dziewczyna, wyrecytowawszy formułkę zaprosin, podawała na haftowanym ręczniku korowaj weselny i kolorową chusteczkę. Po tradycyjnym pokłonie w pas i dwukrotnym pocałunku w twarz składaliśmy narzeczonym życzenia i ofiarowaliśmy im poczęstunek⁸⁵.



Ryc. 13. Stanisław Witkiewicz, *Pogrzeb na wsi*, 1878 r., olej na płótnie, Muzeum Narodowe w Warszawie, domena publiczna, źródło: <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/zbiory/447260>.

Bez względu na przynależność stanową, smutny i przygnębiający charakter miały zawsze pogrzeby. Towarzyszyły im płacz, modlitwa, czuwanie, pochówki i wspominki o zmarłym. Na podkarpackiej wsi istniał zwyczaj pogrzebowy, który polegał na przeprosinach w imieniu zmarłego za popełnione winy. (Ryc. 13)

Był u nas dawniej zwyczaj, że przed wyprowadzeniem trumny na cmentarz gromadzili się w domu zmarłego krewni, znajomi i sąsiedzi, gdzie po krótkiej stypie, poczęstowani piwem, uczestniczyli we wstępnym obrzędzie pogrzebowym. Jeden ze starszych i bogobojniejszych gospodarzy, jako przodownik obrzędu, odmawiał psalmy pokutne, intonował pieśni żałobne, podnosił w przemówieniu cnoty i zasługi zmarłego, a wreszcie przybierając na siebie jakoby jego osobę, jego niby głosem przeproszał obecnych za wszystkie zło, które im kiedykolwiek wyrządził⁸⁶

– pisał Stanisław Pigoń.

Na koniec rozważań o rozrywkach, warto wspomnieć o alkoholu, którego nie mogło zabraknąć na spotkaniach towarzyskich i rodzinnych. Piła szlachta, o czym już wspomniałam, pili mieszczanie, pili również chłopci. Jan Stanisław Bystron (1892–1964), etnograf, socjolog i wykładowca uniwersytecki, podsumował to zjawisko następująco:

Istotnie, na wsi pito dużo; ci, którym się źle powodziło, pili na zapomnienie, inni dla dodania sobie otuchy, dla zawadiactwa. [...] Pijaństwo było powszechne i nikt się nim tak dalece nie gorszył; co najwyżej starano się prawo do upicia się zarezerwować dla szlachty twierdząc, że chłopska to rzecz jeść nad miarę, a szlachecka nad miarę pić. Poza tym karczmy były własnością dworu i w tym większy dochód przynosiły im więcej chłopci pili; niektórzy dziedzice w swym własnym interesie starali się o to, by właśnie jak najwięcej pito. Polityka takiego partykularnego monopolu spirytusowego była bardzo prosta i bezwzględna: wyrabiano trunki bardzo liche, sprzedawano je bardzo drogo, zakazywano pod ostrymi karami pić gdziekolwiek poza karczmą dworską, jak również wyrabiać je u siebie⁸⁷.

Propinacja, czyli monopol na produkcję i sprzedaż napojów alkoholowych, odegrała ogromną rolę w rozpijaniu ludności wiejskiej.

Po zniesieniu pańszczyzny bywało w zwyczaju wypłacanie dniówek chłopom, pracującym na pańskim, w okowicie, bądź w bonach, uprawniających do nabycia wódki w karczmie wydzierżawionej przez dwór. W okresie wzrostu produkcji piwa istniała już na naszych ziemiach także gorzałka, czyli „wódka palona” – okowita. Często używana od XVII w. jako szybki środek odurzenia alkoholowego (zawierała około 80% czystego alkoholu), najpierw w miastach, a następnie na wsiach, zresztą za zachętą dworu. Popularność mocnego alkoholu spowodowała spadek zainteresowania piwem i początek ruiny przemysłu piwnego. W połowie XVII wieku w Wielkopolsce gorzelnia była obecna średnio w jednej na 52 wsi, sto lat później znajdowała się w jednej na 10, a pod koniec XVIII wieku jedna gorzelnia przypadała już na 6–7 wsi⁸⁸.

Życie towarzyskie na wsi nie koncentrowało się tylko w domu i wokół niego. Ważną rolę odgrywała karczma, która tętniła życiem głównie w niedziele i po obowiązkowej mszy. Tam śpiewano, muzykowano, tańczono, rozmawiano i pito. (Ryc. 14) Mimo pozorowanej równości, w karczmie panowała hierarchia: w izbie siedzieli gospodarze z żonami, a młodszy siedzieli lub tańczyli w sieni.

Zdarzało się, że w karczmie dochodziło do bójek pod wpływem alkoholu. Z braku zapisów wspomnieniowych, sięgnijmy do nieco starszych źródeł archiwalnych. W pewien niedzielny letni wieczór 1635 r. w podpoznańskiej karczmie pobili się niedopici szlacheccy pachołkowie imię pana Jana Manieckiego z Rogalinka z miejscowymi chłopami. Pachołkowie, będący już po kilku dzbanach piwa, przyszedli z sąsiedniej karczmy. Byli rozdrażnieni, zażądali piwa, a nie dostawszy go, zirytowani pobili dwóch siedzących tam braci Reszków. Na pomoc poszkodowanym ruszyli chłopci z karczmy, mieszkańcy pobliskich Rataj, Żegrza, Szczepankowa i kilku innych wsi. Bójka przeniosła się z karczmy na ulicę, a pachołkowie zebrali takie cięgi



Ryc. 14. Antoni Kozakiewicz, *Przed karczmą*, 2. poł. XIX w., olej na płótnie, Muzeum Narodowe w Warszawie, domena publiczna, źródło: <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/zbiory/438795>.

od rozjuszonych gospodarzy, że przez kilka dni leczyli rany w kolejnej karczmie. Chłopi byli solidarni, dlatego przesłuchanie kilkunastu w charakterze świadków nie wyjaśniało, kto pobił podchmielonych pacholców szlacheckich: jedni byli zbyt pijani, inni nie widzieli, jeszcze inni nie mogli zobaczyć z rozmaitych powodów i pewnie dlatego finał sprawy nie jest znany⁸⁹.

Właśnie nadmiaru alkoholu najbardziej obawiała się przywoływana wcześniej Marianna Jasiecka, przygotowując się do swoich pierwszych dożynek. Jej niepokój był uzasadniony, ponieważ picie przez chłopów, głównie wódki, doprowadzało do utraty kontroli nad własnym zachowaniem, prowadziło do awantur, bójek, a nawet morderstw. O imprezach dożynkowych nie miała dobrego zdania, pisząc:

Przed paru laty w Pakosławiu jeden z fernali tak się spił, że nie wiadomo dlaczego i po co zszedł po drabinie do studni, drabina się zerwała z cembrowiny i dosłownie w ostatniej chwili, i to z wielkim trudem udało się półżywego nieboraka wydobyć na wierzch. Natomiast trzy lata temu dwóch chłopaków pobiło się na noże o najładniejszą dziewczynę ze wsi i obydwóch trzeba było

zawieźć do szpitala. W tym czasie, kiedy wielbiciel pięknej Honoratki walczyli ze śmiercią, ona sama uciekła z domu z trzecim swoim adoratorem, znanym hultajem, do tej pory biedni rodzice nie wiedzą, co się z ich córką dzieje

– pisała zaniepokojona rozmiarami alkoholizmu na wielkopolskiej wsi Marianna⁹⁰.

Okazji do spotkań rodzinnych czy towarzyskich było więcej i długo można by przytaczać kolejne przykłady. Niezależnie od przynależności stanowej czy poszczególnych epok, był czas na pracę i na zabawę, choć dla różnych grup – w różnym i nieproporcjonalnym do wykonywanej pracy zakresie. Inne rozrywki miała szlachta oraz mieszczaństwo, a na zupełnie inne formy spędzania wolnego czasu mogli sobie pozwolić chłopci. Odpoczynek dwóch najbardziej uprzywilejowanych grup społecznych był czasem wolnym od wszelkich prac i obowiązków. Karty, gry planszowe, ucztowanie przez wiele dni stanowiły nie tylko rozrywkę, ale były formą zabicia nudy zwłaszcza dla ziemian, których dwory położone były w znacznej odległości od innych dworów czy większych ośrodków miejskich. Natomiast chłop nie znał pojęcia „nuda”. Fizyczna praca wypełniała cały dzień, a jedyne chwile wolne od pracy, które mógł współdzielić z rodziną czy sąsiadami, stanowiły wydarzenia rodzinne i święta kościelne. Niezależnie od stanu społecznego, miejsca zamieszkania oraz wieku, rozrywki i zabawy miały przede wszystkim przynosić przyjemność i być chwilą wytchnienia od codzienności. Niekiedy miały niebezpieczny wymiar, jak w wypadku hazardu i alkoholizmu.

PRZYPISY

- 1 K. Kozłowski, *Gry i zabawy dla młodzieży*, Poznań 1869, s. V.
- 2 Por. W. L. Anczyc, *Portrety cieniowe królów polskich: zabawa towarzyska z tekstem W. L. Anczyca*, Warszawa 1879; M. Chudziak, *Gry i zabawy w kołku rodzinnem*, Mikołów 1898; J. Gacki, *Z dzieiów polskich: zabawa historyczna w sposobie loteryi ułożona*, Brzeziny 1827; H. Glasgall, *Skarbnica gier i zabaw towarzyskich i pokojowych dla każdego wieku i stanu*, Lwów 1936; Ł. Gołębiowski, *Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym, lub niektórych tylko prowincjach*, Warszawa 1830; S. Karpowicz, *Zabawy i gry jako czynnik wychowawczy*, Warszawa 1905; K. Kozłowski, *Gry i zabawy dla młodzieży*, Poznań 1869; K. Krumłowski, *Jak wesoło spędzić czas? Zabawy i gry towarzyskie: opis najpopularniejszych i najprzyjemniejszych gier [...] z dodatkiem solowych i chóralnych śpiewów towarzyskich i wiązanki komicznych anegdot i żarcików dla rozweselenia*, Warszawa 1910; E. Piasecki, *Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży ze źródeł dziejowych i ludoznawczych przeważnie rodzimych i z tradycji ustnej*, Lwów 1919; *Przepisy dokładne gry wiska: zawierające prawidła téy gry, tak szczególne iako i ogólne, i różne przykłady grania*, Wrocław 1815; A. Stefański, *Gry i zabawy na wolnem powietrzu*, Mikołów 1898; A. Stefański, *Wesołe chwile: gry i zabawy towarzyskie w domu i poza domem*, Mikołów 1898; M. Weryho, *Gry i zabawy towarzyskie w pokoju oraz na wolnem powietrzu*, Warszawa 1900; *Wskazówki obejścia się z ludźmi i zwyczajne światowe: gry i zabawy towarzyskie, anegdoty i zagadki: zbiorok wyborowych utworów poetycznych: złote zdania i myśli*, Kraków 1882.
- 3 Inwentarze mieszczańskie to spisy majątku ruchomego i nieruchomego sporządzane po śmierci mieszczan w celu ustalenia wielkości majątku osoby zmarłej. Najczęściej wymieniano w nich: nieruchomości, wozy i konie, meble, przedmioty z cyny i mosiądzu, ubrania, bieliznę pościelową, pieniądze, kosztowności i długi. Spisywane były w księgach sądowych grodzkich oraz miejskich.
- 4 Por. m.in.: D. Żołędź-Strzelczyk, I. Gomułka, K. Kabacińska-Łuczak, M. Nawrot-Borowska, *Dzieje zabawek dziecięcych na ziemiach polskich do początku XX wieku*, Wrocław 2016; *Zabawka – przedmiot ludyczny i obiekt kolekcjonerski*, red. K. Kabacińska-Łuczak, D. Żołędź-Strzelczyk, Poznań 2016; D. Żołędź-Strzelczyk, „A cacek też było dużo”. *Zabawki dziecięce na ziemiach polskich w średniowieczu i epoce nowożytnej*, Kwartalnik Historyczny 1 (2013). W Kielcach aktywnie działa Muzeum Zabawek, publikujące czasopismo „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”. Mniejsze kolekcje zabawek można także podziwiać w Kudowie Zdroju, Krynicy Zdroju, Karpaczu czy w Krakowie.
- 5 Z. z Odrowąż-Pieniążków Skąpska, *Dziwne jest serce kobiece... Wspomnienia galicyjskie*, Warszawa 2019, s. 34.
- 6 Augusta Wilhelmina Luiza Wanda Czartoryska Radziwiłł (1813–1845), córka Antoniego Henryka Radziwiłła, namiestnika Wielkiego Księstwa Poznańskiego i księżniczki pruskiej Ludwika Hohenzollern.
- 7 *Utriusque generis* (łac.) – obojga płci.
- 8 Ulica Berlińska powstała na początku XIX w.; w 1919 r. przyjęła nazwę 27 Grudnia.
- 9 M. Motty, *Przechadzki po mieście*, t. II, Poznań 1999, s. 170.
- 10 J. Kitowicz, *Opis obyczajów i zwyczajów za panowania Augusta III*, Poznań 1841, s. 131.
- 11 Faraon – „jedna z najhazardowniejszych” gier w karty, która zaczęła się upowszechniać w Polsce ok. 1731 r. Zob.: Z. Gloger, *Encyklopedia staropolska ilustrowana*, t. II, Warszawa 1901, s. 205.
- 12 J. Kitowicz, *Opis obyczajów*, s. 125.
- 13 Drużbart – gra w karty popularna w XVIII w. W 1. poł. XIX w. była już tylko grą niższych klas lub dzieci. Nazwa jest spolszczoną formą niemieckiego König Drosselbart–Spiel, czyli gry w króla Drosselbarta (król drozdobrody, król z drozdową brodą). Jest to mityczna postać występująca w niemieckich podaniach, por. Z. Gloger, *Encyklopedia staropolska ilustrowana*, t. II, s. 47 i 578.
- 14 Ćwik – gra w karty, rozpowszechniona za czasów króla Stanisława Augusta i w 1. poł. XIX w., por. Z. Gloger, *Encyklopedia staropolska ilustrowana*, t. I, Warszawa 1900, s. 506.
- 15 Kasztelan – staropolska gra w karty, por. Z. Gloger, *Encyklopedia staropolska ilustrowana*, t. III, Warszawa 1902, s. 58–59.
- 16 Nosek – gra w karty popularna wśród dzieci. Nazwa pochodzi od lekkiego uderzania przez wygrywającego kartą po nosie przegranemu, por. Z. Gloger, *Encyklopedia staropolska ilustrowana*, t. III, s. 558.
- 17 L. de Laveaux, *Pamiętniki z epoki porzobiorowej, tudzież wspomnienia o wojnie 1831 r. i o smutnych wypadkach z lat 1846 i 1848*, Kraków 1882, s. 114.

- 18 *Sans gene* (fr.) – swobodnie, bez skrępowania.
- 19 Mariasz – gra w karty wywodząca się z Europy Środkowej, szczególnie popularna w 1. poł. XVIII w. W poł. XIX w. mariasz „powoli ustąpił przed wistem z rozmaitymi odcieniami i preferansem, poczem w latach 1865–1870 wziął próżniaczą palmę popularności bezik. Marjaszowi zostali wierni już tylko starcy”, por. Z. Gloger, *Encyklopedia staropolska ilustrowana*, t. III, s. 382–384.
- 20 F. Gajewski, *Pamiętniki Franciszka z Błociszewa Gajewskiego pułkownika wojsk polskich (1802–1831)*, t. I, Poznań 1913, s. 131–132.
- 21 Izabela Elżbieta Poniatowska (1730–1808), córka Stanisława Poniatowskiego i Konstancji z księżąt Czartoryskich, siostra króla Stanisława Augusta Poniatowskiego, żona hrabiego Jana Klemensa Branickiego, kasztelana i wojewody krakowskiego (stąd „pani Krakowska”), hetmana wielkiego koronnego, potem zaś gen. Andrzeja Mokronowskiego, starosty ciechanowskiego.
- 22 Karolina z Gozdzkich I voto ks. Sanguszek (rozw.), żona Karola Henryka Mikołaja Otto de Nassau-Siegen (1745–1808), francuskiego pułkownika, admirała floty rosyjskiej.
- 23 Maria Franziska von und zu Liechtenstein (1739–1821), córka księcia Emanuela von Liechtenstein, żona księcia Charlesa-Josepha, dyplomaty i pamiętnikarza.
- 24 Maria Teresa Antonina Józefina Poniatowska (1760–1834), córka księcia Andrzeja Poniatowskiego i hrabianki Theresy Kinsky von Wchinitz und Tettau, siostra księcia Józefa Poniatowskiego, bratanica króla Stanisława Augusta. Była żoną hrabiego Wincentego Tyszkiewicza, pisarza wielkiego litewskiego, starosty strzałkowskiego, pana na Łohojsku i Świsłoczy.
- 25 Joseph de Maisonneuve (ok. 1748–po 1806), szambelan królewski, generał major wojsk koronnych, utalentowany aktor amator teatru dworskiego. Był protegowanym i prawdopodobnie szpiegiem ambasadora rosyjskiego Otto Magnusa von Stackelberga.
- 26 Charles Whitworth (1752–1825), brytyjski dyplomata, latach 1785–1787 brytyjski poseł w Warszawie.
- 27 Ludwig Heinrich von Buchholtz (1740–1811), pruski dyplomata, rezydent pruski w Warszawie w latach 1780–1787, poseł nadzwyczajny i minister pełnomocny króla Prus Fryderyka Wilhelma II.
- 28 L. von Engeström, *Pamiętniki Wawrzyńca hr. Engeströma posła nadzwyczajnego i ministra pełnomocnego króla J. Mci Szwedzkiego w Polsce czasu Sejmu czteroletniego później Kanclerza Państwa i ministra Spraw Zagranicznych...*, Poznań 1875, s. 63.
- 29 *Pamiętniki Pana Karola Micowskiego*, [w:] *Pamiętniki domowe zebrane i wydane przez Michała Grabowskiego*, Warszawa 1845, s. 144.
- 30 *Per consequens* (łac.) – w następstwie, w rezultacie.
- 31 Prowidować – zaopatrywać.
- 32 *Pamiętniki Pana Karola Micowskiego*, s. 144 n.
- 33 M. Ferenc, *Czasy nowożytne*, [w:] *Obyczaje w Polsce od średniowiecza do czasów współczesnych*, red. A. Chwalba, Warszawa 2008, s. 172–173. Na temat gry „w gąskę” więcej w tekście M. Michalskiego, w niniejszym tomie.
- 34 D. Kałwa, *Polska doby rozbiorów i międzywojenna*, [w:] *Obyczaje w Polsce*, s. 290. Na temat kolekcji manuskryptów i druków poświęconych szachom zob. tekst M. Potockiej w niniejszym tomie.
- 35 J. Lubierska, D. Gucia, *O Hotelu Saskim w latach 1797–1939*, Kronika Miasta Poznania, K.. M... P... 2 (2018), s. 236–237.
- 36 J. Kitowicz, *Opis obyczajów*, s. 209.
- 37 M. Samozwaniec, *Maria i Magdalena*, Kraków 1956, s. 163.
- 38 S. Leitgeber, *O życiu towarzyskim w Wielkopolsce w XIX i XX wieku. Jak je pamiętam*, Poznań 2001, s. 98–99.
- 39 Tamże, s. 57.
- 40 Antoni Radziwiłł oraz jego epoka w listach żony i córek. 30 października–29 grudnia 2020. Katalog oraz opracowanie źródłowe epistolografii do wystawy, red. O. Bergmann, tłum. listów P. Dąbrosz-Drewnowska, J. Grzelak, K. Lizak, B. Morylewski, Poznań 2020, s. 99.
- 41 A. Hulewicz-Feillowa, *Rodem z Kościanek*, Kraków 1988, s. 34.
- 42 M. Jastrzębska, *Historia pięknej kobiety. Opowieść o Teofili z Morawskich Radziwiłłowej*, Poznań 2000, s. 10.

- 43 G. Perczyńska, *Kobiety Iszkolci, czyli dzieje zarządzania majątnością*, [w:] *Administracja i życie codzienne w dobrach Radziwiłłów XVI–XVIII wieku*, red. U. Augustyniak, Warszawa 2009, s. 91.
- 44 Chodzi o Jana Klemensa Branickiego (1689–1771), hetmana wielkiego koronnego, kasztelana krakowskiego i wojewodę krakowskiego (stąd określenie „pan Krakowski”), jednego z najbogatszych polskich magnatów XVIII w., właściciela m.in. barokowego pałacu w Białymstoku, nazywanego „Polskim Wersalem” lub też „Wersalem Północy”, por. przyp. 21.
- 45 A. Potocka, *Pamiętniki*, t. I, Warszawa 1898, s. 15–16.
- 46 Emilia Goetzendorf-Grabowska (1807–1875), żona hrabiego Heliodora Skórzewskiego (1792–1858), uczestnika wojen napoleońskich i powstania listopadowego, szambelana dworu pruskiego.
- 47 K. Szczaniecki, *Pamiętnik*, Poznań 1999, s. 50–55.
- 48 W. Kossak, *Wspomnienia*, Kraków 1913, s. 46.
- 49 A. Hulewicz-Feillowa, *Rodem z Kościanek*, s. 15.
- 50 Gra „w plotki” znana jest współcześnie jako „głuchy telefon”, por. A. Hulewicz-Feillowa, *Rodem z Kościanek*, s. 32.
- 51 Tamże, s. 19.
- 52 D. Żołądź-Strzelczyk, *Dzieciństwo w mieście na ziemiach polskich w XVI–XVIII wieku – możliwości źródłowe i perspektywy badawcze*, *Biuletyn Historii Wychowania* 27 (2011), s. 13.
- 53 K. J. Minter, *Cennik zabawek dla dzieci gier towarzyskich zabaw optycznych, matematycznych i innych oraz przedmiotów stosownych na podarunki dla młodzieży wyrabianych i sprzedających się w Składzie Fabryki C. Mintera*, Warszawa 1850.
- 54 E. i S. Below, *Poznańskie dzienniki / Posener Tagebücher 1859–1860*, przekład i opracowanie E. Greser, Poznań 2021, s. 107.
- 55 Prawdopodobnie nauczycielka w prywatnej żeńskiej szkole średniej, w której dyrektorem był Heinrich August Below, ojciec Ernsta i Sophie.
- 56 E. i S. Below, *Poznańskie dzienniki*, s. 136.
- 57 Tamże, s. 169.
- 58 M. Motty, *Przechadzki po mieście*, t. II, Poznań 1999, s. 100–102.
- 59 Gra w fortecę – gra w której brało udział dwadzieścia sześć osób: dwóch rycerzy broniło twierdzy, pozostałych dwudziestu czterech ją oblegało. Zwycięstwo następowało wówczas, gdy załoga została wyparta, a twierdza zapelniona ludem nieprzyjacielskim – por. Ł. Gołębiowski, *Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym, lub niektórych tylko prowincjach*, t. III, Warszawa 1830, s. 25.
- 60 Ekstra czyli ekstrameta – „gra w piłkę studentów i żaków, nadająca ruch ciału. Czterech staje na oznaczonych miejscach lub kamieniach, a czterech w pośrodku mety. Boczni rzucają piłkę jeden ku drugiemu; za trzeciem jej złapaniem, wolno starać się ugodzić w stojących pośrodku. Gdy rzucający trafił, to ten, którego uderzono, idzie na bok, a gdy chybił, to sam idzie na bok. Gdy jeden tylko zostaje, obiega w koło mety, ścigany przez innych”, Z. Gloger, *Encyklopedia staropolska ilustrowana*, t. II, s. 144.
- 61 Gra w palanta – popularna gra zespołowa, w której niewielką piłeczkę odbija się specjalnym kijem.
- 62 M. Motty, *Przechadzki po mieście*, t. I, Poznań 1999, s. 294.
- 63 M. Motty, *Przechadzki po mieście*, t. II, s. 192.
- 64 K. Jakubiak, M. Nawrot-Borowska, *Rodzina polska w XIX wieku jako środowisko wychowawcze i jej funkcja edukacyjna*, *Studia Paedagogica Ignatiana* 2 (2016), s. 34.
- 65 M. Samozwaniec, *Maria i Magdalena*, s. 45.
- 66 Tamże, s. 45.
- 67 J. Staemmler, *Wspomnienia poznańskiego pastora*, przekład i opracowanie O. Kiec, Poznań 2017, s. 78.
- 68 Tamże, s. 79.
- 69 P. Cegielska, *Z moich wspomnień. Przechadzki po mieście*, Poznań 1997, s. 72.
- 70 Szerzej: M. Nawrot-Borowska, *Zabawy dzieci na wsi polskiej w II połowie XIX i na początku XX wieku w świetle literatury pamiętnikarskiej*, *Przegląd Pedagogiczny* 2 (2011), s. 39–64.

- 71 J. Fałat, *Wspomnienia*, Warszawa 1935, s. 8.
- 72 Tamże, s. 15.
- 73 Obchodzono: św. Jana Chrzcziciela – 24 VI, św. Wawrzyńca – 10 VIII, Matki Boskiej Zielnej – 15 VIII, Matki Boskiej Siewnej – 8 IX, św. Michała – 29 IX, Wszystkich Świętych – 1 XI, św. Marcina – 11 XI.
- 74 J. Fedorowicz, J. Konopińska, *Marianna i róże*, Poznań 1995, s. 107–108.
- 75 Tamże, s. 108.
- 76 S. Pigoń, *Z Komborni w świat. Wspomnienia młodości*, Kraków 1946, s. 31.
- 77 Alternatywne nazwy to: polteram, polter, pulter, purtylam, butelki, bicie szkła. Termin pochodzi od niem. *Polterabend* oznaczającego wieczór panieński, w czasie którego tłucze się naczynia gliniane i porcelanę, życząc młodej parze szczęścia. Szerzej: *Pulteram – żywa tradycja w Wielkopolsce*, red. A. Jełowicki, Szreniawa 2017.
- 78 M. Sawicka, *Pulteram/polterabend w polskiej tradycji – zasięg terytorialny, analiza adaptacji kulturowej, stan badań w poszczególnych regionach*, [w:] *Pulteram – żywa tradycja w Wielkopolsce*, s. 46–51.
- 79 O. Kolberg, *Lud. Jego zwyczaje, sposób życia, mowa, podania, przysłowia, obrzędy, gusła, zabawy, pieśni, muzyka i tańce*, W. Ks. Poznańskie, cz. III, Kraków 1877, s. 147.
- 80 O. Kolberg, *Lud. Jego zwyczaje, sposób życia, mowa, podania, przysłowia, obrzędy, gusła, zabawy, pieśni, muzyka i tańce*, W. Ks. Poznańskie, cz. I, Kraków 1875, s. 140.
- 81 S. Pigoń, *Z Komborni w świat*, s. 108–109.
- 82 J. Fedorowicz, J. Konopińska, *Marianna i róże*, s. 49–50.
- 83 Tamże, s. 50.
- 84 Tamże, s. 53.
- 85 Z. Szymanowska, *Opowieść o naszym domu*, Kraków 2020, s. 210.
- 86 S. Pigoń, *Z Komborni w świat*, s. 77.
- 87 J. S. Bystróż, *Dzieje obyczajów w dawnej Polsce wiek XVI–XVIII*, Warszawa 1994, s. 253.
- 88 M. Wnuk, B. Purandare, J. T. Marcinkowski, *Struktura spożycia alkoholu w Polsce w ujęciu historycznym*, *Problemy Higieny i Epidemiologii* 94 (3) (2013), s. 447.
- 89 J. Wiesiołowski, *Jak Reszczykowie z Żegrza niedopitą szlachtę z karczmy wygnali*, *Kronika Miasta Poznania*, K.. M... P... 3 (2001), s. 77–85.
- 90 J. Fedorowicz, J. Konopińska, *Marianna i róże*, s. 48–49.



Maciej Michalski

PRZESZŁOŚĆ JAKO GRA. *ASSARMOT* KLEMENTYNY HOFFMANOWEJ – PLANSZOWA GRA EDUKACYJNA O TEMATYCE HISTORYCZNEJ Z PIERWSZEJ POŁOWY XIX WIEKU



a początku wieku XIX jedna z prekursorok rodzimej myśli pedagogicznej Klementyna z Tańskich Hoffmanowa pisała, że czas dzieci poświęcony na zabawę jest „jakby na stratę puszczony”¹. Zabawa sama w sobie nie przynosiła korzyści, czyli – jak to rozumiała Hoffmanowa – nie poszerzała umiejętności i nie pogłębiała wiedzy. Służyła wyłącznie przyjemności, w odróżnieniu od czasu przeznaczonego na naukę czy pracę. Jednocześnie jednak Klementyna Hoffmanowa uważała, że dzieci, „przy uwadze i staranności” mogą wynieść różnego rodzaju awantaże z każdej aktywności, nawet tej poświęconej na zabawę. Dorośli powinni zatem tak planować czas przeznaczony na dziecięcą rozrywkę, tak nasycać gry i zabawy różnego rodzaju treściami edukacyjnymi, aby były one jednocześnie nauką.

Te wywodzące się z trzeciej dekady XIX wieku poglądy mogą być uznane za nieświadomie sformułowaną definicję gier edukacyjnych, które z kolei w początku wieku XX nazywano „pedagogicznymi”². Stanowiły one ucieleśnienie idei *docere et delectare*, która w Polsce w okresie zaborów przybrała szczególny wymiar. *Docere* zyskało konkretny, patriotyczny, narodowy cel³. Skupiano się na przekazywaniu młodemu pokoleniu treści nawiązujących do przeszłości Polski, kraju, który zniknął z politycznej mapy Europy. Współcześnie nazwalibyśmy ten proces edukacją historyczną. Historia była bowiem tą dziedziną wiedzy, która sięgała w przeszłość, a jednocześnie budowała pamięć zbiorową i kształtowała pożądane postawy patriotyczne. W mniejszym stopniu podobną rolę pełniła wiedza geograficzna o ziemiach polskich, często łączona z treściami historycznymi. Wiedza o przeszłości Polski była wówczas gromadzona, badana, rozpowszechniana i propagowana w niezliczonych pismach i czasopismach, w poezji i prozie, w formie plastycznej i muzycznej⁴. Dość wspomnieć polski bestseller XIX w., czyli *Śpiewy historyczne* Juliana Ursyna Niemcewicza – muzyczną i wierszowaną podróż przez polskie dzieje od Piasta po księstwo warszawskie, uzupełnioną o szczegółowe, naukowe objaśnienia poszczególnych tematów⁵. Popularną formą propagowania wiedzy o przeszłości Polski była również literatura przeznaczona dla dzieci i skierowane do tej samej grupy odbiorców planszowe gry o tematyce historycznej i geograficznej. Bolesław Limanowski (1835–1935), socjalistyczny działacz niepodległościowy, we wspomnieniach sięgających dzieciństwa pisał: „Skąd się wziął u nas patryjotyzm polski? Oto, o ile przypominam sobie, z książek”⁶. Wśród czytanych tekstów, które wywarły na niego szczególny wpływ, wymienił *Pielgrzymą w Dobromilu* Izabeli z Flemmingów Czartoryskiej, *Śpiewy historyczne* Juliana Ursyna Niemcewicza, różne poezje patriotyczne i... grę *Assarmot* autorstwa Klementyny Hoffmanowej⁷. Kontekst powstania tej ostatniej pozycji oraz przedstawiony w niej obraz dziejów Polski będą głównymi tematami niniejszego tekstu.

Dziewiętnasty wiek, a szczególnie jego pierwsza połowa, to okres powstawania na ziemiach polskich prekursorskich pism pedagogicznych; doceniano wówczas rolę odpowiedniego wykształcenia dla utrzymania tradycji narodowej. Nieprzypadkowo autorzy i autorki tego okresu często łączyli w swoich tekstach cele edukacyjne oraz ludyczne, wprowadzając w życie zasadę, aby nauczać za pomocą zabawy i podczas zabawy. Pozycje wydawane w tym okresie na ziemiach polskich doradzały (najczęściej) matkom, jak zorganizować czas wychowywanym przez nie dzieciom oraz jak ukształtować u dzieci pożądane cechy. Pierwotnie były to prace tłumaczone z języków obcych⁸; od drugiej dekady wieku XIX pojawiły się publikacje rodzime. Prekursorkami na tym polu były Konstancja Biernacka (1773–1842)⁹ i wspomniana już Klementyna Hoffmanowa (1798–1845)¹⁰.

Pierwsza z nich była autorką kilku zbiorów tekstów, w tym niektórych przeznaczonych dla dzieci. W 1823 r. wydała zadedykowane mężowi listy z podróży z Włodawy na Lubelszczyźnie

do Gdańska, zawierające liczne opisy topograficzne, geograficzne i historyczne przeznaczone dla starszych dzieci¹¹. Sporo miejsca w listach poświęciła historii odwiedzanych przez nią miejsc, a szczególną uwagę skupiła na kolekcji pamiątek patriotycznych zgromadzonych przez Izabelę Czartoryską w Puławach. Do nieco młodszych skierowane były *Rozmowy Pawlunia z babunią*¹², zaś *Opis stu nagród pięcio-letniego Pawlunia*¹³ przeznaczony był dla dzieci dopiero uczących się czytać. Obie prace były kompendiami wiedzy o prawach i zasadach z dziedziny fizyki, chemii, biologii, astronomii oraz innych nauk, przedstawionych w formie dialogów z osobą starszą – babcią, obdarzoną talentem pedagogicznym, lub w formie relacji z wydarzeń, w które zaangażowany był Pawlunio. Wątki historyczne pojawiały się w tych pracach rzadko, wyłącznie jako element wiedzy ogólnej, związanej z orientacją w prawidłach funkcjonowania ówczesnego świata.

Z prac Konstancji Biernackiej w całości poświęconych historii należy wymienić dwie pozycje. Pierwsza to wydana w 1790 r., a zatem przez siedemnastoletnią autorkę, *Historia polska z wizerunkami królów, wodzów z widokami miast znacniejszych do zwrócenia uwagi dzieci*. W końcu wieku XIX Karol Estreicher podał, że „książka ta dzisiaj jest zupełnie nie znaną”, bowiem ani jeden jej egzemplarz nie znajdował się odwiedzanych przez autora *Bibliografii polskiej* bibliotekach¹⁴. Drugą pracą Biernackiej, nawiązującą do historii, było nietypowe wydawnictwo w postaci kart loteryjnych, opublikowanych w 1821 i 1822 r. *Zabawa Polki z synami* to rodzaj konkursu, opartego na losowaniu (loterii) tematów historycznych, które następnie należało zreferować pozostałym graczom. Dzieje Polski przedstawione w grze rozpoczynały się od Lecha i założenia Gniezna, a kończyły po kongresie wiedeńskim na powstaniu Królestwa Polskiego i Wielkiego Księstwa Poznańskiego. Wszystkich tematów historycznych było 40, numerowanych od 0 – Dzieje bajeczne, po 39 – Królestwo Polskie – W. X. Poznańskie¹⁵. Na wzór loterii Konstancji Biernackiej w 1827 r. została wydana opracowana przez Józefa Gackiego (1805–1876) gra *Z dziejów polskich zabawa historyczna*¹⁶, obejmująca dzieje Polski od ok. 500 r. do 1815 r. W przedmowie autor wspomniał i docenił pracę wydaną przez jego poprzedniczkę, ale uznał ją za zawierającą fałszywe (np. o „dziejach bajecznych”) i bezzasadne informacje. Nie przeszkodziło mu to jednak skopiować idei loterii i jej formy¹⁷.

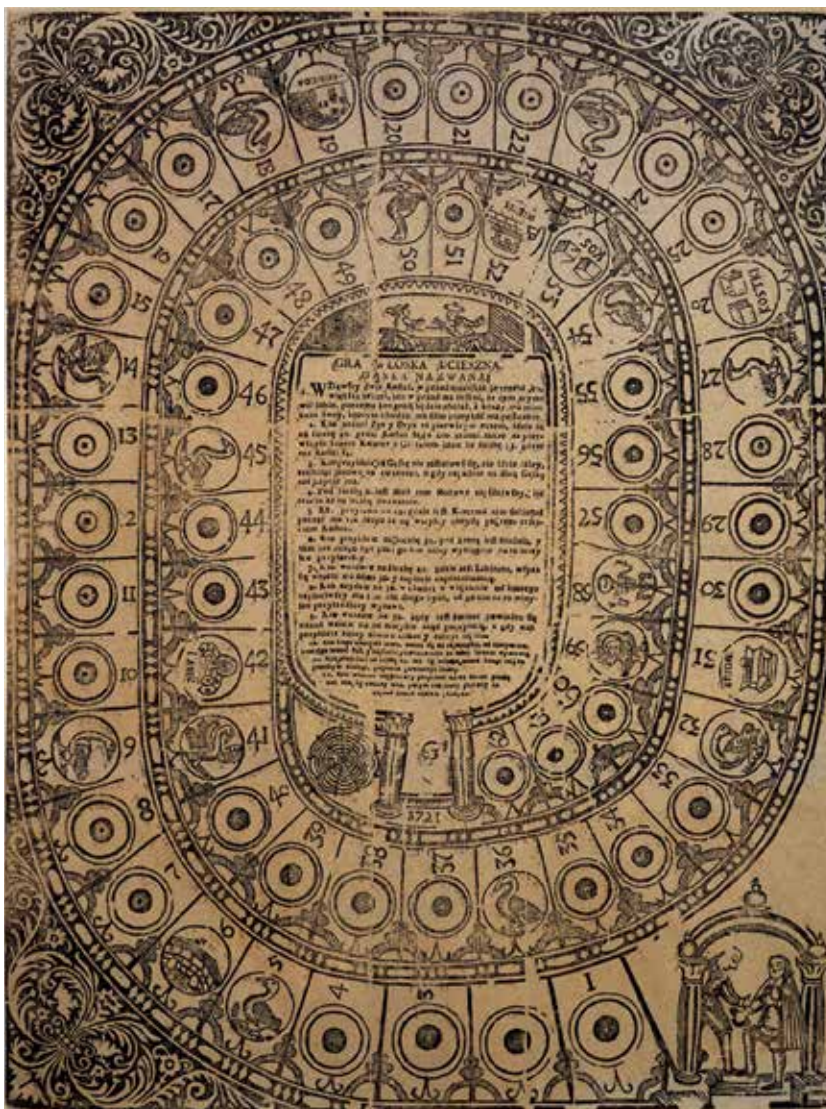
Druga z wymienionych pisarek, Klementyna z Tańskich Hoffmanowa, w opracowaniach referujących dzieje wychowania i myśli pedagogicznej na ziemiach polskich, wspomniana jest przede wszystkim jako autorka wydanej w 1819 r. *Pamiętki po dobrej matce* i jako myślicielka, która szczególną uwagę zwracała na wychowanie dziewcząt¹⁸. Wydane przez dwudziestoletnią Klementynę *Pamiętki* były sukcesem literackim i finansowym, ale przede wszystkim zapewniły jej rozpoznawalność. Późniejszych prac nie sygnowała imieniem i nazwiskiem, ale podawała informację, że ich autorka napisała także *Pamiętkę po dobrej matce*¹⁹. Kolejne utwory, a szczególnie powieść *Amelia matką*, nie sprzedawały się już tak dobrze. Poniesione straty

Klementyna Hoffmanowa próbowała zrekompensować wydając serię – rodzaj czasopisma – pod tytułem „Rozrywki dla Dzieci”, zawierającą rady wychowawcze dla matek²⁰. Zapewne z kłopotów finansowych autorki i ogólnego zapotrzebowania na literaturę dotyczącą rozrywek dziecięcych zrodził się pomysł napisania i wydania gry planszowej *Assarmot*. Badacze zajmujący się pisarstwem pedagogicznym Klementyny Hoffmanowej poświęcają temu wydawnictwu zaledwie kilka słów²¹. Jej prekursorstwo na tym polu zostało jednak docenione w opracowaniach omawiających historię gier²². Była to bowiem pierwsza polska gra planszowa osadzona w tematyce historii Polski, a ponadto pierwsza rodzima zabawa oparta na wzorze gry w gęś²³.

Typ gier planszowych zwanych gęsią bądź gąską, a w krajach niemieckich niekiedy małpą, został wynaleziony w połowie wieku XVI w północnej Italii i szybko rozpowszechnił się też poza Alpy²⁴. Była to gra polegająca na przesuwaniu pionów po spiralnym torze, złożonym z ponumerowanych pól, w której zwycięzcą zostawał ten z uczestników, który jako pierwszy dotarł do centralnego pola, oznaczonego numerem 63 lub 64. W rywalizacji należało także zaryzykować „stawkę”, jednakże jej charakter (finansowy lub inny) nie był w regułach określany. Nazwa typu gry najpewniej pochodzi od pierwotnego pomysłu, według którego celem gry było gonienie gęsi, uciekającej po spiralnym torze aż do finalnego stawu lub – w odmiennych wersjach – stołu, znajdującego się na końcowym polu. Według innych wyjaśnień, pierwotny kształt toru gry wyrysowany był na wizerunku gęsi²⁵. W późniejszych zachowanych wersjach na niektórych polach znajdowały się rysunki tych ptaków. Jeśli dziób gęsi skierowany był w kierunku biegu toru, gracz mógł ominąć kilka kolejnych pól, jeśli wstecz – musiał się cofnąć. O liczbie pól, o które dany gracz mógł się przesunąć w kolejnych turach, decydował wynik rzutu kostką lub kostkami. Te proste reguły wyścigu komplikowały, a jednocześnie urozmaicały szczegółowe zasady. Na polu 6 znajdował się znak mostu, pozwalający ominąć kilka pól; na polu 19 znak karczmy, oberży lub tawerny, nakazujący pozostanie na tym polu aż do spełnienia określonych warunków; na polu 26 znajdował się znak dwóch kostek, pozwalających przesunąć się o podwojoną liczbę pól wyrzuconych kostkami; pole 31 to znak studni, który nakazywał pozostanie na polu do czasu, aż ktoś inny na nim nie stanie; pole 42 – znak labiryntu – nakazywał powrót do określonego pola; pole 52 to znak więzienia, w którym należało pozostać do czasu spełnienia narzuconych warunków; zaś pole 58 to znak śmierci lub czaszki, która nakazywała powrót na początek gry lub usunięcie z gry. Ponadto grę mógł ukończyć ten, kto z rzutów kostką uzyskał wynik taki, który pozwalał mu stanąć dokładnie na końcowym 63 polu. Jeśli liczba kroków była wyższa, musiał cofać się, licząc od ostatniego pola wstecz. Reguł w grze w gęś było najczęściej dwanaście i przedstawiano je zwykle pośrodku spirali toru do gry²⁶.

Najstarsza zachowana w polskich zbiorach plansza do gry w gęś pochodzi z roku 1721 i została wydrukowana w Krakowie²⁷. Nawiązuje ona zarówno formą, jak i regułami

do o wiek wcześniejszego włoskiego pierwowzoru wydrukowanego przez Licchino Gargano²⁸. Znalezione są także pamiątnikarskie przekazy, że w gęś grano w końcu XVII w. na dworze Jana III Sobieskiego²⁹. (Ryc. 1)



Ryc. 1a. Najstarsza, wydrukowana w Polsce, zachowana plansza do gry w gęś, pochodząca z 1721 r. Źródło: PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. C VIII 1546: *Gra włoska ucieczna, Gąską nazwana*.



Ryc. 1b. Fragment centralnej części planszy z opisem reguł gry.

Plansze do gry w gęś często były modyfikowane. Z polskiego kręgu kulturowego znana jest plansza do nauki heraldyki, wykreślona przez Jakuba Labingera i wydrukowana w technice miedziorytu we Lwowie w drukarni jezuickiej, w połowie XVIII w. Była ona dodatkiem do trzeciego wydania popularnej, wzorowanej na francuskich przykładach *Heraldice* Józefa

Aleksandra Jabłonowskiego. Sporządzono ją dla Aleksandra (ur. 1730) i Michała (ur. 1735) Sapiehów, synów z poprzedniego małżeństwa żony Józefa Aleksandra. Reguły gry w gęs dostosowano w taki sposób, aby poruszanie się po planszy było jednocześnie nauką zasad heraldyki, od kwestii najprostszych po złożone³⁰. Sto lat później opublikowano w Warszawie modyfikację gęsi pod tytułem *Gra rycerska*, w której podobna do pierwowzoru gęsi była tylko plansza. Zwycięzcą, tłumaczonej z języka niemieckiego gry, zostawał ten uczestnik zabawy, który, przeszedłszy spiralną rycerską drogę, zwyciężył w końcowym pojedynku³¹.

Jan Stanisław Bystroń, badający staropolską kulturę szlachecką, zaliczył gąskę do grupy zabaw określanych jako loteria, czyli, w jego rozumieniu, takich, których wynik zależy od wskazań losu – w tym konkretnym przypadku od wyniku uzyskanego podczas rzutu kostką³². Jak podawał Zygmunt Gloger w *Encyklopedii staropolskiej*, w XVIII w. grano w Polsce w m.in. w gąsiora. Nazwa ta nie została jednak przez niego wymieniona wśród licznych gier staropolskich³³. W hasle odnoszącym się do gąsiora, Z. Gloger nie wspominał o grze, a jedynie omówił „przyrząd do wymierzania kary”³⁴. Tak samo, na przełomie XVIII i XIX w. Samuel Bogumił Linde nie nadmieniał w *Słowniku języka polskiego* o gęsiach, gąsiorach, gęślach w kontekście gier towarzyskich czy planszowych³⁵. O ile brak gry w gąskę można wyjaśnić w odniesieniach do okresu staropolskiego, to zaskakuje brak tej gry w kompendium kilkuset „zabaw, gier i harców”, które sporządził w początku wieku XIX Łukasz Gołębiowski. Należy jednak zwrócić uwagę, że opisał on tylko nieliczne gry planszowe³⁶.

Co więcej, wydaje się, że sama autorka gry *Assarmot*, Klementyna Hoffmanowa, nie uznawała gier planszowych za pożyteczne zabawy dla dzieci. W „Rozrywkach dla Dzieci”, wydawanych przez nią w latach 1824–1827, nie znalazły się żadne informacje poświęcone tej formie rozrywki, mimo że autorka zamieściła tam wiele rad i wskazówek, jak pożytecznie spędzać czas i nauczać przez zabawę. Na przykład w artykule *O grach ćwiczących umysł* wymieniła gry ustne i gry pisane, wskazując na liczne przykłady z obydwu grup, nie wspomniała jednak o grach rozgrywanych na planszy³⁷. W „Rozrywkach dla Dzieci” pojawił się już jednak szereg inspiracji, które można połączyć z ideą przyświecającą wydanemu później *Assarmotowi*. Do najważniejszych należało silne akcentowanie znaczenia historii narodowej dla odpowiedniego ukształtowania świadomości młodych Polek i Polaków.

Trudno wskazać bezpośrednie inspiracje autorki *Assarmota*, ale edukacyjne gry w gęs o tematyce historycznej pojawiły się we Francji już w połowie XVII w. Uczyły one chronologii dziejów świata, poczynając od biblijnych Adama i Ewy³⁸. W rewolucyjnej i porewolucyjnej Francji wydano szereg adaptacji historycznych gry w gęs, rozpoczynających się od zburzenia Bastylii, czy innych ważnych wydarzeń tego czasu³⁹. W Anglii historyczne odmiany gry w gęs pojawiły się w końcu wieku XVIII⁴⁰. Wydany w 1829 r. *Assarmot* nie był zatem pierwszą tego typu grą, ale wydaje się, że w polskich warunkach nie miał poprzedników⁴¹.

Jak wynika z odnalezionej przez Katarzynę Kabacińską-Łuczak reklamy gry, zamieszczonej w styczniu 1830 r. w jednym z czasopism dla dzieci, zachwalając *Assarmota*, akcentowano przede wszystkim edukacyjne walory zabawy. Pisano:

Od niejakiego czasu upowszechnia się zwyczaj łączenia nauk dla dzieci z zabawą. Gra *Assarmot* ma wpoić w umysły dzieci ważniejsze wypadki z dziejów ojczystych. Na tablicy obejmującej 63 illuminowanych rysunków, zastosowanych do historycznych zdarzeń, rzuca się dwiema kostkami. Wygrana przywiązana jest do zdarzeń pomyślnych, przegrana do mniej pomyślnych. Oddzielna książeczka sposób gry tłómaczy [*sic!*]⁴².

Jest to rozwinięcie słów zamieszczonych przez autorkę gry we wprowadzeniu do zabawy. Klementyna Hoffmanowa opisała tam cel wydawnictwa. Miało ono być rozrywką, a jednocześnie przypomnieniem rzeczy „już wiadomych” z historii Polski⁴³.

Sięgnięcie przez autorkę gry po *Assarmota* jako postaci rozpoczynającej dzieje Polski było zgodne z panującymi w okresie sarmackim przekonaniem o pochodzeniu polskiej szlachty od starożytnego rodu Sarmatów⁴⁴. Ci z kolei – według jednej z wersji popularnych wówczas etymologii – mieli pochodzić od *Assarmota*, potomka Noego. W początku wieku XIX rozpowszechnione było przekonanie, że nie tylko szlachta, ale ogólnie Słowianie pochodzą od tego biblijnego protoplasty. Tak skonstruowana genealogia ludów słowiańskich wyrażała jeszcze średniowieczny sposób myślenia o etnosach i językach, w którym standardem było poszukiwanie jednego wspólnego przodka. Najbardziej cenieni byli protoplaści umiejscowieni w starożytnej bądź biblijnej historii⁴⁵.

Dziewiętnastowieczny *Assarmot* został przypomniany przez Jana Pawła Woronicza (1757–1829)⁴⁶, który na początku XIX stulecia na posiedzeniu Towarzystwa Warszawskiego Przyjaciół Nauk zaproponował stworzenie zbioru tekstów zwanego przez niego pieśnioksięgiem narodowym. Miała to być przedstawiona w poetyckiej formie opowieść o dziejach Słowian i Polaków, ale z zachowaniem ówczesnych standardów pracy naukowej historyka. Pieśnioksięgę narodową miał składać się z trzech zbiorów tekstów: moralnych, religijnych i historycznych. Przyszły prymas Królestwa Polskiego napisał kilka fragmentów poetyckich związanych z częścią historyczną. Były to poematy *Assarmot*, *Lech*, *Sejm Wiślicki*, *Jagielloniada*, a do części moralnej *Świątynia Sybilli*. Całość poprzedzał religijny utwór *Hymn do Boga*⁴⁷.

Stworzony przez Jana Pawła Woronicza *Assarmot* był protoplastą wszystkich Słowian, a w szczególności Polaków. Informacje o nim nie pochodziły od starożytnych pisarzy, ani też nie ze staropolskich kronik, mimo że te niekiedy powoływały się na *Assarmota* jako na eponima Sarmatów. Jan Paweł Woronicz sięgnął do „Księgi Mojżesza, która jedyna rzetelny początek świata i ludzi podała”⁴⁸. Utwór *Assarmot*, syn *Jektana*, praprawnuk *Sema*, praszczur

Noego, narodów sarmackich patriarcha, przyszłym pokoleniom w duchu wieszczym błogosławi miał formę tzw. prorocstwa z przeszłości, w którym praojciec narodów słowiańskich przepowiadał ich przyszłą chwałę, ale i trudne chwile dziejowe⁴⁹.

Klementyna Hoffmanowa, tworząc grę, inspirowała się utworem Jana Pawła Woronicza. Świadczy o tym choćby fragment opisu gry, w którym powtórzyła tytuł poematu. Trzeba jednak pamiętać, że w 1829 r., a zatem w czasach, kiedy wydano grę, a szczególnie w połowie wieku XIX, kiedy ją wznawiano, nawiązanie do *Assarmota* wymagało już dopowiedzenia, że jest uznawany za protoplastę Słowian tylko przez „niektórych”⁵⁰.

Wybór *Assarmota* na eponima gry wiązał się zapewne z głęboko religijnymi przekonaniami Klementyny Hoffmanowej. Trzeba jednak pamiętać, że biblijna genealogia Słowian i Polaków w przededniu powstania listopadowego była już nieco archaiczna. Zresztą już i wcześniej nie dominowała. We wspomnianych *Śpiewach historycznych* Juliana Ursyna Niemcewicza dzieje Polski zaczynały się od Piasta. Postawienie *Assarmota* na starcie narodowych dziejów spełniało wymogi stawiane popularnej wizji o początkach Polaków, a zatem przesuwano źródła narodu do biblijnych początków świata. Przydawało to historii Polski nie tylko dawności, ale i szlachetności. Pół wieku po wznowieniu *Assarmota*, czyli w początku XX w., nawiązanie do protoplasty Sarmatów było już niezrozumiałe, stąd wydana wówczas gra, kopiująca pomysł Klementyny Hoffmanowej, nosiła tytuł *Piast*⁵¹.

Najważniejszy w edukacyjnej funkcji gry napisanej przez Klementynę Hoffmanową jest jednak wyłaniający się z niej obraz przeszłości Polski. Zrekonstruowanie tej wizji nie jest łatwym przedsięwzięciem, bowiem nie dysponujemy pierwotną wersją gry, wydaną w Warszawie w 1829 r. Pomimo starań nie udało się jej odnaleźć w żadnej z polskich i zagranicznych bibliotek i archiwów⁵². Kolejne wydania gry były publikowane w latach 1850, 1851, 1852, 1861, 1863⁵³. Ta mnogość edycji musiała i tak być niewystarczająca, bowiem wśród kilkunastu zachowanych w polskich zbiorach egzemplarzy reguł gry *Assarmot* znajduje się także jedna wersja rękopiśmienna. Niestety nie sposób ustalić, z którego wydania została skopiowana⁵⁴.

Z pierwszego wydania zachowała się jedynie plansza do gry⁵⁵, którą wykonał warszawski litograf Antoni Leśniewski. Jego aktywność określa się na lata 1828–1831, co zgadza się z datą wydania pierwszej wersji *Assarmota*⁵⁶. Porównanie planszy produkcji A. Leśniewskiego z 1829 r. z niesygnowaną planszą z wydania 1861 r., zachowaną w trzech egzemplarzach, oraz jednym egzemplarzem planszy z 1863 r.⁵⁷, pozwala jednoznacznie stwierdzić, że pola do gry w *Assarmota* nie zmieniły się pomiędzy wydaniem. Ponadto, podobnie jak w wypadku opisu reguł gry, także plansze były kopiowane rękopiśmiennie. Zachował się jeden taki egzemplarz, złożony z dwóch części, wykonany przez Celinę Treter (1830–1908), później Dominikowską, w 1852 r. wykreślony tuszem i kolorowany akwarelami⁵⁸. Jest to zapewne kopia z pierwszego wydania z 1829 r., o czym świadczy układ ryciny przedstawiającej *Assarmota* na polu nr 1,



Ryc. 2. Strony tytułowe reguł gry Assarmot, z lat 1850–1863.



Ryc. 3. Strona tytułowa rękopiśmiennej kopii reguł gry.
Źródło: Biblioteka Uniwersytecka Uniwersytetu Jana
Długosza w Częstochowie, sygn. BURps. 1.

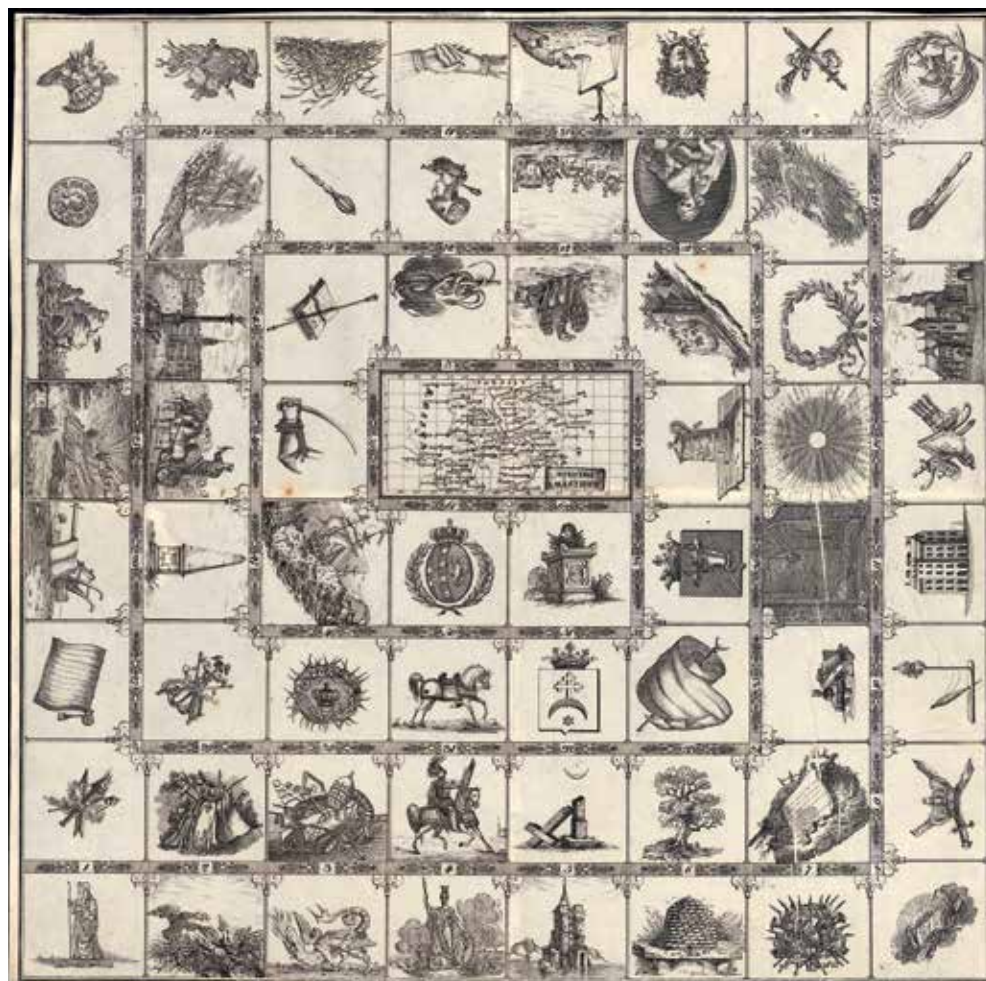
którego postać jest skierowana w lewo (w późniejszych wydaniach – w prawo).

Wspomniany już Bolesław Limanowski tak opisał swoje doświadczenia z grą *Assarmot* oraz reguły rządzące tą zabawą:

W dni słotne i mroźne, kiedy trzeba było siedzieć w pokoju, chętnie bawiliśmy się w grę *Assarmot*, która uczyła dziejów polskich. Była to jakby mapa, złożona z szeregu obrazków i przedstawiająca podróż przez dzieje Polski. Do gry dołączona była książeczka z objaśnieniami, których rychło nauczyliśmy się na pamięć. Podróż odbywała się przy pomocy kostek sześciennych z oznaczoną liczbą kropek. Ile przy rzucaniu wypadło kropek o tyle miejsc się posuwano. Szereg obrazków, poczynających się od bajecznego *Assarmota*, zakreślał wciąż koncentrując się spiralnie, koło, w środku którego znajdujący się rysunek przedstawiał mapkę Królestwa polskiego, na kongresie Wiedeńskim utworzonego. Na każdym obrazku był

unaoczniony ważniejszy fakt dziejowy. Jeżeli przynosił chlubę narodowi, to przybywający na jego miejsce posuwał się jeszcze dalej o pewną oznaczoną liczbę placówek, albo brał nagrodę z kasy. Jeżeli zaś obrazek przypominał jakiś czyn haniebny, np. zdradę Glińskiego, albo poniesioną klęskę, to płacono karę i cofano się wstecz. Jeżeli grający stanął nieszczęśliwie na obrazku, przedstawiającym ostateczny rozbiór Polski, płacił wielką karę, tracił wkładkę i zostawał usunięty z gry. Była to więc obrazowa nauka dziejów ojczyrstych⁵⁹.

Jak wspominał B. Limanowski, na planszy do gry każde z pól nawiązywało do konkretnej postaci z dziejów Polski lub do konkretnego wydarzenia bądź okresu. Ponieważ symbole i alegorie na polach do gry nie zmieniły się pomiędzy wydaniem, można przypuszczać, że nie zmieniły się także kryjące się za nimi postacie bądź wydarzenia (zob. tab. 1). Ponadto, nie zmieniła się także zasada, że każdy z graczy wpłacał po 6 znaczków (rodzaj waluty) do wspólnej puli. Każdy dysponował także własnym zasobem znaczków.



Ryc. 4. Plansza do gry w *Assarmota*, 1829, litograf Antoni Leśniewski. Źródło: Biblioteka Jagiellońska, sygn. GRAF I. 21696.

TAB. 1. POLA DO GRY W ASSARMOTA I ODNOSZĄCE SIĘ DO NICH POSTACI BĄDŹ WYDARZENIA Z DZIEJÓW POLSKI SKORELOWANE Z MECHANIKĄ GRY.

L.p.	Symbol / alegoria na planszy*	Osoba bądź wydarzenie	Mechanika gry
		Dzieje bajeczne	–
	Starzec z laską	Assarmot	–
	Gniazdo białych orląt	Lech	–
	Smok	Krakus, Kraków	–
	Rycerska dziewica	Wanda	–
	Jezioro Gopło, wieża obronna	Popiel II	–
	Ul z pszczołami	Piast	–
	Rycerskie znamiona	Polska podbijająca	Gracz otrzymuje jeden znaczek od każdego uczestnika
	Światło, Biblia, krzyż, palma męczeńska	Mieszko I	Gracz otrzymuje 3 znaczki z puli i skacze do pola 16
	Szczerbiec	Bolesław Chrobry	Gracz otrzymuje 3 znaczki z puli i skacze do pola 15
	Kądział z wrzecionem	Mieczysław II	Jeśli gracz jest kobietą, płaci 1 znaczek wszystkim mężczyznom; jeśli mężczyzną – odwrotnie; gracz musi oddać 3 znaczki do puli
	Dom nowy	Kazimierz Odnowiciel	Gracz otrzymuje 3 znaczki z puli i skacze do pola 26
	Dwie korony, miecz, łuk, kołczan, infula	Bolesław II Śmiały	Gracz czeka jedną kolejkę; każdemu z graczy płaci świętopietrze w wysokości 1 znaczka; płaci 3 znaczki do puli
	Kościół św. Idziego w Krakowie	Władysław Herman	–
	Buława	Sieciech	–
	Blask chwały, wawrzyn, miecz, przyłbica, chorągiew	Bolesław Krzywousty	–
	Rozpadła korona, miecz, pochodnia	Polska w podziałach	Gracz może ponownie rzucić kostkami, jeśli wypadnie 9 – skacze do pola 25, jeśli inna liczba – czeka 1 kolejkę; płaci 3 znaczki do puli

Jędza zazdrości	Władysław II, Bolesław IV	Gracz płaci 3 znaczki do puli; ponadto, jeśli grający ma rodzeństwo w grze, płaci każdemu po 1 znaczku
Stary lis, szala sprawiedliwości	Mieszko Stary, Kazimierz Sprawiedliwy	–
Ręce	Władysław Laskonogi, Leszek Biały	–
Trzcina	Bolesław Wstydlivy	Gracz czeka jedną kolejkę; płaci 3 znaczki do puli
Łuk, pałka, zawój, półksiężyc	Leszek Czarny	–
Trzej książęta	Władysław Łokietek, Wacław, Przemysław	–
Grosze czeskie	Wacław, król czeski	Gracz otrzymuje od każdego po 1 znaczku
Skała wśród burzy, orzeł	Władysław Łokietek	Gracz skacze do pola 37; otrzymuje od każdego gracza po 1 znaczku
Wschodzące słońce	Polska kwitnąca	Gracz otrzymuje 6 znaczków z puli
Księga praw, pług	Kazimierz III Wielki	Gracz skacze do pola 35
Przywileje	Ludwik Węgierski	Gracz płaci każdemu z po 1 znaczku
Wieniec róż, kądziel, strzała miłości, pochodnia hymenu, wawrzyny	Jadwiga	Gracz skacze do pola 40; otrzymuje 3 znaczki z puli; grające w grze kobiety otrzymują po 1 znaczku z puli
Księgi święte, biały płaszcz z czarnym krzyżem, dwa miecze	Władysław Jagiełło	Gracz otrzymuje 3 znaczki z puli
Godła rycerskie i kościelne	Zbigniew Oleśnicki	–
Rycerz czarny	Zawisza Czarny	–
Krzyż, księżyc dwurożny	Władysław Warneńczyk	32 – płaci 6 znaczków do banku
Dąb wieczysty	Kazimierz Jagiellończyk	Gracz otrzymuje po 1 znaczku od każdego
Przywileje	Jan Albert	–
Księga	Aleksander	Gracz płaci każdemu po 1 znaczku
Więzienie	Michał Gliški	Gracz płaci do puli 6 znaczków

	Słońce w całym majestacie, obłok	Zygmunt Wielki	Gracz skacze do pola 56; otrzymuje z puli 6 znaczków; płaci grającym kobietom po 1 znaczku
	Wieniec z wawrzynu i dębu	Jan Tarnowski	–
	Unia pogoni i orła	Zygmunt August	Gracz skacze do pola 52
	Miłosierdzie	Anna Jagiellonka	Gracz otrzymuje od każdego po 1 znaczku. Połowę z nich oddaje temu, kto najwięcej przegrał
	Suta kareta	Henryk Walezy	Gracz cofa się do pola 8; płaci 6 znaczków do puli
	Głowa Minerwy	Stefan Batory	Gracz skacze do pola 53; otrzymuje 3 znaczki z puli
	Buława, forteca	Jan Zamojski	Gracz skacze do pola 58; otrzymuje 3 znaczki z puli
	Okręt, którym bałwany miotają	Polska upadająca	–
	Kolumna Zygmunta	Zygmunt III	Gracz cofa się do pola 20; płaci 6 znaczków do puli
	Tryumfator	Stanisław Żółkiewski	Gracz skacze do pola 59
	Kircholm, Ryga, Smoleńsk, Chocim	Karol Chodkiewicz	Gracz skacze do pola 52; otrzymuje 3 znaczki z puli
	Pacta conventa, handel, żegluga	Władysław IV	–
	Korona cierniowa	Jan Kazimierz	–
	Ulubiony koń	Stefan Czarniecki	Gracz skacze do pola 57; otrzymuje 3 znaczki z puli
	Herb	Michał Korybut Wiśniowiecki	Gracz płaci 3 znaczki do puli; wszyscy grający płacą po 1 znaczku do puli
	Chorągiew Machometa [sic!]	Jan III Sobieski	Gracz otrzymuje 3 znaczki z puli; jeśli grającym jest mężczyzna, płaci po 1 znaczku grającym kobietom
	Herb Wieniawa	Stanisław Leszczyński	Gracz otrzymuje 3 znaczki z puli
	Puchar	August II, August III	Gracz cofa się do pola 27; płaci 6 znaczków do puli
	Herb Ciołek	Stanisław August Poniatowski	–
	Fenix nowy z popiołów	Stanisław Konarski	Gracz otrzymuje 6 znaczków z puli

	Potwór polityczny	Adam książę Czartoryski	Gracz otrzymuje 3 znaczkę z puli
	Laska marszałkowska	Stanisław Małachowski	–
	Pałasz ujęty silnymi rękami	Tadeusz Kościuszko	–
	Okręt	Rok 1795	Gracz odpada z gry
	Księstwo Warszawskie, herb saski, orzeł biały	Fryderyk August książę warszawski	–
	Grobowiec	Józef książę Poniatowski	–
	Mapa Królestwa Polskiego	Królestwo Polskie	Gracz „bierze całą stawkę i grę kończy”

* Opisy symboli i alegorii zaczerpnięto z instrukcji do gry.

Źródło: opracowanie własne na podstawie instrukcji do gry *Assarmot* w wersji z 1850 r.

Jak można zauważyć, mechanika gry została dopasowana do merytorycznej zawartości narracji historycznej. Występujące w grze w gęś tradycyjne pola: most (zwykle na polu nr 5), oberża (na polu 19), studnia (na polu 31), labirynt (na polu 42), więzienie (na polu 52), śmierć (na polu 58) zostały przesunięte na inne miejsce i zmodyfikowane. Wynikało to zapewne z priorytetów Klementyny Hoffmanowej, która najpierw stworzyła scenariusz gry, a później dostosowała do niego mechanikę.

Zastosowana przez autorkę periodyzacja historii Polski na dzieje bajeczne, Polskę podbijającą, podzieloną, kwitnącą i upadającą, została zaczerpnięta z prac Joachima Lelewela. W tym samym roku, w którym ukazał się *Assarmot*, wileński historyk wydał *Dzieje Polski potocznym sposobem opowiedziane*, w której to pracy, zadedykowanej synom – Tadeuszowi Hugonowi i Janowi Henrykowi – w przystępny sposób wyłożył swoją wizję przeszłości Polski⁶⁰. Ten sam podział został wykorzystany przez J. Lelewela już wcześniej, bo w *Historii Polski do końca panowania Stefana Batorego*, napisanej w 1813 r. Tej pracy jednak Klementyna Hoffmanowa nie mogła czytać, bowiem została ona wydana z rękopisu dopiero w latach 60. XIX w.⁶¹ Andrzej Wierzbicki wyróżnił dwa sposoby periodyzacji dziejów Polski stosowane przez J. Lelewela: zewnętrzny – Polska podbijająca, podzielona, kwitnąca i upadająca oraz wewnętrzny, odnoszący się do dziejów społeczno-gospodarczych – samowładztwo, możnowładztwo, gminowładztwo szlacheckie, gminowładczy nieład⁶². Klementyna Hoffmanowa wykorzystała tylko pierwszy z nich, zapewne ze względu na jego czytelność i prostotę.

Dzieje bajeczne albo jak wołał J. Lelewel, „podania niepewne”, kończyły się w *Assarmocie* na panowaniu Piasta; Polska podbijająca wyznaczona została między panowaniem Mieszka I a Bolesława Krzywoustego. Następny etap – Polska w podziałach – to średniowieczne rozbicie dzielnicowe, datowane od panowania synów Krzywoustego, Władysława Wygnańca

i Bolesława Kędzierzawego, po królewskie rządy Władysława Łokietka. Polska kwitnąca to okres panowania ostatniego Piasta, przez władanie królów z dynastii jagiellońskiej po Stefana Batorego. Od panowania Zygmunta III rozpoczyna się upadek Polski, którego kulminacją był moment utraty niepodległości. Co interesujące, w zachowanych drukowanych wersjach reguł gry, okres Polski upadającej trwa do końca rozgrywki, aż po powstanie Królestwa Polskiego po kongresie wiedeńskim. Opis ostatniego pola w grze, nr 63, brzmi:

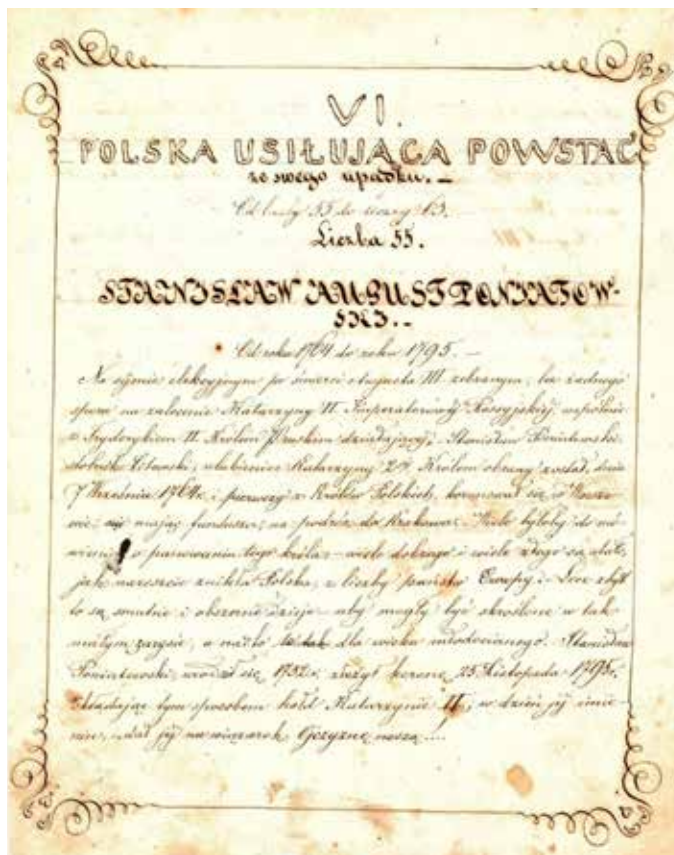
Polacy przywiezieni do zguby upadkiem Napoleona, znaleźli wskrzesiciela w osobie błogosławionej pamięci **Aleksandra I**, Cesarza Wszech Rosyji; on im rękę podał, utworzył **królestwo polskie**, nadał mu Konstytucję, rząd reprezentacyjny i sam królem jego się ogłosił r. 1815 [wyróżnienia w oryginale – M.M.]⁶³.

Można ten fragment interpretować jako uznanie reaktywacji Królestwa Polskiego pod berłem Romanowów jako odrodzenie się państwa polskiego. Trzeba jednak pamiętać, że warszawskie i wileńskie wydania *Assarmota* zostały poddane państwowej cenzurze, co zapewne wpłynęło na przekaz historiozoficzny tekstu Klementyny Hoffmanowej. Niewątpliwie jednak zacytowany powyżej fragment miał ogromną moc perswazyjną, choćby ze względu na zasięg oddziaływania gry *Assarmot*⁶⁴.

Kłopoty z carską cenzurą nie dotyczyły autorki lub autora wspomnianej rękopiśmiennej wersji gry. W tym kontekście interesującym wątkiem, związanym z przedstawioną periodyzacją historii narodowej, było dodanie, w ręcznie wykonanej kopii, okresu końcowego: „Polska usiłująca powstać ze swego upadku”. Został on zaznaczony od pola 55, opisującego panowanie Stanisława Augusta Poniatowskiego. Porównanie opisów pola 63 w drukowanej i rękopiśmiennej wersji pozwala dostrzec zasadnicze różnice i docenić swobodę nieocenzurowanego przekazu. W wersji rękopiśmiennej opis brzmi:

Polacy przywiezieni do zguby, upadkiem Napoleona, znaleźli Wskrzesiciela w osobie Alexandra I Cesarza Rosyjskiego. On im rękę podał, z większej części Księstwa [Warszawskiego – dop. M.M.] utworzył Królestwo Polskie, zwane kongressowem, gdyż w skutek narad na Kongressie Wiedeńskim powstało; nadał mu Konstytucję, którą dowolnie gwałcił, i urząd reprezentacyjny, którego przedstawiciele srogo prześladował, ogłosiwszy się wprzód Królem Polskim, dnia 30 kwietnia 1815 roku [ortografia i interpunkcja jak w oryginale – M.M.]⁶⁵.

Wyraźny jest krytyczny stosunek wobec panowania cara Aleksandra I jako króla Polski.



Ryc. 7. Strona z rękopiśmiennej kopii reguł gry Assarmot z dodatkowym okresem końcowym VI i opisem pola nr 55. Źródło: Biblioteka Uniwersytecka Uniwersytetu Jana Długosza w Częstochowie, sygn. BURps. 1.

Analizując wizję polskich dziejów zaprezentowaną przez Klementynę Hoffmanową w *Assarmocie*, można dostrzec standardowe przedstawianie historii, skupione na politycznym wymiarze dziejów, z nielicznymi ekskursami w stronę historii gospodarczej i społecznej. Jest to powtórzenie dziejów Polski, które zostało zaprezentowane przez autorkę już w 1823 r. w *Wiązaniu Helenki*, książce dla dzieci uczących się czytać⁶⁶. W części poświęconej konwersacjom Helenki z mamą, w rozmowie 17, zamieszczona została polityczna historia Polski, wyłożona w narracji od współczesności do czasów najdawniejszych. W *Wiązaniu Helenki* informacje historyczne zostały ograniczone do imion władców, nielicznych dat i – wyjątkowo – charakterystyk władców⁶⁷. W *Assarmocie* narracja ta została uzupełniona o szerszy opis

wydarzeń, ale ograniczona do wybranych władców. Ponadto autorka dodała pola poświęcone hetmanom, rycerzom, biskupom.

Przedstawiona w *Assarmocie* narracja o historii Polski była oparta o podstawową linię chronologiczną, wyznaczaną przez *gesta* książąt i królów. W nielicznych przypadkach, Klementyna Hoffmanowa umieściła dodatkowych bohaterów. Do takich zaliczyć można wojewodę Sieciecha, biskupa Oleśnickiego, rycerza Zawiszę Czarnego, księcia Michała Glińskiego, hetmana Jana Tarnowskiego, kanclerza Jana Zamoyskiego, hetmanów Stanisława Żółkiewskiego i Karola Chodkiewicza, wodza z czasów potopu szwedzkiego Stefana Czarnieckiego. Układ tych „dodatkowych postaci” został zapewne zaczerpnięty z przywoływanych już kilkakrotnie *Śpiewów historycznych* Juliana Ursyna Niemcewicza. Nową grupę postaci stanowiły osoby aktywne politycznie w czasie utraty państwowości: Stanisław Konarski, Adam Czartoryski, Stanisław Małachowski, Tadeusz Kościuszko i Józef Poniatowski. Wśród tej plejady książąt, królów i wodzów wymienione zostały trzy kobiety: Wanda, Jadwiga Andegaweńska i Anna Jagiellonka. Były to postaci pierwszoplanowe i przedstawione w pozytywnym świetle. Obok nich, na drugim planie narracji, występowały kobiety zarysowane w negatywnym świetle. Były to „niegodziwa” żona Popiela II, która namówiła go do otrucia stryjów, królowa Ryxa, która zdominowała Mieszka II, Bona Sforza – „chytra i przewrotna Włoszka” – żona króla Zygmunta Starego. Jedyną drugoplanową pozytywną postacią kobiecą była Dąbrówka, żona Mieszka I. Pozostałe kobiety z drugiego planu zostały przedstawione neutralnie jako żony królów. Wymienione były tylko z imienia i pochodzenia, nie wskazywano ich cech charakterystycznych. Żony zostały wymienione wyłącznie w kontekście dynastycznym jako towarzyszkis władców. O rodzinach wodzów i innych bohaterów Klementyna Hoffmanowa nie informowała.

Wydaje się, że o ile historia zaprezentowana w *Assarmocie* była bez wątplenia historią mężczyzn, to układ gry wskazuje na to, że jej autorka miała świadomość, że historia w inny sposób dotyczyła kobiety i mężczyzn. Ten genderowy aspekt dziejów Polski w grze widoczny jest także w regułach zabawy, gdzie konkretne zasady różnicowały graczy ze względu na płeć (patrz tab. 1).

Gra stworzona przez Klementynę z Tańskich Hoffmanową o nazwie *Assarmot* była na pewno popularną rozrywką wśród ziemian i mieszczan w wieku XIX. Służyła do zabawy podczas letniej niepogody oraz zimą. O jej popularności świadczą liczne wydania „zabawy historycznej”, a także zachowana rękopiśmienna kopia. Ponadto o popularności tej formy edukacyjnej rozrywki świadczyć może wznowienie gry w nowej wersji pod nazwą *Piast*, z wyraźnym odwołaniem do pierwowzoru w podtytule gry. Być może *Assarmot* stał się inspiracją także dla innych gier o tematyce historycznej, które były oparte na gęsi. Karol Estreicher wspominał o *Tablicy symbolicznej historii polskiej ułożonej ku zabawie dla dzieci przez H.K.*

wydanej w Lipsku zapewne w 1854 r. Była to niewielka publikacja, ale z opisu w policyjnych rejestrach wynika, że miała 63 pola – tak jak *Assarmot*⁶⁸. Znana jest także gra oparta tematycznie na dziejach Polski o nazwie *Lech*⁶⁹.

Wszystkie te przykłady ukazują, że planszowe gry edukacyjne nawiązujące tematyką do historii ojczyzny były w wieku XIX rozpowszechnione na ziemiach polskich. Wypełniały one lukę w edukacji historycznej i patriotycznej najmłodszego pokolenia i przyczyniały się do zaznajomienia z dziejami Polski. W kontekście ludoznawczym *Assarmot* i inne wzorowane na nim gry o tematyce historycznej są ciekawymi przykładami adaptacji klasycznej gry w gęś, jednej z najbardziej rozpowszechnionej w niezliczonych wariantach gry planszowej. Z kolei analizując grę pod kątem kulturowym, można wskazać, że *Assarmot* i inne zabawy o tematyce historycznej są dziewiętnastowiecznymi przykładami popularyzacji treści historycznych i wyrazem ówczesnego zwrotu ku przeszłości.

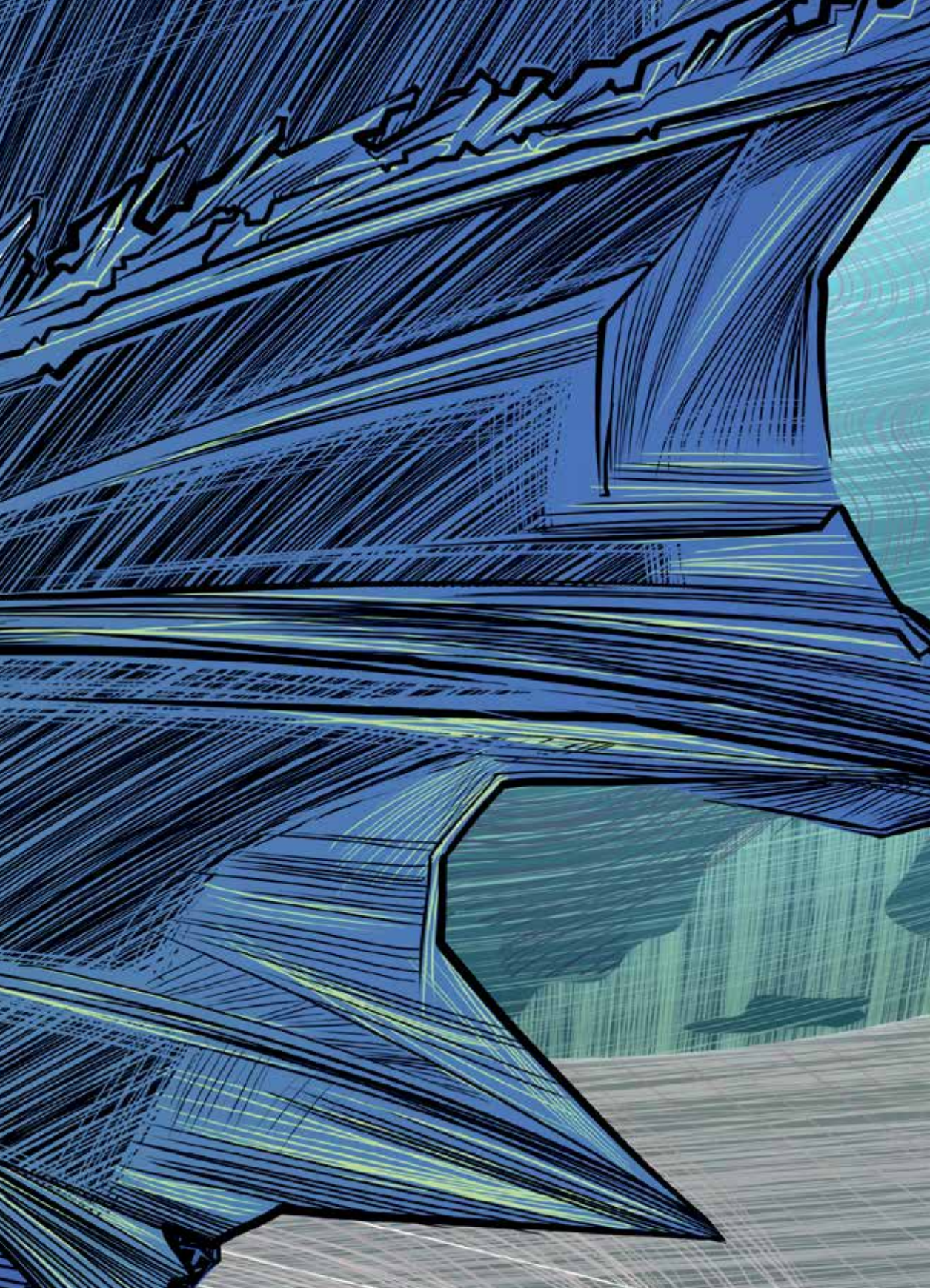
PRZYPISY

- 1 [Klementyna z Tańskich Hoffmanowa], *O grach ćwiczących umysł*, Rozrywki dla Dzieci, t. 5, 1826, s. 132–133.
- 2 Mieczysław Rościszewski w sporządzonym przez siebie kompendium wymienił pięć gier pedagogicznych (innych gier i zabaw opisał ponad 200). Zaliczył do nich grę planszową *Piast*, loteryjkę geograficzną, kwartety literackie, domino przysłów polskich i wynalazki. Szczupłość oferty gier pedagogicznych tłumaczył raczkującą lokalną myślą pedagogiczną i niechęcią wydawców do inwestowania w nieprzynoszące dochodu przedsięwzięcia. Por. M. Rościszewski [Bolesław Londyński], *Jak się bawić w towarzystwie?*, Lwów–Złoczów [1907], s. 265–269.
- 3 Katarzyna Kabacińska-Łuczak w odniesieniu do edukacji z tego okresu używa nawet pojęcia „edukacja patriotyczna”, a zabawy i gry, których tematyką była historia Polski i geografia ziem polskich nazywa patriotycznymi. Por. K. Kabacińska-Łuczak, *Gry patriotyczne w II połowie XIX i na początku XX wieku na przykładzie gry „Piast”*, *Studia Edukacyjne* 51 (2018), s. 101–103. W przyp. 8 autorka pisała: „gry patriotyczne będą rozumiane jako te, które w okresie niewoli narodowej wpływały na rozwój wiedzy z literatury, historii kraju, a także miejsc geograficznych związanych z rodzimą tradycją”.
- 4 Por. kompleksowe opracowanie dotyczące Poznańskiego: A. Hinc, *Obraz dziejów ojczyźnych w pozaszkolnej edukacji historycznej społeczeństwa polskiego w Wielkim Księstwie Poznańskim w pierwszej połowie XIX wieku*, Poznań 2007; A. Bołdyrew, *Matka i dziecko w rodzinie polskiej. Ewolucja modelu życia rodzinnego w latach 1795–1918*, Warszawa 2008, s. 180–182.
- 5 J.U. Niemcewicz, *Śpiewy historyczne z muzyką i rycinami*, Warszawa 1816. Karol Estreicher w *Bibliografii polskiej*, t. 3, s. 230–231 notuje kilkanaście wydań tej pozycji.
- 6 B. Limanowski, *Pamiętniki (1835–1870)*, Warszawa 1937, s. 32.
- 7 Tamże, s. 33.
- 8 Zob. na przykład liczne prace Joachima Henricha Campe, znanego w Polsce jako Pan Kampe, wydawane od końca wieku XVIII po lata 30. wieku XIX, np., *Biblioteczka młodzieńska przez Pana Kampe, zawierająca rozmowy, wyciątki z dzieł, gry zabawne, małe drammy, podróże, rozmaite szczegóły względem historii naturalnej, astronomii, geografii, sztuk, anekdot o wielu sławnych ludziach, etc.; składająca dalszy ciąg Biblioteczki Dziecinnej, tegoż samego autora*, przełożona z niemieckiego na francuzki [sic!], a z tego na język polski, t. 2, Wrocław 1809.
- 9 Por. S.P. Koczorowski, *Biernacka Konstancja z Małachowskich*, [w:] *Polski słownik biograficzny*, t. 2, Kraków 1936, s. 76; oraz B. Cichecka, *Konstancja z Małachowskich Biernacka, prekursorka literatury dziecięcej*, *Na Sieradzkich Szlakach* t. XV, 1 (2000), s. 28–31.
- 10 Por. Z. Ciechanowska, *Hoffmanowa z Tańskich Klementyna*, [w:] *Polski słownik biograficzny*, t. 9, Ossolineum 1960–1961, s. 573–576; J. E. Dąbrowska, *Klementyna. Rzecz o Klementynie z Tańskich Hoffmanowej*, Białystok 2008.
- 11 [Konstancja z Małachowskich Biernacka], *Podróż z Włodawy do Gdańska powrotem do Nieborowa w roku 1816 opisana w listach Wandy, Eweliny i Leokadyi przez Polkę Ko. z H. Ma. B...cką*, Wrocław 1823.
- 12 [Konstancja z Małachowskich Biernacka], *Rozmowy Pawlunia z babunią o kilku-set nawiających się przedmiotach czyli skazowka sposobu rozkrzewienia w dzieciach zdolności, pojęcia i szlachetnych upodobań podane ku pożytkowi dzieci umiejących dobrze czytać przez Autorkę: Zabawy Polki z Synami*, cz. I–II, Kalisz 1829.
- 13 [Konstancja z Małachowskich Biernacka], *Opis stu nagród pięcio-letniego Pawlunia ofiarowane ku zabawie jego rowieśnikom przez Sandomierzankę*, Warszawa 1929.
- 14 K. Estreicher, *Bibliografia polska*, t. XIII: *stolecie XV–XVIII*, Kraków 1894, s. 94.
- 15 [Konstancja z Małachowskich Biernacka], *Zabawa Polki z synami czyli opis dziejów polskich od Lecha aż do rozbioru Polski ułożony w sposobie loterii, przez K.M.B. ... doprowadzony do 1820 roku*, Wrocław 1821. Zachowała się też wersja z 1822 r.
- 16 J. Gacki, *Z dziejów polskich zabawa historyczna w sposobie loteryi ułożona*, [Warszawa] 1827.
- 17 Na temat obydwu loterii zob. także K. Kabacińska-Łuczak, *Gry patriotyczne*, s. 106–108. Autorka wymieniła także później wydawane (na pocz. XX w.) gry w formie loterii o tematyce geograficznej. Loteryjki takie pojawiały się jednak już znacznie wcześniej. Podobnie było z literaturą edukacyjną, pierwotnie były to tłumaczenia, *Geografia ułożona w grę z kart 96. czyli sposób nauczania się samemu geografii z zabawą w posiedzenia tłumaczona z francuskiego i powiększona wielu dodatkami przez dwóch przyjaciół*, Warszawa 1803. Nieco później powstawały już rodzime gry, np. W. Szymanowski, *Gra z geografii Królestwa Polskiego z tablicą gry przedstawiającą 64*

- widoki przyrody, miasta, gmachy, zwałiska zamków, oraz ubiory typowe mieszkańców rozmaitych prowincji (dla zabawy młodzieży polskiej) zebrana i napisana, Warszawa 1859.
- 18 Pełny tytuł dzieła brzmiał: *Pamiętka po dobrej matce czyli ostatnie jej rady dla córki, przez młodą Polkę*, Warszawa 1819. O przesłaniu dzieła zob. I. Kaniowska-Lewańska, *Twórczość dla dzieci i młodzieży Klementyny z Tańskich Hoffmanowej*, Opole 1964, s. 47–65; S. Gawlik, *Dziedzictwo pedagogiczne Klementyny z Tańskich Hoffmanowej*, Opole 1995, s. 50–51; a przede wszystkim J. E. Dąbrowska, *Klementyna*, s. 91–99; 169–194. W kontekście miejsca Klementyny Hoffmanowej w dziejach wychowania patrz np. S.I. Możdżeń, *Historia wychowania. 1795–1918*, Sandomierz 2006, s. 225–226; A. Pachocka, *Dzieciństwo we dworze szlacheckim w I połowie XIX wieku*, Kraków 2009, s. 219.
 - 19 Pełna bibliografia prac Klementyny Hoffmanowej patrz. Joanna E. Dąbrowska, *Klementyna*, s. 164–166.
 - 20 O kłopotach finansowych Klementyny Hoffmanowej zob. *Pisma pośmiertne Klementyny z Tańskich Hoffmanowej*, t. I, *Pamiętniki*, t. I, Berlin 1849, s. 158; na temat „Rozrywek dla dzieci” zob. I. Kaniowska-Lewańska, *Twórczość dla dzieci i młodzieży...*, s. 120–147.
 - 21 Np. I. Kaniowska-Lewańska, *Twórczość dla dzieci i młodzieży...*, s. 139; S. Gawlik, *Dziedzictwo pedagogiczne Klementyny z Tańskich Hoffmanowej...*, s. 57; J. E. Dąbrowska, *Klementyna...*, s. 135.
 - 22 Por. L. i W. Pijanowscy, *Gry świata. Encyklopedia*, Warszawa 2006, s. 217; L. Pijanowski, *Podróże w krainie gier*, Warszawa 1969, s. 90.
 - 23 Na temat gry w gęś, jej historii i wariantów patrz przede wszystkim obszerne i kompletne kompendium: A. Seville, *The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose. 400 years of Printed Board Games*, Amsterdam 2019; a także L. Ciompi, A. Seville, *Giochi dell'Oca e di percorso*, <http://www.giochidelloca.it>, [dostęp: styczeń 2024]. Strona zawiera obszernie dane szczegółowe, bibliografię, artykuły i liczne ilustracje; por. także K. Wood, *Chancing It. Print, Play, and Gambling Games at the End of the Sixteenth Century*, *Art History*, t. 42, 2019, nr 3, s. 450–581. Por. także popularne ujęcie E. Glonnegger, *Leksykon gier planszowych. Geneza, zasady i historia*, przeł. J.A. Jerry, Warszawa 1997, s. 38–55.
 - 24 Najczęściej jako źródło współczesnej gry w gęś podaje się dwór wielkiego księcia Toskanii Franciszka Medyceusza (1774–1587), który wysłał ją w prezencie królowi Hiszpanii Filipowi II (1556–1598). Autorzy badający tę problematykę wskazują, że gra w gęś została już wymieniona w końcu XV w. w kazaniach włoskiego dominikanina Gabriele da Barletta. Istnieją jednak kontrowersje, dotyczące tego, czy w kazaniach mowa jest o gęsi, czy innej grze. Por. A. Seville, *The Cultural Legacy*, s. 23; L. i W. Pijanowscy, *Gry świata*, s. 210–211. Zob. także tekst A. Kotłowskiej w niniejszym tomie, wskazujący na co najmniej czternastowieczne, pochodzenie gry.
 - 25 Por. M. Костюхина, *Детский оракул. По страницам настольно-печатных игр*, Москва 2013, s. 15, s. 101.
 - 26 Reguły gry w gęś zob. pierwszy naukowy tekst na temat tej gry: H. C. Bolton, *The Game of Goose*, *The Journal of American Folklore*, 1895, t. 8, nr 29 (Apr.-Jun.), s. 145–146. Zob. także Ad. Seville, *The Cultural Legacy*, s. 21–22; J. F. Groote, F. Wiedijk, H. Zantema, *A Probabilistic Analysis of the Game of the Goose*, *SIAM Review*, t. 58, 2016, nr 1, s. 145–146; oraz ryc. 1 w niniejszym tekście.
 - 27 *Gra włoska ucieczna Gąską nazwana*, Biblioteka Jagiellońska, BJ Graf. I. 6915; Cyfrowa Biblioteka Narodowa Polona, <https://polona.pl/item-view/689cd9b5-cad1-47c8-90cd-9451d01e3ad7?page=0>, [dostęp: styczeń 2023]. O grze w gęś, bez podania szczegółów chronologicznych, wspominał także J. S. Bystroń, *Dzieje obyczajów w dawnej Polsce. Wieki XVI–XVIII*, t. 2, wyd. 3, Warszawa 1976, s. 211, gdzie też znajduje się reprodukcja planszy na wkładce po s. 224.
 - 28 Por. A. Seville, *The Cultural Legacy*, s. 26, il. 2.2; por. plansza *Il nuovo et piacevole gioco dell' ocha*, wydrukowana przez Lucchino Gargano w 1598 r., przechowywana w British Museum, sygn. 1869,0410.2465., https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1869-0410-2465-, [dostęp: styczeń 2024].
 - 29 Por. K. Kabacińska-Luczak, *Gry patriotyczne*, s. 110; K. Sarnecki, *Pamiętniki z czasów Jana Sobieskiego*, t. 1, oprac. J. Woliński, Wrocław 204, s. 92: „Die 19 Novembris [1693] [...] W wieczór król jm. trochę weselszy i nie taką miał alteracją jako z rana; z jmp. posłem francuskim dyskursem zabawiał się. Królewicwie ichm. Gąską grali przy królu jm. z królowną jm. i inszymi jmciami”.
 - 30 Plansza zatytułowana *Szachownica dla łatwiejszego pojęcia nauki heraldycznej w grę zabawną obozoną* przechowywana jest w Gabinetie Rycin i Rysunków Muzeum Narodowego w Warszawie w kolekcji Grafiki polskiej, nr inw. 2271, 18417/816/75. Reprodukcja: zob. Cyfrowe Muzeum Narodowe, <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/zbiory/857723>, [dostęp: styczeń 2024]. Na temat dziejów wydania i znaczenia gry zob. S. K. Kuczyński, *Gra w herby, czyli przyczynek do popularyzacji heraldyki w XVIII w.*, [w:] *Drogą historii. Studia ofiarowane*

- profesorowi Józefowi Szymańskiemu w siedemdziesiątą rocznicę urodzin, red. P. Dymmel, K. Skupieński, B. Trelińska, Lublin 2001, s. 325–333.
- 31 *Gra rycerska z języka niemieckiego na język polski przetłumaczona. Dla zabawy jak niemniej uprzyjemnienia chwil czasu w posiedzeniu drukiem ogłoszona z tablicą czterdzieści figur w sobie obymuiącą*, Warszawa 1834; *Gra rycerska dla zabawy i przyjemnienia chwil wolnych od zatrudnieni z języka niemieckiego na polski przełożona i ofiarowana młodzieży w Kołędę z tablicą czterdzieści figur obymuiącą i dwoma kostkami*, wyd. 2, Warszawa 1835. Było to tłumaczenie gry o tytule *Deutsches Ritterspiel*, opublikowanej w końcu XVIII w. Por. A. Seville, *The Cultural Legacy*, s. 209–210.
 - 32 J. S. Bystroń, *Dzieje obyczajów*, s. 211.
 - 33 Z. Gloger, *Encyklopedia staropolska ilustrowana*, t. 2, Warszawa 1901, s. 218–219.
 - 34 Tamże, s. 180.
 - 35 Por. S.B. Linde, *Słownik języka polskiego*, t. I, cz. 2, Warszawa 1808, s. 686–687, s. 764–765.
 - 36 Ł. Gołębiowski, *Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym, lub niektórych tylko prowincjach*, Warszawa 1831.
 - 37 [K. z Tańskich Hoffmanowa], *O grach ćwiczących umysł*, s. 132–155. Tekst przedrukowany następnie w teżej, *Rozrywki dla dzieci*, t. 1, Warszawa 1858, s. 18–34.
 - 38 A. Seville, *The Cultural Legacy*, s. 50–56.
 - 39 Tamże, s. 83–91.
 - 40 Tamże, s. 173–176. Na temat typologii brytyjskich odmian gry w gęś zob. E. Duggan, *Chasing Geese: on the Trail of Fourteen British-Published Copies of The Royal Pastime of Cupid, or Entertaining Game of the Snake*, *Board Game Studies Journal*, 13 (2019), s. 111–158.
 - 41 [K. z Tańskich Hoffmanowa], *Assarmot, gra historyczna w kostki ułożona dla dzieci przez autorkę Pamiętki po dobrej Matce, z tablicą illuminowaną i dwiema kostkami*, Warszawa 1829. Wydanie to nie zachowało się w polskich bibliotekach. W Bibliotece Jagiellońskiej znajduje się tylko plansza do gry dołączona do tej edycji. Zachowały się za to kolejne, wydane już po śmierci autorki: *Assarmot. Zabawa historyczna ułożona dla dzieci przez autorkę Pamiętki po dobrej matce*, wydanie drugie poprawne, Kraków 1850 (wraz z tablicą litografowaną); *Assarmot. Zabawa historyczna ułożona dla dzieci przez autorkę Pamiętki po dobrej matce*, wydanie drugie poprawne, Kraków 1851 (wraz z tablicą litografowaną); *Assarmot. Zabawa historyczna ułożona przez Autorkę Pamiętki po dobrej matce*, wydanie nowe, Warszawa 1852 (wraz z tablicą litografowaną); *Assarmot. Zabawa historyczna ułożona przez autorkę Pamiętki po dobrej matce*, wydanie nowe, Wilno 1861 (wraz z tablicą litografowaną kolorowaną); *Assarmot. Zabawa historyczna ułożona dla dzieci przez Klementynę z Tańskich Hoffmanową*, wydanie trzecie poprawne, Kraków 1863 (wraz z tablicą litografowaną).
 - 42 K. Kabacińska-Łuczak, *Gry patriotyczne*, s. 112; *Wiadomość o dziełkach dla dzieci*, *Dziennik dla Dzieci*, t. 1, 1830, nr 10, s. 33. Mniej szczegółowe reklamy, podające tylko tytuł gry pojawiły się także w *Kurjerze Polskim* 26 (1829), s. 132 i *Kurjerze Warszawskim* 347 (1829) s. 1567 w grudniu 1829 r.
 - 43 [K. z Tańskich Hoffmanowa], *Assarmot*, 1850, s. 3.
 - 44 Zob. J. Orzeł, *Historia – tradycja – mit w pamięci kulturowej szlachty Rzeczypospolitej XVI–XVIII wieku*, Warszawa 2016, s. 128–174, a przede wszystkim, s. 209–281.
 - 45 Por. *Powieść minionych lat*, przeł. F. Silicki, Wrocław-Warszawa-Kraków 1999, s. 3–5; J. Orzeł, *Historia – tradycja – mit w pamięci szlachty Rzeczypospolitej XVI–XVIII wieku*, Warszawa 2016, s. 213, 219, 233, 271, 273.
 - 46 Zob. Z. Rejman, *Jan Paweł Woronicz. Poeta i kapłan*, Chotomów 1992.
 - 47 Por. tamże, s. 97–125. Treść utworów, także rozpraw o pieśniach narodowych, zob. J. P. Woronicz, *Pisma wybrane*, wstęp, wybór i komentarz M. Nesteruk, Z. Rejman, Warszawa 1993. Na temat pieśnioksięgu narodowego zob. M. Michalski, *Dawni Słowianie w tradycji polskiej pierwszej połowy XIX wieku. W poszukiwaniu tożsamości wspólnotowej*, Poznań 2013, s. 54–56.
 - 48 J. P. Woronicz, *Rozprawa druga o pieśniach narodowych [1805]*, [w:] tegoż, *Pisma wybrane*, s. 258.
 - 49 Treść zob. J. P. Woronicz, *Pisma wybrane*, s. 284–287, komentarze na s. 683–686. Zob. także M. Michalski, *Dawni Słowianie*, s. 101–102.
 - 50 [K. z Tańskich Hoffmanowa], *Assarmot*, 1850, s. 7.
 - 51 Z. d'Abancourt, *Piast. Zabawa historyczna podług Assarmota Klementyny z Tańskich Hoffmanowej ułożyła Zofia d'Abancourt z rysunkami barwnymi S. Dębskiego, J. Kossaka i L. Winterowskiego*, Lwów 1904.

- 52 K. Estreicher, *Bibliografia polska XIX stulecia*, t. X, wyd. 2, Kraków 1972, s. 307, nie podał informacji o bibliotekach, które przechowują ten tytuł w swoich zbiorach. Zapewne nie udało się autorowi ustalić takiej instytucji. Także Biblioteka Polska w Paryżu nie notuje w katalogach pierwszego wydania *Assarmota*.
- 53 Patrz przypis 41.
- 54 Biblioteka Uniwersytecka Uniwersytetu Jana Długosza w Częstochowie, sygn. BURps. 1: *Assarmot. Gra historyczna ułożona dla dzieci polskich. Przez Autorkę Pamiętki po dobrej Matce*, [rękopis, bez daty i numeracji stron].
- 55 Biblioteka Jagiellońska, sygn. GRAF I. 21696.
- 56 Por. Leśniewski Antoni, [w:] *Słownik artystów polskich (zmarłych przed 1966 r.). Malarze, rzeźbiarze, graficy*, t. 5, Warszawa 1993, s. 71.
- 57 Z 1861 r. zachowały się plansze w Zakładzie Narodowym im. Ossolińskich we Wrocławiu, w Polskiej Akademii Nauk Bibliotece Kórnickiej i w Bibliotece Narodowej w Warszawie, zaś z 1863 r. w Bibliotece Jagiellońskiej w Krakowie.
- 58 Biblioteka Narodowa, sygn. R.12827/II i R.12826/II; Cyfrowa Biblioteka Narodowa Polona, Celina Dominikowska, [Plansza do gry w gąskę], 1852, <https://polona.pl/preview/5373ae86-e8b8-42b6-bf1c-7da462e0290a>, <https://polona.pl/preview/32ba696d-cc2f-4512-8ae7-9638870d1e03>, [dostęp: styczeń 2024]; zob. także K. Kabacińska-Łuczak, *Gry patriotyczne...*, s. 115–116.
- 59 B. Limanowski, *Pamiętniki*, s. 34. Fragment ten przywołują także m.in. A. Winiarz, *Świat zabawek i zabaw dzieci polskich w dobie niewoli narodowej (1795–1918)*, [w:] *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, red. D. Żołądź-Strzelczyk, K. Kabacińska, Poznań 2010, s. 113–114; K. Kabacińska-Łuczak, *Gry patriotyczne*, s. 114.
- 60 J. Lelewel, *Dzieje Polski potocznym sposobem opowiedział, do nich dwanaście krajobrazów skreślił*, Warszawa 1829.
- 61 Wydane w t. 13 serii *Polska, dzieje i rzeczy jej*, Poznań 1863. Współczesna edycja w t. 6 Dzieł: J. Lelewel, *Historia Polski do końca panowania Stefana Batorego*, oprac. Z. Kolankowski, Warszawa 1962.
- 62 A. Wierzbicki, *Historiografia polska doby romantyzmu*, Wrocław 1999, s. 308, gdzie dalsza literatura. Por. też M. Wierzbicka, *Początki syntezy historycznej w Polsce*, *Studia Źródłoznawcze*, 18 (1973), s. 99–101.
- 63 [K. z Tańskich Hoffmanowa], *Assarmot*, Kraków 1950, s. 31.
- 64 K. Zielińska-Nowak, „Znaleźliśmy wskrzesiciela w osobie błogosławionej pamięci Aleksandra I”, czyli o perswazji w edukacyjnych grach planszowych, [w:] *Językoznawcza strona popkultury*, red. A. Hryceniak, K. Zielińska-Nowak, Wrocław 2020, s. 37–50.
- 65 Biblioteka Uniwersytecka Uniwersytetu Jana Długosza w Częstochowie, sygn. BURps. 1: *Assarmot. Gra historyczna ułożona dla dzieci polskich. Przez Autorkę Pamiętki po dobrej Matce*, [rękopis, bez daty i numeracji stron]. Tu nieco inny zapis – celowo?
- 66 [K. z Tańskich Hoffmanowa], *Wiązanie Helenki. Książeczka dla młodych dzieci uczących się czytać. Przez autorkę Pamiętki po dobrej matce*, Warszawa 1823. W niniejszym artykule posługuję się wydaniem z 1828 r.
- 67 [K. z Tańskich Hoffmanowa], *Wiązanie Helenki*, s. 93–101.
- 68 „Tablica symboliczna historyi polskiej ułożona ku zabawie dla dzieci przez H.K. Die Spieltafel mit 63 die Geschichte Polens symbolisch darstellenden Feldern, in Paris von Stabile gezeichnet und von Lecherbonnier lithographirt. Die erläuternden Bemerkungen gedruckt bei E. Martinet. Der dazu gehörige Spielplan erschien in Leipzig librairie étrangère, Druck von F. A. Brockhaus”, *Centrall-Polizei-Blatt* [Wien], 18 (1855), s. 106.
- 69 *Lech. Gra narodowa dla młodzieży, oparta na Dziejach Polski*, wyd. Józef Chociszewski, Poznań [1879].



**Katarzyna Kabacińska-Łuczak
Renata Bednarz-Grzybek**

WARTOŚCI EDUKACYJNE ZABAW/GIER RUCHOWYCH NA PRZYKŁADZIE ŚLEPEJ BABKI/CIUCIUBABKI. KONTEKSTY HISTORYCZNO- -PEDAGOGICZNE

WPROWADZENIE

Zabawy ruchowe to jedna z najbardziej interesujących form zabawowych dzieci, która sprawia im nieopisaną radość. Na słowa „bawmy się w lisa, w ślepą babkę itp., śmieją się oczy, klaszczą dłonie, podrygują nogi dziatwy”¹. Nic więc dziwnego, iż od wieków pedagodzy przypisywali dużą wagę do gier dla dzieci i młodzieży. Z punktu widzenia wychowawczego, odgrywają one rolę bodźca fizycznego, podnoszą wydolność organizmu, rozwijają motorykę, a ponadto stanowią doskonały wypoczynek po intensywnej nauce oraz zapewniają równowagę pomiędzy rozwojem umysłowym i fizycznym dziecka. W czasie prostych gier, dziecko uwalnia umysł, zdaje się na instynkt, daje się porwać zabawie. Gry to najdoskonalsza gimnastyka dla małych dzieci, dają ruch wszechstronny, swobodny, ale także wdrażają do pewnego rytmu, przestrzegania zasad i skupiania uwagi².

I właśnie analizie wartości edukacyjnych gier i zabaw ruchowych na przykładzie ciuciubabki poświęcony został ten artykuł. Wybrano tę grę, ponieważ wydaje się najbardziej ponadczasowa, choć zróżnicowana semantycznie. W XIX w. na ziemiach polskich gra, którą współcześnie nazywamy najczęściej ciuciubabką, zwana była ślepą babką, gdyż zasłanianio „babce” oczy. Dziś zabawa ta funkcjonuje najczęściej jako ciuciubabka, niezależnie czy grający ma zasłonięte oczy, czy zawiązywane dłonie. Pod drugie, jest to przykład gry, która posiada pewne stałe elementy, które znajdują się w jej wersji klasycznej (kilkoro uczestników w tym jeden z zawiązanymi oczyma/rękoma, zakręcenie babką przy wypowiadaniu rymowanego tekstu, łapanie graczy, rozpoznanie ich poprzez dotyk lub głos). Z czasem zaczęto wprowadzać pewne nowe akcesoria (np. animacyjna chusta Klanza, stosowana głównie w przedszkolach). Najnowsza wersja, z 2020 r., to gra planszowa tylko częściowo nawiązująca do pierwowzoru.

Należy także zwrócić uwagę, że nie ma we współczesnej literaturze przedmiotu zbyt wielu opracowań ciuciubabki, tylko Jerzy Cieślowski w książce pt. *Wielka zabawa* dokonał jej charakterystyki, zwracając uwagę przede wszystkim na korzenie historyczne i ludowe zabawy³.

W artykule wykorzystano analizę treści różnorodnych tekstów źródłowych, zarówno etnograficznych (Łukasza Gołębiowskiego), historycznych (Jędrzeja Kitowicza), prasoznawczych (np. „Rodzina”, „Dodatek do Przyjaciela Dzieci”), teoretyków wychowania fizycznego (m.in. Eugeniusza Piaseckiego, Edwarda Kacza), ikonograficznych (ilustracje prasowe, rysunek Daniela Chodowieckiego) oraz materiałów metodycznych (np. Waleriana Sikorskiego, Edwarda Cenara, Marii Germanówny), a także źródeł materialnych.

Pomijając szczegółowe rozważania teoretyczne, określenia zabawa i gra w odniesieniu do ślepej babki/ciuciubabki będą stosowane zamiennie. Wynika to z kilku przesłanek. Po pierwsze, nie ustalono jednej interdyscyplinarnej definicji ani dla pojęcia zabawy, ani dla pojęcia gry. Po drugie, nie wskazano tym samym jednoznacznych cech różnicujących obie aktywności.

Pojęcie zabawy obejmuje wszelkie czynności, które cieszą i pozwalają przyjemnie spędzić czas. Zabawą nazywa się aktywność dzieci i dorosłych, szczególnie towarzyskie zebrania taneczne. Termin gra obejmuje z kolei zajęcia prowadzone według reguł, na przykład gry sportowe i hazardowe, wykonywanie melodii na instrumencie czy roli na scenie. [...] Rozdzielenie znaczeń zabawy i gry w języku polskim wiąże się także z różnicą rangi: o ile zabawa traktowana jest jako coś niepoważnego czy nieistotnego, to gra, przeciwnie, posiada odcień powagi⁴.

Można powiedzieć, że zabawa staje się grą z chwilą, gdy przyłącza się do niej element współzawodnictwa i ściśle, niezmiennie reguły. Gra może istnieć, gdy bawi się kilkoro dzieci (nie mniej niż dwoje), dążących przy pewnych jednakowych warunkach do określonego celu. Gra to pewna czynność dająca pole do współzawodnictwa⁵. Warto też dodać, że w dawnych

polских klasyfikacjach ślepa babka/ciuciubabka była uznawana przez jednych teoretyków za zabawę, przez innych za grę, a w innych klasyfikacjach opisano ją w kategorii gry i zabawy⁶.

Nie powinno się utożsamiać pojęć wychowania fizycznego i gry ruchowej⁷. Grę nazwiemy ruchową, gdy odpowiadając wymienionym wymaganiom gry, daje jednocześnie pole do zaspokojenia wrodzonej potrzeby ruchu dziecka. Gra ruchowa, zawierając elementy współzawodnictwa, obowiązujące reguły, określony cel czyli stanowiąc pewną zorganizowaną całość, staje się środkiem do wypracowania dyscypliny wewnętrznej, rozwoju instynktów społecznych, przy czym powinna także sprzyjać wszechstronnemu rozwojowi fizycznemu i psychiczno-etycznemu dziecka⁸.

Współpraca, współzawodnictwo, szybkość, zwinność, wzajemna pomoc czy też tworzenie i przestrzeganie reguł, to tylko niektóre korzyści płynące z gier i zabaw ruchowych. Na te aspekty aktywności ludzkiej zwracano uwagę już od starożytności, a w lokalnych, polskich warunkach od wieku XIV⁹. Szczególne zainteresowanie tymi zagadnieniami można obserwować przez całe stulecie XIX i na początku XX w. Nazwiska Łukasza Gołębiowskiego, Zygmunta Glogera, Henryka Jordana czy Eugeniusza Piaseckiego są najważniejsze spośród autorów piszących na ten temat. W piśmiennictwie polskich higienistów wieku XIX i początku XX w., a także w wielu polskich dziewiętnastowiecznych poradnikach metodycznych, podkreślano ważność i zasadność stosowania gier ruchowych¹⁰. Zwracano uwagę, że

podstawą wszystkich zabaw i gier ruchowych jest bieg [...]. Dla dziatwy, szczególnie w czasie pierwszych lat szkolnych, najodpowiedniejsze są zabawy i gry bieżne. Dają one wiele swobody i sposobności do wyruszania się i przeciwdziałają ujemnym wpływom życia szkolnego [...]¹¹.

FUNKCJE GIER/ZABAW RUCHOWYCH

Zygmunt Gilewicz podzielił zabawy na manipulacyjne (zaznajamiające z właściwościami przedmiotów), naśladowcze (wprowadzające do najprostszych czynności), konstrukcyjne (działające na spostrzegawczość i pomysłowość oraz twórczą inwencję dziecka), gry (pobudzające ambicję, kształtujące wyobraźnię i pamięć), zabawy ruchowe (bieżne, rzutne, skoczne, ze śpiewem)¹². Także ówczesna wiedza lekarska i pedagogiczna nawoływała do dbania o intensywniejszy ruch dzieci, do troski o ich rozwój fizyczny, wskazując, że zaniedbania popełnione w dzieciństwie zaciążą negatywnie na ich przyszłym życiu¹³. Zabawy i gry ruchowe stanowią ważny element wychowania, nie tylko fizycznego, gdyż pełnią wiele różnorodnych funkcji w procesie kształtowania młodego człowieka. Warto wymienić wśród nich: terapeutyczną (gra ruchowa staje się okazją do rozładowania napięć emocjonalnych poprzez wysiłek fizyczny), adaptacyjną (zabawa pozwala doskonalić mechanizm przystosowawczy), stymulacyjną (wysiłek fizyczny wpływa korzystnie na zwiększenie wydolności wielu narządów i organów),

ekspresyjną (nieskrępowana zabawa pozwala dziecku wyrazić swoje emocje), kształcącą (gra ruchowa pozwala na doskonalenie podstawowych form ruchu, rozwój motoryki), poznawczą (dzieci poprzez zabawę zdobywają nową wiedzę, a poprzez ruch tworzą całościowy system postrzegania świata), prospołeczną (udział w grach grupowych pozwala na kształtowanie u dziecka właściwej postawy społecznej), wychowawczą (ruch ujęty w ramy zabawy budzi w dziecku zaufanie do własnych możliwości, uczy nienaruszalności przestrzeni osobistej innych), hedonistyczną (wspólna zabawa na świeżym powietrzu daje dzieciom radość, szczęście, odpręża fizycznie i psychicznie).

WARTOŚCI EDUKACYJNE GIER RUCHOWYCH

Zabawy i gry ruchowe, aby były pożyteczne oraz interesujące, muszą być przemyślane i odpowiednio przygotowane. Najlepsze do prowadzenia tego typu zabaw są przestrzenie otwarte, na świeżym powietrzu, które pozwalają na dotlenienie dziecka, hartują jego odporność¹⁴. Choć podstawową treścią zabaw ruchowych jest aktywność fizyczna, to wartość wychowawcza tego typu zajęć nie sprowadza się jedynie do rozwoju fizycznego.

Różne odmiany zabaw ruchowych wpływają na organizm w sposób charakterystyczny dla danej formy ruchu, inaczej oddziałują na rozwój fizyczny dziecka zabawy bieżne, inaczej rzutne lub skoczne. Poszczególnym typom zabaw możemy również przypisywać odmienne zestawy wartości edukacyjnych, które kształtują. Gry wykorzystujące śpiew wpływają korzystnie na umuzykalnienie dzieci oraz kształtowanie ich poczucia rytmu; wiążą się z wyrabianiem poczucia estetyki ruchów, ich piękna i harmonii. Wymagają zharmonizowania ruchu z rytmem i tempem piosenki oraz dostosowania go do treści zabawy, gdyż ruchy wykonywane podczas zabaw ze śpiewem są często ilustracją wypowiedzianych słów. Taka zabawa może kształtować odwagę do przyszłych występów publicznych, sprzyja wyrażaniu indywidualności i inwencji twórczej, jak też ujawniania zdolności obserwacyjne i naśladowcze dziecka. Natomiast zabawy orientacyjno-porządkowe, przeznaczone dla najmłodszych grup dzieci, ćwiczą umiejętność skupienia uwagi, uważność, dają prowadzącemu okazję do nauki zasad, a także ćwiczenia szybkiej i celowej reakcji, spostrzegawczości, orientacji w przestrzeni oraz kojarzenia określonych form ruchu z ustalonymi sygnałami i znakami. Zabawy tego typu kształtują wewnętrzną dyscyplinę dziecka, uczą zachowania się, ładu i porządku¹⁵. Zabawy i gry rzutne stanowią atrakcyjną formę ruchu oraz sprzyjają kształtowaniu koordynacji wzrokowo-ruchowej i umiejętności skupienia uwagi i koncentracji. Uczą zasad zdrowej rywalizacji i zachęcają dziecko do cierpliwego doskonalenia umiejętności. W ten sposób uczy się ono pracowitości i wytrwałości w dążeniu do celu¹⁶.

ŚLEPA BABKA/CIUCIUBABKA – POCHODZENIE I PRZEZNACZENIE¹⁷

Zdaniem badaczy, ślepa babka wywodzi się z starożytnej Grecji, gdzie nazywano ją „myinda” albo „chalke myia” („spizowa mucha”)¹⁸. W Niemczech występowała jako ślepa krowa, w Rosji żmurki, w Hiszpanii ślepa kura, we Włoszech ślepa mucha¹⁹. Eugeniusz Piasecki uznał, że „wesola «Babka» okazuje pokrewieństwo (przez synonimy: ciuciubabka, kuciubabka) z mitologią ludów fińskich Europy wschodniej”²⁰. Jarosław Rymkiewicz wywodził radosną zabawę w ślepą babkę z francuskiej legendy, w której oślepiiony w walce średniowieczny rycerz Collin-Maillard (prawdopodobnie wrogowie przestrelili mu oczy strzałami lub je wylupili) pomimo cierpienia walczył dalej, broniąc się. Krzyki, które do dziś towarzyszą zabawie mogą, zdaniem Rymkiewicza, być nawiązaniem do tej historii²¹. Motyw był obecny już w dziewiętnastowiecznych opracowaniach. W książce *Gry i zabawki dziecięce dla dzieci naśladowane z francuskiego*, wydanej w 1851 roku, ślepą babkę wywodzi się także od średniowiecznego rycerza Colina, który w jednej z potyczek stracił oczy. „Dla uwiecznienia tej nadzwyczajnej, bo na oślep walki, dawni Francuzi wymyślili grę, nadając jej nazwisko sławionego rycerza Colin-Maillard”²². Przyjmując tę interpretację, wesola gra dziecięca ma dość tragiczne korzenie.

Trudno również jednoznacznie wskazać etymologię i określić semantykę ślepej babki/ciuciubabki. W *Słowniku języka polskiego* Samuela Lindego czytamy: „Zmrużek, mżyk, mżytek, ślepa babka, ciuciu babka, gra dziecinna, gdzie jeden z zawiązanymi oczyma goni i szuka grających”²³. Podobną definicję podają: *Słownik języka polskiego* Aleksandra Zdanowicza z roku 1861 i *Słownik języka polskiego* Jana Karłowicza, Adama Kryńskiego i Władysława Niedźwiedzkiego (1900–1927). W tych słownikach ślepa babka i ciuciubabka mają takie samo znaczenie i traktowane są synonimicznie. Podobnie odnosi się do tej kwestii Eugeniusz Piasecki, uznając, że gra jest powszechna w całej Polsce pod różnymi nazwami: ślepa babka, „Ciuciubabka”, „Kuciubabka”²⁴. Natomiast Maciej Malinowski, odwołując się do *Słownika etymologicznego języka polskiego*, zauważył, że *ciu*, *ciu* było pierwotnie wołaniem na szczenięta i od *ciu*, *ciu* powstał rzeczownik ciuciubabka²⁵.

W 2. połowie XIX wieku, kiedy wzrosła liczba publikacji o charakterze pedagogicznym adresowanych do nauczycieli, podejmowano próby odpowiedniego dostosowania zabaw/gier do wieku dzieci. Ciuciubabkę uznano za grę dla dzieci obojga płci²⁶, klas I i II szkół ludowych²⁷, w niektórych przewodnikach metodycznych dla dzieci do 10 roku życia²⁸. Mogła w niej brać udział dowolna liczba uczestników²⁹. Podkreślano, że reguły zabawy są zrozumiałe dla mniejszych dzieci, „nie wymagają zbytniej siły ani zręczności fizycznej, ale łapania uciekającego współtowarzysza”³⁰. Ze względu na rodzaj, klasyfikowano ją najczęściej jako grę bieżną z goniwą, bieganiem lub biciem³¹, odpowiednią do ogródków dziecięcych³², przeznaczoną najlepiej do rozgrywania na dworze, na równym terenie. Bawić się można było także w pomieszczeniu, wówczas jednak należało przygotować wolną przestrzeń,

a w przypadku niebezpieczeństwa, hasłem ostrzegawczym dla tytułowej ślepej babki/ciuciubabki było słowo „ogień”.

Zanim w „ślepą babkę” bawić się zaczniemy, winniśmy usunąć z pokoju wszelkie sprzęty, które mogłyby się uszkodzić, stłuc lub też przyczyną jakiego nieszczęśliwego wypadku, potknięcia się „ślepej babki”, padnięcia, stłuczenia się itp.

– przestrzegał Antoni Stefański, publikujący pod pseudonimem Stary Maciej³³.

Łukasz Gołębiowski zapisał, że gra ta

między ludem na Podlasiu, miejsce chustki do zawiązania oczu zastępuje czapką nasuniętą³⁴.

Ślepa babka/ciuciubabka rozpoczynała się wyborem „babki”. Sugerowano, żeby wykorzystać do tego wyliczanki – stosowane także przy innych grach, także dziś. Jedna z nich brzmiała:

Góry, doły, bory,
Król Stefan Batory
Ciągnął z wojskiem w pole,
Był u dzieci w szkole.
Mówił: ucz się dziecię!
Będziesz panem w świecie!
Raz, dwa, trzy,
Król patrzy!

Albo:

Szachu, machu, szach!
Dudek, kto ma strach!
A w kim prawa dusza stoi,
Ten niczego się nie boi,
Ten na każdy strach,
Szachu, machu, szach!³⁵.



Ryc. 1. D. Chodowiecki, *Zabawy dziecięce*, [w:] J. B. Basedows, *Elementarwerk mit den Kūpfertafeln Chodowieckis u. a. Kritische Bearbeitung in drei Bänden [...]* hrsg. von Th. Fritsch, Band III, Leipzig 1909, Tab. VIb.

Według Jerzego Cieślikowskiego, pierwotnie ciuciubabka była wyłącznie grą ruchową. Na podstawie analizowanych przez niego europejskich form zabawowych stwierdził, że gra ewaluowała od *stricte* ruchowej, poprzez taką z mówionymi/śpiewanymi wierszami, po współczesną, ponownie głównie ruchową³⁶. Trudno nie zgodzić się z tym zdaniem, choć trzeba pamiętać, że Cieślikowski opublikował wyniki swoich badań w latach 60. ubiegłego wieku, uwzględniając ówczesne realia. Współczesna ciuciubabka/ ślepa babka jest grą występującą w wielu wariantach: od tradycyjnego ruchowego, po edukacyjno-terapeutyczne wersje gry planszowej. Zwrócić należy uwagę, że w ciuciubabkę chętnie bawiono się także w gronie młodzieży i dorosłych. Nierzadko traktowano ją jako wytworną zabawę przeznaczoną dla warstw arystokratycznych (Ryc. 1). Daniel Chodowiecki w szkicach z serii *Zabawy dziecięce* przedstawił scenę, w której wytworne towarzystwo w pięknym ogrodzie bawi się, uciekając przed ślepą babką. Autor uwzględnił różne elementy gry: dotykanie babki – chłopak z tyłu po lewej stronie dotyka ręką/ szturcha łapiącą; klaskanie – dziewczyna stojąca za babką klaszcze w dłonie i uciekanie – chłopiec z prawej strony. Być może uczestnicy śpiewają jakąś piosenkę.

ŚLEPA BABKA

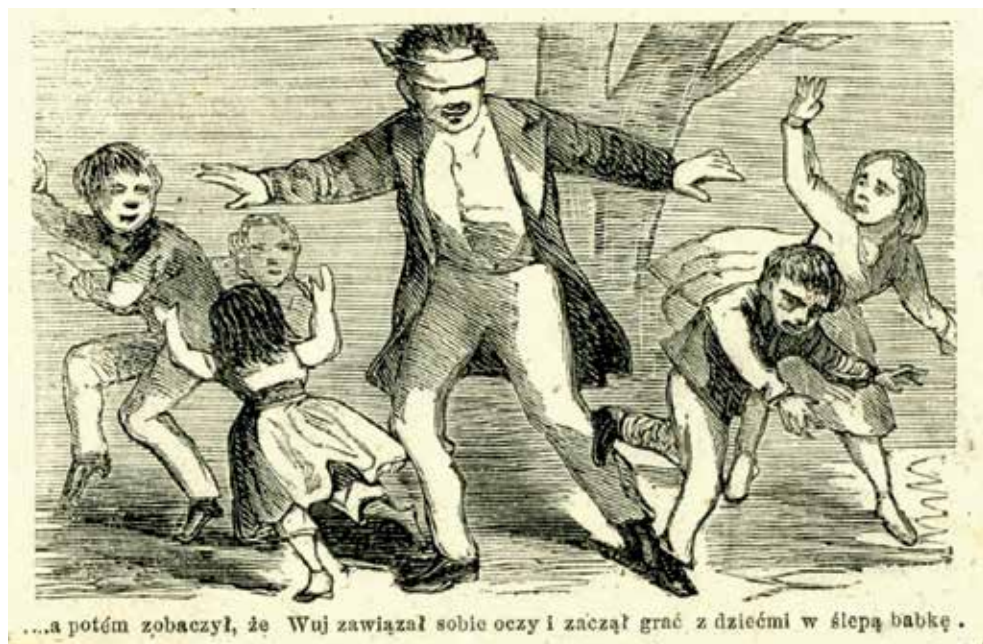
Warianty gry można podzielić na trzy kategorie. Pierwsza, zdaniem J. Cieślikowskiego, przypomina pierwotną wersję – bez śpiewania rymowanek, druga wykorzystuje najczęściej dialog ze ślepą babką, trzecia natomiast, łącząca obie, używa dodatkowych atrybutów, np. sznura, kija itp. Zabawa w ślepą babkę mogła być modyfikowana w zależności od regionu czy wyobraźni uczestników. Do pierwszej grupy można więc zakwalifikować wariant najprostszy: „Jednemu dziecku zawiązuje się oczy, inne uciekają, łapane przez «ślepą babkę». I gdy jej kto padnie w rękę, odwiązuje sobie oczy, a zawiązuje złapanemu”³⁷ lub z opcją rozpoznania złapanej osoby np. po głosie.

Najstarsze polskie opisy tej zabawy przedstawiają ją właśnie w wariancie łatwym. Jędrzej Kitowicz, osiemnastowieczny pamiętnikarz, dał jako pierwszy w polskich źródłach szczegółowy opis zabawy w ślepą babkę:

Te zaś igraszki były: ślepa babka, gdy jedna osoba z zawiązanymi oczami póty musiała biegać po izbie, póki drugiej z kompanji grających nie złapała; ci zaś wszyscy, którzy grali, rozpierzchnąwszy się po izbie, powinni byli jękiem odzywać się ślepej babce; ale jęknąwszy co prędzej uchodzili w inne miejsce, przeto trudne było schwytywanie; złapany lub złapana musiał znowu biegać po izbie z zawiązanymi oczami, póki innej nie złapał osoby³⁸.



Ryc. 2. *Ciuciubabka kobieta*, Dodatek do Przyjaciela Dzieci 27 (1873), s. 321.



Ryc. 3. Zabawa w ślepe babkę, Przyjaciel Dzieci 11 (1870), s. 111.

W podobny sposób przedstawił ją dziewiętnastowieczny etnograf, Łukasz Gołębiowski:

Ślepa lalka, zmruzek, mzyk, mzyłek w tej grze jednemu [sic!] wiąże się oczy, drudzy uciekają, ślepy dopóty goni, póki nie złapie kogo, złapanemu oczy wiąże³⁹.

W tej ślepej babce brały udział nie tylko dzieci, ale także dorośli. Przykładem takiej sytuacji są umieszczone poniżej przedstawienia ikonograficzne.

Wydaje się, że zabawy dziecięce, w których uczestniczą dorośli, stają się dla dzieci bardziej atrakcyjne. Zaprezentowanej powyżej rycinie towarzyszy tekst, z którego czytelnik dowiaduje się, jak wielką radość dał dorosły mężczyzna-wuj bawiącym się dzieciakom.

Z WYKORZYSTANIEM TEKSTU

Antoni Stefański (Stary Maciej), opisując ślepe babkę, podawał, że celem gry jest pochwycenie któregoś z uczestników, którzy chowając się, pociągają ślepe babkę. Ta, rozkładając ręce jakby do uścisku, łapie szturchającego, który przejmuje rolę ślepej babki. Autor, nadmienił, że bawiąc się, można śpiewać:

CAŁE TOWARZYSTWO

Kółko krąż! kółko krąż!

A ty, babko, oczki wiąż;

Tylko wciąż, kółko krąż!

BABKA

Już oczy związane,

W środku sobie stanę,

A ty wciąż, kółko krąż!

Klask, klask, klask,

Zaniknął z oczu blask;

Jak tu złapać, kogo?

Oczki nie pomogą;

Klask, klask, klask!

Już zniknął ich blask.

Rzucę się w bok,

Próżny będzie skok:

Każdy zwinnie, żwawo,

Ja w lewo, on w prawo; [...]

Uwolnijcie babkę,

Wpadnijcież jej w łapkę,

Ach, ach, ach!

Bo już na nią strach.

TOWARZYSTWO

Dalej, babko, śmiało!

Wszak nas tu nie mało:

Naprzód krok,

Potem skok.

BABKA

Brawo! przednia rada:

Ktoś mi w ręce wpada.

Klask, klask, klask!

Wróci oczu blask⁴⁰.

Kilka dziewiętnastowiecznych wariantów tej gry opisał w swojej książce Karol Kozłowski. Pierwsza wersja ma typowe reguły – jedno dziecko stoi w kole, wszyscy śpiewają piosenkę,

po zakończeniu której uczestnicy uciekają, a ślepa babka usiłuje schwytąć jedną osobę z towarzystwa. K. Kozłowski przytoczył ten sam tekst piosenki, jak wyżej przedstawiony⁴¹.

Z kolei E. Piasecki podawał następujący przebieg zabawy:

Babce zawiązują oczy, poczem zadają jej szereg pytań:

— Skądęście babko? – Z Pacanowa.

— Co tam słyszać? – Boskie słowa.

— Wielki tam chleb? – Jak wasza głowa.

— Będziecie jeść grzybki? – Będę. —

Co wolicie: czy klaskanki, czy buchanki, czy cichanki? –

(Jeśli wybór babki padnie na klaskanki, dzieci, uciekając przed nią, klaszczą w dłonie; przy buchankach – uderzają ją zlekka w plecy; cichanki oznaczają ciche bieganie na palcach). Babka puszcza się w pogoń; kogo schwyci, ten zostaje babką⁴².

Podczas zabawy można było wykorzystać również wiersz Marii Konopnickiej „W ślepą babkę”:

CHÓR KOTKÓW

A gońże nas, babko, a gońże nas wkoło,

Hej, kotki, po pracy bawmy się wesoło!

MILUŚ

Powiedz-że nam, babko,

Z jakiego ty kraju,

Czy od Wisły modrej,

Czyli od Dunaju?

CHÓR KOTKÓW

A ta ślepa babka, stara już nieboże,

Ani jednej myszki ułowić nie może.

MILUŚ

Powiedz-że nam, babko,

Z jakiej ty granicy,

Czyli od Krakowa,

Czy też od Kruszwicy?

CHÓR KOTKÓW

A gońże nas, babko, a gońże nas wkoło,

Hej, kotki, po pracy bawmy się wesoło!

MILUŚ

Powiedz-że nam, babko,

Gdzieś ty wędrowała,

Czy nie od Karpatów,

Gdzie Wisłka biała?

CHÓR KOTKÓW

A gońże nas rażno! A gońże nas wkoło!

Hej, kotki, po pracy bawmy się wesoło!

MILUŚ

Czyś ty od Karpatów,

Czyli od Dunaju,

Witajże nam, babko,

W tym ojczystym kraju!

CHÓR KOTKÓW

A ta ślepa babka stara już nieboże,

Ani jednej myszki ułować nie może⁴³.

ŚLEPA BABKA Z WYKORZYSTANIEM ATRYBUTÓW ZABAWY

Do trzeciej wersji ślepej babki zostały sklasyfikowane te gry, które rozgrywają się z wykorzystaniem jakiegoś dodatkowego przedmiotu.

K. Kozłowski opisał ślepa babkę siedzącą lub stojącą. Uczestnicy stoją lub siedzą w kole, w środku którego stoi ślepa babka.

Jeden z grających prowadzi ją do kogokolwiek i każe jej zgadywać, przed kim stoi. Nie wolno jej ani się dotykać rękoma osoby, ani też żądać jej głosu, po którymby ją poznać mogła. Kogo zgadnie, ten zastępuje jej miejsce⁴⁴.

Maria Weryho w 1910 roku wydała publikację na temat gier i zabaw towarzyskich, wśród których znalazła się też ślepa babka. Oprócz klasycznej wersji, przedstawiła wiele odmian, które są mało znane i rzadko lub wcale nie występują w źródłach. Jedną z takich wersji jest ślepa babka siedząca – zabawa, w której może brać udział 10-12 osób. Każdy z uczestników, z wyjątkiem ślepej babki, zajmuje wybrane przez siebie miejsce (może siedzieć, być opartym o coś, uklęknąć), którego nie wolno mu opuszczać – może zmienić pozycję, ale nadal w obrębie wybranej przestrzeni. Dopiero wówczas ślepej babce zawiązuje się oczy i przyprowadza na środek. (Ryc. 4) Cel zabawy jest niezmienny – babka musi schwytać osobę i odgadnąć, kim ona jest. Jeśli uczestnicy zmieniają pozycję, gdy ślepa babka dochodzi do nich, to może



Ryc. 4. Ślepa babka siedząca, [w:] M. Weryho, *Gry i zabawy towarzyskie w pokoju i na wolnym powietrzu*, Warszawa 1910, s. 17.



Ryc. 5. Ślepa babka naokoło słupa, [w:] M. Weryho, *Gry i zabawy towarzyskie w pokoju i na wolnym powietrzu*, Warszawa 1910, s. 18.

ona zająć wolne miejsce – wówczas następuje jej uwolnienie, a jej rolę przyjmuje właściciel pustego miejsca⁴⁵.

Inną wersją jest ślepa babka naokoło słupa. (Ryc. 5). Maria Weryho przedstawiła ją w następujący sposób:

Na słupku umieszcza się luźno sznur o dwóch końcach długi po 10 stóp. Dwaj bawiący się, mając zawiązane oczy, chwytają za końce sznura i jeden z nich ucieka, drugi goni. Pierwszy musi się odezwać lub też dać znać o osobie grzechotką, gdy goniący zażąda; ten ostatni ma pytkę i bije nią przeciwnika, skoro go dogoni⁴⁶.

Znana jest także jeszcze jedna odmiana ślepej babki z wykorzystaniem dodatkowego przedmiotu, tzw. ślepa babka z kijem. Ślepa babka stoi pośrodku kręcącego się koła z oczyma zawiązanymi chustką. „Koło kręci się i zatrzymuje co chwila, osoba zaś w kole kij trzyma do góry. Nagle opuszcza go i wskazuje nim jedną z osób koła, która to osoba kij chwytając koniec”⁴⁷. Ślepa babka wydaje z siebie trzy dźwięki, które wybrana osoba musi trzykrotnie powtórzyć. Zadaniem ślepej babki jest rozpoznanie, kto ją naśladował. Jeśli zgadnie, wówczas osoba naśladowująca przegrywa i staje się ślepą babką⁴⁸.

CIUCIUBABKA

Ciuciubabka w wielu przytaczanych źródłach jest opisywana krócej, po scharakteryzowaniu uprzednio ślepej babki. Już Łukasz Gołębiowski, na którego powoływano się w innych dziewiętnastowiecznych opracowaniach, w bardzo zwięzły sposób opisał tę grę:

Ciuciu babka gra do tamtej [ślepej babki – K.K.Ł.] podobna, z tą tylko różnicą, że nie oczy, ale ręce w tył się wiążą, i tak złapać jest obowiązany. Skoki boczne, w tył obracanie się zwinne, by kogo złapać, tu jest potrzebne⁴⁹.

W taki sam sposób przedstawił tę grę K. Kozłowski⁵⁰. Na zwinność i śmieszność kroków zwracali także uwagę przy opisie ciuciubabki w czasopiśmie „Rodzina”: „Ciuciubabka tem się różni, że zawiązują w niej nie oczy, ale ręce z tyłu, któremi ciuciubabka chwytając uciekających musi, co powoduje śmieszne skoki boczne i obracanie się tyłem”⁵¹. Ten sam wariant gry opisał Zygmunt Gloger⁵².

W jednym z przewodników metodycznych do gier i zabaw ruchowych z 1938 roku można znaleźć dwie wersje zabawy w ciuciubabkę – jedną ze śpiewem, drugą bez. W pierwszej, przedstawiony jest nie tylko tekst, ale i zapis nutowy:

Stara, ślepa ciuciu-babka poomacku chodzi,
Szuka pocziwego dziecka, co ją oswobodzi. (bis)
Ciuciu-babko, chodź tu bliżej, bardzo się prosimy,
Dotknij kogoś, zgadnij kto tu, a wnet cie puścimy⁵³.

Zabawa w tej odmianie odbywa się w kole, które tworzą dzieci trzymające się za ręce. Jedno z nich, w drodze losowania, zostaje wybierane na ciuciubabkę, staje w środku koła i zasłania mu się oczy. Koło rusza się raz w lewo, raz w prawo i dzieci śpiewają wyżej przedstawioną piosenkę. Po ostatnich słowach zwrotki ciuciu-babka wyciąga ręce i dotyka jedno z dzieci, stojących w kole. Jeśli zgadnie, kto to jest, rozpoznane dziecko wchodzi do koła i staje się ciuciubabką, a zabawa zaczyna się od nowa.

Przestrzenią w drugiej wersji tej zabawy jest nie koło, a pole ograniczone liniami, w środku którego stoi ciuciubabka, pozostałe dzieci stoją w dowolnym miejscu. Ciuciubabkę obraca się trzy razy w jedną, trzy razy w drugą stronę, po czym zaczyna łapać dzieci, które uciekają w podskokach na jednej nodze. Ciuciubabką zostaje złapane dziecko, które stanie na dwóch nogach lub opuści wyznaczone granice. Ta wersja dopuszcza uczestnictwo w zabawie dwóch lub trzech postaci dzieci-ciuciubabki⁵⁴.

WSPÓŁCZESNE „WARIACJE” NA TEMAT ŚLEPEJ BABKI/CIUCIUBABKI

Adresatami współczesnych wersji ślepej babki/ciuciubabki są najczęściej dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Szczególnie w trakcie zajęć wychowania fizycznego w szkole podstawowej dzieci chętnie bawią się w ciuciubabkę/ ślepą babkę. Nazwy te są używane zamiennie, choć wydaje się, że wariant ślepej babki staje się rzadszy. Współcześnie dostrzegany jest trend powrotu do dawnych zabaw. Wiele placówek muzealnych proponuje dzieciom i dorosłym zapoznanie się z nimi. Również podczas rodzinnych pikników odtwarzane są dawne zabawy i gry (nie tylko) dziecięce. Na rynku wydawniczym pojawiają się kolejne publikacje, wśród których można wymienić np. Katarzyny Piętki *Gry i zabawy z dawnych lat*, Ewy Nogi i Anny Wasilak *Stare i nowe zabawy podwórkowe* czy też Steva Lucka *101 pomysłów na dobrą zabawę. Najciekawsze gry świata* lub Giseli Dürr Martin Stiefenhofer, *Piękne dawne zabawy dziecięce. Propozycje dla dzieci w każdym wieku*.

Inicjatywy, podejmujące propagowanie dawnych zabaw, można także znaleźć w Internecie. Na jednej ze stron, miastodzieci.pl, można znaleźć słowa piosenki wykorzystanej podczas zabawy w ciuciubabkę:

Kiedy babcia była taka jak ty,
Bawiła się w ciuciubabkę

I grała w różne gry.

REF.:

Ciu, ciu, ciuciubabka

Ma zakryte chustką oczy,

Po omacku łapie, szuka,

Uciec jej nie sztuka.

Bez telewizyjnej dobranocki,

Chodził lisek, berek, pchełki,

I drewniane klocki.

REF.:

Ciu, ciu, ciuciubabka

Ma zakryte chustką oczy,

Po omacku łapie, szuka,

Uciec jej nie sztuka⁵⁵.

Natomiast na stronie czasdzieci.pl można nauczyć się innej wersji słownej ciuciubabki:

A ta mała ciuciubabka,

czujne uszko, czujna łapka,

po omacku chodzi,

czujna łapką wodzi,

gdy się zagapię,

zaraz mnie złapie!⁵⁶

Oprócz odwołania do wersji klasycznej ślepej babki/ciuciubabki, współcześnie można znaleźć wiele zmodyfikowanych wariantów tej zabawy. Jeden z nich, „Skoczna Ciuciubabka”, został stworzony przez Kamilę Trznadel i polega na tym, że w środku kręgu stoi jedna osoba przykryta chustą (Klanzy) – ciuciubabka. Na sygnał prowadzącego, wszyscy obracają ciuciubabkę i skacząc obunóż, przemieszczają się po całej sali. Ciuciubabka, także skacząc, stara się dotknąć uciekających⁵⁷.

Kolejnym przykładem nowoczesnego odwołania do tradycyjnej gry w ślepą babkę/ciuciubabkę jest wykorzystanie jej funkcji terapeutycznej. Monika Dawidowska-Lupa, psycholożka szkolna w Szkole Podstawowej nr 1 im. Księdza Prałata Konrada Szwedę w Łaziskach Górnych, omawiając gry i zabawy w terapii dzieci dyslektycznych, zwróciła uwagę, że usprawniają one funkcję percepcyjno-motoryczne. Jedną z takich gier jest ślepa babka. Autorka stworzyła propozycję, składającą się z dwóch części: zbioru gier i zabaw integrująco-synchronizujących

funkcje percepcyjno-motoryczne oraz zbioru zabaw i gier literowych, którym towarzyszą czytanie i pisanie. Gry i zabawy zaliczone do pierwszej grupy wpływają na poprawę ogólnej sprawności i wydolności ruchowej, usprawniają percepcję wzrokową, uaktywniają i korygują percepcję słuchową, tworzą skojarzenia pozwalające współdziałać układom funkcji percepcyjno-motorycznych. Wśród tych gier Monika Dawidowska-Lupa wyróżniła ćwiczenia z poczucia położenia w przestrzeni, do których zaliczyła ślepą babkę w jej tradycyjnej odmianie, bez dodatkowych atrybutów czy tekstów⁵⁸.

Jedną z odmian współczesnej ciuciubabki jest planszowa gra edukacyjna dla 2-4 osób od 5. roku życia. Zestaw ten zawiera pięć gier wzmacniających integrację sensoryczną dzieci, koncentrację i koordynację. Ponadto, zgodnie z założeniem producenta (Alexander), „te gry ćwiczą i rozwijają wyobraźnię, zmuszając ją do intensywnego wysiłku”⁵⁹. Podstawową zasadą wszystkich wariantów jest odgadnięcie kształtu wylosowanego elementu tylko za pomocą zmysłu dotyku – dziecko ma na twarzy założoną maskę. W jednej z opcji należy wylosowany element dopasować do odpowiedniego kształtu na planszy. Można grać indywidualnie lub rywalizować w parach. Można również ustalić reguły z limitem czasowym, ilościowym itp. Grę można zastosować w terapii logopedycznej, manualnej np. odrysować kształty na kartce itp. Jest na tyle uniwersalna, że można ją wykorzystać na różne sposoby, w zależności od inwencji twórczej graczy. Co ważne, podobnie jak w przypadku klasycznej ciuciubabki, mogą brać w niej udział zarówno dzieci, jak i dorośli. (Ryc. 6)

PODSUMOWANIE

Podczas ruchowej wersji ciuciubabki dzieci uczą się zręczności, szybkości, skoczności, zabawa rozwija też zmysł równowagi i orientację w przestrzeni. Poznają zasady *fair play*, socjalizują się w grupie, kształtują uważność, skupienie. Gra ta pełni więc niezmiennie funkcje gier i zabaw: ludyczną, wychowawczą/rozwojową i socjalizacyjną.

A śpiewane przez Czesława Niemena słowa piosenki:



Hej, baw się razem z nami,
hej, baw się w ciuciubabkę z nami.
hej, kto się z nami bawi,
do ciuciubabki zapraszamy.

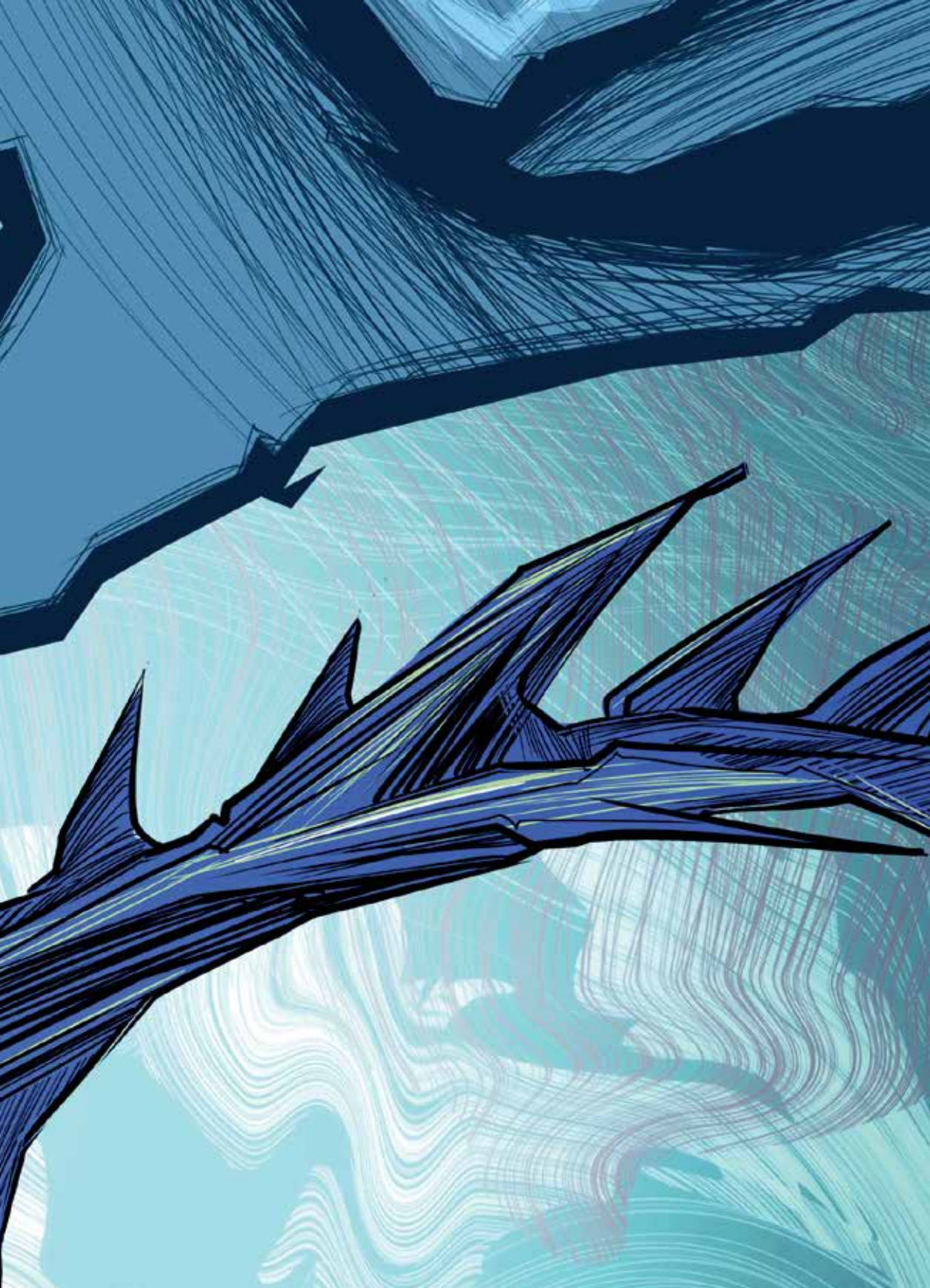
mogą stać się zaproszeniem do wspólnego spędzania czasu.

Ryc. 6. Ania z tatą gra w ciuciubabkę;
fot. Katarzyna Kabacińska-Łuczak.

PRZYPISY

- 1 M. Germanówna, *Ćwiczenia cielesne w szkole powszechnej. Podręcznik dla nauczyciela*, cz. 1, *Gimnastyka*, z przedmową E. Piaseckiego, Lwów 1926, s. 4.
- 2 S. Marciszewska-Posadzowa, *Gry ruchowe dla małych dzieci*, Poznań 1923, s. 2–4.
- 3 Por. K. Kabacińska-Łuczak, *Ślepa babka/ciuciubabka – historia pewnej gry*, Zabawy i Zabawki (w druku).
- 4 A. Litwyszyn-Tatarkiewicz, *O roli ludyzmu w kulturze*, *Zeszyty Naukowe Akademii Górniczo-Hutniczej im. S. Staszica. Zagadnienia Społeczno-Filozoficzne* 46 (1993), s. 24–25.
- 5 N. Sztretterowa, *Gra ruchowa jako środek wychowawczy*, Warszawa 1930, s. 4–5.
- 6 Por. np. W. Sikorski, *Gry i zabawy ruchowe dziatwy szkolnej. Podręcznik metodyczny*, Poznań 1929, s. 7; E. Piasecki, *Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży: ze źródeł dziejowych i ludoznawczych, przeważnie rodzimych i z tradycji ustnej*, Kijów 1916, s. XVII–XVIII.
- 7 N. Sztretterowa, *Gra ruchowa jako środek wychowawczy*, s. 3.
- 8 Tamże, s. 6.
- 9 J. Bielski, E. Błada, *Zdrowie i kultura fizyczna na przestrzeni dziejów*, Kraków 2014, s. 171.
- 10 Na temat piśmiennictwa polskich higienistów o ruchu na świeżym powietrzu zob. A. Napierała, *Higiena prywatna w polskich publikacjach popularnych i popularnonaukowych w drugiej połowie XIX i na początku XX wieku. Koncepcje i porady*, Poznań 2018, s. 100–120.
- 11 W. Sikorski, *Gry i zabawy ruchowe dziatwy szkolnej*, Poznań 1929, s. 7–10.
- 12 M.P. Napierała, *Zabawy i gry ruchowe-wybrane zagadnienia*, Bydgoszcz 1997, s. 8.
- 13 M. Germanówna, J. Fritz, *Ćwiczenia cielesne*, cz. 3, *Rozwój fizyczny dziecka, gry, zabawy i ćwiczenia w przedszkolu*, Lwów 1926, s. 56–57.
- 14 R. Trzeźniowski, *Zabawy i gry ruchowe*, Warszawa 1995, s. 30.
- 15 Tamże, s. 16.
- 16 Tamże, s. 18.
- 17 Por. K. Kabacińska-Łuczak, *Ślepa babka/ciuciubabka*.
- 18 J. Cieślowski, *Wielka zabawa*, Wrocław 1967, s. 30.
- 19 Tamże; por. J.M. Rymkiewicz, *Ciuciubabka i koty*, *Twórczość* 74 (2018), nr 9, s. 46–59, <https://tworczość.com.pl/artykul/ciuciubabka-i-koty/> [dostęp: marzec 2024]; SKROL, *Historia ciuciubabki*, <https://x-lander.com/blog/poradnik/historia-ciuciubabki/> [dostęp: 28.11.2023].
- 20 E. Piasecki, *Zabawy i gry ruchowe*, s. VIII.
- 21 J.M. Rymkiewicz, *Ciuciubabka i koty*, s. 49–59.
- 22 *Gry i zabawki dla dzieci naśladowane z francuskiego z dziesięcią rysunkami kolorowymi*, Warszawa 1851, s. 17.
- 23 S.B. Linde, *Słownik języka polskiego*, t. 1, Warszawa 1807, s. 39.
- 24 E. Piasecki, *Zabawy i gry ruchowe*, s. 24.
- 25 M. Malinowski, *Ciuciubabka*, *Obcy Język Polski*, <https://obcyjezykpolski.pl/ciuciubabka/> [dostęp: 15.01.2024].
- 26 W. Sikorski, *Gry i zabawy ruchowe dziatwy szkolnej*, s. 33.
- 27 E. Kacz, *Gry i zabawy młodzieży oraz znaczenie ich w wychowaniu*, Lwów 1895, s. 14.
- 28 *Zabawy i gry ruchowe. Podręcznik metodyczny ze wstępem dra Wł. Osmolskiego*, Warszawa 1938, s. 67.
- 29 M. Germanówna, *Ćwiczenia cielesne w szkole powszechnej*, s. 57–112.
- 30 E. Cenar, *Wskazówki dla nauczycieli szkół ludowych, którzy zdają egzamin kwalifikacyjny z gier i zabaw ruchowych*, Lwów 1911, s. 10. Oprócz ciuciubabki do łapanek można zaliczyć gry takie jak: pościg, lis, kogut i kurki, zajączek, kot i mysz, derkacz.
- 31 E. Piasecki, *Zabawy i gry ruchowe*, Kijów 1916, s. 21–25.
- 32 Tamże, s. 29.

- 33 A. Stefański (Stary Maciej), *Wesołe chwile. Gry i zabawy towarzyskie w domu i poza domem*, Mikołów 1898, s. 9; por. E. Kacz, *Gry i zabawy młodzieży*, s. 17.
- 34 Ł. Gołębiowski, *Gry i zabawy różnych stanów*, Warszawa 1831, s. 68–69.
- 35 *Gry i zabawy*, Mały Katolik 29 (1937), s. 4.
- 36 J. Cieślowski, *Wielka zabawa*, s. 30–33.
- 37 E. Kacz, *Gry i zabawy młodzieży*, s. 17.
- 38 J. Kitowicz, *Opis obyczajów i zwyczajów za panowania Augusta III*, Kraków 1925, s. 375.
- 39 Ł. Gołębiowski, *Gry i zabawy*, s. 68–69.
- 40 A. Stefański, (Stary Maciej), *Wesołe chwile*, s. 10–11.
- 41 K. Kozłowski, *Gry i zabawy dla młodzieży*, Poznań 1869, s. 100–102.
- 42 E. Piasecki, *Zabawy i gry ruchowe*, s. 20–30.
- 43 M. Konopnicka, *W ślepe babkę*, [w:] *też, Poezje dla dzieci do lat 7*, cz. 1, Warszawa 1913, s. 45.
- 44 K. Kozłowski, *Gry i zabawy dla młodzieży* s. 102–103.
- 45 M. Weryho, *Gry i zabawy towarzyskie w pokoju i na wolnym powietrzu*, Warszawa 1910, s. 17.
- 46 Tamże.
- 47 M. Rościszewski, *Jak się bawić w towarzystwie? Opis najnowszych rozrywek salonowych, tudzież gier i zabaw towarzyskich w pokoju i na wolnym powietrzu, dla osób starszych...*, Lwów 1907, s. 97–98.
- 48 Tamże.
- 49 Ł. Gołębiowski, *Gry i zabawy różnych stanów*, s. 69.
- 50 „Gra ta różni się od poprzedniej tem tylko, że nie oczy, ale ręce w tył się wiążą. Osoba, którą los Ciuciubabki spotka, musi używać zręcznych skoków bocznych, to obracania się w tył zwinnego, jeżeli chce kogo złapać”, K. Kozłowski, *Gry i zabawy dla młodzieży*, s. 102.
- 51 *Zabawy dla dzieci*, Rodzina 1 (1889), s. 8.
- 52 Z. Gloger, *Zabawy, gry, zagadki, żarty i przypowieści*, Warszawa 1900, s. 19.
- 53 M. Skierczyński, *Zabawy i gry ruchowe. Przewodnik metodyczny*, Warszawa 1934, s. 67.
- 54 Tamże, s. 67.
- 55 <https://miastodzieci.pl/piosenki/ciuciubabka/> [dostęp: 25.10.2023].
- 56 <https://czasdzieci.pl/czytanka/id,320a51-ciuciubabka.html> [dostęp: 25.10.2023].
- 57 K. Trznadel, *Konspekt lekcji wychowania fizycznego. Zabawy z chustą Klanzy* <https://www.45minut.pl/publikacje/31184/>, [dostęp: 25.10.2023].
- 58 M. Dawidowska-Lupa, *Gry i zabawy w terapii*, <https://sp1.laziska.pl/mr-szkola/ppp/aktualnosci/2841-gry-i-zabawy-w-terapii> [dostęp: 25.10.2023].
- 59 *Ciuciubabka*, Instrukcja gry, s. 2.



Małgorzata Potocka

O KOLEKCJI SZACHOWEJ TASSILO VON HEYDEBRANDA UND DER LASA (1818–1899) W ZBIORACH BIBLIOTEKI KÓRNICKEJ PAN



Bibliotecz Kórnickiej przechowywana jest spuścizna po niemieckim prawniku i dyplomacie – baronie Tassilo von Heydebrand und der Lasa, który znany jest również jako mistrz i teoretyk, a także historyk szachów.

Urodził się 17 października 1818 r. w Berlinie, w niemieckiej rodzinie szlacheckiej. Podczas nauki w berlińskim gimnazjum poznał wybitnego szachistę, Ludwika Bledowa (1795–1846), twórcę niemieckiego czasopisma szachowego – „Deutsche Schachzeitung”. To właśnie on wprowadził młodego Tassilo do grona berlińskich szachistów i popularyzatorów tej gry w Niemczech i na świecie¹. Już w połowie XIX w. Heydebrand był światowym mistrzem w szachy. Wygrywał z najwybitniejszymi szachistami, takimi jak Adolf Anderssen (1818–1879) czy Howard Staunton (1810–1874), który w 1853 r., po przegranej z Tassilem, wycofał się z międzynarodowych turniejów. Od końca lat 30. XIX w. baron zaczął tworzyć własną kolekcję szachową, gromadząc rękopisy i unikatowe druki autorstwa, m.in.: Jakuba de Cessolis (ca 1250 – ca 1322), Pedro Damiano (ca 1480–1544), Ruy Lopeza (1530–1580), Jacoba Mennela (1460–1526) czy Augusta II (1579–1666). Biblioteka



Ryc. 1. Portret Tassilo von Heydebrand und der Lasa, mal. E. Walsleben, Wrocław, 1857 lub 1860 r.
Fot. ze zbiorów PAN BK. Herb rodziny Heydebrand, ze zbiorów PAN BK.

Heydebranda bardzo szybko stała się jedną z największych i najcenniejszych dziewiętnastowiecznych kolekcji tematycznych.

Tassilo von Heydebrand, jako prawnik i dyplomata w służbie Prus, podróżował po świecie i dzięki temu rozwijał swoją pasję, a także utrzymywał kontakty z wybitnymi i znanymi szachistami. Wszystko to, co zobaczył podczas podróży, opisał w dzienniku – zatytułowanym *Reisenotizen vom Jahr 1881 bis zum Schluss 1884, darin Meine*². Dziennik jest doskonałym źródłem informacji o sposobach gry w szachy w odległych krajach.

Pod koniec życia, baron Tassilo von Heydebrand und der Lasa zamieszkał w zakupionym dla syna zamku w Storchnest (Osieczna koło Leszna) i tutaj też przeniósł swój warsztat pracy – bibliotekę szachową. Zmarł 27 lipca 1899 r. i został pochowany na cmentarzu ewangelickim w Osiecznej. Po jego śmierci, syn Heinrich opiekował się dorobkiem ojca, a jego głównym celem było utrzymanie kolekcji i dbanie o nią. Prawdopodobnie z tego powodu odrzucał wszystkie oferty sprzedaży księgozbioru. W zamku w Osiecznej zbiory szachowe przechowywane były w specjalnie do tego celu przeznaczonym pomieszczeniu. Niestety, ostatni właściciel



Ryc. 2a. Strona tytułowa podręcznika *Leitfaden für Schachspieler*, autorstwa Tassilo von Heydebrand und der Lasa, wydane w Berlinie w 1848 r.

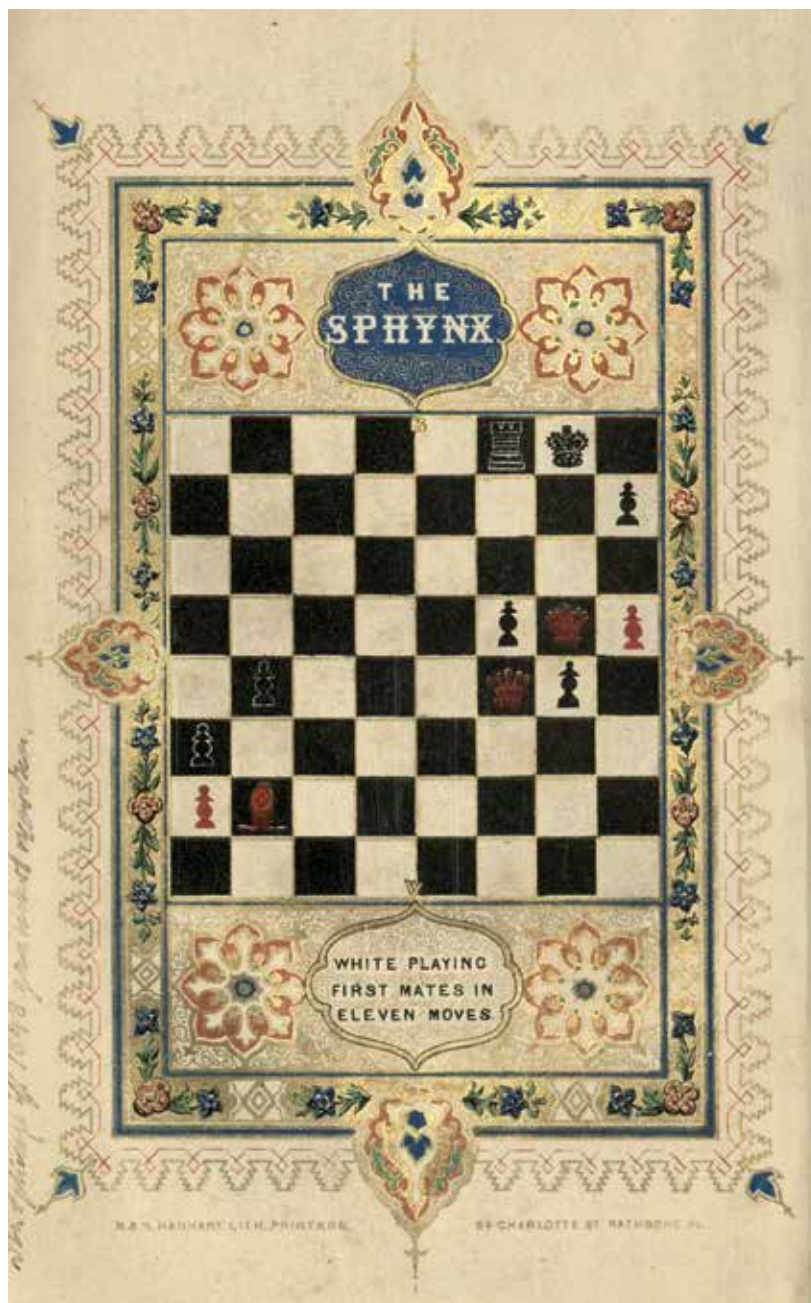


Ryc. 2b. Strona tytułowa opracowania *Zur Geschichte und Literatur des Schachspiels*, autorstwa Tassilo von Heydebrand und der Lasa, wydane w Lipsku w 1897 r.

zamku w Osiecznej, wnuk Tassilo – Heinz, nie oparł się pokusie zysku i w 1935 r. sprzedał wiele starych druków na aukcji w Monachium³. Pozostałe zbiory z kolekcji przetrwały wojnę i w 1955 r. zostały przejęte przez Polską Akademię Nauk i przekazane do Biblioteki Kórnickiej, w której zasobach stanowią wydzieloną kolekcję – bibliotekę szachową.

Przez wiele lat opiekunką kolekcji szachowej była Maria Łuczak (1949–2011), która organizowała w zamku kórnickim międzynarodowe seminaria dotyczące historii szachów, gromadzące rozsianych po całym świecie kustoszów pamięci o Tassilo von Heydebrandzie⁴. Ponadto, zainicjowała realizację projektu *Dziennik barona von Heydebranda z podróży dookoła świata*, zakończonego w 2013 r. już po jej śmierci.

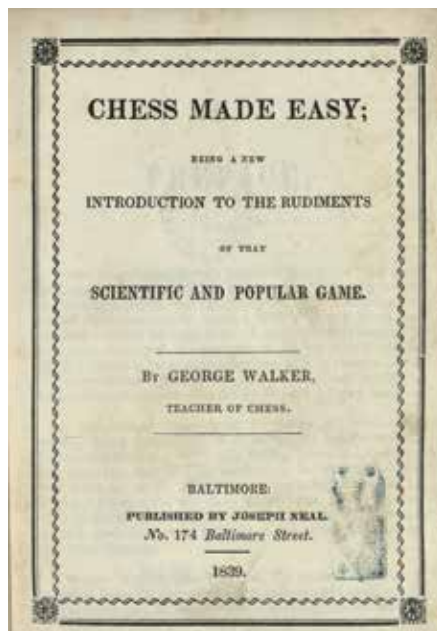
Obecnie kolekcja szachowa Biblioteki Kórnickiej liczy 3284 jednostki. Składa się z rękopisów, dyplomów, fotografii oraz druków, w tym ok. 200 starych druków, z których najstarsze datuje się na XVI w. Do najcenniejszych dzieł należy zaliczyć prace samego Heydebranda, a w szczególności monografię, wydaną w Lipsku w 1879 r., przedstawiającą dzieje gry w szachy od początku jej powstania⁵. Rozprawa ta, bogata pod względem treści, była dziełem życia



Ryc. 3. Szachownica z podręcznika Howarda Stauntona. Fot. ze zbiorów PAN BK, sygn. Sz. 1794.



Ryc. 4a. Podręcznik G. Walkera, *Chess Made Easy*, grafika przedstawiająca parę grającą w szachy.



Ryc. 4b. Strona tytułowa książki autorstwa Georga Walkera. Fot. ze zbiorów PAN BK, sygn. Sz. 1993.

Tassilo, nad którą pracował kilkadziesiąt lat. Zostały w niej omówione m.in.: indyjsko-perskie początki szachów, ruchy poszczególnych figur, a także przepisy i zwyczaje szachowe różnych rejonów świata.

Heydebrand opracował również popularny podręcznik do gry w szachy – *Leitfaden für Schachspieler*⁶ (Ryc. 2a), który ukazał się drukiem w 1848 r. i był wielokrotnie wznawiany i przekładany. Cennym źródłem informacji, dotyczącym spuścizny Tassilo, jest sporządzony przez niego i wydany w 1896 r. katalog zbiorów.

Tassilo von Heydebrand kolekcjonował podręczniki do nauki gry w szachy. Warto tu wspomnieć o dwóch pozycjach, które cieszyły się ogromną popularnością w XIX w. i odegrały wielką rolę w edukacji kilku pokoleń szachistów. Pierwsze dzieło, wydane w Londynie w 1847 r., to *The Chess-Players's Handbook*⁷ (Ryc. 3) autorstwa Howarda Stauntona – angielskiego szachisty, uważanego za nieoficjalnego mistrza świata w latach 1841–1851, a druga pozycja to *Chess Made Easy*⁸ (Ryc. 4a i 4b) – czołowego angielskiego szachisty pierwszej poł. XIX w., Georga Walkera (1803-1879).



Ryc. 5. Zapis partii szachowej rozegranej pomiędzy A. Burnesem oraz C. von Bardelebenem.
Fot. ze zbiorów PAN BK, sygn. Sz. 1346.

Ciekawą pozycją w kolekcji Heydebranda jest ilustrowane dzieło Horacego F. Cheshire'a, *The Hasting Chess Tournament 1895*⁹ (Ryc. 5). Książka opisuje międzynarodowy turniej szachowy – jeden z ważniejszych, który został rozegrany w angielskim Hastings w 1895 r., z udziałem wszystkich najlepszych szachistów końca XIX w.

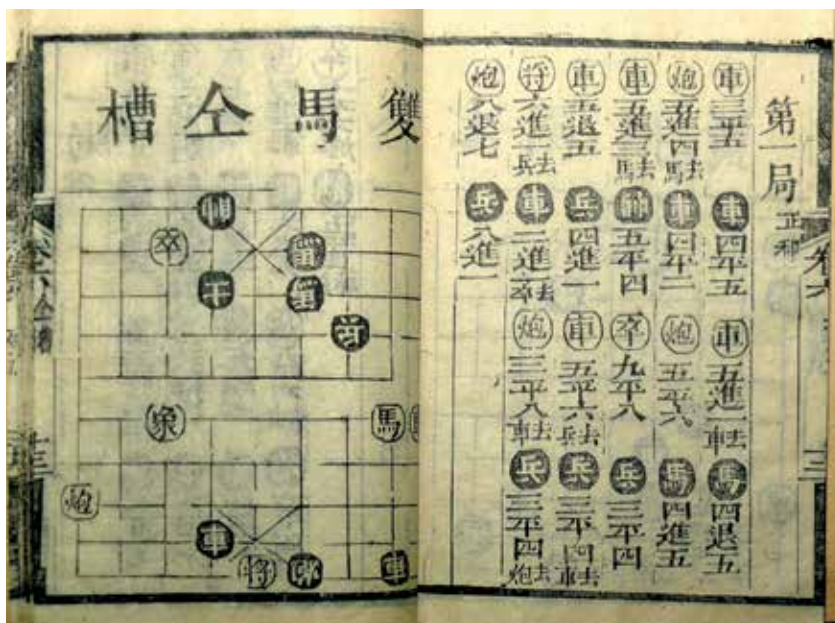
Tassilo nabywał do swojej kolekcji szachowej również książki, które opisywały inne gry. Warto tu przytoczyć dzieło angielskiego architekta Edwarda Falkenera (1814–1896), *Games Ancient and Oriental and How to Play Them*¹⁰. Na szczególną jednak uwagę zasługuje książka, wydana w Chinach w 1801 r., i opisana przez Heydebranda jako *Chinesisches Schachwerk*¹¹ (Ryc. 6). Pozycja ta jest interesująca dla badaczy szachów i może też być ciekawym wyzwaniem dla chcących zgłębić chińskie techniki gry.

Zapewne wszyscy pasjonaci gry w szachy słyszeli o mechanicznym Turku, czyli automacie do gry w szachy. (Ryc. 7) Tassilo von Heydebrand

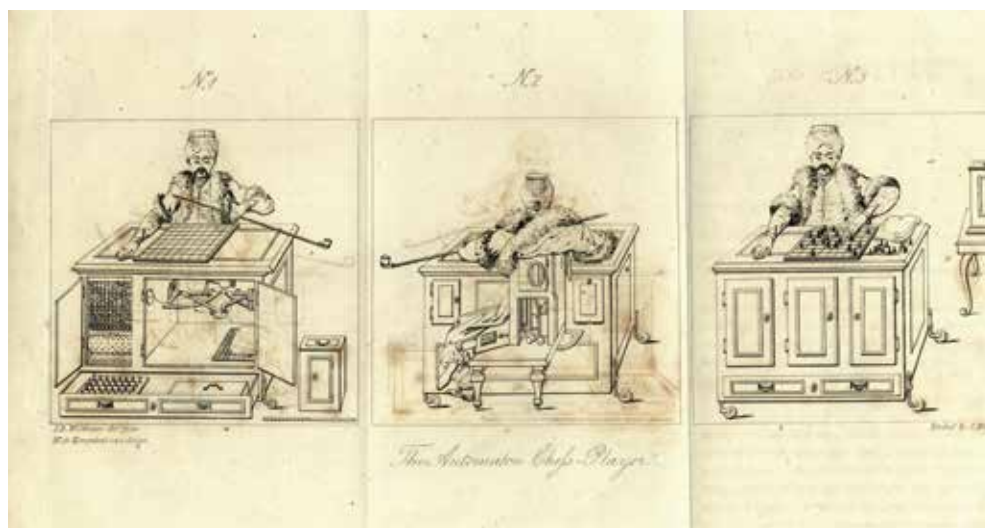
nie posiadał w swojej kolekcji tego osiemnastowiecznego wynalazku, gdyż spłonął on w 1854 r., ale w jego księgozbiornie możemy odnaleźć listy autorstwa Karla Gottlieba von Windischa (1725-1793)¹² na temat wspomnianego automatu do gry – nie zabrakło również grafiki prezentującej maszynę z zewnątrz i od środka. Podobno wielu znanych tego świata przegrało partię szachową z mechanicznym Turkiem. Nawet cesarz Napoleon został pokonany przez wybitnego szachistę, który był umieszczony wewnątrz maszyny.

W kolekcji Heydebranda możemy również znaleźć najstarsze amerykańskie czasopismo szachowe, „The American Chess Magazine”, które ukazywało się od 1846 r. Głównym tematem rzecz jasna były szachy i turnieje szachowe, ale można tam było przeczytać historie opisane w humorystyczny sposób. Artykuły dotyczyły także ówczesnych ciekawostek, np. jeden z nich został poświęcony pierwszemu międzynarodowemu Kongresowi Szachowemu Kobiet w Londynie, który połączony był z turniejem szachowym¹³. Była to pierwsza w historii szachów – dyscyplinie zdecydowanie męskiej – konferencja, w której udział wzięły kobiety.

Tassilo von Heydebrand interesował się wszystkim, co dotyczyło szachów – gromadził też powieści i poematy znany twórców. Do swojego księgozbiornu nabył dzieło włoskiego pisarza



Ryc. 6. Pochodzący z Chin podręcznik do nauki gry w szachy z kolekcji Tassilo von Heydebranda. Fot. ze zbiorów PAN BK, sygn. Sz. 1064.



Ryc. 7. „Mechaniczny Turek”. Fot. ze zbiorów PAN BK, sygn. Sz. 1953.

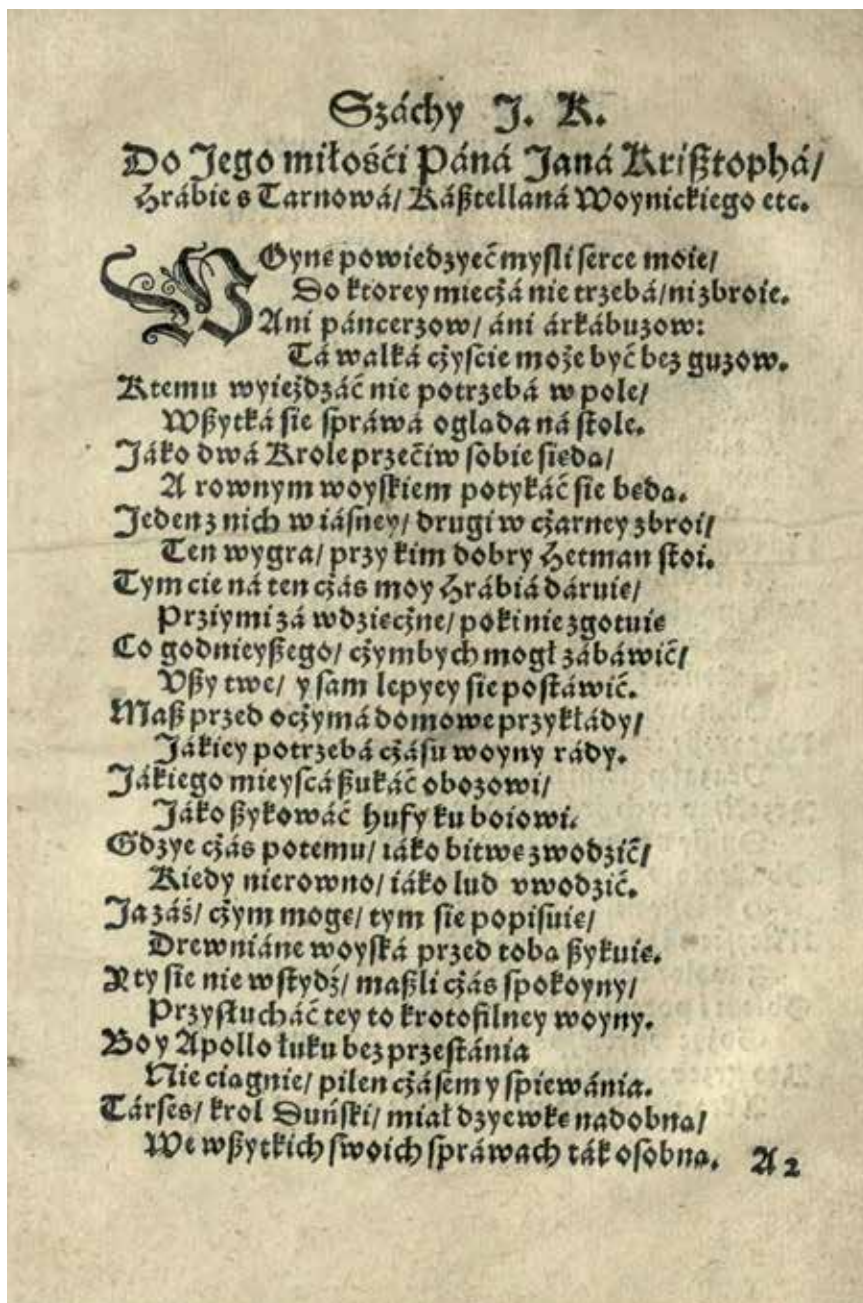


Ryc. 8. Pierwszy Międzynarodowy Kobiety Kongres Szachowy, 1897 r. Fot. ze zbiorów PAN BK, sygn. Sz. 3071/1.

i poety, miłośnika i znawcy kultury rzymskiej, Marco Girolamo Vidy (ca 1485–1566) – *Scacchia Ludus*¹⁴. Poemat ten po raz pierwszy został wydany w 1525 r. i stał się inspiracją dla innych twórców. Również polski poeta Jan Kochanowski (1530–1584) stworzył poemat heroikomiczny – *Szachy*. (Ryc. 9) Tematem tego utworu był pojedynek szachowy o rękę kobiety, a kluczową informację dla zrozumienia dramatyzmu utworu zawierają wersy, w których mowa o pozycji królowej na szachownicy:

*Ná tymże rzędzie też Krolowa była,
Jednym okiem na księdza patrzyła*¹⁵

Poemat Jana Kochanowskiego uchodzi za jeden z najpiękniejszych i najoryginalniejszych utworów o tematyce szachowej.

Ryc. 9. Jan Kochanowski, *Száchy*. Fot. ze zbiorów PAN BK, sygn. Cim. Qu. 2580.

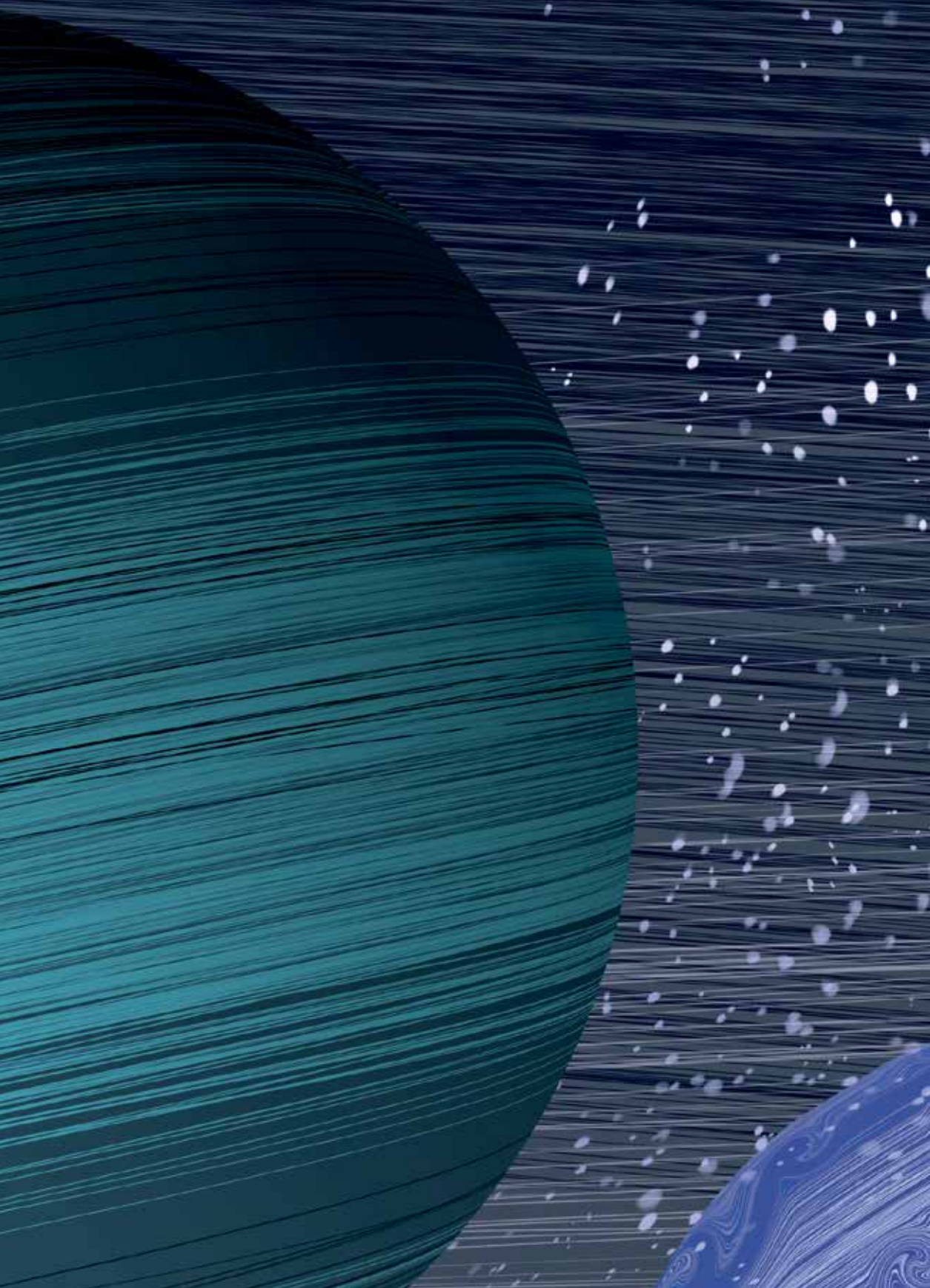
Biblioteka zgromadzona przez Tassilo von Heydebranda und der Lasa do dziś jest uważana za jedną z cenniejszych kolekcji rękopisów i druków związanych tematycznie z szachami. Badacze i pasjonaci mogą skorzystać z katalogu online¹⁶, gdyż księgozbiór ten w całości został wpisany do baz bibliotecznych. Biblioteka Kórnicka jest w pewien sposób kontynuatką dzieła tego wielkiego szachisty, bowiem jego kolekcja jest stale wzbogacana i nadal jest źródłem inspiracji dla graczy i historyków szachów.

W 2008 r. do zbiorów kórnickich została zakupiona kolekcja książek o tematyce szachowej, należąca do krytyka filmowego i szachisty Jerzego Giżyckiego (1919–2009). Dzieła te wzbogaciły i uzupełniły bibliotekę szachową. Kiedyś Kórnik był miejscem spotkań znanych szachistów, których zapraszała Maria Łuczak, a dziś jest przestrzenią dla młodego pokolenia graczy.

W 2017 r. w kórnickim Arboretum, Stowarzyszenie Teatralne Legion wystawiło sztukę na podstawie *Szachów* Jana Kochanowskiego, której towarzyszyła wystawa zbiorów z kolekcji Heydebranda. Z kolei w 2019 r., również w Kórniku, zostały zorganizowane I Mistrzostwa Polski w szachach pod wodą. Wydarzenia te były okazją do ponownych spotkań z wybitnymi szachistami z Polski.

PRZYPISY

- 1 M. Łuczak, *Osieczna i jej właściciele*, [w:] *Ziemiaństwo wielkopolskie. W kręgu arystokracji*, red. A. Kwilecki, Poznań 2004, s. 207–229.
- 2 T. Heydebrand und der Lasa, *Reisenotizen vom Jahr 1881 bis zum Schluss 1884, darin Meine*, [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 20015 M].
- 3 M. Łuczak, *Osieczna i jej właściciele*, s. 226.
- 4 Zob. *Tassilo von Heydebrand und der Lasa and His Chess Collection. International Conference of Chess Historians Organised by Kórnik Library of the Polish Academy of Sciences, September 16-18, 2002*, red V. Fiala, S. Sierpowski, Kórnik 2003. Zob. także M. Łuczak, *Tassilo von Heydebrand und der Lasa and His Chess Collection. Międzynarodowe seminarium historyków szachów 16-18 IX 2002*, Pamiętnik Biblioteki Kórnickiej z. 26 (2003), s. 277–283; M. Łuczak, *Z badań nad historią i literaturą szachów. II. Międzynarodowe Seminarium Historyków Szachów 22–24 X 2007*, Pamiętnik Biblioteki Kórnickiej z. 28 (2007), s. 312–314.
- 5 T. Heydebrand und der Lasa, *Zur Geschichte und Literatur des Schachspiels. Mit zahlreichen Figuren*, Leipzig 1897. [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 3138]. Ten klasyczny podręcznik doczekał się wielu opracowań i reprintów, np. w latach 70. XX w. w Lipsku czy ostatnio przez wydawnictwo De Gruyter w 2020.
- 6 T. Heydebrand und der Lasa, *Leitfaden für Schachspieler*, Berlin 1848 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1304].
- 7 H. Staunton, *The Chess-Player's Handbook. A Popular and Scientific Introduction to the Game of Chess, Exemplified in Games Actually Played by the Greatest Master, and Illustrated by Numerous Diagrams of Original and Remarkable Positions*, London 1848 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1794].
- 8 G. Walker, *Chess Made Easy. Being a New Introduction to the Rudiments of that Scientific and Popular Game*, London 1839 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1993].
- 9 H. F. Cheshire, *The Hastings Chess Tournament 1895 Containing [...] Account of the 230 Games Played Aug. – Sept. 1895 [...] with Twenty-Two Portraits*, New York-London 1896 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1346].
- 10 E. Falkener, *Games Ancient and Oriental and How to Play Them. [...] the Oriental Games of Chess, Draughts, Backgammon and Magis Squares [...]*, London-New York 1892 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 248].
- 11 [Chinesisches Schachwerk], 1801 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1064].
- 12 K. Gottlieb von Windisch, *Letters of Mr. Charles Gottlieb de Windisch on the Automaton Chess-Player of Mr. de Kempelen. A Free Translation from the German; Accompanied by Three Copper-Plate Engravings, which Represent this Celebrated Automaton*, ed. Ch. De Michel, London 1819 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1953].
- 13 *The Ladies' Chess Tournament*, *The American Chess Magazine*, 1 (1) (1897), s. 33–34.
- 14 Marci Hierinimi Vidae, *Scaccia ludus. A Cosmo Grazino emendatus*, Florentae 1604 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 201 A].
- 15 J. Kochanowski, *Szachy*, Kraków ca 1562–1566 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Cim. Qu. 2580]. Kórnicki egzemplarz został zakupiony do zbiorów prawdopodobnie przez Tytusa Działyńskiego, twórcę Biblioteki Kórnickiej.
- 16 [dostęp: https://platforma.bk.pan.pl/pl/search_results?q%5Bfilter_attributes%5D%5Bschema_id%5D%5B%5D=21&view=list&q%5Bq%5D=&focus=q_filter_attributes_schema_id_21_schema_dir_id_21].



Edyta Głowacka-Sobiech

GRY I ZABAWY W SKAUTINGU/HARCERSTWIE (DO 1939 ROKU)

Weselcie się przy pracy; życie jest wielką grą, którą należy zagrać uczciwie i radośnie¹.

Robert Baden-Powell

Skauting angielski jest przede wszystkim grą, kształcącym, lecz zarazem swobodnym, prostym i wesołym spędzaniem czasu. Harcerstwo polskie jest także grą, ale grą, która pragnie bardzo serio traktować harcerski ideał wychowawczy. Można by niejako powiedzieć, że młodzież polska podnosi stawkę skautowej gry².

Aleksander Kamiński

WPROWADZENIE: KILKA SŁÓW O HISTORII I ZNACZENIU SPOŁECZNO-KULTUROWO-PEDAGOGICZNYM ZABAWY

Upowszechnienie się w XX wieku, od końca lat dwudziestych, badań nad historią życia codziennego oraz kierunki badań francuskiej szkoły historycznej Annales, w których skupiono się między innymi na kształtowaniu się mentalności i świadomości ludzkiej (*mentalité*) spowodowały, że podjęto badania między innymi nie tylko nad dzieckiem, ale także zabawami i grami, które mu w życiu codziennym towarzyszą³. Można by rzec, że w ten sposób „banalne” sprawy weszły w orbitę zainteresowań badaczy i badaczek badających przeszłość.

Niedługo potem, w 1938 r., Johan Huizinga, „włóczęga intelektualny”, przedstawił tezę, że zabawa jest starsza od kultury, oraz że kultura ludzka powstaje i rozwija się w zabawie i jako zabawa⁴. Badacz ten stwierdził ponadto, że każda zabawa coś oznacza, że zaspokaja ona potrzebę odprężenia i że służy jako ćwiczenie w opanowaniu samego siebie⁵. Zabawa to ponadto wrodzona potrzeba nabycia jakiś nowych umiejętności, ale też potrzeba współzawodnictwa z innymi. Co ważne, istnienie zabawy nie jest powiązane z jakimkolwiek poziomem rozwoju kultury ani z żadną formą światopoglądu. Zabawa po prostu jest – także jako „sensowna forma i jako funkcja społeczna”, jest strukturą społeczną⁶. Zabawa musi jednak spełniać konkretne warunki – przede wszystkim powinna być „swobodnym działaniem, nie jest »zwykłym« życiem” (jest bowiem tylko wykraczaniem z codzienności w sferę tymczasowej aktywności, jest „na niby”). Zabawa jest częścią życia, jego upiększeniem i uzupełnieniem⁷.

Według Huizingi, zabawa znajduje się poza granicami bezpośrednio materialnych interesów i indywidualnego zaspokajania życiowych potrzeb i konieczności. Może służyć nie tylko jednostce, ale grupie (jako wspomniana struktura społeczna), ma swoje określone miejsce oraz czas trwania. „Rozgrywa się” w bardzo określonych warunkach, czasie i przestrzeni. Ma swój przebieg, sens i ustalony kształt. Jest powtarzalna!⁸

Huizinga wdzięcznie także napisał o zabawie, że ta „łączy i dzieli. Przykuwa. Urzeka, czyli: oczarowuje”⁹. Jest pełna rytmu i harmonii, a jednocześnie wprowadza napięcie, które jest dążeniem do odprężenia. Towarzyszy jej także aura tajemniczości, jest przeznaczona dla wybrańców, wybrańczyń. Ta odmienność i wyjątkowość osób biorących udział w zabawie widoczna jest na przykład w przebraniu. Jak pisał ów holenderski badacz, przebranie „dopełnia [...] »niezwykłości« zabawy. Człowiek przebrany lub zamaskowany, »gra« inną jakąś istotę. »Jest« inną istotą”¹⁰.

Zabawa jest ponadto walką o coś lub przedstawieniem czegoś, i pomimo tego, że pełna jest ładu, napięcia, ruchu, odświeżności i entuzjazmu, to nie można jej odmówić powagi. Osoba dorosła/dziecko bawi się, ale jest świadoma tego, co robi, podobnie jak aktorzy i aktorki czy muzycy i muzyczki, występujący na scenie¹¹.

Książka Huizingi dotycząca zabawy nie zyskała jednak powszechnego uznania, była przedmiotem wielu krytycznych recenzji, co wynikało, na przykład w Polsce, z okoliczności i daty opublikowania tłumaczenia tego dzieła (1967 r.)¹². Niemniej jednak prace, które ukazały się w Polsce, i których autorzy i autorki podejmowali/podejmują tematykę gier i zabaw, zwykle do tego kanonicznego dzieła się odnoszą. Zagadnienie zabawy jest często także przedmiotem opracowań pedagogicznych (dydaktyka) i psychologicznych (psychologia rozwojowa, psychologia edukacji)¹³. Z lektury licznych prac na ten temat można wywnioskować jedno: nie ma jednej dominującej definicji zabawy oraz jednej teorii psychologicznej dotyczącej tej kwestii. Z całą pewnością można jednak stwierdzić, że zainteresowanie tematyką zabawy

jest interdyscyplinarne (kulturoznawstwo, etnologia, pedagogika, psychologia, socjologia, historia, w tym historia wychowania).

Dla kształtu oraz znaczenia pedagogiki współczesnej, znaczący wpływ miały wydarzenia z początków XX w.¹⁴. Nurt *nowego wychowania*, który się wówczas pojawił, definiując i odkrywając dziecko oraz jego (wszech-) świat (*pajdocentryzm*), odkrył jednocześnie edukacyjną i wychowawczą rolę zabawy. Główne zasługi mieli tym zakresie chociażby Maria Montessori, Celestyn Freinet czy z polskich przedstawicieli nurtu Henryk Rowid.

W nurcie *nowego wychowania* pojawiło się wiele interesujących idei oraz systemów pedagogiczno-wychowawczych. Jednym z nich był skauting, czyli polskie harcerstwo.

MIEJSCE GIER I ZABAW W WYCHOWANIU SKAUTOWYM/HARCERSKIM

Wielu historyków(-czek) wychowania uważa, że skauting, jako system wychowania dzieci i młodzieży, ma swoje stałe miejsce w „twórczym fermentie pedagogicznym”, jak określano *nowe wychowanie*, które nigdy nie stało się ruchem jednorodnym i zjednoczonym¹⁵. Twórca polskiego skautingu, Andrzej Małkowski, już w pierwszym akapicie swojej książki *Scouting jako system wychowania młodzieży*, definiując ruch, napisał, że jest on typem zabawy, która uwodzi młodych, a zarazem jest szkołą charakterów, że wychowuje dla społeczeństwa dobrych obywateli¹⁶. Ponieważ *scouting* pochodził z Anglii, to z tej przyczyny polski odpowiednik skautingu, harcerstwo, zachowując wierność pierwowzorowi, wprowadziło swoje własne pomysły oraz elementy (w tym także dotyczące zabaw i gier), mocno osadzone w polskiej tradycji i historii¹⁷.

Harcerstwo miało i ma nadal w swoich założeniach przede wszystkim funkcję socjalizacyjną, a więc pośredniego wychowania i wychowawczą. Zachowała się w nim także idea ujmowania ruchu harcerskiego jako ruchu samowychowawczego, który premiuje w swoich metodach samodzielność, inicjatywę, twórczość, zaradność i sprawność psychofizyczną¹⁸. I takie podejście do wychowania sprawiało, że koncentrowano się w nim na instrumentalnym wymiarze harcerskich form aktywności, identyfikując w nich elementy wspomnianej przez Małkowskiego gry, zabawy, ćwiczeń, kształcenia określonych umiejętności czy sprawności. Interesujące było pojmowanie wczasowej funkcji harcerstwa, dla której kluczowy jest właśnie archetyp „gry-zabawy”¹⁹.

Huizinga nie zajmował się skautingiem, ale znał jego założenia oraz metodykę. W swoim dziele *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, wspominał postać lorda Baden-Powella jako jego twórcy. W części książki zatytułowanej *Puerylizm*, w której krytycznie odnosił się do różnorodnych chłopięcych zachowań i form aktywności, przynajmniej o skautingu Huizinga pisał z wyraźną aprobatą i pochwałą:

Właściwe zrozumienie społecznej siły zorganizowanego chłopięcego ducha i umiejętność przekształcania jej w godny podziwu twór – ruch harcerski – okazał lord Baden Powell. [...] mamy tu do czynienia z głęboko przemyślanym i należyście wykonanym zamiarem pedagogicznym: wykorzystania skłonności i nawyków niedorosłej młodzieży dla celów wychowawczych w postaci zabawy i przekształcenia ich tą drogą w pożyteczne wartości życiowe. Ruch ten wyraźnie nazywa się zabawą²⁰.

Stąd w charakterystyce zabawy wg Huizingi w jej kulturowym wymiarze można odnaleźć wiele elementów wspólnych z tym, co było zabawą skautową: chęć odprężenia, współzawodnictwo, dążenie do poznania siebie i nabycia nowych umiejętności, ideologiczna neutralność, tajemniczość, ważność, świadomość bycia „na niby”, rytualność, wyjątkowość, powtarzalność, powaga. Nawet kwestia przebrania w zabawie, budująca tajemniczy klimat, w skautingu także znalazła swoje odbicie w postaci munduru skautowego, ważnego wyznacznika przynależności. Ale też i wielkiej dumy.

Polski skauting był wyjątkowy i pionierski w odniesieniu do angielskiego pierwowzoru. Wynikało to między innymi z sytuacji politycznej, w jakiej znajdowały się pod zaborami osoby identyfikujące się jako Polki i Polacy, ale także z przyspieszonych przemian społecznych w polskim społeczeństwie, dotyczących na przykład znaczenia roli kobiet, jak również nieustającej gotowości do walki o wyzwolenie ojczyzny²¹. To w pewnym sensie zdefiniowało miejsce, rolę, ale także rodzaj gier i zabaw obecnych w polskim skautingu do 1939 roku (np. ich militarny charakter, obfite sięganie do tradycji i kultury polskiej w kontrze do polityk wynaradawiania, inicjowanych przez państwa zaborcze, podział na zabawy męskie i żeńskie).

Zabawa i gry pozostały jednak wspólnym elementem wychowania zarówno wśród polskiej, jak i angielskiej młodzieży. Zaliczyć do nich należy: skautowe ćwiczenia przyrodnicze, ćwiczenia spostrzegawczości, leśne życie (tzw. puszczaństwo), budowę szałasów, robótki ręczne, gry inspirowane służbą wojskową (*scout* znaczy zwiadowca), podróżami i egzotyką (zabawy w Indian, Zulusów etc.).

W opisywanym okresie (do 1939 r.) organizacje harcerskie dziewcząt i chłopców były odrębnymi organizacjami (odpowiednio Główna Kwatera Żeńska i Główna Kwatera Męska), działającymi w jednym Związku Harcerstwa Polskiego. Podobna separacja dotycząca płci występowała w skautingu angielskim. Organizacje wypracowały odrębne metody działania i aktywności, zachowując jednocześnie wspólną tożsamość narodową i tradycję. Dotyczyło to także gier i zabaw, według zasady, że „mężczyzna i kobieta wspólne cele, lecz wspólne drogi mają przed sobą, bo życie od każdego z nich innej służby wymaga, inne na każdego wkłada obowiązki”²².

ZABAWY ORAZ GRY DLA ZUCHÓW I HARCERZY²³

W pierwszym numerze historycznego już czasopisma dla młodzieży polskiej „Skaut”, założonego przez twórcę polskiego skautingu, Andrzeja Małkowskiego w 1911 r., można przeczytać, że „Harce są właśnie grą, w której wszyscy muszą brać udział”²⁴. Termin harce został upowszechniony jako rodzaj aktywności harcerskiej dzięki książce *Harce młodzieży polskiej*, autorstwa Eugeniusza Piaseckiego i Mieczysława Schreibera, wydanej we Lwowie w 1912 r. Z tej właśnie książki zaczerpnięto całą późniejszą nomenklaturę harcerską, bardziej swojską i odwołującą się do polskich tradycji (bardziej niż obco brzmiące słowo *scouting* czy gra kima, inspirowana kolonialnymi podbojami imperium brytyjskiego)²⁵. Sam Piasecki, późniejszy profesor Uniwersytetu Poznańskiego, w 1919 roku opracował *Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży*, które ukazały się we Lwowie. Pochodziły one, zdaniem autora „ze źródeł dziejowych i ludoznawczych, przeważnie rodzimych i tradycji ustnej”²⁶. W bibliografii znalazły się rzeczywiście odwołania do tekstów Mikołaja Reja, Łukasza Górnickiego, Jędrzeja Kitowicza czy Oskara Kolberga²⁷. To także było inspiracja dla harcerek i harcerzy.

Małkowski, nazywany „płomiennym drużynowym”, twierdził wprost, że „ćwiczenia są główną treścią scoutingu”²⁸. Uważał także, że harce nie są zabawą, której się można tylko przypatrywać – obowiązkiem skauta jest w niej uczestniczyć. Konfrontował harce z piłką nożną, pisząc, że:

nasze „kluby footballistów” ściągają podczas swoich „matchów” liczną gawiedź młodzieży, która tylko przypatruje się grającym, wydając różne okrzyki i rozprawiając o grze, lubo nie ma często o niej dobrego pojęcia. Piłka nożna nie może być wcale porównana z harcami, które rozwijają organizm lepiej i wszechstronniej. Do tego zapaleni gracze w piłkę nożną nabywają często choroby serca, do czego skauting nie doprowadza nigdy, nie wspominając już o tym, że ciągle kopanie piłki nie może być rzeczą rozwijającą umysł. Niemniej lepiej, aby młody chłopiec grał w piłkę nożną, niż wałęsał się bezcelowo, kurząc papierosy²⁹.

Tematyka gier i zabaw interesowała także Aleksandra Kamińskiego, współtwórcę (obok Jadwigi Zwolakowskiej) metodyki zuchowej, a jednocześnie pedagoga i badacza oraz autora tzw. trylogii zuchowej oraz kultowych *Kamieni na szaniec*³⁰. Pisał on wprost, że „zabawa to naczelny czynnik rozwojowy sił psychicznych i fizycznych dziecka”³¹. Zadaniem dobrego instruktora jest „wyłapać” te zabawy, które najbardziej „zachwycają” chłopców, bo tylko w ten sposób możliwe będzie zaspokojenie zainteresowań zuchów, a tym samym, i spełnienie roli wychowawczej. Bo cały proces działania skautowego można ująć w jednym stwierdzeniu, iż należy wychowywać przez grę. Bo „w dobrej gromadzie zuchowej nie zachodzi żaden inny proces, jak tylko bawienie się w ulubione w wieku zuchowym zabawy” oraz, że

dopiero tchnąwszy w zabawy [...] ducha rycerskości, „otwartości”, karność wewnętrzną, opanowania, radosnego poświęcenia się, upartego dążenia do zwycięstwa własnej partii i serdecznego traktowania zwycięstw przeciwników – dopiero wtedy uczynimy z zabaw tych niezwalczoną broń kształtowania charakterów³².

Do ulubionych gier i zabaw zuchów Kamiński zaliczył między innymi: aktywności z elementami walki – bójki, to tzw. mocowanie (?), ruch, zabawy inspirowane przygodami Robinsona Crusoe, majsterkowanie, gry zręcznościowe (zarówno fizyczne, jak i umysłowe), naśladowanie marynarzy, żołnierzy, Indian³³. Wszystko to miało służyć rozwojowi fizycznemu małych chłopców, których „swędzenie mięśniowe” oraz nadmiar sił vitalnych charakteryzuje okres wzrastania (8–11 lat). Kontrowersyjne dziś aktywności, typu bójka, miały za zadanie dać ujście w wyładowaniach fizycznych i psychicznych³⁴.

Mniej kontrowersji wzbudza współcześnie zachwyt Kamińskiego nad miłością małych chłopców do piłki, gdyż ta „jest jedną z najcudowniejszych pomocy w zabawach dziecięcych – nie powinno jej braknąć w żadnej gromadzie. I to zarówno małej piłeczki, jak i wielkiej piłki do »dwóch ogni«”³⁵. Podobnie pozytywnie wyrażał się o pływaniu – już nie tylko w kontekście zabawowym, ale także zdrowotnym (jako narzędziu walki z wadami postawy dzieci, wówczas bardzo powszechnie występującymi). Jako zimowe odpowiedniki pływania, Kamiński postrzegał łyżwy i narty, bo jego zdaniem lód i śnieg bezsprzecznie lubiane są najbardziej przez najmłodszych. Ponadto „liczne zabawy skoczne i bieżne oraz ćwiczenia zręcznościowe – odpowiadają również w całości potrzebom organizmu chłopięcego”³⁶. Nie pochwalał znanego Kamiński jazdy na rowerze – postrzegał to jako ćwiczenie mało higieniczne i groźne (bo kołowy i harmonijny ruch nie przyczynia się zbyt do zmęczenia organizmu). W to miejsce proponował hulajnogę!

Kamiński zalecał uprawiać i praktykować powyższe aktywności fizyczne jedynie jako zabawy, a nie rodzaj współzawodnictwa. Nie krytykował on jednak rywalizacji jako takiej, ale uznawał, że

umiarkowane współzawodnictwo zespołowe, współzawodnictwo na jakość (kto lepiej!), nie na ilość (kto prędzej!), współzawodnictwo prowadzone dorywczo, od czasu do czasu – bez przesadnego punktowania – takie współzawodnictwo może być nawet okrasą zuchowych zabaw i ćwiczeń. [...] występuje kategorycznie przeciwko **małpowaniu zawodów sportowych** [podkr. – A.K.], w tym bowiem widzę wielką szkodliwość zdrowotną – i wychowawczą³⁷.

Kamiński był zwolennikiem wolności w wyborze czasu trwania oraz tempa ruchu, odpoczynku i zabawy dla chłopców. Zdobywanie sprawności zuchowych także postrzegał

jako formę gry, tak by zdobywanie nowych umiejętności kojarzyło się z przyjemnością, a nie wysiłkiem.

Kamiński widział harcerstwo również jako rodzaj „sztafety pokoleń”, kiedy to starsi bracia (harcerze) zajmują się młodszymi (zuchami). Temu służyć także miały specjalne gry i ćwiczenia. Podzielił on je na gry na orientację oraz ćwiczenia zręczności. Do tych pierwszych zaliczył między innymi chowanie przed młodszym bratem różnych przedmiotów (np. tykającego budzika, otwartej buteleczki z mocnym zapachem), po to, by zuch w określonym czasie znalazł ową rzecz i cieszył się wygraną. Czasami Kamiński „zapraszał” do zabawy rodziców – przede wszystkim, by wszystko odbywało się za ich zgodą i przyzwoleniem (niektóre z zabaw ingerowały bowiem w porządek i ład domowy – np. smarowanie mebli cebulą). Rolą rodziców, w równym stopniu i matki, i ojca, było też sędziowanie i wydawanie sprawiedliwych werdyktów w zawodach. Ciekawą propozycją była zabawa w to, co dziś nazywa się puzzlami – podarte na małe kawałki pocztówki mały zuch musiał złożyć do pierwotnej postaci. Tę zabawę Kamiński nazywał testem inteligencji. Do ćwiczeń zręcznościowych natomiast zostały włączone: spacer wokół z książką na głowie lub pudełeczkiem zapalek na stopie, wycinanie na czas z gazet wyrazów z określona literą. Zaznaczał przy tym zawsze, że powyższe gry i ćwiczenia nadają się także dla dziewczynek (sic!)³⁸.

Dużo bardziej rozbudowane i zróżnicowane były gry i zabawy dla harcerzy. Opisał je w 1934 roku bardzo szczegółowo Juliusz Dąbrowski, instruktor harcowski³⁹. Wyróżnił je, jak sam zaznaczył, „z podziałem gier na cykle i uszeregowaniem według wzrastającej trudności”⁴⁰. Mottem całej książeczki mogłyby być słowa ją otwierające:

Kto gra – ten walczy. Zwycięża przeciwnika, przewyżcza siebie samego, [...] [bo – E.G.S.]
instynktu walki w chłopcu nie zabijemy⁴¹.

Nie chodziło jednak autorowi o wspieranie niepotrzebnej agresji, ale kierowanie tego nadmiaru chłopięcej energii na tzw. dobre tory. Owa „dobra walka” musi „być nieustanną grą”,

której stadja, stopnie coraz trudniejsze zahaczają się o siebie, wywołują jedne drugie. Fragmenty tej gry trudniejsze, obejmujące jednocześnie więcej dziedzin działalności harcowskiej, wypróbowując wszechstronnie chłopców, zwą się próbami na stopnie, mając za stawkę w razie pomyślnego wyniku, – zdobycie wyższego stopnia, inne fragmenty tej wielkiej gry, obejmujące konkurencją większą masę i uzależnione w swoim zwycięstwie od współdziałania wewnątrz każdego zastępu – są zawodami zastępów. Jeśli nie będzie zdecydowane, że cała praca harcowska to ciągłe gry mniejsze i większe i ciągłe zawody – to próby harcowskie i zawody zastępów wpadają w nią doprawdy „ni w pięć, ni w dziesięć”⁴².

Zdaniem Dąbrowskiego cała praca harcerska musiała opierać się na zabawie, bo młodzież nie lubi nudnych wykładów ani teorii. I w tej zabawie musiała być zachowana ciągłość, by jedna gra wynikała z drugiej. Stąd jego podział zabaw zawierał cykle i zwiększający się stopień trudności. Zadaniem instruktora było, by zabawy nie powodowały zawiści, konkurencji oraz innych negatywnych emocji. Wszystko musi się odbywać w atmosferze „szlachetnej i rycerskiej rywalizacji”.

W typologii Dąbrowskiego znalazły się zatem następujące rodzaje gier: gry ćwiczące zdolność zapamiętywania tego, co się zobaczyło, gry ćwiczące spostrzegawczość, gry ćwiczące bystrą obserwację, szybką reakcję na bodźce, umiejętność wnioskowania, kombinowania, skupiania uwagi na kilku przedmiotach jednocześnie, gry ćwiczące domysłność i wnioskowanie, gry ćwiczące rozdwojenie uwagi, gry ćwiczące zmysł słuchu i pamięć słuchową, gry ćwiczące zmysł dotyku, gry ćwiczące zręczność i zwinność, gry towarzyskie, gry służące do ćwiczeń na stopień młodzika, gry służące do ćwiczenia się w sygnalizacji, gry służące do ćwiczenia się w „samarytance” oraz gry służące do ćwiczenia się w terenoznawstwie⁴³. W każdej z tych wymienionych dziedzin znalazło się kilkanaście propozycji, w tym np. słynna gra Kima⁴⁴, przeniesiona wprost z angielskiego skautingu.

ZABAWY ORAZ GRY DLA ZUCHENEK I HARCEREK

W najwcześniejszej i najważniejszej broszurze dedykowanej dziewczętom, zatytułowanej *Polskie skautki. Zarys organizacyjny*, na próżno byłoby szukać jakiegokolwiek uwagi czy zdania, że skauting żeński to zabawa⁴⁵. Cel organizacji został tam opisany bardzo jasno: „organizacja polskich skautek ma wychować »dzielna kobiet« – jako Polkę, kobietę jako matkę, kobietę jako wychowawczynię przyszłego pokolenia”⁴⁶. Tutaj skauting traktowany był jeszcze bardziej serio.

Dla dziewcząt-skautek działalność w skautingu miała bowiem szerszy wymiar. Przełom XIX i XX wieku był także okresem „renegocjacji starego kontraktu płci”, w którym rolę kobiet zapisano tradycyjnie, nie odnosząc się do potrzeb i realnych możliwości, które żeńska połowa społeczeństwa wykazywała. Szczególnie na tle zaborowej rzeczywistości: powstań, klęsk, konfiskat majątków, zsyłek, prześladowań, działalność kobiet była kluczowa w zachowaniu narodowej tożsamości. I wojna światowa i możliwość pracy zarobkowej, zdobywanie ekonomicznej samodzielności, walka o prawo do edukacji, zdobycie praw wyborczych dopełniły proces emancypacji kobiet na ziemiach polskich⁴⁷. Skautowy ruch żeński stawiał sobie ponadto za cel życie w pokoju i przyjaźni⁴⁸.

Dopiero początek lat dwudziestych pozwolił na nieco lżejszą tematykę i narrację w poradnikach i tekstach skierowanych do druhen. Wówczas w harcerstwie zaczęło działać nowe pokolenie, już mniej pamiętające zaborów i mniej obciążone narodowymi troskami i obowiązkami, którego „dziewczeta chętnie garną się do szeregów harcerskich: jedne nęcą

wycieczki, zabawy i sprawności, drugie chcą »nauczyć się być dobrymi i służyć Ojczyźnie«, inne wreszcie pragną zaznać tej cudnej atmosfery, jaka panuje w drużynie, gdzie harcerki i kierowniczkę tworzą jedna wielka rodzinę, razem weselą się, pracują i czuwają⁴⁹.

Inaczej było w angielskim pierwowzorze dla polskich harcerek – skautingu „dla panienek”, zabawy tam były obecne od samego początku⁵⁰. Tyle tylko, że Angielki miały bardziej wyboistą drogę do ruchu, potrzebna była do tego jasna deklaracja Baden-Powella, że skauting nadaje się także dla dziewcząt, co nastąpiło kilka lat po uformowaniu się drużyn dla chłopców. Na ziemiach polskich drużyny męskie i żeńskie pojawiły się jednocześnie.

W podręczniku siostry Naczelnego Skauta Świata, Agnes Baden-Powell, *Dziewczęta przewodniczki. Skauting dla panienek*, opisy gier i zabaw występują na równi z pogadankami obozowymi i wskazówkami dla instruktorek. Stanowią immanentną część metodyki skautowej. Pogrupowane były tematycznie, występowały w bardzo urozmaiconej formie i o bardzo szerokiej tematyce, dotyczącej znajomości przyrody i życia zwierząt, ćwiczenia pamięci i dedukcji, dbałości o zdrowie, podróży, związanej ze sprawnością fizyczną. Dużo jest także zabaw i ćwiczeń wynikających z kolonialnej historii Anglii – są bowiem nawiązania do innych kultur i etniczności oraz do systemu kształcenia przewodników w angielskiej straży pogranicznej służących w Indiach. Przewodników tych porównywano do kobiety w angielskim społeczeństwie, bo to ona

jako matka i wychowawczyni przyszłych pokoleń, spełnia służbę Przewodników w życiu codziennym. Obowiązkiem jej, jest uzupełniać mężczyznę i dopomagać mu w walce życiowej, lecz nie powinna go naśladować nawet w zabawach i grach dziecięcych⁵¹.

Znaczyło to tyle, że dziewczętom **nie wypadało** [podkr. – E.G.S.] bawić się jak chłopcy.

Sam Baden-Powell w podręczniku *Girl Guiding* zaznaczył, że „gry i zabawy odpowiednio dobrane i połączone z młodzieńczym zapałem dziewcząt, uczą bardzo wiele i wyrabiają takie zalety jak posłuszeństwo dla kierowniczkę gry, wytrwałość, karność wewnętrzną, uczciwość, jak również przyczyniają się do rozwoju fizycznego. Uczą poza tym skromności w razie zwycięstwa i pogodnego przyjmowania porażki, opanowania i dobrego humoru⁵². Gry miały przygotować kobiety do trudów życia codziennego.

W 1936 r. w Polsce ukazała się broszura *Nasze gry i ćwiczenia*, która stanowiła kompletny przegląd gier i zabaw dla skautek. Została ona oparta na nieco wcześniejszych opracowaniach, na

zbiorku p.t. „Ćwiczenia i Gry” Grodeckiej i Zwolakowskiej, materiałów programowych ze Zlotu Jubileuszowego w Spale, Chorągwi Śląskiej, opracowań kursu starszyny z Francji

na Buczu w 1934 oraz doświadczeń Cisowego Dworku w zakresie pracy harcerskiej z młodzieżą wiejską Podhala⁵³.

Praca ta przeznaczona była nie tylko dla harcerek w Polsce, ale również poza jej granicami. Stąd część opisanych gier ma zdecydowanie dydaktyczny charakter. Nie pojawia się nigdzie uwaga o rywalizacji czy skłonnościach do bójek. Zatem, pomimo emancypacyjnego i równościowego charakteru harcerstwa, w przypadku gier i zabaw zachowany został podział rodzajowy (*gender*). Podobnie było także w skautingu żeńskim w Anglii.

Dla autorek tej niepozornej broszurki ważne pozostało, by wszelkie zabawy towarzyskie, ruchowe i siedzące, służyły do opanowania przez dziewczęta wiedzy o Polsce, dawnej i współczesnej, w sposób atrakcyjny i nie nużący. Nieważne przy tym było kryterium wiekowe – mowa jest bowiem o dzieciach, młodzieży i dorosłych. Część proponowanych zabaw traktowana była analogicznie jak w skautingu męskim – jako element szkolenia w zakresie zdobywania stopni harcerskich. Autorki zachęcały także do twórczego podejścia do proponowanych gier:

drużynowa czy zastępową, kierowniczką świetlicy, czy innej placówki kulturalno-oświatowej może je przekształcać, zmieniać częściowo materiał i, ułatwiając lub utrudniając przepisy gry, może tworzyć nowe odmiany, dostosowane do warunków miejscowych i potrzeb chwili, jak: wiek, wyrobienie grających, lokal, pora roku itp.⁵⁴.

Rzeczą zaś zupełnie niespotykaną w podręcznikach i broszurach skierowanych do zuchów i harcerzy była prośba, by czytelniczki i czytelnicy książeczki zgłaszali nowe pomysły na gry i zabawy oraz swoje uwagi, także krytyczne do przedstawionych propozycji, celem wyeliminowania błędów w kolejnym wydaniu tego „pomocniczka” harcerek.

Gry podzielone zostały następująco na: polonistyczne (z zakresu ćwiczeń słownikowych oraz nauki pisania; z zakresu ćwiczeń w mówieniu i pisaniu „w stylu”; z zakresu piśmiennictwa polskiego – tu premiowana była merytoryczna wiedza), historyczne oraz krajoznawcze. Wiele z proponowanych tu zabaw było żeńskimi odpowiednikami zabaw harcerzy, np. najbardziej znana gra Kima, tu dla harcerek nazywana „Kimem książkowym”, bo do zapamiętania były tytuły książek, a nie przypadkowy zestaw przedmiotów.

Literatura skautowa skierowana do dziewcząt była bardzo różnorodna. Tematyka metodyczna była także obecna na łamach czasopisma „Skrzydła”, które było miesięcznikiem instruktorów harcerskich, a następnie organem Głównej Kwatery Żeńskiej ZHP. Zaczęło się ono ukazywać w 1930 r. Tematyka gier i zabaw nie była jednak wiodąca, co najwyżej podkreślano radosny charakter ruchu, który najkrócej można opisać: „bawić się nam trzeba zdrowo, żeby móc później pracować radośnie”⁵⁵. Głównym tematem i celem działania harcerek do 1939 r. była

dosłownie rozumiana służba: wobec państwa, starszych, chorych i dzieci (organizacja opieki, tworzenie placówek leczniczych, szkolnictwo).

ZAKOŃCZENIE

Co do obecności gier i zabaw w skautingu/harcerstwie – tu nie ma żadnych wątpliwości, że były obecne i ważne. Były jednym z ważniejszych elementów metodyki. Budowały także atrakcyjny wizerunek ruchu/organizacji w społeczeństwach jeszcze wówczas (do 1939 r.) bardzo nieufnych i nierównościowych (ocena ta dotyczy zarówno sytuacji w Anglii, jak i tej na ziemiach polskich, później w Polsce). Często gry i zabawy dopełniały lichą powszechną edukację.

Tym, co najbardziej zatrzymuje przy tematyce dotyczącej gier i zabaw, jest ich genderowy charakter – obejmujący podział na rozrywki dla chłopców i dla dziewcząt. To zastanawiające, bo w powszechnej opinii skauting był i jest postrzegany jako bardzo równościowy i emancypacyjny ruch. Warto jednak wciąż pamiętać o silnie wojennej genezie ruchu i o tym, że narodził się w kraju o silnie patriarchalnej strukturze społecznej (Anglia). Nie pomagała w tej kwestii także silnie zhierarchizowana konstrukcja organizacji, jej militarny charakter oraz silne podporządkowanie młodzieży religii oraz państwu/królowi jako pewnych strukturach (bardzo konserwatywnych w obu przypadkach). Przewaga gier i zabaw militarnych dla chłopców, a opiekuńczo-służebnych dla dziewcząt wynikała z oczekiwań społecznych tamtej epoki. Emancypacja kobiet „zrobiła” jednak swoje – zweryfikowały to kolejne wydarzenia historyczne, takie jak np. I wojna światowa. Skauting okazał się w opisywanym okresie rewolucyjny, ale jego idea oraz metodyka już niekoniecznie.

Gry i zabawy skautowe przyczyniły się do popularności skautingu, a ten stworzył swoją własną przestrzeń nie tylko edukacyjną czy społeczną, ale także kulturową. Parafrazując Huizingę, można stwierdzić, że skauting stał się częścią „struktury społecznej”, sam stworzył własną kulturę.

Współczesne polskie harcerstwo, szczególnie dotyczy to ruchu zuchowego, wykorzystuje gry i zabawy w codziennej pracy drużyn i gromad. Zmieniły one jednak swój charakter, tak jak zmieniły się dzieci i młodzież na przestrzeni ponad stu lat istnienia skautingu/harcerstwa. Dziś w harcerstwie każdy i każda bawi się w to, co chce.

PRZYPISY

- 1 Za: *Nasze gry i ćwiczenia*, red. J. Tworkowska, Warszawa 1936, s. 5.
- 2 A. Kamiński, *Nauczanie i wychowanie metodą harcerską*, Warszawa 1948, s. 24.
- 3 E. Głowacka-Sobiech, *Dzieje oświaty i myśli edukacyjnej w systemie nauk historycznych (wstęp do dyskusji)*, Łużyckie Zeszyty Naukowe 1 (2005), s. 22–26.
- 4 J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967, s. 11, s. 7.
- 5 Tamże, s. 12.
- 6 Tamże, s. 15.
- 7 Tamże, s. 22.
- 8 Tamże, s. 23.
- 9 Tamże, s. 24.
- 10 Tamże, s. 28.
- 11 Tamże, s. 35.
- 12 W. Lipoński, *Recepcja „Homo Ludens” Johana Huizingi w Polsce*, *Homo Ludens* 1 (7) (2015), s. 9–42. Patrz także: E. Głowacka-Sobiech, *Johan Huizinga – „włóczęga intelektualny” (1872–1945). Wspomnienie o holenderskim dziejopisie w 65. rocznicę śmierci*, *Biuletyn Historii Wychowania* 26 (2010), s. 131–133.
- 13 Patrz np.: W. Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa 1987; A. Brzezińska, *Aktywność zabawowa i jej znaczenie dla rozwoju dziecka*, [w:] *Nieobecne dyskursy*, t. IV, red. Z. Kwieciński, Toruń 2000, s. 125–134.
- 14 Patrz szerzej: J. Sobczak, *„Nowe wychowanie” w polskiej pedagogice okresu Drugiej Rzeczypospolitej (1918–1939)*, Bydgoszcz 1998.
- 15 E. Głowacka-Sobiech, *Twórcy polskiego skautingu – Olga i Andrzej Małkowscy*, Poznań 2003, s. 32.
- 16 A. Małkowski, *Scouting jako system wychowania młodzieży*, Lwów 1911. Por.: E. Głowacka-Sobiech, *Twórcy polskiego skautingu*.
- 17 Patrz szerzej: S. Sedlaczek, *Geneza skautingu i harcerstwa*, Warszawa 1936.
- 18 B. Śliwerski, *Wyjątkowość fenomenu harcerskiego wychowania*, *Interdyscyplinarne Konteksty Pedagogiki Specjalnej*, 21 (2018), s. 15–17.
- 19 Tamże, s. 24.
- 20 J. Huizinga, *Homo ludens*, s. 289–290.
- 21 Patrz np.: D. Płygawko, M. Serwański, *Le role du sport dans le renforcement de l'identité nationale des Polonais aux XIXe et XXe siècles à l'exemple de la Société de gymnastique «Sokół»*, [w:] *Jeux et sports de la Renaissance à nos jours*, sous la dir. de M. Forycki, A. Jakuboszczak, M. Serwański, Poznań 2013, p. 237–260.
- 22 K. Skrzyńska, *Przedmowa*, [w:] A. Baden-Powell, *Dziewczęta przewodniczki. Skauting dla panienek*, tłum. K. Skrzyńska, Warszawa 1914, s. 3.
- 23 W metodyce harcerskiej w okresie międzywojennym pojęcia: gra i zabawa były traktowane synonimicznie. Często także używano terminów: ćwiczenia, przygoda.
- 24 *Instruktor* [A. Małkowski], *Gawęda obozowa*, *Skaut* 1 (1911), s. 4. Te słowa pochodzą z najważniejszej książki Małkowskiego, *Scouting jako system wychowania młodzieży*, Lwów 1911, s. 3.
- 25 Patrz: E. Piasecki, M. Schreiber, *Harce młodzieży polskiej*, Lwów 1912.
- 26 E. Piasecki, *Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży*, Lwów 1919.
- 27 Tamże, s. IV.
- 28 A. Małkowski, *Scouting jako system wychowania młodzieży*, s. 16.
- 29 *Instruktor* [A. Małkowski], *Gawęda obozowa*, s. 3–4.
- 30 W skład owej trylogii wchodzi takie prace jak: *Antek Cwaniak* (1932), *Książka wodza zuchów* (1933) i *Krąg rady* (1935). Szerzej patrz m. in.: S. Michalski, *Działalność pedagogiczna Aleksandra Kamińskiego*, Poznań 1997, s. 33.

- 31 A. Kamiński, *Krąg rady*, Warszawa 1998, s. 101.
- 32 Tamże, s. 102.
- 33 Tamże.
- 34 Tamże, s. 62.
- 35 Tamże.
- 36 Tamże, s. 63.
- 37 Tamże.
- 38 A.[leksander] K.[amiński], *Jak bawić się z młodszym bratem*, Iskry 3 (1933), s. 67. Za: A. Kamiński, *Harcerstwo żywe i radosne (Felietony harcerskie z tygodnika „Iskry” z lat 1929–1933)*, Kraków 2017, s. 116–119.
- 39 J. Dąbrowski, *Gry i zabawy w izbie harcerskiej*, Warszawa 1934.
- 40 Tamże, s. I.
- 41 Tamże, s. 6.
- 42 Tamże, s. 7.
- 43 Tamże.
- 44 Gra w Kima ćwiczy spostrzegawczość, pamięć i zmysły. W najprostszej, pierwotnej formie polega ona na tym, że uczestnik ukrywa określoną liczbę przedmiotów, a następnie na 30 sekund odsłania i przykrywa ponownie. Drugi uczestnik musi na podstawie tego, co zobaczył, przez 30 sekund wymienić jak najwięcej przedmiotów. Gra miała wiele wariantów.
- 45 *Polskie skautki. Zarys organizacyjny*, Lwów 1913.
- 46 Tamże, s. 3.
- 47 E. Głowacka-Sobiech, *Wartości emancyipacyjne i obywatelsko-narodowe w wychowaniu skautowym dziewcząt na ziemiach polskich do 1921 roku*, Saeculum Christianum 2 (2021), s. 210–221; *Przysposobienie wojskowe harcerek*, Warszawa 1929, s. 4.
- 48 *Zasady skautowego ruchu żeńskiego*, Warszawa 1937, s. 5.
- 49 J. Tworowska, *Zastęp harcerek*, Warszawa 1922, s. 11.
- 50 A. Baden-Powell, *Dziewczęta przewodniczki*, Warszawa 1914.
- 51 Tamże, s. 5.
- 52 Za: *System zastępowy dla dziewcząt*, Jerozolima 1944, s. 15.
- 53 *Nasze gry i ćwiczenia*, s. 3.
- 54 Tamże, s. 7.
- 55 Za: J. Tworowska, *Zastęp harcerek*, s. 35.



Klaudia Kimel

ROZRYWKI I ZABAWY STUDENTÓW UNIWERSYTETU POZNAŃSKIEGO W DWUDZIESTOLECIU MIĘDZYWOJENNYM

WSTĘP

Dzisiejsze „rozrywki studenckie” zdefiniowalibyśmy zupełnie inaczej niż sto lat temu. Są to dwa światy, na których rozróżnienie wpłynęła sytuacja polityczna, kulturowa, ekonomiczna i społeczna Polski. Artykuł ten koncentruje się na tych elementach życia studenckiego międzywojennych żaków, które można zaliczyć do kategorii „rozrywkowych”. Wprawdzie w tytule został podkreślony poznański kontekst – z uwagi na przykłady czerpane z historii studentów Uniwersytetu Poznańskiego, należy jednak pamiętać, że w ujęciu ogólnopolskim rozrywki te niewiele się różniły pomiędzy poszczególnymi ośrodkami akademickimi.

Celem artykułu jest nie tylko przybliżenie czytelnikowi świata studenckich rozrywek i zabaw, w których młodzież akademicka brała udział na przestrzeni dwudziestu lat pomiędzy pierwszą i drugą wojną światową, ale także nakreślenie szerszego obrazu kultury rozrywkowej społeczności studenckiej. Po pierwsze należy zdefiniować, jak rozumiane będzie pojęcie „rozrywki studenckie” i do czego się ono będzie odnosiło. Po drugie, ważny w perspektywie niniejszych rozważań jest społeczny aspekt rozrywek, a zatem to, kto mógł (niekiedy nawet był zobligowany), a kto nie powinien (nie mógł) uczestniczyć w tych aktywnościach i kto

o tym decydował. A po trzecie, należy zastanowić się nad rozdzieleniem rozrywek, które w świetle ówczesnych realiów miały charakter reprezentacyjny, a tych, które odbywały się nieoficjalne, w gronie koleżeńskim. Te trzy elementy pozwolą na pełną charakterystykę tytułowego zagadnienia.

W przypadku Poznania, skupię się przede wszystkim na studentach Uniwersytetu Poznańskiego, choć należy pamiętać, że w mieście działała także Wyższa Szkoła Handlowa oraz Szkoła Inżynieryjna. W przypadku grup zrzeszających studentów, interesować mnie będą przede wszystkim korporacje, Bratnia Pomoc i niektóre organizacje polityczne. Pomijam koła naukowe, gdyż ich funkcjonowanie bezpośrednio łączyło się z działalnością akademicką młodzieży. Ważną rolę w rozważaniach pełnić będą też wszelkie grupy artystyczne, literackie i kabaretowe, skoncentrowane wokół młodzieży akademickiej.

Podstawę źródłową artykułu stanowią przede wszystkim archiwalia zdeponowane w Archiwum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, prasa międzywojenna (głównie periodyki studenckie), a także wspomnienia absolwentów i innych osób związanych z kręgami zabaw studenckich. Poniższy tekst skupia się na studentach poznańskich, którzy w literaturze przedmiotu nie zostali dotąd wystarczająco scharakteryzowani. Jedyna praca, która fragmentarycznie porusza tę tematykę, dotyczy członków Koła Polonistów Uniwersytetu Poznańskiego¹. W sytuacjach tego wymagających, sięgać będę także po przykłady aktywności rozrywkowej prowadzonej w innych ośrodkach akademickich międzywojennej Polski.

„ROZRYWKI STUDENCKIE” – PROBLEMATYKA POJĘCIA

Johan Huizinga w pracy *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* poruszył szereg zagadnień dotyczących zabaw i rozrywki. Z punktu widzenia moich rozważań, kilka z nich jest wyjątkowo interesujących, dlatego pozwolę je sobie wypunktować i skomentować.

Zabawa ujmowana jest jako przeciwieństwo powagi², jednak większość studenckich rozrywek na początku XX wieku, zwłaszcza tych „reprezentacyjnych”, miała poważny charakter. Podobnie trudno jednoznacznie zdefiniować zabawę, stosując kryteria wartościujące³. Może być ona uznawana zarówno za mądrą, jak i niemądrą, poważną i niepoważną, dobrą i złą.

Ale skoro „zabawa” wymyka się wszelkim próbom jej wartościowania i nadania jednoznacznych epitetów, to jak ją najlepiej zdefiniować? J. Huizinga, próbując opisać to pojęcie, zwracał uwagę, że zabawa nie jest „zwykłym” czy też „niezwykłym” życiem. Jest to raczej wykraczanie z takiego życia w sferę tymczasowej aktywności o swoistych tendencjach⁴. Zabawa bywa absorbująca, chociaż jest tymczasowa, ma bezinteresowny charakter i zazwyczaj łączy się z odpoczynkiem oraz relaksem. Co więcej, zabawa z punktu widzenia biologii i kultury jest niezbędna⁵.

Ostatecznie J. Huizinga zaproponował następujące ujęcie zabawy. Jest to:

dobrowolna czynność lub zajęcie wykonywane w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości oraz świadomość „odmienności” od „zwyčajnego życia”⁶.

Propozycja holenderskiego badacza jest na tyle wyczerpująca, a jednocześnie na tyle ogólna, że można nią opisać każdy rodzaj zabawy. Są nią zarówno dziecięce interakcje, jak i gry komputerowe czy dyskoteki, ale także – przechodząc na badany w tym tekście grunt – wszelkie spotkania towarzyskie w kawiarniach i restauracjach międzywojennego Poznania, bale studenckie, a nawet obchody świąt katolickich i związane z nimi wydarzenia. Podsumowując, „rozrywkami studenckimi” będą te formalne i nieformalne przejawy aktywności życia żaków, które nie wiązały się bezpośrednio z działalnością naukową i akademicką, a wpisywały się w definicję, którą zaproponował J. Huizinga.

MIĘDZYWOJENNI STUDENCI

Studenci w II Rzeczypospolitej traktowani byli przede wszystkim jak intelektualna elita kraju. Badacz tego środowiska, Andrzej Pilch, przytaczał dane, z których wynikało, że w międzywojniu młodzież studencka stanowiła jedynie 1–2% ogółu polskiej młodzieży w przedziale 19–23 lat⁷. Większość studentów (w ujęciu ogólnokrajowym) wywodziła się z rodzin inteligentkich i włościańskich, stosunkowo niewielka część żaków pochodziła ze środowisk wiejskich⁸, co jest zrozumiałe ze względów ekonomicznych. Koszty studiowania w dwudziestolecie międzywojennym były wysokie (trzeba pamiętać o tym, że ówczesne studia były płatne), co niejednokrotnie prowadziło do dramatów osobistych i zawodowych, a w latach 30. XX w. nawet do wystąpień i strajków studenckich.

Do najważniejszych uczelni międzywojennej Polski należy zaliczyć: Uniwersytet Warszawski (od 1935 r. Uniwersytet Józefa Piłsudskiego), Uniwersytet Jagielloński, Uniwersytet Poznański, Uniwersytet Lubelski (od 1928 r. Katolicki Uniwersytet Lubelski), Uniwersytet Jana Kazimierza we Lwowie i Uniwersytet Stefana Batorego w Wilnie. Oprócz nich, istniały również politechniki (m.in. w Warszawie i Lwowie), wyższe szkoły (np. Wyższa Szkoła Handlowa w Poznaniu) i uczelnie specjalistyczne (Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie, Akademie Sztuk Pięknych czy Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie).

Pod koniec okresu międzywojennego szacowana liczba wszystkich studentów w kraju wynosiła prawie 50 tysięcy osób⁹. Dla porównania, w 2022 r. na samym tylko Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu uczyło się blisko 30 tysięcy osób¹⁰. Jak wcześniej

wspomniałam, tak niska liczba żaków powodowała kreowanie atmosfery elitaryzmu studiów wyższych w Polsce, a przekładało się to między innymi na rozrywki, którym studenci się oddawali.

Nastroje polityczne na Uniwersytecie Poznańskim, jak i na terenie całego byłego zaboru pruskiego, były skoncentrowane wokół narodowej demokracji¹¹. Niewielki odsetek młodzieży wyrażającej poparcie dla partii i organizacji lewicowych, a także stosunkowo niska liczba studentów pochodzenia żydowskiego (udało się ustalić nazwiska 260 Żydów studiujących w Poznaniu w okresie międzywojennym¹²) sprawiły, że Uniwersytet Poznański był dość szczególnym ośrodkiem na tle innych szkół wyższych w Polsce.

Studenci w okresie międzywojennym mieli możliwość zrzeszania się w najróżniejszych organizacjach i związkach akademickich. Była to praktyka charakterystyczna dla polskich uniwersytetów w tamtym okresie, dziś już na tak szeroką skalę raczej niespotykana. Organizacje te przybierały najróżniejszy charakter, od politycznego, przez naukowy i regionalny, kończąc na korporacjach czy samopomocowej Bratniej Pomocy. Antoni Czubiński szacował liczbę różnego rodzaju stowarzyszeń na 89 w roku akademickim 1926/27, 97 w 1931/32, a w 1932/33 już 116¹³.

Ciekawie rysuje się aspekt genderowy wśród studentów w II Rzeczypospolitej. Kobiety mogły swobodnie zapisywać się na polskie uczelnie, a ich zainteresowanie studiami rosło z roku na rok. W roku akademickim 1924/25 kobiety stanowiły 16,4% osób studiujących na Uniwersytecie Poznańskim, ale już w 1936/37 odsetek ten wzrósł do 55,5%. Patryk Tomaszewski przytoczył dane dotyczące wyboru kierunków przez studentki w ujęciu ogólnopolskim: najmniej kobiet rekrutowało się na kierunki techniczne, najwięcej natomiast na filologię klasyczną, wychowanie fizyczne, farmację i stomatologię¹⁴. Za najpopularniejsze kierunki – niezależnie od płci – uchodziły przede wszystkim nauki na wydziałach filozoficznych i humanistycznych, prawo, medycyna i nauki handlowe¹⁵. Część z nich gwarantowała absolwentom awans społeczny.

Studenci wyróżniali się wyglądem. Ci, którzy zrzeszeni byli w korporacjach, nosili specjalne imponderabilia, czyli wpinki na klapach marynarek, i specjalny rodzaj czapek zwanych dekle¹⁶. Studenci i studentki nie należący do stowarzyszeń również nosili nakrycia głowy, które różniły się od tych korporacyjnych i były charakterystyczne dla poszczególnych wydziałów. Uniwersytety i szkoły wyższe wybierały wzory, które miały sprawiać, że osoba nosząca dane nakrycie głowy będzie mogła być identyfikowana z konkretnym ośrodkiem akademickim w mieście. W przypadku uniwersytetów, czapki studenckie były zazwyczaj białe z różnokolorowymi otokami, w zależności od wydziału. Nakrycia głowy były tak charakterystyczne, że o ile dana osoba miała je akurat na głowie, z daleka można było rozpoznać, że należy do grona studentów.

ROZRYWKI STUDENCKIE

W dwudziestolecie międzywojennym, podobnie jak współcześnie, studenci nie spędzali czasu tylko na nauce i zajęciach typowo akademickich. Rozrywki, którym się oddawali, można zasadniczo podzielić na dwie, wspomniane już wcześniej, kategorie. Pierwsza z nich, koleżeńsko-relaksacyjna, bardziej kojarzy się z hasłem „rozrywki studenckie” i jest bliższa współczesnym tego typu aktywnościom. Należy tu wymienić między innymi wizyty w kawiarniach i restauracjach, kinach, teatrach, szeroko rozumiana aktywność literacka i artystyczna. Udział w tego typu rozrywkach był zazwyczaj dobrowolny, służył zacieśnianiu więzi między studentami, wymianie poglądów i spostrzeżeń, a także odpoczynkowi od nauki. Druga z kategorii studenckich rozrywek, równie istotna, wiązała się z wszelkimi funkcjami reprezentacyjnymi, które akademicy musieli sprawować w międzywojniu. Na myśli mam tutaj takie wydarzenia, jak bale Bratniej Pomocy, święta kościelne i nabożeństwa, a także prace redakcyjno-literackie w periodykach studenckich i dodatkach studenckich do dzienników. Rozróżnienie tych dwóch kategorii rozrywek pozwoli spojrzeć szerzej na studentów międzywojennych, zarówno z perspektywy społeczeństwa, które oczekiwało od nich jako od elity pewnego rodzaju zachowania, jak i samych żaków, czyli tak, jak oni postrzegali samych siebie.

Na uczelniach II Rzeczypospolitej studiowało wielu przyszłych, zasłużonych dla polskiej kultury artystów i literatów. W przypadku ich życiorysów, nie sposób przecenić rolę rozrywek studenckich, gdyż przyczyniały się one do powstawania grup poetyckich, odkrywania talentów i pasji, a także zawiązywania relacji, które pozwalały na rozwój kariery. Wspomnieć wypada tutaj o zasługach warszawskiego czasopisma literackiego „Pro Arte et Studio” (którego ostatni numer przypadł na wrzesień 1919 r., więc sam początek interesującego nas okresu) i kawiarni artystycznej „Pod Picadorem” (również zamkniętej w 1919 r.), które wszak przyczyniły się do powstania grupy Skamander, zrzeszającej wybitnych poetów okresu międzywojennego¹⁷. Podobnie ma się sytuacja z grupą Żagary, związaną z Uniwersytetem Stefana Batorego, z której wywodził się między innymi późniejszy noblista Czesław Miłosz. W przypadku Poznania należy wymienić Romualda W. Gantkowskiego, wybitnego aktora, skądinąd inicjatora słynnego na całą międzywojenną Polskę happeningu z delegacją z Beludżystanu¹⁸, który już w trakcie studiów grał w Teatrze Polskim.

ROZRYWKI REPREZENTACYJNE STUDENTÓW – KTO MÓGŁ BRAĆ W NICH UDZIAŁ?

Przyzwyczajeni jesteśmy do pojmowania społeczności studenckiej jako całości, której członkowie bez względu na płeć, pochodzenie, wyznanie czy wiek są sobie równi. Tak rozumianego egalitaryzmu nie odzwierciedlały polskie uczelnie w międzywojniu. Najbardziej charakterystycznym tego przejawem był powszechny antysemityzm wśród studentów, a i nierzadko też kadry akademickiej, który już w latach 20. XX w. spowodował pojawienie się

haseł takich jak *numerus clausus*, a później getto ławkowe¹⁹. Na Uniwersytecie Poznańskim, pomimo bardzo niskiego odsetka studentów i studentek pochodzenia żydowskiego, już jesienią 1919 r. uchwalono zasadę ograniczenia przyjmowania żydowskich studentów w odsetku nie większym niż 2% ogólnej liczby studentów²⁰.

Studenci i studentki Żydzi mieli też utrudniony dostęp do wszelkich form zrzeszania się na uczelniach. Wiele organizacji studenckich wprowadzało do swoich statutów tzn. paragrafy aryjskie, czyli ustępy mówiące o tym, że członkiem lub członkinią może zostać tylko student będący Polakiem wyznania rzymskokatolickiego²¹. Korporacje akademickie często dodawały do tego słowo „mężczyzna” ze względu na maskulinistyczny charakter tychże organizacji. Żydzi mogli tworzyć własne związki akademickie i na wielu szkołach wyższych korzystali z tego prawa²², jednak na Uniwersytecie Poznańskim przez cały okres dwudziestolecia międzywojennego nie powstało ani jedno stowarzyszenie studentów Żydów.

Akademicy wyznania mojżeszowego nie mogli należeć także do Bratniej Pomocy. W statucie z roku 1927 czytamy: „Kwalifikacje osobiste: Członkami Towarzystwa nie mogą być osoby wyznania mojżeszowego oraz pochodzenia żydowskiego, to znaczy ci, którzy sami lub ich rodzice opuścili wyznanie mojżeszowe. Przyjęcie takich osób na członków jest bezskuteczne”²³. Do Bratniej Pomocy należał duży odsetek studentów UP z uwagi na jej ogólnoakademicki charakter; między 1934 a 1939 liczba członków wynosiła co roku powyżej 1000²⁴. Zakaz wstępowania żydowskich studentów był więc sposobem wykluczenia, polegającym nie tylko na odcięciu Żydów od możliwości uzyskania pomocy ekonomicznej, ale także na niedopuszczeniu ich do organizowanych przez Bratnią Pomoc zabaw i rozrywek, które, według zamysłu, miały służyć ogółowi studenckiego środowiska.

Wspominałam już o korporacjach akademickich i zasadzie przyjmowania do nich jedynie mężczyzn. Kwintesencją istnienia i aktywności korporacji była „elitarność”. Patryk Tomaszewski definiował je jako stowarzyszenia ideowo-wychowawcze o tradycjach sięgających średniowiecza, charakteryzujące się hierarchicznością, rozróżnieniem na członków czynnych i biernych, dożywotną przynależnością, studenckim charakterem członkostwa, kultywowaniem więzi przyjacielskich między członkami, uznawaniem honorowego postępowania, podkreślaniem wagi wychowania ideowego, a także prowadzeniem wszelkiej działalności, która miała na celu propagowanie rozwoju fizycznego i samopomocy w gronie korporacji²⁵. Polskie korporacje szczególnie mocno podkreślały potrzebę wychowania w patriotyzmie, co było głównym elementem ich działalności ideowej.

Polski ruch korporacyjny w okresie międzywojennym został jest omówiony w kilku opracowaniach naukowych²⁶. Ich liczba była stosunkowo duża, a charakter różnorodny. Niektóre z nich, jak „Piłsudia”, stawiały sobie za cel kultywowanie legendy Marszałka Józefa Piłsudskiego²⁷. Inne natomiast na pierwszym miejscu podkreślały potrzebę podtrzymania



Ryc. 1. Inauguracja roku akademickiego 1935/1936 na Uniwersytecie Poznańskim połączona z uroczystościami ku czci marszałka Józefa Piłsudskiego. Senat akademicki i przedstawiciele korporacji studenckich po nabożeństwie w pochodzie z kaplicy zamkowej do auli uniwersyteckiej, 1935 r.
Źródło: NAC.

polskości wśród rodaków za granicą (jak np. jedna z największych poznańskich korporacji: „Posnania”²⁸).

Zdecydowana większość korporacji – jak wspomniałam – miała jednorodny genderowo charakter. Istniały jednak, także w Poznaniu, nieliczne korporacje przyjmujące wyłącznie kobiety. Warto tu wymienić na przykład powstałą w 1931 r. korporację „Unitia”²⁹. Były to jednak pojedyncze przypadki, a ponadto liczebność ich członkiń była niewielka (do „Unitii” należało zaledwie 8 członkiń).

Do korporacji nie mógł się zapisać jednak każdy student. Na tym również polegała elitarność tychże organizacji. Kandydaci ubiegający się o członkostwo (zwani też, w zależności od organizacji, „fuksami”, „giermkami”, „laikami”, „renonsami” lub „smykami”) pozbawieni byli prawa głosu w organizacji, a o ich ostatecznym losie decydowało głosowanie wewnątrz korporacji³⁰. Kandydat musiał wykazać się szeroką wiedzą w tematach, które interesowały daną korporację, a także przejawiać takie cechy, które były z punktu widzenia statutu i charakteru stowarzyszenia istotne. W poczet członków korporacji nikogo nie przyjmowano „z przypadku”. Kandydaci byli szczególnie „pilnowani” przez starszych stażem kolegów, musieli przechodzić

wiele prób i testów, a okres ten kończył się egzaminem³¹. Przyjęcie do korporacji było więc procedurą skomplikowaną, wymagającą wyrzeczeń i wiedzy.

ROZRYWKI KORPORACYJNE

Związek Polskich Korporacji Akademickich wydawał w okresie międzywojennym czasopismo „Wiadomości Korporacyjne”. Poszczególne numery zawierają informacje nie tylko o samej organizacji, członkach czy ideologii, ale też o zabawach i rozrywkach, które organizowano w ramach ich działalności. W numerze 11 z roku 1929 wydrukowano zdjęcie z Wielkiego Zjazdu Korporacji „Kujawa”, a także relację z wydarzenia, podczas którego na szczególne wyróżnienie zasłużył bal reprezentacyjny³². Zdjęcie z tej uroczystości w hotelu „Pod Jeleniem” w Cieszyńie znalazło się na 3 stronie numeru, a tekst informował, że dla wielu uczestników był to „punkt kulminacyjny Zjazdu”³³. W dalszej części „Wiadomości”, w dziale „Kronika życia akademickiego” znalazła się notatka o planowanej wycieczce do Afryki, która wprawdzie nie została w tekście określona jako oferta skierowana jedynie do korporantów, jednak z uwagi na charakter czasopisma, możemy się tego domyślać. Na stronie 11 pojawiła się natomiast informacja o międzykorporacyjnych zawodach narciarskich we Lwowie. Widać więc szeroką gamę rozrywek, którym oddawali się międzywojenni korporanci.

Bale, jak wyżej wspomniałam, były charakterystycznym elementem działalności wielu organizacji, nie tylko korporacji. Ta forma rozrywki była uznawana za najważniejszy element świata studenckich zabaw na polskich międzywojennych uczelniach. Wydawała je również Bratnia Pomoc czy Młodzież Wszechpolska. W przypadku korporacji, bale były swojego rodzaju rytuałem, o którym pisał między innymi Tadeusz Czaplicki, członek korporacji „Jagiellonia”³⁴. Wyprawiano je głównie podczas tzn. sezonu tanecznego (w karnawale), a także przy okazji zjazdów, a emanowały przede wszystkim elegancją i przywiązaniem do polskiej tradycji i kultury. Korporacja „Primislavia”, działająca przy Uniwersytecie Poznańskim, w swoim sprawozdaniu za rok 1937 zanotowała: „W dniu 5 lutego 1937 odbył się dziesiąty bal, który jak zwykle dał nam możliwość zacieśnienia kontaktu ze społeczeństwem wielkopolskim”³⁵. Można zauważyć, że bale korporacyjne odbywały się cyklicznie, a bawili na nich różni znamienici goście, nie tylko członkowie honorowi korporacji (wśród gości bywali profesorowie uniwersyteccy, a nawet politycy, tacy jak Tadeusz Bielecki³⁶).

Inna poznańska korporacja, „Heliona”, w sprawozdaniu z ogólnej działalności wspominała o dorocznych balach karnawałowych w hotelu Bazar, „które zyskały sobie opinię najlepszych”³⁷. Zresztą, o balach wspomina w swoich sprawozdaniach znaczna część korporacji, dzięki czemu można stwierdzić, że odgrywały istotną rolę w życiu korporantów. Na organizowanie tych wydarzeń przeznaczano również spore środki, np. „Primislavia” w roku akademickim 1933/34 na imprezy towarzyskie przeznaczyła 1000 zł, podczas gdy ogólne wydatki korporacji

wynosiły wówczas 3378 zł³⁸. Trzeba pamiętać też, że korporacje opłacały lokale, co generowało spore koszty.

Oprócz bali, korporacje wyprawiały także tzw. komersy (lub komersze). Były to uroczystości organizowane w różnych kategoriach: *intern* i *extern*, czyli wewnętrzne i zewnętrzne, a także zwykłe i uroczyste³⁹. Najważniejszym wydarzeniem były uroczyste komersy w trybie *extern*, czyli ogólnokorporacyjne, odbywające się między innymi przy okazji zjazdów ZPKA. O jednym z takich komersów donoszą „Wiadomości Korporacyjne” z lutego 1928: „Obok siebie zasiedli korporanci z niekiedy przeciwnych dzielnic Polski, spędzając w przyjacielskim gronie godziny wieczorne. Ogółem było na komerszu zebranych około 80 osób. [...] Po zamknięciu części oficjalnej nastąpiła część nieoficjalna, która upłynęła na śpiewie i żartach”⁴⁰.

Niezwykle ważny w życiu korporacji był sport. Organizowano międzykorporacyjne zawody w najróżniejszych dyscyplinach, poczynając od narciarstwa, a kończąc na grze w szachy. Korporacja „Husaria” urządzała kursy jazdy konnej oraz żeglarstwa i uznała je za istotne elementy działalności organizacji w roku 1937⁴¹. Niektóre z korporacji miały czysto sportowy charakter i zajmowały się propagowaniem aktywności fizycznej. Tak funkcjonowała np. krakowska „Arkadia”, powstała w Czytelni Akademickiego Związku Sportowego⁴².

Reprezentanci korporacji brali udział w różnego rodzaju wydarzeniach o charakterze państwowym, uniwersyteckim czy religijnym, ale również w ślubach, pogrzebach i innych uroczystościach na cześć poszczególnych członków organizacji. Równie ważne były wydarzenia, podczas których wręczano członkostwo honorowe, czy też raczej filisterstwo *honoris causa* znanym obywatelom. Wśród takich członków należy wymienić między innymi: Józefa Dowbor-Muśnickiego („Lechia”), Cyryla Ratajskiego („Posnania”), Feliksa Nowowiejskiego („Pomerania”), Rogera Adama hr. Raczyńskiego („Palestria”), czy Ignacego Paderewskiego („Patria”).

Wymienione powyżej wydarzenia rozumiane są jako reprezentacyjne, podczas których członkowie korporacji wyrażali nie tylko samych siebie, ale też swoją organizację. Na zaznaczenie zasługują także między innymi inauguracje roku akademickiego czy wręczenia tytułu doktora *honoris causa*, podczas których korporanci uczestniczyli w pełnym stroju korporacyjnym i pod sztandarem. Pomimo dość luźnego charakteru niektórych komersów, podczas których wygłaszano żartobliwe wierszyki i zacieśniano więzi koleżeńskie, należały one także do działalności reprezentacyjnej. Nie wspominając już o balach i, rzecz jasna, uroczystościach państwowych i religijnych, podczas których reprezentacja danej korporacji była niezwykle istotnym aspektem ich obecności.

Korporacje miały też inne formy działalności, skupiające się na wewnętrznym kręgu korporantów. Na podkreślenie zasługują przede wszystkim wszelkie wieczorki i zebrania towarzyskie (zwane „fidułkami”⁴³), taneczne i literackie, które odbywały się dość często.



Ryc. 2. Wyjazd studentów Uniwersytetu Poznańskiego na obóz wędrowny na Huculszczynę, 1936 r.
Źródło: NAC, 3/1/0/10/3529/1.

Popularnością wśród członków korporacji studenckich cieszyły się wycieczki, zarówno krajowe, jak i zagraniczne. W sprawozdaniu korporacji „Husaria” czytamy o szeregu wycieczek w okolice Poznania, w których brali udział nie tylko czynni członkowie, ale też goście i sympatycy⁴⁴. „Posnania” organizowała głównie wycieczki po mieście, zapoznając swoich członków z jego zabytkami⁴⁵. Eskapady miały też charakter międzykorporacyjny, jak te organizowane przez ZPKA. Z „Wiadomościach Korporacyjnych” z listopada 1931 r. możemy dowiedzieć się między innymi o wycieczce gdańskiej korporacji „Wisła” do Estonii, która w programie miała spotkania z tamtejszymi korporacjami, komersy oraz zwiedzanie estońskich miast.⁴⁶ Można powiedzieć, że wycieczki te niekiedy łączyły funkcje typowo koleżeńskie z reprezentacyjnymi.

Korporacje znane były też niekiedy z działalności publicystyczno-literackiej. Pisano wiersze, przemówienia i hymny, nierzadko organizowano konkursy z nagrodami finansowymi. W przytoczonym wyżej numerze „Wiadomości Korporacyjnych” został ogłoszony konkurs literacki na najlepszą nowelę, która skupić się miała wokół ówczesnego życia akademickiego⁴⁷. Wierszami chwalono się zarówno na komersach i wieczorkach literackich, jak i w prasie.

Różnych form rozrywek korporantów było jeszcze więcej. Ponadto, same stowarzyszenia korporacyjne preferowały odmienne rodzaje zabaw i rozrywek. Należy jednak podkreślić

po raz kolejny elitarny charakter tych grup, a także silną potrzebę manifestowania przez nie głoszonych wartości. Wydaje się, że w przypadku korporacji można wyraźnie dostrzec zarysowane wcześniej rozróżnienie „rozrywek” na oficjalne i nieoficjalne.

BRATNIA POMOC

Bratnia Pomoc, ze względu na samopomocowy i socjalny charakter aktywności, była niezwykle ważną organizacją z punktu widzenia międzywojennego studenta. Działalność Bratnich Pomocy na poszczególnych uniwersytetach i w innych szkołach wyższych obejmowała ogół pomocy socjalnej, jaka była z różnych stron (instytucjonalnych i prywatnych) kierowana do studentów. Działalność organizacji przejawiała się w udzielaniu pożyczek na spłatę chesnego, pomocy w znalezieniu dorywczego zatrudnienia czy też zapewnianiu opieki medycznej. Ogromny wpływ na życie studenckie miała także poprzez przydzielanie stypendiów stałych i doraźnych, miejsc w domach akademickich oraz prowadzenie różnego rodzaju punktów, w których studenci mogli nabyć tańsze towary. Należy też pamiętać, że „Bratniaki” organizowały również życie rozrywkowe studentów.

Międzywojenna Bratnia Pomoc była prężnym stowarzyszeniem, wewnątrznie podzielonym na wiele sekcji, między innymi na gospodarcze, medyczne czy pożyczkowe. W ramach „Bratniaków” działały również różnego rodzaju kluby, w tym powołany w Poznaniu w roku 1930 klub literacko-satyryczny „Stratosfera”. W sprawozdaniu z działalności Bratniej Pomocy zawarto informacje o różnych formach działalności, jakiej podejmowali się członkowie klubu, od pisanie utworów muzycznych i literackich, na malarstwie i karykaturach kończąc. „Stratosfera” organizowała także m.in. muzykalno-wokalne wieczorki czwartkowe, które cieszyły się dużym zainteresowaniem grona studenckiego, a także słynne „sobótki”, podczas których młodzież akademicka miała ze sobą współpracować artystycznie, pomimo często odmiennych przekonań polityczno-ideologicznych. Niestety, w sprawozdaniu znalazła się także informacja o rozwiązaniu klubu przez starostę grodzkiego. Nie podano przyczyn podjęcia takiej decyzji⁴⁸.

Najważniejszymi wydarzeniami rozrywkowymi, które organizowała Bratnia Pomoc, były bezsprzecznie bale akademickie. Chociaż wspomniałam już wcześniej o balach organizowanych przez korporacje, pod względem liczebności nie mogły się one równać z tymi, które wyprawiały „Bratniaki”. W protokole posiedzenia Senatu poznańskiej uczelni z 13 stycznia 1921 r. czytamy: „Udzielono bezpłatnie Auli Uniwersyteckiej na bal akademicki Bratniej Pomocy w dniu 5 II 1921 – z wyraźnym zastrzeżeniem, że zezwolenie to dane jest tylko na jeden bal w tym karnawale oraz że młodzież moralnie zobowiąże się, że w miarę możliwości będzie się przyczyniać do tego, żeby w społeczeństwie urobiło się przekonanie, że aula na bale nie nadaje się”⁴⁹. Jak się jednak okazało, rok później Aula Uniwersytecka również została

udostępniona na ten sam cel, również „drogą wyjątku” z zastrzeżeniem, że dochód z balu przeznaczony ma być na zakup żywności dla studenckiej jadalni⁵⁰. Pomimo oczekiwań Senatu, Aula Uniwersytecka stała się miejscem organizowania corocznych balów.

Podczas posiedzenia 16 lutego 1923 r. Senat Uniwersytetu Poznańskiego podjął uchwałę, że bale akademickie powinny kończyć się najpóźniej o 7 rano, a Bratnia Pomoc miała brać pełną odpowiedzialność za zachowanie młodzieży podczas tych wydarzeń⁵¹. Panowała też zasada, że w Auli Uniwersyteckiej mógł odbywać się tylko jeden bal akademicki w roku⁵², w wyniku czego odmówiono innym organizacjom wyprawienia podobnego balu.

Bale organizowane przez Bratnią Pomoc odbywały się w karnawale, zazwyczaj w lutym. Stefan Mizera, studiujący w latach 30. na Uniwersytecie Poznańskim, napisał w pamiętnikach, że wzięcie udziału w balu akademickim, z punktu widzenia studenta było „szaleństwem”, niezwykle wyczekiwany wydarzeniem⁵³. Brały w nim udział nie tylko rzesze studentów należących do Bratniej Pomocy, ale także zaproszeni goście. Ekonomista Zbigniew Zakrzewski wspominał po latach:

W karnawale huczało jak w ulu na pulsującym zgiełkiem i rytmem dźwięków balu Bratniaka, wypełniającym Aulę Uniwersytecką i przyległe pomieszczenia. Stojnie i obficie udekorowane sale zaludniał kilkutyśięczny tłum roztąńczonych par. W urządzonym z fantazją w jednym z pomieszczeń ogrodzie zimowym tryskała fontanna z wodą kolońską produkcji renomowanej fabryki Stanisława Stempniewicza. W komitecie honorowym tego najbardziej reprezentacyjnego balu w Poznaniu zasiadali miejscowi notable z wojewodą poznańskim i prezydentem miasta na czele. Wraz z małżonkami tworzyli oni pierwsze pary w tradycyjnym polonezie, rozpoczynanym o północy. W latach moich studiów na czele długiego korowodu dostrzec można było wojewodę Rogera Raczyńskiego i prezydenta miasta Cyryła Ratajskiego⁵⁴.

Adela Kobelska zwróciła uwagę na ważny fakt dotyczący bali uniwersyteckich. Otóż obowiązywał na nich swojego rodzaju *dresscode*, który wymuszał na studentach i studentkach przyjęcie określonej postawy i zachowań. Nie wypadało pojawić się na balu w codziennym stroju, trzeba było zaopatrzyć się w smoking, frak, drogą spódnicę lub odświętną, wieczorową suknię. Na dodatek, aby wejść na bal, należało wykupić wejściówkę lub zapłacić składkę. Z uwagi na dość spore zróżnicowanie ekonomiczne międzywojennych studentów, niektórych nie było stać na udział w balach organizowanych przez grupę samopomocową⁵⁵, co wydaje się być nie lada paradoksem. Stawiało to studentki i studentów z biedniejszych środowisk na równi z żakami pochodzenia żydowskiego, którzy nie mogli uczestniczyć w tych wydarzeniach z powodów regulaminowych.

INNE FORMY REPREZENTACYJNYCH ROZRYWEK STUDENCKICH

Studenci międzywojenni, w większym stopniu niż współcześni żacy, traktowani byli jako młodzi reprezentanci środowiska inteligenckiego, co wiązało się z obowiązkiem godnego zaprezentowania zarówno siebie, jak i uczelni. W praktyce, szczególnie w latach 30. XX w., bywało z tym różnie. Napięcie polityczne na uczelniach doprowadzało wtedy do szeregu manifestacji, które przenosiły się również na teren miasta. Bywało, że na studentów Uniwersytetu Poznańskiego, w związku z ich nagannym zachowaniem trafiały meldunki z komisariatów policji, skargi od właścicieli restauracji, a także od osób wynajmujących stancje. Wiele z tych skarg zachowało się w dokumentach spraw studenckich w Archiwum UAM.

Nie wszystkie zabawy reprezentacyjne skupiały się wokół działalności korporacji i Bratniej Pomocy. Na uczelniach istniały akademickie chóry, które zrzeszały utalentowaną wokalnictwo młodzież. W 1921 r. chór powstał na Katolickim Uniwersytecie Lubelskim, wcześniej funkcjonował już na Uniwersytecie Jagiellońskim (od 1878 r.), koncertując nie tylko na lokalnych imprezach uczelnianych, ale również za granicą⁵⁶. Trzeba też wyróżnić rolę sportu akademickiego. Młodzież międzywojenna dorastała ze świadomością wagi aktywności fizycznej dla rozwoju młodego człowieka, co skutkowało m.in. powstaniem „Akademickiego Związku Sportowego” w Krakowie, a potem w 1917 r. „Centrali Akademickiej Związków Sportowych”⁵⁷. Wśród zadań organizacji wymienia się upowszechnienie sportu wśród młodzieży, głównie sportu wyczynowego. Organizowano między innymi kursy i szkolenia, na których zatrudniano kadrę składającą się z olimpijczyków i mistrzów kraju w danych dziedzinach⁵⁸. Na szeroką skalę występowała współpraca AZS z lokalnymi Bratnimi Pomocą, a nawet z niektórymi domami akademickimi⁵⁹. AZS na Uniwersytecie Poznańskim powstał w 1919 r.⁶⁰, a w jego ramach działało wiele sekcji i drużyn, w tym drużyna hokeistów czy sekcja tenisowa (do której należał między innymi Przemysław Warmiński, akademicki mistrz Polski⁶¹). Prowadzono też zajęcia w zakresie wioślarstwa, piłki nożnej, lekkoatletyki, czy krajoznastwa⁶². Poznański oddział poszerzał też swoją działalność o popularyzację wychowania sportowego na wsiach wielkopolskich i w szkołach średnich⁶³. Istotną kwestię przypominał Rafał Pawłowski w artykule o podstawach organizacyjnych sportu na międzywojennych uczelniach: jak każda organizacja studencka, AZS posiadały statuty, według których członkiem mogli zostać tylko studenci narodowości polskiej⁶⁴. Studenci obcokrajowcy zostali wykluczeni z możliwości reprezentowania swojej *alma mater* na arenie sportowej, pozostając poniekąd na uboczu świata akademickiego.

ROZRYWKI NIEFORMALNE – STUDENCI I ICH CZAS WOLNY

Studenci nieborykający się z większymi problemami natury ekonomicznej i nie podejmujący dodatkowej pracy zarobkowej bardzo często spędzali czas wolny na najróżniejszych zabawach i rozrywkach. Część z nich wiązała się z ich pasjami i były to rozrywki typu opera, teatr, literatura czy kino. Bardzo popularne były spotkania w kawiarniach i restauracjach, w których zawierano szereg przyjaźni, dyskutowano nad „gorącymi” w danym czasie sprawami, a także randkowano.

Poznań w dwudziestolecie międzywojennym był stosunkowo dużym miastem, a co za tym idzie, posiadał wiele ośrodków kultury, takich jak teatry, muzea, kina i sale koncertowe. Stanowił on w danym okresie „teatralną Arkadę” co możliwe było zarówno przez dobre warunki finansowe miejscowych instytucji, a także przywiązanie poznaniaków i ich emocjonalny stosunek do Teatru Polskiego⁶⁵, który z okazji Powszechnej Wystawy Krajowej w 1929 r. został rozbudowany i zmodernizowany⁶⁶. Wystawiano w nim najważniejsze sztuki zarówno polskie, jak i zagraniczne, w tym *Wesele* Wyspiańskiego czy *Horsztyńskiego* Słowackiego⁶⁷. Grali w nim między innymi: Przemysław Chojęta, Juliusz Osterwa i Ludwik Solski. Szczególnie mocno należy zaakcentować wystawienie *Kordiana* z października 1918 r., gdzie główną rolę zagrał Michał Tarasiewicz⁶⁸. Inscenizacja (zarówno ta z Tarasiewiczem i wcześniejsza, z Władysławem Brackim) była ogromnym sukcesem, nic dziwnego, skoro moment jej wystawienia zbiegł się w czasie z tak ważnym wydarzeniem, jak odzyskanie niepodległości⁶⁹. *Kordian* w takich warunkach, wystawiony w Teatrze Polskim, nabrał znaczenia symbolicznego, również dla bardzo patriotycznej, poznańskiej młodzieży. Do końca epoki pozostał on najistotniejszym ośrodkiem teatralnym w Poznaniu. Młodzież akademicka niekiedy dostawała zniżki na bilety do teatru, z czego chętnie korzystano. W omawianym okresie, w wyniku redukcji zespołu w Teatrze Polskim, powstał również Teatr Nowy. Miał on nawiązywać do modnego skądinąd zjawiska „teatru bulwarowego”⁷⁰. Wystawiano w nim zarówno eksperymentalne sztuki Witkacego, jak i klasyki dramatu polskiego i zagranicznego⁷¹. Niestety, w wyniku bankructwa, teatr został zamknięty jeszcze przed wybuchem II wojny światowej.

Ogromną rolę odgrywały teatry krakowskie i warszawskie. W stolicy działał Teatr „Ateneum”, gdzie grali między innymi: Hanna Skarżanka czy Stefan Baczyński. W Teatrze Letnim okresowo grał Witold Conti, czyli Witold Kozikowski, w roku akademickim 1928/29 student wydziału prawno-ekonomicznego Uniwersytetu Poznańskiego⁷². W Krakowie natomiast modna była między innymi nowopowstała „Bagatela”.

Studenci sami często stawali po drugiej stronie sceny, w tym między innymi wspomniany wyżej Witold Kozikowski, czy też Romuald Gantkowski. W wielu miastach powstawały teatry i kabarety studenckie (na wzór popularnych ówczesnie „Qui pro quo” czy „Morskiego Oka”). We Lwowie powstały teatry studenckie „Wesoły Ul” i „Nasze Oczko”. Również studenci Żydzi zakładali grupy teatralne, między innymi „Złoty Pieprzyk”⁷³, z którego wywodził się

Emanuel Szlechter, późniejszy autor przebojów takich jak: „O’key” z filmu *Czy Lucyna to dziewczyna?* (1934), „Dla ciebie chcę być biała” i „W hawajską noc” z *Czarnej perły* (1934), a także „Umówiłem się z nią na dziewiątą”, „Sex appeal” i „Dzisiaj ta, jutro ta(mta)” z *Piętra wyżej* (1937). Z kolei poznańskie środowisko kabaretowe, to w okresie międzywojennym ściśle współpracowało ono m.in. z Kołem Polonistów Uniwersytetu Poznańskiego. W kabarecie „Żdziebko”, założonym przez Emila Zegadłowicza, Władysława Roguskiego i Artura Marię Swinarskiego, udzielali się między innymi studenci, tacy jak Wojciech Bąk, Aleksander Janta-Połczyński i Jan Ulatowski. W otwartej w 1932 r. „Różowej Kukułce” udzielał się W. Bąk. Studenci mieli też swój wkład w działalność Klubu Szyderców „Pod Kaktusem”. Przypomnijmy, że kabarety literackie międzywojennego Poznania wywodziły się z tradycji słynnego krakowskiego „Zielonego Balonika”, którego część twórców przeprowadziła się w latach 20. do Poznania, w tym Ludwik Puget czy Witold Noskowski⁷⁴. Swoją drogą sam Jan Michalik, właściciel słynnej „Jamy”, w której mieścił się „Balonik”, również przeniósł się do Poznania w 1918 r.⁷⁵ Jako tego typu przybytek można potraktować również warszawską kawiarnię poetów „Pod Picadorem”, która była pierwszym tego typu lokalem w niepodległej Polsce. Atmosfera była tam iście kabaretowa, szczególnie w przypadku wieczorków z wierszami komediowymi, a także wszelkich dodatkowych atrakcji, takich jak popisy wokalo-taneczne i inscenizacje⁷⁶. O jego twórcach, w większości również studentach, piszę w dalszej części tekstu.

Jedną z najważniejszych poznańskich sal koncertowych była Aula Uniwersytecka, która w omawianym okresie traktowana była przez uczelnię jako niezależna część budynku Collegium Minus. Służyła do wielu celów, od uroczystości nadania doktoratów honorowych, przez bale akademickie i wiece, na koncertach kończąc. W 1929 r. odbyła się tam poznańska premiera *Stabat Mater* Karola Szymanowskiego, swoją drogą bardzo w Poznaniu lubianego. Kompozytor osobiście uczestniczył w tym wydarzeniu. W Auli koncertował również Artur Rubinstein, Jan Kiepura i wielu zagranicznych muzyków⁷⁷. Koncerty odbywały się też w Teatrze Wielkim, gdzie w 1938 r. odbyła się wielka premiera *Harnasi* Szymanowskiego⁷⁸, niestety już bez zmarłego rok wcześniej kompozytora. Zbigniew Zakrzewski we wspomnieniach pisał między innymi o *IV Symfonii f-moll* Piotra Czajkowskiego i *Symfonii d-moll* Cesara Francka, a także o występie w Teatrze Wielkim dyrygenta rumuńskiego, George’a Georgescu⁷⁹. Wszystkie te wykonania zrobiły na nim ogromne wrażenie. Wielu studentów bardzo chętnie chodziło na koncerty, szczególnie ci bardzo umuzykalnieni⁸⁰.

Pisałam już o studenckich talentach, które później stały się wielkimi gwiazdami literatury. W środowisku poznańskim najistotniejszym kręgiem literackim było środowisko Koła Polonistów Uniwersytetu Poznańskiego. W wydanej w 1924 r. z okazji pięciolecia istnienia jednodniówce czytamy:

Żadna może gałąź nauki w polskiej szkole nie ma tak ogólnie i duchowo kształcącego zakresu, jak nauka literatury ojczystej. Idealizm literatury polskiej, głęboki ton narodowości i protestu przeciw złu zawiera niewyczerpaną ilość elementów wychowawczych. Jednak wpajać te zasady może jedynie ten, kto szczerze ich wagę i głębię rozumie i odczuwa. Koło Polonistów U.P., organizując się, miało obok celów naukowych te właśnie zadania na myśli⁸¹.

Działalność tej grupy od połowy lat 20. wyraźnie odznaczała się na mapie kulturalnej Poznania, poczynając od organizowania wykładów i akademii ku czci zmarłych w latach 1925 i 1926 literatów: Jana Kasprówicza, Stefana Żeromskiego i Władysława Reymonta, poprzez otwarcie sekcji dramatycznej i twórczości własnej, na pisaniu rozpraw naukowych kończąc⁸². Z sekcji twórczości własnej wyłoniła się grupa Łoża, do której należeli między innymi: Konstanty Troczyński, Wojciech Bąk, Jan Ulatowski, Jadwiga Popowska, Aleksander Janta-Pończyński, Wojciech Nitecki, Józef Kisielewski i Tadeusz Markowski. Wydawali oni krótko „Życie Literackie”⁸³, w którym publikowali dość „wojowniczo nastawione” – jak wspominali członkowie Łoży – teksty piętnujące wiele cech ówczesnej literatury, które według redaktorów, należało zwalczyć, brak odwagi, postawy kompromisowe czy zachowawczość⁸⁴. Interesujące jest to, że Koło zrzeszało studentów o najróżniejszych poglądach politycznych, zarówno popierających skrajną prawicę, jak i tych lewicujących, co z uwagi na charakter



Ryc. 3. Koło Polonistów Uniwersytetu Poznańskiego. Źródło: Jednodniówka Koła Polonistów Uniwersytetu Poznańskiego 29 X 1919 - 29 X 1924

ówczesnego Poznania tym bardziej jest godne zaznaczenia⁸⁵. Mimo różnic, Koło działało dzięki temu, że zajmowano się przede wszystkim literaturą, a nie kwestiami społecznymi czy politycznymi⁸⁶.

Studenci-literaci wydawali także dwa ważne periodyki, czyli „Pro Arte et Studio” i „Żagary”. Ten pierwszy, związany ze studentami Uniwersytetu Warszawskiego, zaczął wychodzić już w 1916 r., ale lata świetności przypadały na lata 1917–1919, czyli czas skamandrytów⁸⁷. Studencki charakter czasopisma podkreślał między innymi Jarosław Iwaszkiewicz w swoich wspomnieniach:

Starałem się usilnie dowiedzieć, co się – właściwie mówiąc – dzieje w literaturze. Informatorem w tym względzie był Miecio Kozłowski, który od kilku miesięcy już bawił w Warszawie – ale niestety nie mógł on dodać żadnych szczegółów do tych, które mi listownie przekazał już do Kijowa: *Czyhanie na Boga*, „Zdrój” poznański i „Pro Arte et Studio”. Do Poznania dotrzeć było niepodobna, list napisany do redakcji „Zdroju” po polsku zwrócono mi z adnotacją, że wolno jest korespondować tylko w języku niemieckim. O Tuwima dowiadywałem się w „Kurierze Warszawskim”, ale odpowiedziano mi, że nie ma go w tej chwili w Warszawie. Pozostawała więc redakcja „Pro Arte et Studio”, do której nie chciałem się od razu zwracać jako do przedstawicielki młodszej ode mnie młodzieży Uniwersytetu Warszawskiego. Ale ostatecznie nie pozostawało nic innego⁸⁸.

Jak widać, u progu zdobycia przez Polskę niepodległości, życie literackie Warszawy rozwijało właśnie w kręgach uniwersyteckich. W 1919 r. czasopismo zmieniło nazwę na „Pro Arte”. Studenci i ich otoczenie przejęli jedną z kawiarni, nadając jej nazwę „Pod Picadorem”, gdzie zaczęto urządzać wieczorki poetyckie, na których występowali na scenie późniejsi skamandryci (Tuwim, Lechoń, Iwaszkiewicz, Słonimski i Wierzyński), a z widowni obserwowały ich takie osobistości polskiej kultury, jak Stefan Żeromski i Leon Schiller⁸⁹.

Wokół czasopisma „Żagary” skoncentrowana była natomiast grupa o tej samej nazwie, powstała w Wilnie w 1931 r. Czasopismo powstało jako dodatek do wydawanego przez Stanisława Cata-Mackiewicza „Słowa”, co wydawać się może paradoksalne, z uwagi na lewicujący charakter poezji żagarystów⁹⁰. To właśnie w tym środowisku zaczęli działalność literacką Czesław Miłosz, Jerzy Zagórski, Teodor Bujnicki czy Stefan Jędrzychowski.

W przeciwieństwie do „Pro Arte” i „Życia Literackiego”, „Żagary” miały silny rys polityczny. Henryk Dembiński, główny ideolog grupy, krytykował na łamach pisma postawy konformistyczne i propagował bunt młodych⁹¹. Literatura miała, według nich, angażować się społecznie. Podobnie jak w przypadku poznańskim, część osób, które weszły w skład twórców „Żagarów”, wywodziła się z Koła Polonistów Uniwersytetu Stefana Batorego w Wilnie⁹².

Młodzież akademicka często uczęszczała do kawiarni, gdzie toczyło się życie kulturalne miast Polski międzywojennej. W Poznaniu życie studentów organizowało się w śródmieściu,

gdzie było najwięcej kawiarni i restauracji. Studenci-literaci najchętniej spotykali się w „Dużym Dobskim” przy ul. Fredry 13. Przy ul. Mielżyńskiego, gdzie dzisiaj mieści się kawiarnia „U Przyjaciół”, w okresie międzywojennym funkcjonował „Mały Dobski”⁹³, również często odwiedzany przez studentów lokal. Spotkać tam można było najważniejsze osoby poznańskiej i ogólnopolskiej inteligencji⁹⁴. Studenci-poloniści wybierali się też często do „U Fangrata”, który mieściła się przy ulicy Ratajczaka, a wieczorami do Instytutu Krzewienia Sztuki, zwanego popularnie „Iksem”⁹⁵. Młodzież Wszechpolska często spotykała się w restauracji „Belweder” przy ul. Głogowskiej⁹⁶, a w prasie wszechpolskiej reklamowała się restauracja „Boulevard”. Na Placu Wolności funkcjonowała „Palais Royal”, przemianowana później na „Adrię”, gdzie również spotykała się młodzież studencka⁹⁷. Na Placu Wolności, ul. Nowej (ob. Paderewskiego) i ul. 27 Grudnia funkcjonowały także kawiarnie „Warszawianka”.

Bojkotowaną cukiernią był z kolei lokal należący do Isaaka Hirschlika, mieszący się w nieistniejącej obecnie kamienicy na narożniku ul. Masztalarskiej i 23 Lutego (ob. skwer Romana Wilhelmięgo). Studenci niejednokrotnie blokowali ten lokal, wyrażając swoje antysemickie nastawienie. We wspomnieniach Cwiego Helmuta Steinitzta czytamy: „Niezapomnianym przeżyciem był tort czekoladowy. Ten wyjątkowy smakołyk oferowany był gościom niemiecko-żydowskiej cukierni Hirschlick w Poznaniu. [...] Cukiernia Hirschlick była wzorem renomowanego lokalu, a właściciele, pan i pani Hirschlick, znani powszechnie ze swej uprzejmości, dbali o przyjemną atmosferę”⁹⁸. Bracia Hirschlick prowadzili dwa lokale: Isaak cukiernię na ul. Masztalarskiej 2, a Cezary kawiarnię na ul. Masztalarskiej 6⁹⁹.

Młodzież studencka chodziła także na seanse filmowe. W dwudziestoleciu międzywojennym w Poznaniu funkcjonowały m.in.: kina „Metropolis”, „Apollo” i „Colosseum”, gdzie nie tylko odbywały się projekcje filmowe, ale też najróżniejsze zebrania i odczyty¹⁰⁰. W 1927 r. w „Apollo” odbył się VII Zjazd Polskich Korporacji Akademickich¹⁰¹. W omawianym okresie, w Poznaniu funkcjonowało szesnaście kin, a każde z nich należało do jednej kategorii: najnowocześniejsze (dla najbardziej zamożnych widzów) lub najtańsze (często tzw. kina „pcheł”)¹⁰². Za najważniejsze uznawano zdecydowanie kino „Apollo” przy ul. Piekary 16/17. W dużych kinach, przed pojawieniem się filmów dźwiękowych, funkcjonowały miejscowe orkiestry, a nawet zespoły baletowe¹⁰³. W lutym 1930 r. w Poznaniu puszczono pierwszy film dźwiękowy, był to *Upadły anioł* Richarda Wallace z 1928 r.¹⁰⁴ Wydarzenie to spowodowało zmiany zarówno w produkcji, jak i odbiorze filmów. Należało zrezygnować z orkiestry, wprowadzić specjalne aparatury dźwiękowe, które nie dość, że były drogie, to w klimacie kryzysu gospodarczego ich dostępność była mocno ograniczona¹⁰⁵. Kino nazywane było „teatrem tłumów” i było istotnym miejscem życia kulturalnego¹⁰⁶. Statystyki mówią, że pod względem sprzedaży biletów, Poznań znajdował się na czwartym miejscu¹⁰⁷.

Poznań, podobnie jak Warszawa, Lwów, Wilno czy Kraków, przepełniony był studentami, którzy każdą wolną od zajęć i nauki chwilę spędzali na najróżniejszych rozrywkach. Podobnie jak dzisiaj, znajdowano sobie różne zabawy, w zależności od własnych upodobań i zainteresowań. Wiele z tych miejsc dziś już nie istnieje, pozostały po nich jedynie wspomnienia. Podsumowując więc ten fragment, zacytujmy po raz kolejny Z. Zakrzewskiego: „Dla przybysza, który Poznania nie znał i znalazł się w nim po raz pierwszy, już po krótkim czasie stawało się jasne, że jest to miasto uniwersyteckie”¹⁰⁸.

PODSUMOWANIE

W wyniku odzyskania przez Polskę niepodległości, tysiące młodych ludzi znalazło swoje miejsce na polskich uniwersytetach. Wyjazdy na zagraniczne uczelnie nie były już przymusem, skoro przez prawie dwadzieścia lat II Rzeczypospolitej powstało w kraju wiele ośrodków akademickich. Studenci, chociaż nie tak liczni jak dzisiaj, stanowili ówczesnie w miastach widoczną i cenioną grupę społeczną.

Podział na rozrywki „reprezentacyjne” i „nieformalne” jest istotny z uwagi na różny charakter zabaw, którymi oddawali się żacy. Środowisko studenckie było niezwykle różnorodne. Obok siebie działali korporanci, literaci, późniejsi artyści i politycy, a próba scharakteryzowania uciech tego świata bez wyraźnego rozróżnienia ich charakteru byłaby bezcelowa.

Rozrywki studenckie były nierozdzielnie związane z międzywojennym odrodzeniem się miast polskich, ich gwałtowną rozbudową i powstaniem nowych instytucji kulturalnych. Nie wszyscy jednak do tych rozrywek byli „zapraszani”. Szczególnie w przypadku zabaw „reprezentacyjnych”, spotykamy się z wyraźnym wykluczeniem studentów pochodzenia żydowskiego, a także obcokrajowców i niekiedy kobiet. Mimo wszystko należy pamiętać, że Poznań w omawianym okresie był zdominowany politycznie przez środowiska prawicowe, co przejawiało się w funkcjonowaniu Uniwersytetu, a także w nastrojach studenckich.

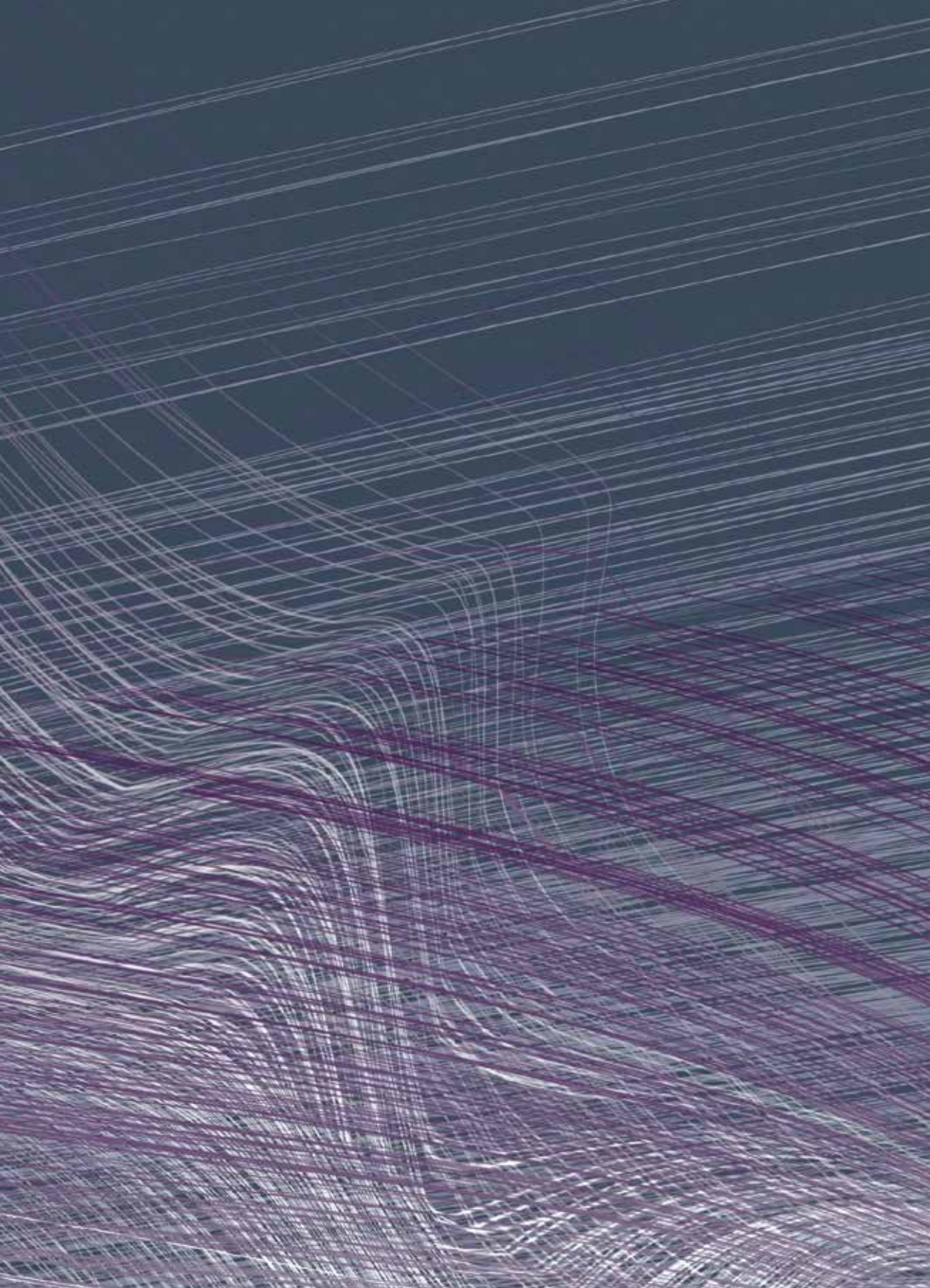
PRZYPISY

- 1 A. Kobelska, *Miasto. Uniwersytet. Literaturoznawstwo. Poznań lat 20 i 30 XX wieku jako przestrzeń działania Koła Polonistów*, Warszawa 2016.
- 2 J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. W. Wirpsza, M. Kurowska, Warszawa 2007, s. 18.
- 3 Tamże, s. 19.
- 4 Tamże, s. 21.
- 5 Tamże, s. 22–23.
- 6 Tamże, s. 52.
- 7 A. Pilch, „Rzeczypospolita akademicka”. *Studenci i polityka 1918–1933*, Kraków 1997, s. 8.
- 8 Tamże, s. 7 (Tabela 1).
- 9 S. Wielgus, *Uczelnie wyższe i instytuty naukowe w II Rzeczypospolitej. Polskie Towarzystwa Naukowe*, Notatki Płockie, 192 (2002), nr 3, s. 8.
- 10 *Szkolnictwo wyższe w roku akademickim 2022/2023 (wyniki wstępne)*, Główny Urząd Statystyczny <https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/edukacja/edukacja/szkolnictwo-wyzsze-w-roku-akademickim-20222023-wyniki-wstepne,8,9.html> [dostęp: 28.02.2024].
- 11 A. Czubiński, *Ruch młodzieżowy na Uniwersytecie Poznańskim 1919–1939*, [w:] *Działalność postępowych organizacji poznańskiego środowiska akademickiego (1919–1969)*, red. C. Łuczak, Poznań 1971, s. 57.
- 12 C. Barszczewska, A. Zawisza, O. Gromadzka, M. Patrzałek-Graś, *Żydowskie studenci Uniwersytetu Poznańskiego w latach 1919–1939 w świetle archiwaliów – analiza źródłoznawcza*, [w:] *Wyparte historie. Antysemityzm na Uniwersytecie Poznańskim w latach 1919–1939*, red. M. Michalski, K. Podemski, Poznań 2022, s. 208; M. Michalski, *Żydowskie studenci Uniwersytetu Poznańskiego w latach 1919–1939 w ujęciu statystycznym*, [w:] *Wyparte historie*, s. 263–287.
- 13 A. Czubiński, *Ruch młodzieżowy*, s. 68 (Tabela 3).
- 14 P. Tomaszewski, *Studenci przedwojennej Polski*, Łódź 2022, s. 26.
- 15 Tamże, s. 31.
- 16 Tamże, s. 76.
- 17 A. Kowalczykowa, *Programy i spory literackie w dwudziestoleciu 1918–1939*, Warszawa 1981, s. 34–39.
- 18 W 1924 roku Gantkowski wraz z kilkoma innymi studentami powiadomił kilka poznańskich redakcji o nadchodzącej delegacji z egzotycznego kraju Beludżystanu. Poznańska prasa, w zaufaniu dla komunikatu, wypuściła nagłówki o przybyciu do miasta dwóch delegatów z Azji, a grupa studentów przebrała się za owych obcokrajowców i została ugoszczona w zamku między innymi przez profesorów uczelni i tłum miejscowych. Jak można się spodziewać, intryga wyszła na jaw, a policja poprosiła rektora Stanisława Dobrzyckiego o wydanie im studentów, ten jednak odmówił, doceniając kreatywność Romualda i kolegów (A. Janta-Polczyński, *Duch niespokojny*, Poznań 1998, s. 96–104).
- 19 *Numerus clausus* (liczba ograniczona) – praktyka stosowana na międzywojennych uniwersytetach, która prowadziła do ograniczania przyjmowania studentów i studentek. Zazwyczaj odnosiła się do młodzieży żydowskiego pochodzenia. Miała ona bezpośrednio doprowadzić do *numerus nullus* (liczba zerowa), czyli do całkowitego zaprzestania przyjmowania młodzieży żydowskiej na studia wyższe. Zob. (N. Judzińska, *Po lewej stronie sali. Getto ławkowe w międzywojennym Wilnie*, Warszawa 2023, s. 101 i 108. Getto ławkowe – (miejsca nieparzyste, ławki gettowe, ławki żydowskie, lewa strona) forma wykluczenia studentów i studentek żydowskich, stosowana na międzywojennych uczelniach, polegająca na wydzieleniu w salach wykładowych stref dla studentów żydowskich i chrześcijańskich. Od 1937 roku rozporządzenia o takowym podziale zaczęło wprowadzać większość szkół wyższych, z wyłączeniem Uniwersytetu Poznańskiego, który zamiast tego stosował *numerus nullus* (tamże, s. 319 i 300).
- 20 Por. M. Michalski, *Antyżydowskie postawy i działania na Uniwersytecie Poznańskim w okresie międzywojennym*, [w:] *Wyparte historie*, s. 129–142.
- 21 P. Forecki, „Żydom wytaczamy bezwzględna walkę”. *Studenci Uniwersytetu Poznańskiego w służbie antysemityzmu*, [w:] *Wyparte historie*, s. 324–327.

- 22 Np. Stowarzyszenie Żydowskich Słuchaczy „Bar-Kochba” i Stowarzyszenie Żydowskiej Młodzieży Akademickiej „Achdut” na Uniwersytecie Jagiellońskim w latach 30. Zob. Archiwum Uniwersytetu Jagiellońskiego, sygn. S II 765, dokumenty żydowskich organizacji studenckich.
- 23 Archiwum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu [dalej: AUAM], Rektorat, sygn. 15/189, Statut Bratniej Pomocy z roku 1927.
- 24 A. Czubiński, *Ruch młodzieżowy*, s. 73 (Tabela 4).
- 25 P. Tomaszewski, *Polskie korporacje akademickie w latach 1918–1939. Struktury, myśl polityczna, działalność*, Toruń 2011, s. 12–13.
- 26 B. Czajka, *Działalność korporacji akademickich na Katolickim Uniwersytecie Lubelskim w latach 1922–1939*, Lublin 2019; P. Tomaszewski, *Polskie korporacje akademickie w latach 1918–1939. Struktury, myśl polityczna, działalność*, Toruń 2011.
- 27 Archiwum Korporacyjne, podstrona K! „Piłsudia”, <https://www.archiwumkorporacyjne.pl/index.php/muzeum-korporacyjne/wilno/k-pilsudia/> [dostęp: 28.02.2024]
- 28 Archiwum Korporacyjne, podstrona K! „Posnania”, <https://www.archiwumkorporacyjne.pl/index.php/muzeum-korporacyjne/poznan/k-posnania/> [dostęp: 28.02.2024].
- 29 Archiwum Korporacyjne, podstrona innych K!, XIV. Konwent „Unitia” – Żeńska Korporacja Akademicka w Poznaniu, <https://www.archiwumkorporacyjne.pl/index.php/muzeum-korporacyjne/korporacje-pozagranicami/pozostale/> [dostęp: 28.02.2024].
- 30 P. Tomaszewski, *Polskie korporacje akademickie w latach 1918–1939*, s. 50–51.
- 31 W. Muszyński, J. Persa, *II Rzeczpospolita korporancka*, Glaukopis. Pismo Społeczno–Historyczne 1 (2003), s. 15–16.
- 32 „Wiadomości Korporacyjne: miesięcznik młodzieży korporacyjnej Związku Polskich Korporacji Akademickich”, R. 2, nr 11 (10 marca 1928/1929), s. 1–3.
- 33 Tamże, s. 4.
- 34 P. Tomaszewski, *Polskie korporacje akademickie w latach 1918–1939*, s. 342.
- 35 AUAM, Rektorat, sygn. 15/446, sprawozdanie z działalności K! „Primislavia” za rok 1937, 15 lutego 1938.
- 36 P. Tomaszewski, *Polskie korporacje akademickie w latach 1918–1939*, s. 385.
- 37 AUAM, Rektorat, sygn. 15/442, Sprawozdanie z działalności K! „Heliona”, 1 grudnia 1926.
- 38 AUAM, Rektorat, sygn. 15/392, Sprawozdanie finansowe K! „Primislavia” na rok akademicki 1933/34, 31 października 1933.
- 39 P. Tomaszewski, *Polskie korporacje akademickie w latach 1918–1939*, s. 338–339.
- 40 „Wiadomości Korporacyjne”, R. 1, nr 5 (luty 1928), s. 146.
- 41 AUAM, Rektorat, sygn. 15/392, Sprawozdanie z działalności K! „Husaria” na rok 1937.
- 42 Archiwum Korporacyjne, podstrona K! „Arkadia” [dostęp: 28.02.2024].
- 43 AUAM, Rektorat, sygn. 15/446, sprawozdanie z działalności K! „Primislavia” za rok 1937, 15 lutego 1938.
- 44 AUAM, Rektorat, sygn. 15/392, Sprawozdanie z działalności K! „Husaria” na rok 1937.
- 45 AUAM, Rektorat, sygn. 15/450, Sprawozdanie z działalności K! „Posnania” na rok 1937.
- 46 „Wiadomości Korporacyjne”, R. 5, nr 1 (listopad 1931), s. 11–12.
- 47 Tamże, s. 10.
- 48 AUAM, Rektorat, sygn. 15/389, „Bratnia Pomoc” – sprawozdanie za rok 1932/33.
- 49 *Protokoły posiedzeń Senatu Uniwersytetu Poznańskiego*, tom I, 19 VI 1919 – 17 VII 1925, red. A. Domalanus, I. Mamczak-Gadkowska, M. Sak, A. Wysokińska, Poznań 2019, s. 67.
- 50 Tamże, s. 319.
- 51 Tamże, s. 512.
- 52 Tamże, s. 756.
- 53 S. Mizera, *Alma Mater Posnaniensis w moich wspomnieniach*, Palestra 29/11 (335) (1985), s. 118.
- 54 Z. Zakrzewski, *Wspominam Poznań. Fakty i refleksje*, Poznań 1986, s. 91–92.

- 55 A. Kobelska, *Miasto. Uniwersytet. Literaturoznawstwo*, Warszawa 2016, s. 86–87.
- 56 P. Tomaszewski, *Studenci przedwojennej Polski*, s. 190.
- 57 R. Pawłowski, *Podstawy organizacyjne sportu akademickiego w okresie międzywojennym*, *Studia Prawnoustrojowe* 59 (2023), s. 313–314.
- 58 R. Wryk, *Narodziny i rozwój Akademickiego Związku Sportowego do roku 1949*, Poznań 2014, s. 141.
- 59 Tamże, s. 143.
- 60 Tamże, s. 317.
- 61 P. Tomaszewski, *Studenci przedwojennej Polski*, s. 170.
- 62 R. Wryk, *Akademicki Związek Sportowy 1908–1939*, Poznań 1990, s. 138.
- 63 Tamże, s. 145.
- 64 R. Pawłowski, *Podstawy organizacyjne sportu akademickiego*, s. 318.
- 65 P. Matusik, *Historia Poznania*, T. III. 1918–1945, Poznań 2021, s. 132.
- 66 W. Czarnecki, *Tak kiedyś w Poznaniu projektowano i budowano*, *Kronika Miasta Poznania* 3–4 (1993), s.139.
- 67 A. Czubiński, *Poznań w latach 1918–1939*, Poznań 2004, s. 133.
- 68 E. Guderian-Czaplińska, „Teatralna Arkadia”. *Poznańskie teatry dramatyczne 1918–1939*, wyd. drugie, Poznań 2021, s. 47–48.
- 69 Tamże, s. 49.
- 70 Chodzi o nawiązanie do paryskich bulwarów, gdzie w pierwszych latach XIX wieku powstał i rozwijał się teatr, który z założenia był bardziej otwarty i dostępny dla każdego widza, skupiający się na lekkim repertuarze, dalekim od podniosłości i elitarności teatrów tradycyjnych (E. Guderian-Czaplińska, „Teatralna Arkadia”, s. 259–291).
- 71 A. Kobelska, *Miasto. Uniwersytet. Literaturoznawstwo*, s. 120–121.
- 72 AUAM, Księga kart wpisowych studentów, rok akademicki 1928/29.
- 73 P. Tomaszewski, *Studenci przedwojennej Polski*, s. 127.
- 74 A. Kobelska, *Miasto. Uniwersytet. Literaturoznawstwo*, s. 111–114.
- 75 I. Kiec, *Historia polskiego kabaretu*, Poznań 2014, s. 56.
- 76 Tamże, s. 72–78.
- 77 M. Michalski, J. Skutecki, *Collegium Minus w Poznaniu*, Poznań 2021, s. 128–129.
- 78 R. Węgrzyniak, „Harnasie” Karola Szymanowskiego – prapremiera polska w Poznaniu, <https://encyklopediateatru.pl/kalendarium/1066/harnasie-karola-szymanowskiego-prapremiera-polska-w-poznaniu> [dostęp: 28.02.2024].
- 79 Z. Zakrzewski, *Wspominam Poznań*, s. 94–95.
- 80 P. Tomaszewski, *Studenci przedwojennej Polski*, s. 192.
- 81 „Jednodniówka” Koła Polonistów Uniwersytetu Poznańskiego 29 X 1919 – 29 X 1924, s. 1–2.
- 82 A. Kobelska, *Miasto. Uniwersytet. Literaturoznawstwo*, s. 77–80.
- 83 Tamże, s. 79.
- 84 Tamże, s. 80–81.
- 85 Tamże, s. 82.
- 86 Tamże, s. 84.
- 87 P. Tomaszewski, *Studenci przedwojennej Polski*, s. 181–182.
- 88 J. Iwaszkiewicz, *Książka moich wspomnień*, wyd. uzupełnione, Warszawa 2022, s. 197.
- 89 Tamże, s. 206–216.
- 90 A. Kowalczykowa, *Programy i spory*, s. 239.
- 91 Tamże, s. 243.
- 92 P. Tomaszewski, *Studenci przedwojennej Polski*, s. 184.

-
- 93 A. Kobelska, *Miasto. Uniwersytet. Literaturoznawstwo*, s. 108.
- 94 Tamże.
- 95 Tamże, s. 111.
- 96 Z. Zakrzewski, *Wspominam Poznań*, s. 88.
- 97 Tamże, s. 92.
- 98 H. C. Steinitz, „Przed katastrofą”. *Wspomnienia żydowskiego dziecka z Poznania*, wstęp i tłumaczenie J. Kubiak, *Kronika Miasta Poznania* 2009, 1, „Poznańscy Żydzi II”, s. 253.
- 99 Z. Pakuła, *Chawerim. Poznańscy Żydzi*, Poznań 2018, s. 217.
- 100 O bujnym życiu kinowym w Poznaniu zob. M. Hendrykowska, M. Hendrykowski, *Film w Poznaniu 1896–1945*, Poznań 1990.
- 101 „Awangarda. Miesięcznik młodych” 1 (1927), s. 6.
- 102 Z. Dworecki, *Poznań i Poznaniacy w latach Drugiej Rzeczypospolitej 1918–1939*, Poznań 1994, s. 460–461.
- 103 Tamże, s. 152.
- 104 Tamże, s. 170–172.
- 105 Tamże.
- 106 Z. Dworecki, *Poznań i Poznaniacy*, s. 461.
- 107 Zaraz po Warszawie, Łodzi i Lwowie (Z. Dworecki, *Poznań i Poznaniacy*, s. 461).
- 108 Z. Zakrzewski, *Wspominam Poznań*, s. 92.



Marek Przybylski

HISTORIA NAUCZYCIELKĄ WOJNY – GRY WOJENNE W WOJSKU II RZECZPOSPOLITEJ

Jednym ze stosowanych w armiach w czasie pokoju sposobów osiągnięcia umiejętności taktycznych na poziomie niezbędnym do sprawnego dowodzenia oraz skutecznego prowadzenia walki w czasie wojny, było prowadzenie gier wojennych. *Jedes Spiel hat seine Regeln* – każda gra ma swoje reguły – to niemieckie powiedzenie doskonale określało podstawową cechę, definiującą, kiedy gra staje się grą, a mianowicie występowanie w niejokreślonych zasad¹. Niektórzy autorzy, definiując grę, określali ją jako: „sformalizowany model sytuacji konfliktowej”². „Sformalizowany” oznaczał, iż w grze niezbędne są reguły, a pojęcie „konfliktowej” odnosiło się do współzawodnictwa. Gra nie może być loterią, w której dominuje czynnik losowy, powodujący, że umiejętności czy decyzje gracza nie odgrywają żadnej roli.

Tematyka szeroko pojętych gier wojennych w wojsku II Rzeczypospolitej nie doczekała się całościowego opracowania. Istnieją publikacje o szkoleniu wojska w okresie międzywojennym³, ale nie poświęcają one szczególnej uwagi grom wojennym. Preferują klasyczne ćwiczenia, czyli powtarzanie czynności bez rywalizacji i celu pokonania przeciwnika⁴.

Autor ludycznej koncepcji kultury, Johan Huizinga, stwierdził, iż gra jest walką o coś lub przedstawieniem czegoś⁵. W definicji gry pojawia się więc pojęcie walki. Działania wojenne były i są – przynajmniej semantycznie – powiązane z grą. Walka, podobnie jak i gra, zawiera w sobie pierwiastek nieprzewidywalności, niepewności. Gra to dziedzina, w której umiejętności znaczą wiele, jednakże nierzadko znaczący wpływ na wynik gry i walki ma los, przeznaczenie, pech, a więc czynniki poza kontrolą. Ponadto, tak w walce, jak i w grze, liczy się wygrana.

Realna walka, wojna rzecz jasna, nie jest grą, gdyż funkcje zabawowe nie mają tu zastosowania. Reguły, wyznaczone przez prawo wojenne i niepisane zasady, są częstokroć zbyt wątle i nieakceptowane przez wszystkie strony konfliktu, by można je było uznać za powszechnie obowiązujące⁶.

Marszałek trzech narodów i „zwycięzca” I wojny światowej, Ferdynand Foch, uznawał, że umiejętność prowadzenia działań wojennych, będąca swoistym rodzajem sztuki jest „daleka od tego, aby można ją było uznać za naukę ścisłą, albowiem wojna sama w sobie, to dramat przerażający i pełen namiętności”⁷. Inny teoretyk wojskowości, pruski generał Carl von Clausewitz, podkreślał, iż wielkie znaczenie w czasie działań wojennych ma teoria, która jednak wymaga praktyki, dzięki której „wiedza staje się umiejętnością”⁸. Jednym z najbardziej skutecznych sposobów przekształcania wiedzy w umiejętność są ćwiczenia lub gry praktyczne. Z kolei najskuteczniejszymi metodami, kompleksowo doskonalącymi praktyczne umiejętności wojskowe w czasie pokoju, są gry wojenne. Dość szybko dostrzeżone zostało to w Królestwie Prus. W 1848 r. w Berlinie ppłk Vogel von Falckenstein przeprowadził pierwszą strategiczną grę wojenną, obrazującą możliwy przebieg przyszłej wojny Prus z Austrią⁹. Zauważono wówczas, że gry wojenne mają liczne zalety, m.in.: umożliwiają sprawdzenie konkretnych koncepcji bez narażania ludzkiego życia, pozwalają dokonać oceny graczy, uczą praktycznego zastosowania wiedzy teoretycznej.

Specjalista od gier wojennych, Peter Perla, definiując ten specyficzny rodzaj rywalizacji, zwracał uwagę na to, że stanowi on dynamiczną reprezentację konfliktu lub rywalizacji toczoną w środowisku syntetycznym, w którym ludzie podejmują decyzje i reagują na ich skutki¹⁰. Główną wadą gier wojennych jest właśnie to, że są one tylko grą – gracze mają świadomość, iż walka toczy się bez wielu niebezpieczeństw, występujących w czasie wojny.

Andrzej Barczak zdefiniował pojęcie gry wojennej, uznając, że stanowi ona:

wielowariantowy model funkcjonowania określonego systemu działań bojowych w sytuacji konfliktowej, w której odwzorowano procesy walki oraz informacyjno-decyzyjne procesy współdziałania decydentów przy realizacji celu działania systemu¹¹.

Wojskowa gra wojenna może dotyczyć całości działań zbrojnych, mających na celu doskonalenie sztuki wojny. Celem tej rywalizacji jest osiągnięcie militarnego zwycięstwa nad stroną przeciwną, a w efekcie zwiększenie doświadczenia uczestników, wyrobienie nawyków, które będą przydatne w przypadku realnej wojny czy walki. Osiągnięte zwycięstwo jest ważne, jednak celem nadrzędnym jest „nauczenie się” prowadzenia wojny. Zdobyte podczas gry umiejętności mają w założeniu przekroczyć granice świata syntetycznego, pozwalając lepiej prowadzić rzeczywiste działania zbrojne. Tak pojmowane cele gry wojennej powodują,

iz grą stają się nie tylko wąsko pojmowane działania sztabowe, rozgrywki dowódców wielkich jednostek, ale każde działania najmniejszych oddziałów żołnierzy, odbywające się według stałych reguł.

Gry wojenne w wojsku II Rzeczypospolitej można było podzielić na:

1. **gry sztabowe** – udział w nich brały wyłącznie dowództwa poszczególnych jednostek, oddziałów. Podstawowe znaczenie w tego typu grach miała kreatywność, umiejętność właściwej oceny sytuacji i współdziałania ludzi tworzących sztab oraz umiejętności taktyczne oficerów. Charakteryzowały się częstokroć odwzorowaniem ruchów poszczególnych jednostek podczas pozorowanych działań wojennych. Gry tego typu odbywały się najczęściej w sztabach, niekiedy w terenie, wówczas szczególnie można było doskonalić umiejętność wykorzystania ukształtowania danego terenu. Przesunięcia poszczególnych jednostek, pododdziałów oraz ich działania wskazywano na mapach, a wyniki poszczególnych starć oceniane były przez prowadzących grę.
2. **gry polowe** – pod tą nazwą rozumieć należy gry, w których rywalizacja dotyczyła także sprawności i wyszkolenia bojowego żołnierzy oraz podoficerów. Brać w nich mogły udział nie tylko pojedyncze grupy żołnierzy¹², ale także wielkie jednostki oraz ich zgrupowania. Działania tego typu koncentrowały się przede wszystkim na wyszkoleniu poszczególnych jednostek jako całości. Przy pomocy tego typu gier, sprawdzano w sposób najbardziej zbliżony do realnych działań wojennych zdolności psychofizyczne żołnierzy oraz jakość dowodzenia. Ważnym celem, możliwym do kontroli wyłącznie w trakcie gier z udziałem sztabów poszczególnych jednostek, było sprawdzenie, w jaki sposób decyzje sztabowe przekładały się na działania wojsk.

Gry wojenne w polskim wojsku były stosowane, zaczynając od najprostszych form i od najmniejszych jednostek dowodzenia. Na przykład grupa żołnierzy otrzymywała za zadanie rozpoznać pozycję przeciwnika i jednocześnie nie dopuścić do rozpoznania swojej pozycji przez niego. Popularne były także gry polegające na przemarszach po określonej trasie, na której znajdowały się punkty kontrolne. Najczęściej na tych punktach należało wykonać konkretne zadania, np. spowolnić przemarsz przeciwnika.

Jedną z takich gier, odbywających się w Wileńskiej Brygadzie Kawalerii, była zimowa gra patrolowa, polegająca na alarmowym wyruszeniu w pole sekcji konnych z ręcznymi karabinami maszynowymi pod dowództwem młodszego oficera. Z każdego pułku, stacjonującego w Wilnie, wyruszały trzy patrole. W czasie gry, patrole miały za zadanie poruszać się po trasie liczącej ok. 100 km, na której znajdowały się punkty kontrolne. Nie można było pominąć żadnego z nich, a zatem wymagano znakomitej znajomości topografii. Po ukończeniu trasy, oddziały

poddawane były inspekcji (stan koni i jeźdźców musiał umożliwiać dalsze działanie bojowe). Następnie sekcje miały za zadanie przebyć tor przeszkód, tor do wladania białą bronią oraz wykonać strzelanie z broni ręcznej i maszynowej. Suma wyników decydowała o zwycięstwie w całej grze. Ponieważ każdy z zespołów otrzymywał także punkty karne, gra pozostała nierozstrzygnięta, nie wyłoniono zwycięzcy. Jak opisuje w swych pamiętnikach dowodzący jednym z patroli por. Grzegorz Cydzik, gra wymagała znacznego wysiłku fizycznego, a od dowódcy umiejętności sprawnego dowodzenia samodzielnie działającą sekcją¹³.

Również większe oddziały, poprzez działania na szczeblu pułku, brygady, dywizji bądź grupy operacyjnej, brały udział w grach wojennych. Prócz typowych działań manewrowych, związanych z przemieszczaniem mas żołnierzy, dowódcy i ich sztaby realizowały różnorakie zadania sztabowe, niezbędne do właściwego dowodzenia. Gry te umożliwiały weryfikację umiejętności dowódczych oraz sztabowych biorących w nich udział oficerów. Paradoksem był jednak fakt, że sztaby wielkich jednostek biorących udział w grach nie odpowiadały personalnie etatom wojennym. Spowodowało to sytuację, w której sztaby jednostek istniejących w czasie wojny nie miały okazji na poznanie swoich możliwości taktycznych, słabych i mocnych stron poszczególnych członków. Generałowie, przewidziani według etatu wojennego na dowódców armii, do marca 1939 r. nie wiedzieli, którymi jednostkami będą dowodzili i jakie będą ich składy. Nie mieli więc możliwości przeprowadzenia wspólnych ćwiczeń, które umożliwiłyby sztabom odpowiednie zgranie się¹⁴.

Marszałek Piłsudski na podstawie gier wojennych oceniał m.in. oficerów przewidzianych na dowódców dywizji i do awansów generalskich. Sam poprowadził przynajmniej kilkanaście takich gier. Gry wojenne prowadzone przez Józefa Piłsudskiego miały miejsce w: Nakle (1921), Nowym Sączu (1928), Warszawie (1929), Modlinie (1929), Wilnie (1929), Krakowie (1931), Wilnie (1932), Moszczenicy (1934), Wilnie (1934), Wilnie (1935). Po śmierci Marszałka gry sztabowe prowadzili: gen. Mieczysław Norwid-Neugebauer (1935), gen. Gustaw Orlicz-Dreszer (1936), gen. Tadeusz Kutrzeba (1936), gen. Władysław Bortnowski (1937), gen. Leon Berbecki (1937), gen. Tadeusz Kasprzycki (1937), gen. Józef Zając (1937), gen. Tadeusz Kutrzeba (1937), gen. Juliusz Rómmel (1938), gen. Stanisław Miller (1939). Prowadzone gry dotyczyły szerokiego zakresu działań wojskowych, np. gen. Norwid-Neugebauer prowadził w 1936 r. grę kwatremistrzowską.

Natężenie gier wojennych oraz preferencje dotyczące typu gier zmieniały się w okresie międzywojennym. Zaogniająca się sytuacja międzynarodowa i śmierć Józefa Piłsudskiego skutkowały zmniejszeniem, po roku 1935, liczby polowych gier między różnymi dywizjami¹⁵, zwiększeniem jednocześnie liczby gier sztabowych. W 1935 r. przeprowadzono dziewięć gier polowych, rok później sześć, a w latach 1937 i 1938 po pięć¹⁶.

Szczególnym rodzajem gier wojennych były sztabowe gry historyczne oparte o warunki rzeczywistego pola walki. Poprzez swoją formę, powiązane były podstawowymi elementami z działaniami, które się już odbyły w przeszłości. Powiązanie takie mogło następować poprzez odtworzenie sił i wyposażenia wojsk. Z powodu szybkiej ewolucji uzbrojenia korzystano tu w szczególności z doświadczeń walk toczonych podczas I wojny światowej i wojny polsko-bolszewickiej. Inną odmianą nawiązań do rozgrywających się w przeszłości starć wojennych było odtworzenie topografii pola walki. Na terenie dawnych działań wojennych rozmieszczano podobne siły, jak odbywało się to w przeszłości. Przeprowadzona w roku 1936 przez gen. Bortnowskiego gra sztabowa wzorowana była na przebiegu działań prawego skrzydła niemieckiej 8. Armii w czasie bitwy pod Tannenbergiem w 1914 r. W grze tej ćwiczyła grupa operacyjna złożona z czterech związków taktycznych, wzmocnionych formacjami technicznymi (lotnictwo, broń pancerna). Przebieg gry pokazał, że część dowódców artylerii nie opanowała wystarczająco taktyki działań broni połączonych oraz wykazała się niewystarczającą wiedzą operacyjną¹⁷.

Inną historyczną grą sztabową było ćwiczenie z aktywnej obrony dla wyższych dowódców, przygotowane przez Wojskowe Biuro Historyczne. Kierownikami owego ćwiczenia mieli być inspektorzy armii. Dowódcy mieli zostać postawieni przed sytuacją taktyczną, mającą swój pierwowzór w maju 1915 r., kiedy to XXV korpus rosyjski broniąc się, kontratakował częścią sił na nacierających nań Austriaków i uzyskał znaczne powodzenie taktyczne. Dużą trudność dla przygotowujących grę oficerów z Wojskowego Biura Historycznego stanowiło zebranie materiałów źródłowych. Okazało się jednak, że temat tej bitwy był opracowywany przez biuro historyczne Armii Czerwonej. Strona austro-węgierska, mimo iż nie posiadała całościowej monografii bitwy, dobrze opracowała historię pułków biorących udział w walkach, co pozwoliło z dużym prawdopodobieństwem odtworzyć położenie wyjściowe poszczególnych jednostek. Prócz przygotowania map z naniesionymi pozycjami, projektujący ćwiczenie oficerowie udali się w rejon Opatowa, aby sprawdzić ukształtowanie terenu i porównać je z sytuacjami naniesionymi na mapach sztabowych¹⁸. Czynności wykonywane przez oficerów pracujących w Wojskowym Biurze Historycznym świadczyły o dążeniu do maksymalnie dokładnego odwzorowania sytuacji historycznej. Niestety, gra nie doszła do skutku z powodu wybuchu wojny.

Podczas gier wojennych ćwiczano także rozwiązania taktyczne. Zgodnie z ówczesnymi założeniami, oddziały kawalerii poruszały się konno, ale walczyły przede wszystkim pieszo. Szarża jazdy była zarezerwowana do użycia w specyficznych warunkach. Atak w szyku konnym dopuszczalny był na przeciwnika zdeorganizowanego, niegotowego do walki¹⁹. Ten najbardziej widowiskowy i zmitologizowany rodzaj ataku, niewłaściwie użyty, częstokroć bywał nieskuteczny. Podczas gier wojennych wydanie błędnych poleceń oddziałom

kawaleryjskim zdarzało się nawet tak doświadczonym dowódcom jazdy, jak gen. Grzmot-Skotnicki. Jeden z oficerów przydzielonych w czasie gry wojennej do jego sztabu, tak opisywał grę połową z jego udziałem:

Bodaj ostatniego dnia manewrów brygada wykonywała zadanie obrony, utrzymując na pewnym odcinku linii wzgórz, których opanowanie przesądzało o wyniku całej bitwy obronnej. Dowódca brygady miał w swym odwodzie dwa pułki jazdy. W chwili, gdy spostrzegł, że natarcie dobrze wspartej piechoty opanowuje wspomniane wzgórze, zarządził szarżę swego odwodu. [...] Przyjechałem chwilę później, kiedy czołowe elementy nacierającej piechoty wdierały się na wzgórze, na którym za chwilę miały pojawić się liczne cekaemy. [...] nie powinien w sytuacji, gdy ciężka broń piechoty będzie na wzgórzu, dopuścić do szarży. Szarża pod górę – w ogniu tak licznej broni maszynowej! Generałowi trafiły widocznie moje argumenty do przekonania, gdyż polecił poprzedni rozkaz odwołać [...], gdy wyłoniły się rozwinięte szarżujące szwadrony. Na czele pędził płk Świerzyński. Wspaniały, niezapomniany widok! Nigdy czegoś podobnego nie widziałem. Był to jednak trud daremny, nawet na ćwiczeniach. Nie sposób było spędzić piechurów z opanowanych przez nich wzgórz²⁰.

Uderzenie w 1932 r. kawalerią, na posiadającą znaczącą przewagę pozycyjną i ogniową piechotę, było działaniem, które rzadko kiedy przynosiło pozytywny efekt.

Jeżeli mówimy o grach wojennych, należy wskazać na tendencje, które ujawniały się w części gier. Najogólniej mówiąc, w czasie gier sztabowych nie było sensu oszukiwać, gdyż popełnianie błędów (nawet jeżeli prowadziły do pogorszenia sytuacji taktycznej w czasie gry) było właśnie wpisane w zasady gry. Jak już jednak wspominałem, w grze prócz umiejętności, ważny był również czynnik losowy. Okazywało się, że często w czasie trwania gier wojennych, w których udział brały wielkie jednostki, tzw. rozjemcy, występujący w charakterze sędziów, spełniali właśnie rolę czynnika losowego. Aranżowali oni konkretne sytuacje bojowe lub informowali jedną ze stron, najczęściej przegrywającą, o dodatkowych elementach wpływających na grę, np. o uszkodzeniu radiostacji, atakach dywersantów itp. W ten sposób pomagali jednej z walczących stron, najczęściej tej, której w grze się gorzej wiodło. Nie zawsze jednak owa ingerencja była komunikowana w sposób otwarty, gdyż sytuacja tego typu mogłaby mieć negatywny skutek na morale i dyscyplinę w wojsku. Zaufanie do dowódców było czynnikiem niezbędnym do prawidłowego, sprawnego funkcjonowania armii. Aby nie podkopać całkowicie zaufania do dowódcy czy sztabów, wspierano ich, ażeby przegrana nie zmieniła się w druzgocącą klęskę.

Sytuacja tego typu miała pozytywne znaczenie szkoleniowe, gdyż w realnych działaniach, strona wygrywająca, pewna zwycięstwa, musiała mieć świadomość niebezpieczeństwa pojawienia się nowych sił nieprzyjaciela, nagłego niespodziewanego przerwania swojego

łańcucha dowodzenia lub innych okoliczności, które mogły odwrócić losy danej operacji. Praktyka taka była w owym czasie regułą i można przypuszczać, że była akceptowana przez dowódców²¹. Jednym z takich przykładów ingerencji była sytuacja, w której przyszła elita wojska, czyli oficerowie kursanci ostatniego rocznika wyższej szkoły wojennej, w czasie gry sztabowej popełnili liczne błędy. Jeden z oficerów zwrócił się do swojego kolegi, pełniącego rolę dowódcy zgrupowania:

Niech Pan pamięta, że szkoła nie może dopuścić by nas pobito z kretešem i udowodniono, że połowa rocznika składa się z samych durniów. Tu nie może być zwyciężonych i dlatego muszą nam pomóc. A zatem niech Pan trzyma się swego planu działań. Przynajmniej pochwalą Pana za nieugiętość charakteru²².

Założenie to okazało się słuszne, gdyż kierownictwo gry zdecydowało, żeby dowództwo wyższego szczebla wsparło stronę przegrywającą działaniami zgrupowania kawalerii (jakoby operującego w pobliżu). Dzięki temu wsparciu udało się zażegnać niebezpieczną sytuację i zapobiec całkowitej klęsce. Dowodzący jednostką oficer został oceniony bardzo nisko, czemu wyraz dali oficerowie sprawujący nadzór nad grą wojenną²³.

Dowodzący 10. Brygadą Kawalerii płk dypl. Antoni Durski-Trzaska, w 1938 r. podczas wielkich manewrów na Wołyniu popełnił szereg błędów w dowodzeniu. Jego szef sztabu mjr Franciszek Skibiński opisał to w ten sposób: „Durski popełniał jeden błąd po drugim. Jeżeli gdzieś trzeba było atakować, on się bronił i odwrotnie. Jednym słowem, skompromitował się beznadziejnie, brygada była bita przy każdej okazji”²⁴. Skutkiem manewrów było odwołanie dowodzącego brygadą oficera, a dowództwo jednostki objął płk dypl. Stanisław Maczek.

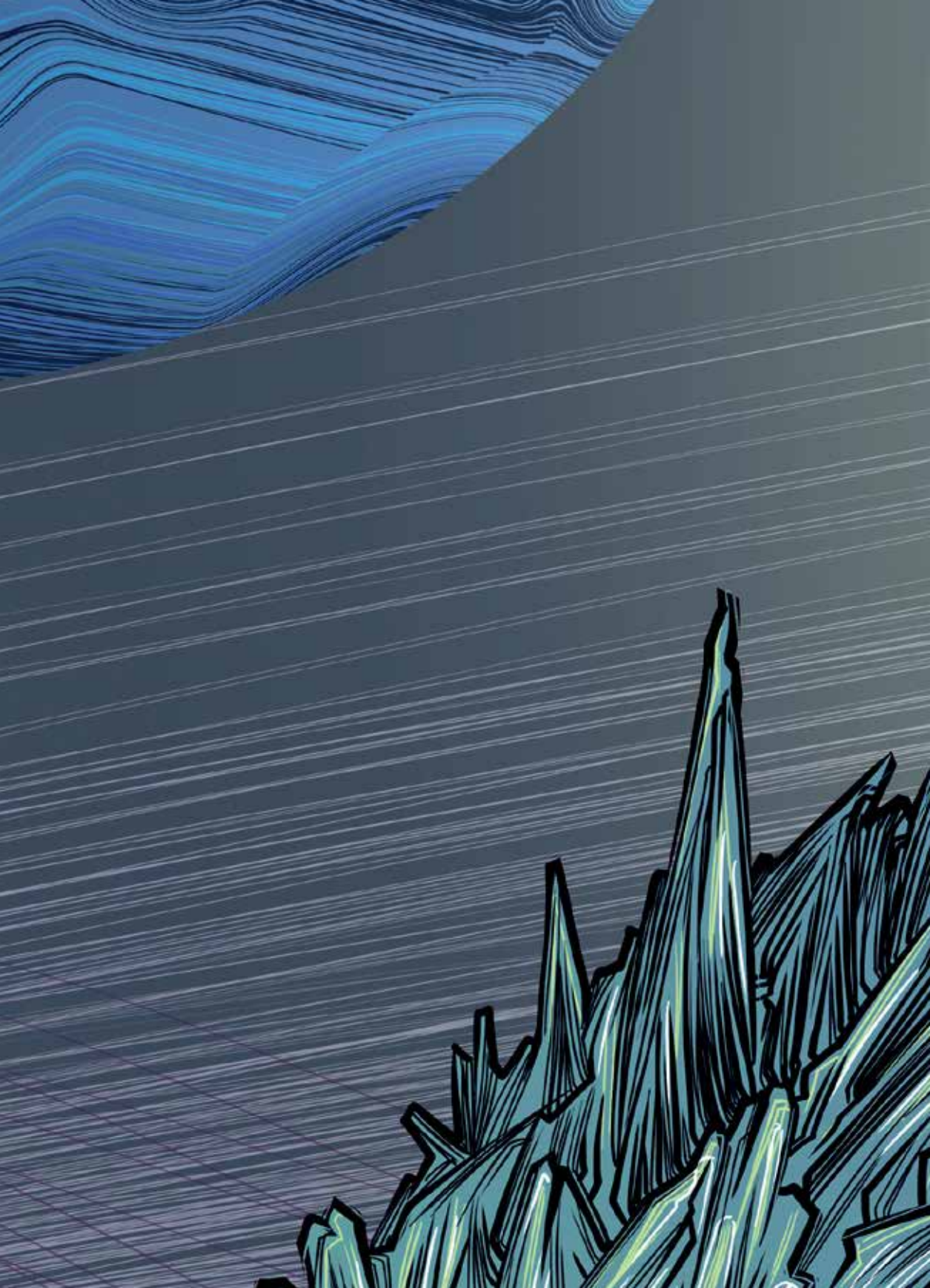
Gry wojenne wykorzystywane były powszechnie jako element szkolenia wojska w II Rzeczypospolitej. Prócz celów szkoleniowych, odgrywały one rolę kompleksowego sprawdzianu jakości wyszkolenia poszczególnych oddziałów oraz osób. Poprzez swoją funkcję oceniającą służyły jako jedno z narzędzi kontrolnych, mających wpływ na karierę zawodową oficerów. Jednym z rodzajów gier były gry sztabowe, które odwzorowywały zaistniałe wcześniej wydarzenia historyczne. Gry tego typu, które odnosiły się do czasów I wojny światowej oraz wojny polsko-bolszewickiej, wymagały szczególnie dokładnego przygotowania planistycznego, a co za tym idzie, poszukiwań źródeł historycznych, umożliwiających ustalenie właściwych sił i środków biorących udział w wydarzeniu. W trakcie gry historycznej można było porównać rozwiązania przyjęte przez dowódców wojsk dawniej i obecnie. Nauczanie historii wojskowości było ważnym elementem wykształcenia oficerskiego, jednak z racji zmieniających się czynników pola walki nie było możliwości dokładnego odwzorowania historycznych rozwiązań taktycznych. Wiedza historyczna miała pełnić

raczej funkcję dydaktyczną, podpowiadać potencjalne scenariusze. Szef sztabu 10. Brygady Kawalerii, pierwszej polskiej wielkiej jednostki zmotoryzowanej, Franciszek Skibiński pisał: „Nikt nie organizuje nauczania historii z nadzieją znalezienia w niej gotowych rozwiązań, przydatnych na wszelkie okoliczności”²⁵. Niewątpliwie nierzadko okazywało się, że nowe, wypracowane w trakcie gry sztabowej rozwiązania, pozwalają odmienić wynik bitwy lub uzyskać lepszy rezultat niż rozwiązania zastosowane pierwotnie. W programie trzyletnich studiów oficerskich w Szkole Podchorążych Kawalerii w 1938 r. na nauczanie przedmiotu „historia wojen” przeznaczono 92 godziny²⁶. Jednak czasami okazywało się to zbyt mało, by uchronić dowódcę przed popełnieniem błędów taktycznych, które popełnili już kiedyś ich poprzednicy.

PRZYPISY

- 1 Zwrócić należy uwagę, na uwarunkowanie wynikające ze specyfiki języka polskiego. Wypada zgodzić się ze słowami Anny Tatarkiewicz, która słusznie zauważyła, „która słusznie zauważa, iż: „Język polski w klasyfikacji tej dziedziny życia ludzkiego zastosował swoiste kryteria odróżniając zdecydowanie to co jest zabawą, to znaczy współdziałaniem «na niby», od tego co jest grą, to jest walką «na niby»” – cyt. za K. Leszczyński, *Problematyka granicy w symulacji i grze*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier*, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007, s. 277.
- 2 E. Putkiewicz, M. Ruszczyńska-Schiler, *Gry symulacyjne w szkole*, Warszawa 1983, s. 4.
- 3 Zob.: S. Rutkowski, *Zarys dziejów polskiego szkolnictwa wojskowego*, Warszawa 1970; P. Stawecki, *Oficerowie dyplomowani wojska Drugiej Rzeczypospolitej*, Warszawa 1997.
- 4 W praktyce i terminologii wojskowej funkcjonowały różne określenia na cześć gier wojennych. Używano sformułowań: „manewry”, „ćwiczenia polowe”, „ćwiczenia sztabowe”, „ćwiczenia aplikacyjne”. Nie każde tego typu działania wypełniają zawsze wszystkie warunki, niezbędne do uznania je za gry, dlatego też na potrzeby poniższej pracy rozróżniam gry wojenne od pozostałych (często zbliżonych w formie) rodzajów aktywności wojska w czasie pokoju.
- 5 J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1985, s. 28.
- 6 Aczkolwiek w wielu wspomnieniach weteranów wojennych okres działań zbrojnych jawił się jako swoista pełna napięcia gra.
- 7 F. Foch, *Zasady sztuki wojennej. Wykłady wygłoszone w roku 1900 w Wyższej Szkole Wojennej*, tłum. T. Różycki, Warszawa 1924, s. 4.
- 8 C. von Clausewitz, *O wojnie*, Lublin 1995, s. 80.
- 9 Z. Świątnicki, P. Podgórny, *Gry wojenne jako narzędzie kształtowania bezpieczeństwa państwa. Analiza gier wojennych I i II generacji*, Rocznik Bezpieczeństwa Morskiego 15 (2021), <https://doi.org/10.5604/01.3001.0015.6797>, [dostęp: 15.02.2024].
- 10 S. J. Bae, *Introduction*, [in:] *Forging Wargamers. A Framework for Profesional Military Education*, ed.. S. J. Bae, Quantico 2022, p. 3.
- 11 A. Barczak, *Komputerowe gry wojenne*, Warszawa 1996, s. 112.
- 12 Najprostszym przykładem tego typu gry było działanie poszczególnych drużyn, sekcji, przeciw sobie w terenie np. w formie zasadzki, maskowania lub rozpoznania terenu. W trakcie tego typu mikro zabawy, praca sztabowa nie miała miejsca, gdyż grupami dowodzili najczęściej podoficerowie. Gra koncentrowała się de facto na sprawdzeniu umiejętności grupy żołnierzy oraz ich dowódcy. Należy odróżnić tu jednakże gry od ćwiczeń (brak rywalizacji między ludźmi i brak interakcji między stronami).
- 13 G. Cydzik, *Ułani, ulani*, Warszawa 1983, s. 132–143.
- 14 L. Wyszczelski, *Polska sztuka wojenna w okresie narastania zagrożenia wojennego (1935–1939)*, Bellona 44 1 (2012), s. 104.
- 15 W literaturze wojskowej okresu międzywojennego określenie polowych gier wojennych, w których brały udział związki taktyczne na szczeblu minimum brygady lub dywizji, to „ćwiczenia międzydywizyjne”.
- 16 Z. Matuszak, *Obrona operacyjna w wojskowości polskiej w latach 1918–1939*, Piotrków Trybunalski 2004, s. 271–277.
- 17 J. Kirchmayer, *Pamiętniki*, Warszawa 1975, s. 493; zob. też T. Kośmider, *Toruński Inspektorat Armii w systemie obronnym państwa polskiego w latach 1921–1939*, Warszawa 2009, s. 317.
- 18 J. Kuropieska, *Wspomnienia oficera sztabu*, Kraków 1984, s. 252–257.
- 19 Z. Załuski, *7 polskich grzechów głównych*, Warszawa 1968, s. 35.
- 20 Tamże, s. 101.
- 21 Każdemu mogła przydarzyć się błędna decyzja, ponadto pomoc tego typu nie zmieniała rzeczywistego wyniku gry – wszyscy wiedzieli, która strona przegrała do tego stopnia, iż musiano wesprzeć ją przy pomocy interwencji sił wyższego szczebla. Ponadto interwencja taka dawała możliwość sprawdzenia czy strona wygrywającą będzie umiała zrewidować szybko swoje działania i dostosować je do zmieniającej się sytuacji operacyjnej.
- 22 J. Kuropieska, *Wspomnienia*, s. 84–85.

-
- 23 Tamże s. 85.
- 24 F. Skibiński, *Ułańska młodość 1917–1939*, Warszawa 1989, s. 286–287.
- 25 Tenże, *Rozważania o sztuce wojennej*, Warszawa 1972, s. 392.
- 26 Było to stosunkowo dużo, zważywszy, iż np. na „władanie białą bronią” przeznaczono 100 godzin, na „łączność” – 78 godzin, „nauka o koniu” zajmować miała 74 godziny, zaś „artyleria” – 30 godzin. Liczba godzin podana na podstawie P. Kowaluk, *Centrum Wyszukolenia Kawalerii. Czy zostały tylko ślady podków*, http://infowsparcie.net/wria/o_autorze/cwk_grudziadz.html, [dostęp 15.02.2024].



Anna Idzikowska-Gzubaj

TO BYŁA TAKA DZIECINNA GRA... „ZGADUJ-ZGADULA” W WALCE Z PRL-OWSKĄ NUDĄ



a jednej z kronik filmowych zarejestrowano wielki finał konkursu „Zgaduj-Zgadula”, który odbył się w Sali Kongresowej Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie w 1957 r. Laureatem turnieju został Stanisław Pietrasiewicz, któremu w blasku fleszy wręczono nagrodę główną – samochód Chevrolet Deluxe – „wózek-cacko” – jak komentował rozemocjonowany lektor kroniki. I rzeczywiście, trzeba przyznać, że sytuacja, której świadkiem była zgromadzona w sali publiczność i radiosłuchacze, a następnie widzowie kroniki, była naprawdę luksusowa, zważywszy na stan polskiej motoryzacji indywidualnej w 1957 r.¹

Fragment kroniki zamieścił w serwisie YouTube syn zmarłego w 2004 r. szczęśliwca (który zresztą kontynuował swoją karierę konkursową i w 2001 r. wygrał 250 tysięcy w teleturnieju „Milionerzy”), wraz z komentarzem, że samochód rzeczywiście był, ale używany, a właściwie zupełnie wyeksploatowany, bo należał wcześniej do ministra, który go najwyraźniej nie oszczędzał².

Chevrolety Deluxe, zwane „demokratkami”, były faktycznie autami rządowymi już od przełomu lat 40. i 50. Wraz z „odwilżowym” naprawianiem „błędów i wypaczeń”, a przede wszystkim próbą ukrycia ostentacyjnego trybu życia partyjnych dygnitarzy, czego wyrazem była np. likwidacja sklepów za „żółtymi firankami”, zamieniono również wygodne amerykańskie

auta na samochody wyprodukowane w ZSRR (Wołga GAZ-21). A rządowe auta zachodnie trafiły na przetargi i np. do teleturnieju „Zgaduj-Zgadula”.

„Zgaduj-Zgadula” zapisała się w pamięci ówczesnych pokoleń i do dzisiaj jest ciepło wspominana. Oprócz atrakcyjnych nagród, które fundowali sponsorzy („Orbis”, Kasa PKO, Domy Towarowe, firmy prywatne, różnego rodzaju towarzystwa, straż pożarna i wiele innych), zapamiętano także – zaplanowane w przerwach konkursów – programy artystyczne, w których występowały popularne wówczas zespoły jazzowe i rockowe – polskie i zagraniczne, o sławie lokalnej i światowej. Dziennikarz Krzysztof Masłoń wspominał:

„Zgaduj-Zgadula” – upiorna rozrywka serwowana w sobotnie wieczory, której słuchało się, bo zawsze w którymś miejscu – z zasady nie wiadomo którym – rozlegały się dźwięki gitar i grali jacyś Polanie czy Blackouci³.

ZUPEŁNIE INACZEJ W POLSKIM RADIU I GDZIE INDZIEJ

Szeroką popularność zapewniło „Zgaduj-Zgaduli” radio. Zanim jednak pierwsza audycja dla amatorów zagadek pojawiła się na antenie, poprzedziły ją stopniowe zmiany w programie radiowym, wynikające z mającej dopiero nadejść politycznej „odwilży”. 18 września 1950 r. wyemitowano pierwszą audycję „Muzyka i Aktualności”, prowadzoną przez Henryka Mirosza i Andrzeja Rokitę (późniejszego propagatora i konferansjera „Zgaduj-Zgaduli”). „Aktualności” nie różniły się od propagandowej, prowadzonej przez Stefana Martykę i Wandę Odolską, „Fali 49”, ale jeśli chodzi o muzykę – tu była pewna różnica, ponieważ to muzyka właśnie miała przyciągnąć słuchaczy⁴. W latach stalinizmu w audycji grano jazz, a wiadomości podawano lekko, nie tak siemiężnie, jak w „Fali 49”⁵. Indoktrynację stopniowo wplataną więc w rozrywkę, relaks, zabawę i odchodzono od mechanicznego „wbijania do głowy” propagandowych sloganów. Kolejna audycja o rozrywkowym charakterze to wyemitowana po raz pierwszy 1 września 1953 r. „Błękitna Sztafeta”. Data nie jest przypadkowa, ponieważ był to program przeznaczony dla młodzieży. W marcu 1954 r. pojawił się w radio, prowadzony m.in. przez Kazimierza Rudzkiego, „Wesoły Kramik”, w którym parodiowano znane osoby. 25 grudnia tego samego roku zainaugurowano pierwszą audycję radiową kabaretu „Szpak”. Była to inicjatywa Polskiego Radia i „Orbisu”, a audycję transmitowano z kawiarni hotelu „Bristol”. Wśród wykonawców pojawili się: Hanna Skarżanka, Irena Kwiatkowska, Andrzej Szczypiorski, Wienczysław Gliński i Mieczysław Czechowicz⁶. W grudniu 1954 r. radio nadało kolędy, co było kolejnym symptomem nadchodzących zmian.

Pierwsza radiowa „Zgaduj-Zgadula” została wyemitowana 15 stycznia 1955 r. pod tytułem „Zupełnie Inaczej”, w ramach cyklu „Przy Sobocie po Robocie”⁷. Jej twórcami i prowadzącymi byli Wacław Przybylski i Andrzej Rokita. Audycja była imprezą masową nowego typu.

Jej głównym wykonawcą była publiczność zgromadzona w sali, proponowała inny rodzaj rozrywki, w formie wspólnej zabawy wszystkich zebranych, a nie spektaklu, koncertu albo popularnej wówczas „składanki” estradowej i była zapowiedzią dalszych zmian w kulturze⁸. W środkach masowego przekazu intensywnie zachęcano do organizowania podobnych zabaw-konkursów w środowiskach lokalnych: w świetlicach, szkołach, bibliotekach, domach kultury, remizach, na obozach letnich, na imieninach – gdzie tylko okiem sięgnąć.

Aby ułatwić masowe zorganizowanie konkursów w 1956 r., Przybylski i Rokita opublikowali niewielką broszurę pt.: *Zgaduj-Zgadula, czyli bawmy się razem*⁹. Nakład wyniósł 20 tys. egzemplarzy, a okładkę zaprojektował Eryk Lipiński. Autorzy broszury przekonywali we wstępie:

Chcieliśmy przełamać ogólnie panujące przekonanie, że polska publiczność nie umie się bawić, że nie uda nam się wprowadzić tak popularnego za granicą rodzaju masowej rozrywki, jak konkursy z udziałem widzów i radiosłuchaczy. Pierwsze próby wypadły dobrze. Słuchacze sami wybrali tytuł, który brzmiał *Zgaduj-Zgadula*. Polskie Radio nadało szereg audycji, organizowanych w różnych środowiskach i mających różną tematykę. A więc eksperyment udał się, impreza „chwyciła”. Wydaje się nam jednak, i to zarówno na podstawie własnych doświadczeń, jak i bardzo licznych wypowiedzi słuchaczy i uczestników „zgadulowych” audycji, że jest ich ciągle jeszcze za mało, że ciągle jeszcze nie są one dostępne dla wszystkich¹⁰.

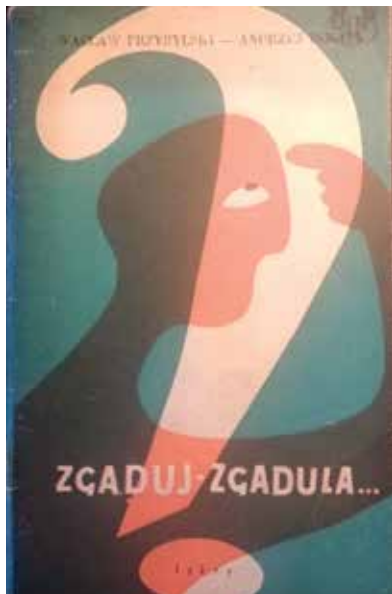
„Zgaduj-Zgadula” była połączeniem konkursu, rozrywki i przemysłanej indoktrynacji – wszystko zależało od tego, jakie pytania przygotowano na konkurs. A ich rozpiętość była ogromna – od pytań z dziedziny polityki, historii, geografii, literatury, po pytania na temat gwiazd filmów zachodnich (prezentowanych umiejętnie tuż obok artystów ze Związku Radzieckiego), sportu, muzyki, teatru. Organizowano także zawody sportowe, gry zręcznościowe itd. Wszystko to miało doprowadzić do sytuacji, w których – jak pisali autorzy: „nie będzie ponurych, ziewających nudą »zabaw«, że będzie coraz mniej osób umierających ze strachu na samą myśl o tym, że mogłby się znaleźć na estradzie”¹¹.

SPRÓBUJMY DZISIAJ JAK DZIECI ZNÓW SIĘ ZABAWIĆ: RAZ, DWA I TRZY...

„Zgaduj-Zgadula” składała się z trzech elementów: konkursów błyskawicznych, występów artystycznych i słowa wiążącego. Zapowiedź, jak sugerowali Rokita i Przybylski, powinna być lekka, niewymuszona i zrozumiała dla uczestników:



1. Plakat informujący o imprezie „Zgaduj Zgadula” w Sopocie w dniu 1 lipca 1961 r., Archiwum Państwowe w Gdańsku Oddział w Gdyni, Prezydium Miejskiej Rady Narodowej w Gdyni, sygn. 93 22 0-441.
2. Plakat informujący o finale imprezy „Zgaduj Zgadula” w Sopocie w dniu 12 lipca 1958 r., Archiwum Państwowe w Gdańsku Oddział w Gdyni, Prezydium Miejskiej Rady Narodowej w Gdyni, sygn. 93 22 0-868.
3. Plakat informujący o imprezie „Zgaduj Zgadula” w Przemyślu dniach 6-7 grudnia 1961 r., Archiwum Państwowe w Przemyślu, Afisze, plakaty i druki ulotne z terenu Przemyśla, sygn. 56 397 0-2554.
4. Plakat informujący o imprezie „Zgaduj Zgadula” – PKO-Kobietom w Radomiu w dniu 8 marca 1958 r., Archiwum Państwowe w Radomiu, Zbiór afiszów, plakatów i druków ulotnych po 1945 roku, sygn. 5811930-901.



Okładka książki Wacława Przybylskiego i Andrzeja Rokity, *Zgaduj Zgadula, czyli bawmy się razem*, Warszawa 1956 r.

[...] kilka słów o tym, jaki cel ma nasze spotkanie: że chcemy wszystkich wciągnąć do zabawy, że każdy może i powinien poprobować swoich sił na estradzie, że przecież przygotowane są miłe nagrody¹².

Autorzy zachęcali ponadto, aby zapowiedzi nauczyć się na pamięć i nie korzystać z kartki, następnie (można, ale nie trzeba) odśpiewać wraz z publicznością piosenkę *Zgaduj-Zgadula*. Przestrzegali zdecydowanie przed omawianiem konkursów z zawodnikami przed imprezą i przygotowywaniem ich do roli „nieprzygotowanych i przypadkowo zgłaszających się”¹³. Można w tym miejscu powiedzieć, że autorzy broszury antycypowali wszystko to, co faktycznie w takich i podobnych konkursach potem się działo i co np. wyśmiewał Stanisław Bareja w swoich filmach. Za przykład może służyć konkurs o tematyce zdrowotnej (zorganizowany pod hasłem „Służba zdrowia marginesowi społecznemu mówi nie”), gdzie chirurdzy operują na czas, a wywołana z publiczności „przypadkowa” salowa Walentyna Wnuk,

spytana o to, jakie ma największe marzenie i co by najbardziej chciała usłyszeć, twierdzi (czytając z kartki), że: „piosenkę pana Koracza o zdrowiu bym chciała najbardziej usłyszeć”, który to wesoły pan Koracz, cały na galowo, zupełnie przypadkiem znajduje się na sali¹⁴.

Wracając do „Zgaduj-Zgaduli” – Rokita i Przybylski proponowali urządzenie w ramach jednej imprezy około siedmiu konkursów. Radzili także, aby organizować konkursy eliminacyjne przed właściwym turniejem, aby wykluczyć zawodników, którzy zgłaszają się „li tylko po to, aby pokazać się na estradzie, zalsnąć wątpliwej jakości dowcipem i zgasnąć jak meteor przy pierwszym pytaniu”¹⁵. Prowadzący zabawę, poprzez rozmowę lub proste pytania eliminacyjne (np. podając litery alfabetu, na które kandydat na gracza musi wymienić przedmioty, które można kupić w Domu Towarowym – abażur, biurko, chustka etc.) powinien sprawdzić szybkość orientacji, wysławianie się i formułowanie odpowiedzi oraz zasób wiedzy kandydata. Następnie można przejść do właściwej rozgrywki.

Pierwszy konkurs powinien być łatwy i ciekawy – dla zachęcenia uczestników, np.: dialog dwóch par albo „ping-pong wyrazów”. Po konkursie – występ solistów lub zespołów muzycznych (na poziomie lokalnym powinny to być miejscowe talenty – „koleżanka lub kolega obdarzeni miłym głosem”). Potem kolejny konkurs – najlepiej tematycznie odbiegający

od pierwszego (np. o przysłowiach polskich); potem kolejny występ – „balet lub ktoś grający na jakimś instrumencie”; następny konkurs – tym razem jakiś zręcznościowy i wykonywany na czas, jak np.: przyszywanie guzików i cerowanie skarpet (dla mężczyzn), wbijanie gwoździ i piłowanie drzewa (dla małżeństw), konkurs maszynistek, w którym należało zapisać zabawny monolog, wykonywany przez artystę (dla kobiet)¹⁶.

Wśród zaproponowanych w broszurze konkursów, sprawdzających wiedzę, znalazła się np. gra „Dwadzieścia pytań”. Zadaniem uczestników było odgadnięcie słowa, określającego przedmiot, osobę lub zjawisko, po zadaniu maksymalnie 20 pytań pomocniczych, na które konferansjer udzielał „bardzo skąpych, ale dowcipnych odpowiedzi”. Publiczność znała słowo, gdyż przed rozpoczęciem rozgrywki należało jej je pokazać (wypisane na tablicy, transparencji itp.), tak jednak, by napisu nie dostrzegli uczestnicy gry¹⁷.

Kolejny konkurs to mniej więcej odpowiednik współczesnych „Milionerów”. Autorzy nazwali go: „Podwajamy lub tracimy wszystko”:

Kandydatowi stawia się pytania z jednej dziedziny, powiedzmy z geografii. Początkowo pytania są dosyć łatwe, później coraz trudniejsze. Czas na odpowiedź np. 15 sekund. Za pierwszą trafną odpowiedź zawodnik otrzymuje nagrodę, której jednak nie wręcza się, o ile zawodnik chce odpowiedzieć na następne pytanie. W wypadku dalszej poprawnej odpowiedzi nagrodę podwaja się. Zawodnik po każdej poprawnej odpowiedzi może wycofać się, zabierając dotychczas uzyskaną nagrodę; jeżeli nie odpowie na pytanie – traci wszystko¹⁸.

Następny zaproponowany konkurs to „Kto powie więcej”:

Z uczestników imprezy tworzymy kilkusobowy zespół. Zespół ten otrzymuje temat gry. Może to być np. nazwisko słynnej postaci, przedmiot, zjawisko. Uczestnicy konkursu po kolei (kolejność ustala się w drodze głosowania) rzucają po jednym zdaniem, określającym bliżej dany temat. Za każdym razem konferansjer, zwracając się do następnego kandydata, mówi: – A może kolega (koleżanka) powie więcej? Jednocześnie każda wypowiedź przynosi powiększenie nagrody. Grę po ustalonym czasie (np. 10 minut) przerywa gong. Osoba, która ostatnia udzieliła odpowiedzi, wygrywa całą sumę punktów czy nagród. Istotą konkursu jest to, że coraz trudniej jest lepiej, pełniej i z większą precyzją określić daną osobę, rzecz czy zjawisko¹⁹.

Proponowano także konkursy muzyczne i piosenkarskie, w których odgadywano tytuł i nazwisko kompozytora (dla utrudnienia prezentowano fragment ze środka utworu), albo przeprowadzano eliminacje „śpiewaków i śpiewaczek” spośród publiczności, polecając im zaśpiewanie dowolnej piosenki. Następnie publiczność w drodze głosowania pozostawiała

na estradzie dwie najlepiej śpiewające osoby. Każdej z nich powierzano połowę audytorium oraz wybór piosenki do wykonania. Ta część sali, która najlepiej zaśpiewała swoją piosenkę, wygrywała nagrodę dla „dyrygenta”²⁰.

Autorzy zwrócili ponadto uwagę na to, aby organizatorzy odpowiednio wcześniej przygotowali dobre nagrody – „praktyczne i estetyczne, które byłyby bodźcem dla uczestników konkursu” (łącznie z „drobiazgami na otarcie łez dla wyeliminowanych”), takie, na jakie stać organizatorów imprezy. Np. w przypadku konkursów świetlicowych były to: „książki, drobiazgi – galanterijne i kosmetyczne, słodczyce i bombonierki, czekolada w tabliczkach, papeteria itd.”. Sugerowali, by przed konkursem odbyły się próby z solistami („aby nie było targów za kulisami, że tego nie mogę dziś zaśpiewać”) i przygotowali salę (np. sprawdzili, czy tego dnia koło sportowe „urządza zawody ping-pongowe”)²¹. Radzili również, aby organizować duże, np. międzyszkolne turnieje, nie zapominając jednak, aby wcześniej „wychować” sobie grających:

Uczestników należy karmić najpierw małymi porcjami. Ot taki niewielki konkursik przemycony w wieczorne świetlicowym czy na zabawie. Stopniowo przyzwyczajamy się do konkursów, tracimy tremę przy wyjściu na estradę, zdobywamy wiadomości i w rezultacie stajemy się pewnego rodzaju ‘wygami’ konkursowymi²².

W opracowaniu nie znajdziemy ani jednej uwagi, sugestii czy aluzji politycznej w stalinowskim stylu – może oprócz *Czerwonego autobusu* i *Oczu czarnych* jako przykładów „kolorowych” piosenek, Wołgi jako przykładu największej rzeki w Europie i pytania z historii o datę 1944/1945. Odpowiedź w kluczu brzmiała: „Narodowe i społeczne wyzwolenie Polski”²³. Większość pytań historycznych omijała w ogóle wiek dwudziesty. Ale zmieniło się to wraz z upływem lat.

**ALE TU PRZECIEŻ NIE CHODZI O TO,
ŻEBY ZNÓW TRAKTOR... I NORMY ZNÓW,
LEĆ ŻEBY SZCZERZE... ŻEBY Z PROSTOTĄ
BAWIĆ SIĘ ECHEM DZIECIĘCYCH SŁÓW**

W 1957 r. radiowa „Zgaduj-Zgadula” obchodziła 2-lecie działalności. Jubileuszowy 25 odcinek zachował się w Archiwum Polskiego Radia. W przerwach pomiędzy konkursami występowali „przemili goście z Drezna” – Drezno Jazz Symfonia oraz świeżą „pełnym blaskiem, od dawna oczekiwana ulubienica publiczności wielu krajów, znana z programów radiowych – Rene Franke!”²⁴. Prowadzący audycję: Andrzej Rokita i Wacław Przybylski, rozpoczęli ją od zabawnego dialogu, w którym udowadniali, że w życiu jest tak samo, jak w „Zgaduj-Zgaduli”:

– Jaka pogoda? – Zgaduj-Zgadula – W Galluxie moda? – Zgaduj-Zgadula – W co człowiek wdepnął? – W co się wkatulał... – Jak z tego wyleźć? – Zgaduj-Zgadula – Gdy do wyborów ochoczo idę – Czy mogę wybrać Lollobrigidę? – Czy będzie wybór znów prezydenta? – I czy wybiorą nim Putramenta? [...] – Czemu pan premier, choć pono głos ma – Nie lubi śpiewać siwego włosa? [...] – W kieszeni każdy ma zero, nula – Jak z tego żyje? – Zgaduj-Zgadula – Czy będą znowu żółte firanki? – Czy będą spodki? – Czy będą szklanki? – Czy będą w ręku zostawać klamki? – Czy będą mury? – A w murach dziury? – Czy będą w wojsku nowe mundury? – Czy będzie dosyć w sklepach imbryków? – Czy będzie olej? – Jak w październiku... [...] – Czasem dostaję zawrotu głowy – Czy będzie papier – toaletowy – Kto za to wszystko pójdzie do ula? – Zgaduj-Zgadula²⁵.

W okresie „odwilży” zaczęła się w kraju polityka „wentylowania emocji”, która miała zastąpić budowany po wojnie gorset ideologiczny. Ułaskawiono rozrywkę i wydano „wielką wojnę nudzie”. I to całkiem dosłownie. Początek starcia ogłoszono na łamach nowego, ukazującego się od 1954 r. tygodnika młodzieżowego „Dookoła Świata”, stworzonego po to, by objąć wpływem państwowej prasy tę część młodzieży, która do tej pory pozostawała poza jej zasięgiem. I doskonale się to udało – tygodnik ekspresowo zniknął z kiosków i to w czasie, gdy znane dzisiaj jako sztandarowe pismo polskiej odwilży „Po Prostu” – zalegało parapety wyższych uczelni w nierozpakowanych paczkach.

„Zgaduj-Zgadula” jako nowy, w miarę spontaniczny i angażujący intelektualnie uczestników rodzaj rozrywki, miała być remedium na socjalistyczną nudę i wcieleniem nowego podejścia do kultury zachodniej. Była także swego rodzaju przedsięwzięciem komercyjnym – zwykle miała jakiegoś partnera-sponsora, który finansował atrakcyjne nagrody. Szybko zyskała więc popularność. Tuż po tym, jak opublikowano broszurę Rokity i Przybylskiego, w prasie zaczęły się pojawiać zachęty do powszechnego organizowania tego rodzaju imprez – np. w „Poradniku Bibliotekarza” w 1956 r. zachęcano do organizowania „Zgaduj-Zgaduli” w bibliotekach. Przeczytamy tam m.in.:

Zgaduj-Zgadula jest imprezą organizowaną przez Polskie Radio w różnych środowiskach i na różne tematy, w której głównymi wykonawcami są jej uczestnicy. Bibliotekarze tematem swojej „Zgaduli” mogą uczynić książkę i czytelnictwo²⁶.

Korzystając z publikacji Przybylskiego i Rokity, autorka artykułu zaproponowała kilka konkursów, które można zorganizować w bibliotekach, jak na przykład: „Kto powie więcej”, gdzie uczestnicy:

mają za zadanie wymienić w ciągu minuty jak najwięcej tytułów książek, w których występuje określenie koloru np. *Biały kiel* Jefremowa, *Złota gwiazda* S. Głuchowskiego, *Błękitna filiżanka* A. Gajdara, *Czerwony Morten* Nexo, *Czerwone tarcze* Iwaszkiewicza itp. (Przy podawaniu tytułu uczestnik konkursu winien każdorazowo wymienić także nazwisko autora). Wygrywa ten, kto w tym samym czasie poda najwięcej tytułów²⁷.

Kolejny przykład to konkursy „pytanie – odpowiedź”, które miały być dostosowane do poziomu uczestników, a pytania powinny być różnorodne i pomysłowo dobrane, jak np.:

Z jakich utworów są te zdania? „Nam strzelać nie kazano” — *Reduta Ordon* — A. Mickiewicz; „Kotłowy, kotłowy zabity” — *Dym* — M. Konopnickiej; „Ulicą Miłą nie chodź, moja miła” — *Ulica Miła* — Wł. Broniewskiego.

„Co to jest? W Polsce — „Wierna”, w Związku Radzieckim — „Posępna”, a w Azji — „Czerwona” — Rzeka”²⁸.

I jeszcze jeden przykład – „Konkurs typu, »pionier«” – łączący w sobie grę logiczną, znajomość literatury i... umiejętność wygłaszania przemówień:

Udział biorą dwie osoby: kobieta i mężczyzna. Otrzymują oni polecenie: w obrębie fortepianu znajduje się ukryta książka, w niej instrukcja co robić dalej. Należy szukać uważnie i wypełnić polecenie zawarte w instrukcji. Kartka w książce zawiera następującą instrukcję: dla mężczyzny — proszę podejść do krzesła nr... w drugim rzędzie. W nim jest ukryta dalsza instrukcja. Ta zawiera uwagę. Proszę pójść do kiosku (wskazać dokładnie miejsce gdzie ten kiosk się znajduje) — Jest tam „Pies”, który musi znaleźć się tu na stole. (*Pies Baskerville’ów* — Conan Doyle).

Dla kobiety: W rzędzie siedzą obok siebie: dyrektor przedsiębiorstwa budowlanego, nauczyciel szkoły średniej i młody dziennikarz. Czy ci obywatele przypominają pani jakąś książkę? Jaką? Proszę pójść do kiosku wziąć tę książkę od sprzedającego (*Obywatele* — Brandysa), wygłosić okolicznościowe przemówienie pod hasłem „kultura dla mas” i wrócić ze zdobytą książką na estradę. (Dobrze jest jeżeli można przy kiosku umieścić mikrofon, aby sala słuchała rozmowy ze sprzedawcą)²⁹.

Oprócz części konkursowej, jak już wspomniałam, istotnym składnikiem „Zgaduj-Zgaduli” była część artystyczna, w której występowały rodzime zespoły big-beatowe, oraz znane zespoły zagraniczne, takie jak np. Tremble Kids – New Orlean Jazz Band³⁰ i Orkiestra Fipsa Fleischera z NRD³¹.

Artyści zagraniczni i znani wykonawcy krajowi występowali zwykle w wielkich finałach „Zgaduj-Zgaduli”, podczas rozgrywek lokalnych grały okoliczne zespoły, które mogły zaprezentować się publiczności i, co nie mniej ważne, zarobić całkiem niezłe pieniądze. Andrzej Żołnierowicz, nauczyciel z Lublina, wspominał, iż w okresie młodości grał w zespołach Bezimienni i Mistrele, a na co dzień „chałturzył” w Wesolej Dziewiątce – tzw. grupie estradowej o składzie „mydło i powidło” („byli artyści z teatru, z operetki, był zespół muzyczny, który dawał podkład”).

Jeździliśmy z imprezą objazdową, estradową Zgaduj-Zgadula. Jeżeli płatnikiem były banki spółdzielcze to impreza była na temat bankowości i oszczędzania. Jeżeli płaciła komenda straży pożarnej albo miejscowe straże, to Zgaduj-Zgadula była o tematyce przeciwpożarowej. Organizatorem zespołu był chyba pan Bogusław Tomasik, który grał na akordeonie, niesamowicie zdolny organizator. [...] Za każdą imprezę mieliśmy po 175 złotych. Panu Tomasikowi opłacało się zatrudniać amatorów. Aktorzy z Teatru Osterwy czy śpiewacy z operetki brali po 400, po 500, 600 złotych za każdą imprezę. Każdy chętnie występował. Zarabiałem w Wesolej Dziewiątce więcej niż gdy później pracowałem jako nauczyciel³².

„Zgaduj-Zgadula” była szczególnie popularna w latach 60. Oprócz programów radiowych, organizowano wielkie imprezy estradowe, które objeżdżały duże miasta w Polsce (finał odbywał się w Warszawie i był transmitowany w telewizji) oraz za granicą, gdzie organizowano je dla tamtejszej Polonii³³.

Oto kilka przykładów imprez z Poznania, o których informowały lokalne dzienniki:

W 1964 roku do Poznania przyjechała, zorganizowana wspólnie z Powszechną Kasą Oszczędności, specjalnie dla pań z okazji ich święta – 8 marca, po raz 89-ty Zgaduj-Zgadula. Odbyła się w auli UAM. Wystąpili: Czerwono-Czarni, Helena Majdaniec, Hanka Bielicka, Michał Burano, Czesław Niemen, Wojciech Korda oraz „Niebieskie pończochy” – grupa wokalna trzech dziewcząt. Program poprowadzili – jak zwykle – Wacław Przybylski i Andrzej Rokita³⁴.

99 ‘Zgaduj-Zgadula’ ruszyła w Polskę, 13 i 14 zatrzyma się u nas. Już po raz 99-ty zespół ‘Zgaduj-Zgaduli’ rozpoczyna nowy cykl tej imprezy, cieszącej się niesłabnącym powodzeniem na terenie całego kraju. Po występach w NRD, Czechosłowacji, Bułgarii i na Węgrzech tym razem trasa wiedzie przez Łódź, Lublin, Stalową Wolę, Nową Hutę, Kraków, Zabrze, Wrocław, Zieloną Górę, Poznań (13 i 14 bm.) i Bydgoszcz – do Warszawy, gdzie na ostatniej imprezie rozegrany zostanie finał konkursu: „Od Merkurego do domu towarowego”. [...] Atrakcją 99 ‘Zgaduj-Zgaduli’ będzie też program artystyczny, który tym razem zaprojektowany został niezwykle bogato. A więc:

‘Filipinki’ – ulubienice całej Polski, Halina Kunicka – znana radiosłuchaczom i telewizjom z szeregu nagrań i audycji, Andrzej Bychowski – parodysta, Jerzy Ofierski – popularny soltys Kierdziołek, Tadeusz Woźniakowski – zaproszony do 99 ‘Zgaduj-Zgaduli’ na wyraźne żądanie widzów i radiosłuchaczy, Wiktor Kolankowski – wirtuoz gry na elektronowych organach oraz ‘Coma 5’ – młody zespół szczecińskich muzyków. Całość programu – jak zawsze – opracowali, przygotowali i poprowadzą: Wacław Przybylski i Andrzej Rokita³⁵.

Urządzenie tego rodzaju imprez – cieszących się dużą popularnością i frekwencją, miało szczególne znaczenie w okresie rywalizacji państwa z Kościołem o zaangażowanie społeczeństwa w obchody 1000-lecia Państwa Polskiego zamiast w Millenium chrztu Polski. W marcu 1966 r. w „Głosie Wielkopolskim” zapowiadano:

112 Zgaduj-Zgadula zawita do Poznania. 1966 rok Zgaduj-Zgadula rozpoczyna 112 cyklem imprez, organizowanych wspólnie z PBP „Orbis”. We wszystkich miastach, w których wystąpi Zgaduj-Zgadula rozegrane zostaną eliminacje konkursu pod hasłem: „Znasz-li ten kraj”. Pytania konkursowe obejmują wiadomości z zakresu historii literatury, kultury i sztuki, architektury, krajoznawstwa, turystyki, itd. w następujących krajach: Bułgarii, Czechosłowacji, Finlandii, Jugosławii, NRD, Polsce, Rumunii, na Węgrzech i w Związku Radzieckim. 20 marca, w Warszawie, rozegrany zostanie w Pałacu Kultury i Nauki finał o główną nagrodę w postaci podróży M/S „Nesseber” do Turcji, Grecji, Syrii i Libanu. Niezależnie od głównej nagrody zawodników oczekuje wiele innych cennych nagród i upominków. W 112 „Zgaduj-Zgaduli” wystąpią: Teresa Bielczyńska – aktorka teatru „Syrena” w Warszawie, Dana Lerska, Bogdan Łazuka, Piotr Szczepanik, Andrzej Bychowski – imitator i parodysta. Józef Prutkowski poeta i satyryk, „Polanie” – jeden z najciekawszych zespołów big-beatowych, Jacek Szczygiel – autor wielu popularnych przebojów na organy elektronowe oraz „Die Rasanto’s” – specjalnie sprowadzony z NRD zespół czterech dziewcząt-akrobatek na wrotkach. Wacław Przybylski i Andrzej Rokita opracowali całość programu i konkursy. W Poznaniu Zgaduj-Zgadula odbędzie się w auli UAM 14 i 15 bm. o godz.17³⁶.

W Archiwum Państwowym w Poznaniu zachowała się ciekawa jednostka archiwalna, zawierająca dokumentację konkursów Zgaduj-Zgadula, organizowanych przez Towarzystwo Rozwoju Ziem Zachodnich w Kaliszu latach 1963-1967³⁷.

Jedna z dużych międzyszkolnych imprez odbyła się 30 maja 1963 r. w auli Studium Nauczycielskiego w Kaliszu. Pierwszą nagrodę (zegarek) ufundowała Rejonowa Spółdzielnia Ogrodnicza, drugą (bon towarowy o wartości 300 złotych) Firma Wacław Lisowski, trzecią nagrodę (wieczne pióro i teczkę aktówkę o łącznej wartości 230 złotych) Towarzystwo Rozwoju

Ziem Zachodnich i Cech Rzemiosł Różnych³⁸. Program artystyczny wypełniły utwory Fryderyka Chopina (Nokturn cis-moll; Sonata na wiolonczelę) G. Bizeta (uwertura do opery *Carmen*); Grażyny Bacewicz (Oberek), Karola Kurpińskiego (Okawiatina). Wszystkie w wykonaniu uczniów Państwowej Średniej Szkoły Muzycznej w Kaliszu³⁹. Pytania dotyczyły głównie geografii („Jakie kotliny znajdują się w Sudetach?; Gdzie na Ziemiach Zachodnich znajdują się pokłady węgla brunatnego; Na wzór jakiego miasta zbudowany jest Szczecin?”⁴⁰), oraz historii – tej dalszej („Kiedy zawarto pokój w Budziszynie i jakie były jego postanowienia?”⁴¹) oraz powojennej, które zdominowały rozgrywkę finałową „Zgaduj-Zgaduli” politycznej, zorganizowanej dla absolwentów Studium Nauczycielskiego, czyli młodych, rozpoczynających swą pracę, nauczycieli. Wśród nich znalazły się następujące pytania: „Jaka jest różnica w wychowaniu młodzieży w NRD a w NRF?; Na czym polega problem Berlina Zachodniego? Co nazywamy rewizjonizmem zachodnio-niemieckim?”⁴².

W kontekście przytoczonych pytań historycznych myślę, że pouczające będzie przywołanie przykładów konkursów, które w połowie lat 60. organizowano w sali Ogniska Polskiego w Londynie i transmitowano na falach Radia Wolna Europa. Okazuje się bowiem, że aby uczyć się wówczas niezakłamanej historii Polski, należało się urodzić i wychować w Wielkiej Brytanii i zdobywać wiedzę o Polsce w szkółce sobotniej prowadzonej m.in. przez Polską Macierz Szkolną⁴³.

MIAŁA BABA KOGUTA..., CZYLI „ZGADUJ-ZGADULA” W RADIU WOLNA EUROPA

Polska Macierz Szkolna, oprócz edukacji, prowadziła także działalność wydawniczą. Jedną z jej publikacji była książka Wiesława Lasockiego pt. *Polska i Polacy: gra konkursowa historyczno-geograficzna*⁴⁴. Można powiedzieć, że dla londyńskiej Zgaduj-Zgaduli była ona odpowiednikiem broszury Wacława Przybylskiego i Andrzeja Rokity. Na podstawie książki *Polska i Polacy* Polska Macierz Szkolna organizowała (transmitowane na falach Radia Wolna Europa) konkursy „Zgaduj-Zgadula”, w której brała udział młodzież polonijna, uczęszczająca do polskich szkół sobotnich.

W cyfrowym Archiwum Polskiego Radia zachowały się dwie audycje „Zgaduj-Zgaduli” z 1967 i 1968 r. – obie opisano jako „wydania świąteczne”. W 1968 r. były to święta Wielkiejnocy, w przypadku roku 1967 – trudno dociec, bo nie pada na antenie informacja, które to święta⁴⁵.

Piosenką-sygnałem londyńskiej „Zgaduj-Zgaduli” była przyspiewka ludowa *Miała baba koguta* (która była wówczas utworem popularnym, grywanym przez zespoły jazzowe), ze zmienionym tekstem, w którym tuż za tytułowym wersem „Miała baba koguta”, następowały słowa „E... to stara już nuta, skończyć z nią czas. Więc zmienimy jej słowa; już piosenka jak nowa; i nią zabawimy was”. Dalej następuje opis typowych rozterek nastolatka: „Mamy wielkie problemy; bo się uczyć nie chcemy; Po co ten trud; Dla nas tańce i płyty; Presley, Anka,



1. Plakat informujący o imprezie „Zgaduj Zgadula” w Gdańsku w dniach 9-10 lutego 1957 r., Archiwum Państwowe w Gdańsku Oddział w Gdyni, Prezydium Miejskiej Rady Narodowej w Gdyni, sygn. 93 22 0-684.
2. Plakat informujący o imprezie „Zgaduj Zgadula” w Przemyśle (blankiet bez daty; impreza odbyła się w 1964 r.), Archiwum Państwowe w Przemyśle, Afisze, plakaty i druki ulotne z terenu Przemyśla, sygn. 56 397 0-1349.
3. Plakat informujący o imprezie „Zgaduj Zgadula” pod hasłem „Las-naszym skarbem” w Przemyśle w 1963 r., Archiwum Państwowe w Przemyśle, Afisze, plakaty i druki ulotne z terenu Przemyśla, sygn. 56 397 0-1938.
4. Plakat informujący o imprezie „Zgaduj Zgadula” w Przemyśle w dniach 6-7 grudnia 1961 r., Archiwum Państwowe w Przemyśle, Afisze, plakaty i druki ulotne z terenu Przemyśla, sygn. 56 397 0-2553.
5. Plakat informujący o imprezie „Zgaduj Zgadula” pod hasłem „Co wiesz o polskim ruchu młodzieżowym?” w Przemyśle (blankiet bez daty; impreza odbyła się w 1963 r.), Archiwum Państwowe w Przemyśle, Afisze, plakaty i druki ulotne z terenu Przemyśla, sygn. 56 397 0-3221.

no i filmy z Hollywood”. Potem chwila refleksji w związku z nadchodzącą maturą i szczerze postanowienie: „Rzućmy kino i płyty; Bierzmy książki, zeszyty; i wkuwajmy póki czas”.

W „Zgaduj-Zgaduli”, zorganizowanej w 1967 r., udział wzięły zespoły chłopców i dziewcząt w wieku od 12 do 14 lat, uczęszczających do polskich szkół sobotnich im. Marii Konopnickiej oraz im. Henryka Sienkiewicza w Londynie. Zabawę prowadził konferansjer, który po przywitaniu wszystkich gości i zawodników omówił zasady gry:

Kilka słów o naszej dzisiejszej Zgaduj-Zgaduli. Będzie to konkurs z wiadomości o Polsce i Polakach oparty na grze towarzyskiej dla młodzieży „Polska i Polacy” w opracowaniu magistra Wiesława Lasockiego, która ukazała się niedawno w sprzedaży w polskich księgarniach za granicą.

Zwrócił się również do znajdującego się wśród publiczności Wiesława Lasockiego – autora wspomnianej książki z pytaniem „Skąd się wziął pomysł opracowania tak pożytecznej gry?”. Autor odpowiedział:

Pracowałem nad grą z myślą o swoim synu i o wszystkich dzieciach polskich i o młodzieży we wszystkich krajach na całym świecie. Miałem nadzieję i mam w dalszym ciągu nadzieję, że gra bawiąc uzupełni wiedzę o narodzi, którego wszystkie dzieci są częścią i o Polsce, która jest ich ojczyzną.

Program urozmaicono muzyką w taki sposób, aby w zabawę zaangażować również publiczność. Konferansjer ogłosił, że organizatorzy konkursu przygotowali kilka „ostatnich przebojów angielskich i amerykańskich muzyki rozrywkowo-bigbitowej z polskimi słowami Tadeusza Kryski-Karskiego”, bo skoro młodzi muszą „się trochę pomęczyć nad pytaniami z polskiej historii”, to niech i rodzice się „pomęczą nad pytaniami, na które wy śpiewająco, a raczej nawet tańcząco w każdej porze dnia i nocy odpowiedzieć możecie”. Warunkiem uznania odpowiedzi było to, aby odpowiadający mieli powyżej lat 30-stu. Wśród pytań muzycznych pojawiła się między innymi polska wersja piosenki zespołu The Monkeys *I'm a Beliver*, której refren brzmiał: „Zobaczyłam cię i wnet uwierzyłam...”.

Uczniowie byli znakomicie przygotowani i błędne odpowiedzi padały rzadko. Pytania dotyczyły m.in. geografii: „Jak się nazywają stare góry leżące w środku Polski?”, „Do jakiej rzeki wpada rzeka Wilia?”; literatury: „Który Polak wszedł do literatury angielskiej jako wybitny powieściopisarz?”; historii: „Za panowania którego króla Hetman Stanisław Żółkiewski zajął Moskwę?”, „Która wielka jednostka polskich sił zbrojnych zdobyła Monte Cassino”, „Jak się nazywały oddziały harcerskie bohatersko walczące w powstaniu warszawskim?”.

Kolejne wydanie świąteczne „Zgaduj-Zgaduli”, zorganizowane z okazji świąt Wielkiejnocy w 1968 r. pod hasłem „Polacy na szerokim świecie” – również odbyło się w sali Ogniska Polskiego w Londynie. Tym razem była to rozgrywka pomiędzy zespołem chłopców a zespołem dziewcząt w wieku od lat 11 do 15. Konferansjer zwrócił się do uczniów słowami:

Pytania, które przygotowałem odnoszą się wyłącznie do nazwisk i osiągnięć sławnych Polaków, którzy większą część życia spędzili poza granicami kraju, względnie nawet, jak wy tutaj, urodzili się już na obczyźnie. Będą to postacie historyczne, jak i przedstawiciele kultury, sztuki, wybitni naukowcy zarówno żyjący jak i nieżyjący.

W trakcie gry padły pytania o Marię Curie-Skłodowską, o pomniki Adama Mickiewicza w Paryżu, Kościuszki oraz Pułaskiego w Waszyngtonie, Kopernika w Montrealu i Piłsudskiego w Rzymie. Były też dwa pytania, bardzo rozbudowane. Pierwsze dotyczyło powstania węgierskiego. Prowadzący grę zadał je w następujący sposób:

Powstanie Węgierskie w roku 1956 zaczęło się demonstracją solidarności polsko-węgierskiej pod pomnikiem słynnego bohatera Polski i Węgier. Czyj to był pomnik?

Kolejne pytanie dotyczyło Organizacji Narodów Zjednoczonych i zostało sformułowane jeszcze szerzej, właściwie była to krótka opowieść na ten temat:

Organizacja Narodów Zjednoczonych powstała po wojnie w roku 1945 na konferencji w San Francisco przy udziale 50-ciu państw pod egidą aliantów, którzy przez 6 lat walczyli krwawo z Niemcami. Na konferencji tej nie było przedstawiciela Polski, choć kraj nasz poniósł tyle ofiar dla sprawy wolności narodów. Było to wkrótce po cofnięciu uznania legalnemu rządowi Rzeczypospolitej w Londynie, a przed uznaniem komunistycznego rządu w Warszawie. Z okazji konferencji w San Francisco odbył się wielki koncert, na który przybyli wszyscy szefowie rządów państw uczestniczących. Na estradę wszedł słynny pianista, uklonił się i powiedział: ‘Zanim rozpocznę koncert pozwolą państwo, że odegram hymn narodowy kraju, z którego pochodzę, a którego przedstawiciel nie znajduje się dziś na Sali, mimo że kraj jego pierwszy padł ofiarą agresji. Obecni wstali z miejsc i w skupieniu wysłuchali Mazurka Dąbrowskiego. Kim był ów sławny pianista?

Uczestnicy znali poprawną odpowiedź na to pytanie.

Nagrody w londyńskich, radiowych „Zgaduj-Zgadulach” były symboliczne – w 1967 r. członkowie zwycięskiej drużyny otrzymali komplety piór i ołówków. Ponadto wszystkich uczestników obdarowano książką Wiesława Lasockiego *Polska i Polacy*. Rok później uczestnicy gry otrzymali czekoladowe jajka wielkanocne.

JAK WIATR PIOSENKA WSZYSTKICH OWIEWA, TROSKOM NA PRZEKÓR, NUDZIE NA ZŁOŚĆ

„Zgaduj-Zgadula” stała się ważnym elementem krajobrazu życia w PRL-u w końcu lat 50. i w latach 60., o czym może świadczyć fakt, że to właśnie od charakterystycznej piosenki *Zgaduj Zgadula* zaczyna się film Macieja Drygasa *Jeden dzień w PRL* – przedstawiający dzień 27 września 1962 r.⁴⁶ W pierwszych minutach filmu słyszymy:

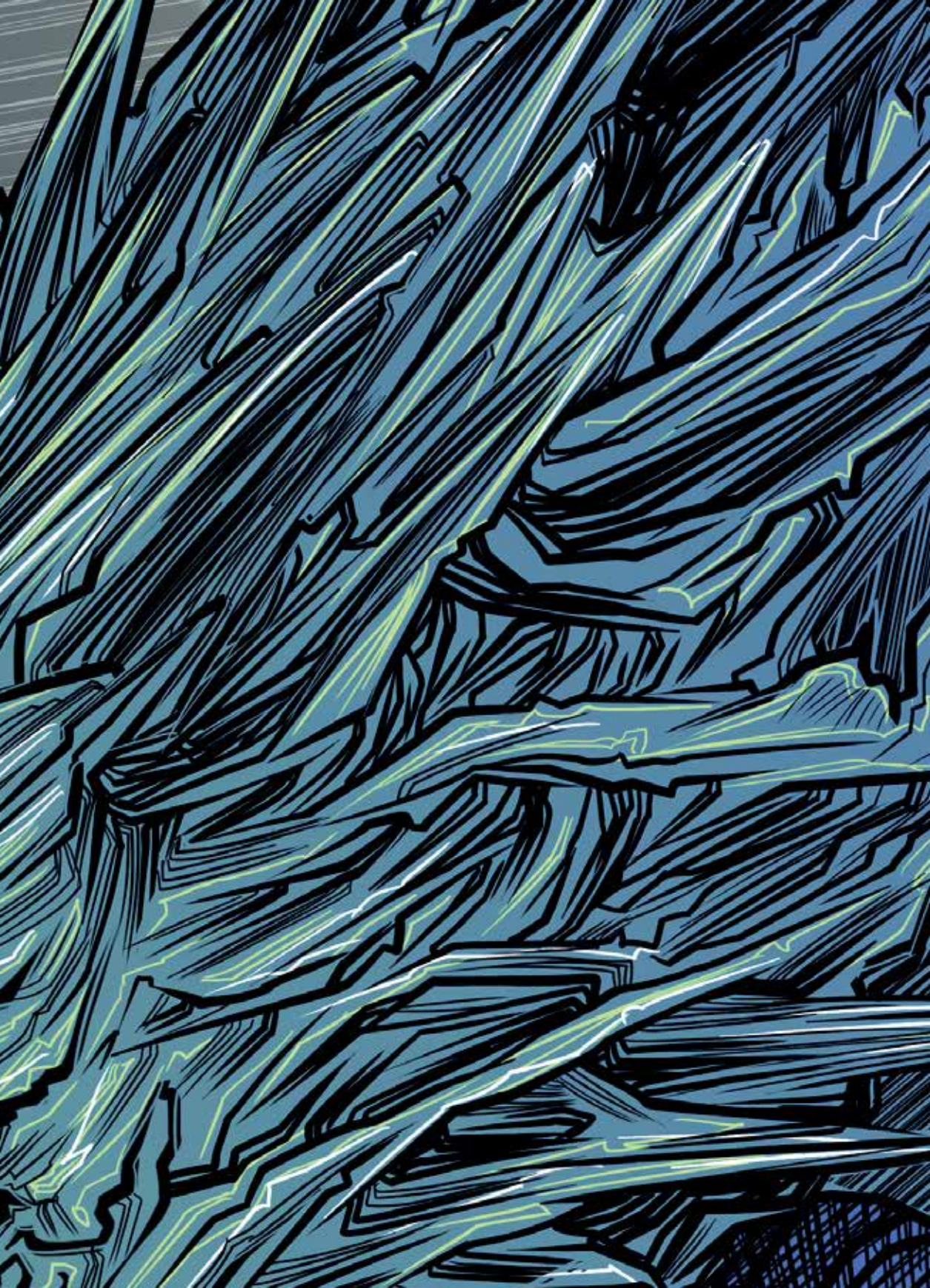
To była taka dziecinna gra;
jak u dorosłych w brydża lub króla
i tajemnicze te słowa dwa:
zgaduj... zgadula... zgaduj... zgadula...
Człek trochę podrośł (trudno czas leci),
gdzież mu tam w głowie dziecinne gry,
ale spróbujmy dzisiaj jak dzieci
znów się zabawić: raz, dwa i trzy...
Śpiewajmy razem:
zgaduj zgadula
z werwą i z gazem:
zgaduj zgadula;
niech się piosenka
toczy jak kula,
każdy spamięta:
zgaduj zgadula;
popatrzcie, nawet i dziadzio hula
i razem z dziadziem hula babula.
W rytm tej piosenki
zgaduj zgadula...⁴⁷.

Zaraz potem w dokumencie pojawia się kolejny znany wówczas słuchaczom motyw muzyczny porannej gimnastyki – pierwszy raz transmitowanej z Poznania i prowadzonej przez Karola Hoffmana⁴⁸, następnie ludzie ruszają do pracy: milicjanci, tramwajarze, piekarze, mleczarze, funkcjonariusze Służby Bezpieczeństwa. W wielu momentach filmu jako komentarz wykorzystano dokumenty SB: z obserwacji figurantów, z podsłuchów, z donosów. To był po prostu kolejny dzień życia w PRL.

PRZYPISY

- 1 Zgaduj-Zgadula, Stanisław Pietrasiewicz, <https://www.youtube.com/watch?v=ufzAE0HXQhY>, [dostęp: 15.01.2024].
- 2 Tamże.
- 3 Wspomnienia Krzysztofa Maślonia, <https://www.rp.pl/literatura/art14790021-bestsellery-ksiazki-grudnia>, [dostęp: 15.01.2024].
- 4 Audycja przyciągnęła nie tylko słuchaczy, ale także dobrych dziennikarzy, stając się symptomem październikowej odwilży. Z. Chomicz, *80 lat Polskiego Radia. Kalendarium, 1925–2005*, Warszawa 2005, s. 59; Z. Kazimierski, M. Mielnik, *Polish Radio on the Background of Systemic Changes in Poland in the years 1945–1956*, *International Journal of New Economics and Social Sciences* 1(9) (2019), s. 419–420.
- 5 Ostatnią audycję „Fala 49” nadano 27 października 1956 r. Zastąpiła ją „Fala 56” ciesząca się ogromną popularnością wśród słuchaczy, Z. Chomicz, *80 lat Polskiego Radia*, s. 66.
- 6 Z. Kazimierski, M. Mielnik, *Polish Radio on the Background*, s. 422.
- 7 Z. Chomicz, *80 lat Polskiego Radia*, s. 62.
- 8 Zaczyna się wówczas dyskusja na temat kształtu kultury masowej w wersji socjalistycznej. W nurcie naukowym uczestniczyli w niej m.in.: Antonina Kłoskowska (*Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa 1964), Kazimierz Żygulski (*Drogi rozwoju kultury masowej*, Warszawa 1966), Stefan Żółkiewski (*O kulturze Polski Ludowej*, Warszawa 1964), Jerzy Adamski (*Poszukiwanie ideałów kultury*, Kraków 1964), Jerzy Kossak (*Dylematy kultury masowej*, Warszawa 1966); w nurcie publicystycznym książki i artykuły na ten temat publikowali m.in.: Krzysztof T. Toeplitz (*Mieszkańcy masowej wyobraźni*, Warszawa 1970) i Zygmunt Kałużyński (*Salon dla miliona*, Warszawa 1966).
- 9 W. Przybylski, A. Rokita, *Zgaduj-Zgadula... czyli bawmy się razem*, Warszawa 1956.
- 10 Tamże, s. 5–6.
- 11 Tamże, s. 7.
- 12 Tamże, s. 8.
- 13 Tamże, s. 11.
- 14 *Co mi zrobisz jak mnie złapiesz*, reż. S. Bareja, 1978.
- 15 W. Przybylski, A. Rokita, *Zgaduj-Zgadula...*, s. 26.
- 16 Tamże, s. 26–50.
- 17 Tamże, s. 12–13.
- 18 Tamże, s. 16.
- 19 Tamże, s. 18.
- 20 Tamże, s. 26–50.
- 21 Tamże, s. 9–10.
- 22 Tamże, s. 25–26.
- 23 Tamże, s. 55.
- 24 95. urodziny Programu 1. Popularne audycje i ikony Polskiego Radia, <https://jedyinka.polskieradio.pl/artykul/2716702,95-urodziny-Programu-1-Popularne-audycje-i-ikony-Polskiego-Radia>, [dostęp: 15.01.2024].
- 25 Tamże.
- 26 K. Remerowicz, *O działalności Instytutu Książki i Czytelnictwa*, *Poradnik Bibliotekarza* 5 (1956), s. 105–110.
- 27 Tamże.
- 28 Tamże.
- 29 Tamże.
- 30 Tremble Kids (New Orlean Jazz Band) powstał w Zurichu, w 1951 r. i funkcjonował z przerwami do końca ubiegłego wieku. W 1957 r. zespół koncertował w Polsce i w ramach swojego tournée wystąpił w dniach

- 8 i 9 czerwca 1957 r. w gdańskiej Hali Stoczni w XXX-ej edycji „Zgaduj-Zgaduli”, <https://swingujace3miasto.pl/tremble-kids-new-orlean-jazz-band-na-tournee-po-polsce/>, [dostęp: 15.01.2024].
- 31 Założona w 1957 r. i koncertująca w wielu krajach, również w Polsce, m.in. w programie „Zgaduj-Zgadula”, Archiwum Państwowe w Poznaniu, Państwowe Przedsiębiorstwo Imprez Estradowych Estrada (4948), Międzynarodowa Wiosna Estradowa (folder), sygn. 232, k. 17.
- 32 *Wspomnienia Andrzeja Żołnierowicza*, Lublin, <https://teatrnn.pl/historiamowiona/swiadcowie/andrzej-zolnierowicz/>, [dostęp: 14.01.2024].
- 33 Z. Broniarek, *Zgaduj Zgadula w Ameryce*, Przekrój 1033 (1965), s. 3–4.
- 34 (kp), 89 *Zgaduj Zgadula*, „Wszystko o Ewie”, Głos Wielkopolski 54 (1964), s. 1.; por też: *Niebiesko-Czarni wystąpią w Poznaniu*, Express Poznański 50 (1964), s. 2.
- 35 99 *‘Zgaduj-Zgadula’ ruszyła w Polskę 13 i 14 zatrzyma się u nas*, Expres Poznański 237 (1964), s. 2.
- 36 (na), 112 „Zgaduj-Zgadula” *zawita do Poznania*, Głos Wielkopolski 57 (1966), s. 3.
- 37 Archiwum Państwowe w Poznaniu, Towarzystwo Rozwoju Ziem Zachodnich. Zarząd Wojewódzki w Poznaniu, sygn. 53/1244/0/3/68.
- 38 Tamże, k. 2.
- 39 Tamże, k. 9.
- 40 Tamże, k. 11.
- 41 Tamże, k. 10.
- 42 Tamże, k. 23.
- 43 Polska Macierz Szkolna powstała w 1953 r. z inicjatywy Władysława Kańskiego (byłego członka Zarządu Głównego Polskiej Macierzy Szkolnej w Warszawie sprzed 1939 r.) i Władysława Andersa, aby zespolić w jedną zorganizowaną działalność wszystkie wysiłki oświatowe podejmowane wśród Polonii w Anglii i innych krajach, powstałej po II wojny światowej m.in. z żołnierzy polskich, którzy nie chcieli lub nie mogli wrócić do kraju. Cele Polskiej Macierzy Szkolnej to: „Rozwój polskiej oświaty szkolnej i przedszkolnej, utrzymanie i pogłębienie świadomości religijnej i narodowej wśród dzieci i młodzieży, wychowanie młodego pokolenia w duchu wiary ojców, tradycji i kultury narodowej oraz wierności dla sprawy niepodległości i wolności Rzeczypospolitej Polskiej”, A. Podhorecka, *Polska Macierz Szkolna w Wielkiej Brytanii (1953–1983)*, Studia Polonijne 9 (1985), s. 147–155, *passim*.
- 44 W. A. Lasocki, *Polska i Polacy: gra konkursowa historyczno-geograficzna*, Londyn 1967; Wiesław Antoni Lasocki (1913–1996), po II wojnie światowej pozostał na emigracji w Londynie. Jego najbardziej znana książka to: *Wojtek spod Monte Cassino. Opowieść o niezwykłym niedźwiedziu*, Londyn 1968; por też: M. Lutomierski, *Wiesław Antoni Lasocki jako pisarz emigracyjny dla młodzieży*, Pamiętnik Literacki 56 (2018), s. 141–144.
- 45 „Zgaduj Zgadula”, <https://www.polskieradio.pl/68/862>, [dostęp: 24.01.2024]. Wszystkie kolejne cytaty na temat londyńskiej „Zgaduj-Zgaduli” pochodzą z tego źródła.
- 46 *Jeden dzień w PRL*, reż. Maciej Drygas, 2005.
- 47 W. Przybylski, A. Rokita, *Zgaduj-Zgadula...*, s. 57.
- 48 Z. Kazimierski, M. Mielnik, *Polish Radio on the Background*, s. 420–423.



Krzysztof Kosowski

UZBROJENIE OCHRONNE POSTACI Z GRY *WIEDŹMIN 3: DZIKI GON* – HISTORYCZNE INSPIRACJE

1. WIEDŹMIN 3 – ŚWIAT PRZEDSTAWIONY

Wiedźmin 3: Dziki Gon to komputerowa fabularna gra akcji (*action role-playing game*), stworzona i wydana w 2015 r. przez polskie studio CD Projekt Red, oparta na motywach zaczerpniętych z cyklu książek fantasy *Wiedźmin*, autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, wydawanych w latach 1990–2000. Gracz wciela się w postać głównego bohatera – wiedźmina Geralta, płatnego zabójcy potworów. Omawiana gra jest kontynuacją dwóch poprzednich części serii: *Wiedźmina* (2007) i *Wiedźmina 2: Zabójcy Królów* (2011). Kilka miesięcy po premierze trzeciej części ukazało się płatne rozszerzenie do gry (DLC) – *Serca z kamienia* (2015), a w 2016 r. drugie – *Krew i wino*. *Wiedźmin 3* odniósł komercyjny sukces – do marca 2023 r. sprzedano 50 milionów egzemplarzy¹. Gra uplasowała się wśród piętnastu najlepiej sprzedających się produkcji w historii², a także otrzymała ponad 200 nagród „Gry roku”³.

Wiedźmin 3 osadzony jest w uniwersum znanym z książkowego pierwowzoru⁴ i, podobnie jak książki, w warstwie narracyjnej oraz światotwórstwie czerpie obficie z tekstów kultury i tropów kulturowych, wdrażając nowe wątki i rozszerzając świat przedstawiony. Do tej pory trzecia część serii właśnie ze względu na zabiegi światotwórcze i intertekstualność przyciągała uwagę badaczy⁵. Świat *Wiedźmina* określić można jako *quasi-średniowieczny świat fantasy*,

a główne obszary, na terenie których rozgrywa się akcja, inspirowane są obrazem Europy późnych wieków średnich i wczesnej epoki nowożytnej. Część okupowanego przez Nilfgaard Królestwa Temerii, okolice wsi Biały Sad i bagniste Velen, należące do Królestwa Redanii, miasto Oxenfurt wraz z okolicami, a także duże portowe miasto Novigrad wzorowane są na współczesnym wyobrażeniu piętnastowiecznej Europy Środkowej. Wyspy Skellige warunkami geograficznymi i kulturą nawiązują do Skandynawii epoki wikingów, a Księstwo Toussaint do południowej Francji przełomu XV i XVI w. Jednocześnie warto pamiętać, że twórcy serii nigdy nie ukrywali, iż literacki pierwowzór w dużym stopniu wyznaczał kontekst dla ich wirtualnej wersji świata *Wiedźmina*, również pod względem wizualnym i przestrzennym⁶, stąd świat gry, odbiorcom zapoznanym z książkową historią o Geralcie z Rivii, wyda się znajomy.

Osoby niezaznajomione z *cyklem wiedźmińskim* mogą odbierać grę w inny sposób, jednak nadal świat w niej przedstawiony będzie „oswojony”, gdyż jest on osadzony w obrazie średniowiecznej Europy, znanym z kultury popularnej i powszechnie dostępnych obrazów szkolnych. Pierwszorzędną rolę odgrywa tutaj kultura materialna świata gry, mająca największe znaczenie w introdukcji elementów traktowanych przez odbiorców jako charakterystyczne dla poszczególnych okresów historycznych⁷. Budowaniu *średniowieczności* w owym świecie służą składniki kultury materialnej znane z realiów historycznych⁸. W kształtowaniu nawiązań do przeszłości twórcy gry sięgali zarówno do nauk historycznych, jak i popularnych wyobrażeń związanych ze średniowieczem⁹. Jak napisał Michał Janiszewski, pracujący w CD Projekt Red jako *Senior Environment Artist*, twórcy *Wiedźmina 3* korzystali z „Internetu, książek, zdjęć, starych obrazów” i odwiedzali muzea plenerowe w Polsce¹⁰.

Uniwersum *Wiedźmina* to świat brutalny, wstrząsany niepokojami społecznymi i konfliktami zbrojnymi; w trzeciej części gry akcja rozgrywa się na tle wojny toczonej pomiędzy północnym Królestwem Redanii a ekspansywnym Cesarstwem Nilfgaardu, które nadciągając z południa, podbiło królestwa Temerii i Aedirn. Przemierzając świat gry, Geralt napotyka żołnierzy i oficerów obu stron konfliktu, a także wojowników z Wysp Skellige, rycerzy i inne postacie zajmujące się rzemiosłem wojennym. Elementem często spotykanym w grze jest zatem uzbrojenie ochronne noszone przez owe postacie. Zbroje, funkcjonując jako „kostiumy” bohaterów gry, budują *średniowieczność* świata przedstawionego, a także, jak w innych grach wideo, są kostiumowym elementem komunikacji, za pomocą którego można rozpoznać przynależność postaci do danej grupy społecznej czy formacji wojskowej oraz jej rangę w strukturach formacji, pochodzenie etniczne, status społeczny czy materialny, autorytet, cechy indywidualne itp.¹¹ Również postać gracza – Geralt – aby zwiększyć swoje szanse w walce, może używać różnego rodzaju elementów pancerza. Podobnie jak w przypadku innych aspektów kultury materialnej przedstawionej w grze, forma uzbrojenia ochronnego odwołuje się do historycznych wzorców. Stwierdzenie to nie jest odkrywcze, zważywszy,

iż do pewnego stopnia jest to nieuniknione w przypadku *quasi-średniowiecznych* światów fantasy, chociaż nie zawsze jest to działanie świadome.

Uzbrojenie, czy – szerzej – kultura materialna przedstawiona w *Wiedźminie 3*, nie były jak dotąd przedmiotem systematycznej analizy. Jest to zastanawiające, biorąc pod uwagę ogromną popularność tytułu, a przez to jego wpływ na szerokie grupy odbiorców i kulturę masową. Nie mniej istotny jest także edukacyjny potencjał gier komputerowych czerpiących z przeszłości, szczególnie w kontekście coraz częściej pojawiających się żądań „realizmu” i „autentyczności historycznej”¹². Stawiam tezę, że twórcy *Wiedźmina 3* na etapie projektowania gry świadomie wzorowali się na zachowanych egzemplarzach historycznego europejskiego uzbrojenia ochronnego lub na ich przedstawieniach¹³. W niniejszym tekście przeanalizuję źródła inspiracji twórców gry, kierując się współczesnym stanem wiedzy bronioznawczej oraz wskazując analogie pomiędzy obecnymi w grze elementami zbroi a zabytkami uzbrojenia i innymi elementami przedstawionymi w źródłach ikonograficznych. W analizie kierować się będę przede wszystkim podobieństwem formalnym, a w przypadku elementów pancerza, funkcjonujących w grze jako niezależne przedmioty, niekiedy również ich nazewnictwem. Zbadam także, czy i w jakim stopniu, modele części pancerza odbiegają formą od ich potencjalnych historycznych pierwowzorów. Skupię się na uzbrojeniu ochronnym bezpośrednim; nie mieszczą się więc w tej grupie części ubioru, których pierwszorzędną funkcją nie jest zapewnianie ochrony w czasie walki, takie jak skórzane rękawice, buty czy ubrania cywilne¹⁴. Objętość tekstu nie pozwala mi omówić wszystkich elementów zbroi w grze, przeanalizuję więc tylko wybrane, najbardziej reprezentatywne przykłady, z konieczności pomijając te, które nie zostały stworzone na wzór historycznego uzbrojenia ochronnego i mają charakter czysto fantastyczny. Korzystał będę z przykładów zaczerpniętych z głównej gry, jak i ze wspomnianych dodatków: *Serca z Kamienia* i *Krew i wino*.

Główna część analizy będzie poświęcona formom uzbrojenia ochronnego dostępnego Geraltowi, a następnie zajmę się uzbrojeniem noszonym przez żołnierzy dwóch największych formacji wojskowych obecnych w grze: armii Redanii oraz Nilfgaardu, z którymi gracz wielokrotnie styka się w trakcie rozgrywki. Warto zaznaczyć, iż wiele z dostępnych Geraltowi elementów pancerza (podzielonego na cztery kategorie: „zbroje” (ochrona tułowia i ramion), „rękawice”, „spodnie” oraz „buty”), które znaleźć można w świecie gry oraz uzbrojenia noszonego przez postacie niegrywalne, korzysta z podobnych modeli, w których zmieniono kolorystykę czy szczegóły dekoracyjne, co sprawia, iż nie ma potrzeby omawiania ich oddzielnie. Ponadto, polskojęzyczna i anglojęzyczna wersja gry różnią się pod względem nazewnictwa poszczególnych przedmiotów, dlatego tam, gdzie różnice znaczeniowe są istotne i wpływają na interpretację elementów uzbrojenia, podawać będę nazwy danych części pancerza w obu językach.

2. UZBROJENIE OCHRONNE DOSTĘPNE POSTACI GRACZA (GERALTOWI)

2.1 Ochrona tułowia i ramion – „zbroje”

Wśród dostępnego w grze uzbrojenia ochronnego, chroniącego tułów i ramiona postaci gracza, pierwszą kategorią są *przeszywanice*, czyli pikowane zbroje tekstylne, wykonane najczęściej z lnu i wypełnione wewnątrz wełną. W średniowiecznej Europie łacińskiej pojawiły się ok. połowy XIII wieku i noszone były pod pancerzem kolczym, a następnie także płytowym (nierzadko również *na* pancerzu), a przez uboższych walczących często jako samodzielna forma ochrony ciała¹⁵. W grze *Wiedźmin 3* napotkać możemy szereg pikowanych tekstylnych pancerzy, w angielskiej wersji językowej nazywanych najczęściej *aketon* lub *gambeson*, natomiast w polskiej po prostu pancerzami, kurtkami lub, w jednym przypadku, *przeszywanicą*. Na przykład przedmiot *Kaedweni gambeson* (ryc. 1) funkcjonuje w polskiej wersji językowej jako *Kaedweńska kurtka*, która krojem przypomina nieco późnośredniowieczne dublety bojowe – zwężone w talii, zawiązywane od frontu, sięgające do bioder *przeszywanice* o cieńszej warstwie pikowania i specjalnych przelotkach na rękawach (obecnych w modelu z gry), służących do przywiązywania elementów zbroi – jednak posiada krótkie rękawy¹⁶. Niemal identyczną formę ma *Kurtka łowcy nagród* (*Bounty hunter's gambeson*). Z kolei *Cidaryjska przeszywanica* (*Cidarian gambeson*) i *Zbroja Shiadhal* (Ryc. 2) zdecydowanie przywodzą na myśl *przeszywanice* znane z ikonografii drugiej połowy XIV i początku XV wieku¹⁷, jednak w porównaniu do nich, nie przylegają ściśle do ciała użytkownika i nie tworzą charakterystycznej sylwetki „klepsydry” poprzez wyraźne zwężenie w talii. Dwa pancerze miękkie o nazwach wskazujących na ich pochodzenie z Wysp Skellige, inspirowanych Skandynawią epoki wikingów: *Filcowy pancerz z Ard Skellig* (*Ard Skellig Aketon*) i *Pancerz ze Spikeroog* (*Spikeroog aketon*) wyglądają na cieńsze niż ich „kontynentalne” odpowiedniki, a dodatkowo noszone są razem z krótkimi wełnianymi kamizelkami i opaskami na ramiona, ozdobionymi kolorowymi sznurkami, zapewne mającymi zasygnalizować odrębną przynależność kulturową. Ostatnią grupą *przeszywanic* są sięgające jedynie powyżej talii pikowane kurtki o ukośnym układzie szwów, z krótkimi rękawami, zawiązywane od frontu na rzemienie, do których należą *Kurtka łucznika z Verden* (*Verden archer's gambeson*), *Skelligijska przeszywanica* (*Skellige gambeson*) i *Pancerz wojownika Freyji*, które ze względu na swoją bardzo skróconą formę nie mają bezpośrednich analogii historycznych. Ogólnie rzecz biorąc, pancerze tekstylne w grze nie są wiernymi rekonstrukcjami historycznego uzbrojenia, lecz się na nim wzorują.

Przechodząc do płytowych elementów uzbrojenia tułowia i ramion w grze, zacząć należy od pary zbroi składających się z prostych metalowych napierśników, założonych na sięgające poniżej bioder *przeszywanice* o długich rękawach. Mowa tu o *Kirysie z Angren* oraz *Kaedweńskim kirysie*. Są one wyraźnie stworzone na wzór późnośredniowiecznych jednocześnie napierśników



Ryc. 1. Kaedweńska Kurtka i Spodnie z Mahakamu.
© CD PROJEKT S.A.



Ryc. 2. Zbroja Shiadhal, Rękawice Rycerskie i Buty
Ludu Olch. © CD PROJEKT S.A.

bombiastych¹⁸, które pojawiły się w drugiej połowie XIV wieku, a które występują powszechnie w ikonografii z XIV i XV stulecia¹⁹. Napierśniki z gry posiadają także przynitowane od frontu wąskie płyty metalu w kształcie litery V, które w historycznych egzemplarzach uniemożliwiały broni przeciwnika ześlizgnięcie się w kierunku szyi; tutaj umiejscowione są jednak one nieco zbyt nisko. Z kolei dwie inne analogiczne zbroje z gry: *Napierśnik z Mag Deira* (Ryc. 3) i *Ciężka zbroja z Mahakamu*, składają się z podobnych metalowych napierśników, tym razem będących niezwykle bliskimi w swojej formie do napierśnika CH S14 ze zbrojowni zamku Churburg, datowanego na przełom XIV i XV wieku²⁰. Ponadto, w skład obu zbroi wchodzi sięgające do kolan kolczugi o krótkich rękawach, materiałowe okrycia wierzchnie, a także stalowe nałokcice (elementy chroniące stawy łokciowe) i zarękawia (formy ochrony przedramion). Elementy przedstawionego w grze typu odnaleźć możemy wśród charakterystycznego dla XIV i XV w. uzbrojenia ochronnego, chociaż podkreślić należy, iż nałokcice i zarękawia od ok. połowy XIV stulecia najczęściej występowały w formie integralnej konstrukcji, połączone ze sobą oraz z opachami (tj. częściami zbroi chroniącymi ramiona powyżej łokcia) za pomocą węższych rynnowych płyt zwanych folgami, które zapewniały jednocześnie swobodę ruchów i solidną ochronę kończyn²¹. W przypadku obu omawianych zbroi z gry, zarękawia i nałokcice nie są ze sobą w żaden widoczny sposób połączone i utrzymują się jedynie na paskach zapiętych wokół ramion.

Następne dwie zbroje: *Zbroja Zirael* i *Napierśnik z Ban Ard* (Ryc. 4), różniące się wizualnie jedynie kolorystyką, składają się z dwuczęściowych napierśników bombiastych z krótkim fartuchem pancernym (szorcą) oraz pancernym podbródkiem, prostych naramienników folgowych oraz nałokcic, założonych na sięgającą poniżej bioder przeszywanicę o długich rękawach. Wśród średniowiecznego uzbrojenia, dwuczęściowe napierśniki składające się z *plakartu* (dolnej płyty napierśnika), do którego przymocowana była folgowa szorca, i właściwego, skróconego napierśnika okrywającego górną część klatki piersiowej, pojawiły się w pierwszej połowie XV w. we Włoszech i rozprzestrzeniły na resztę łacińskiej Europy²². Dwuczęściowe napierśniki przedstawione w grze są zbliżone w formie do kilku egzemplarzy pochodzących z zamku Churburg (np. napierśnika CH S33) i datowanych na drugą połowę XV wieku²³, jednak w porównaniu do nich są znacznie szersze w talii i o mniej wypukłym profilu. Nałożone na napierśniki obu zbroi z *Wiedźmina 3* pancerne podbródki są inspirowane historycznymi europejskimi egzemplarzami, które w podobnej formie istniały co najmniej od lat 30. XV w., jednak w przeciwieństwie do nich, nie są ściśle dopasowane do zuchwy użytkownika i nie zakrywają całej dolnej części twarzy, chroniąc od frontu jedynie gardło. W historycznych egzemplarzach podbródki takie były zawsze oddzielnymi elementami zbroi, mocowanymi za pomocą paska biegnącego wokół szyi oraz sprzączki, zatrzasku lub troczków (specjalnych sznurków do przywiązywania elementów zbroi i ubioru) przytwierdzających



Ryc. 3. Napierśnik z Mag Deira. © CD PROJEKT S.A.



Ryc. 4. Napierśnik z Ban Ard i Spodnie Zabójcy.
© CD PROJEKT S.A.

je do płyty napierśnika, natomiast w grze wydają się na stałe z nią złączone²⁴. Naramienniki przymocowane do przeszywanic *Zbroi Zirael* i *Napierśnika z Ban Ard* należą do powszechnie występujących w średniowiecznej Europie od ok. lat 40. XIV w. elementów ochrony barków i ramion. Składają się z czterech płyt, nachodzących na siebie dachówkowato, połączonych ze sobą za pomocą wewnętrznych pasków skóry i/lub nitów²⁵. Bardzo podobne naramienniki znajdują się na płycie nagrobnej angielskiego rycerza Sir Williama Fienleza (zm. 1402 r.)²⁶ czy na obrazie Rogiera van der Weydena z lat 1432–1435, przedstawiającym świętego Jerzego²⁷. Nałokcice wchodzące w skład zbroi wydają się natomiast pomniejszoną wersją jednego z typów prostych nałokcic gotyckich z przełomu XV i XVI wieku; taka forma ochrony łokci została przedstawiona jako wyposażenie jednego z żołnierzy aresztujących Jezusa na obrazie wchodzącym w skład *Pasji Rothenburskiej* z ok. 1494 r.²⁸. Podobne elementy uzbrojenia znane są też z kolekcji muzealnych²⁹.

Kolejne dwie zbroje, *Salmijska brygantyna* (Ryc. 5) i *Brygantyna z Belhaven* nazwane są w grze *brygantynami*; jest to termin po raz pierwszy pojawiający się w XIV w., określający pancerz chroniący tors i plecy wojownika, ze zintegrowaną szorcą, wykonany z wielu prostokątnych metalowych płytek, przytwierdzonych od wewnątrz nitami do materiałowego lub skórzanego okrycia³⁰. Dwie zbroje przedstawione w *Wiedźminie 3* składają się z założonych na przeszywanice napierśników i napleczników pokrytych materiałem, z widocznymi główkami nitów, sugerującymi istnienie schowanych pod materiałem płytek. Zbroje od frontu i tyłu sięgają jednak jedynie do talii i również układem nitów przypominają bardziej *płaty* (ang. *coat of plates*) typu znanego z wielu zachowanych egzemplarzy, znalezionych na miejscu bitwy pod Visby (1361 r.) na Gotlandii³¹. Termin *płaty* określa pancerz analogiczny w konstrukcji do późniejszych brygantyn, jednak bardziej prymitywny: stworzony ze znacznie mniejszej liczby płyt oraz mniej dopasowany do sylwetki użytkownika³². Napleczniki obu zbroi z gry skonstruowane i zapinane są w podobny sposób, co historyczne egzemplarze³³.

Kolejna grupa zbroi to *Pancerz cidaryjskiej kawalerii*, *Zbroja Thyssena* (Ryc. 6), *Pancerz redańskich halabardników* i *Pancerz Wiarołomcy*. Wszystkie składają się z dwuczęściowego płytowego obojczyka, naramienników folgowych z tarczkami opachowymi, nałokcic i ochrony przedramion w postaci zarękawi/karwaszy, założonych na długą przeszywanicę związaną rzemieniami od frontu³⁴. Analogiczne do tych przedstawionych w grze, płytowe obojczyki były popularne w drugiej połowie XVI w. i na początku XVII w., często noszone bezpośrednio na pikowaną kurtkę bez napierśnika, gdyż pełna zbroja płytowa była już wówczas stopniowo zarzucana³⁵. Z kolei naramienniki folgowe oraz nałokcice zbroi są podobne do tych omówionych wyżej, wchodzących w skład np. *Napierśnika z Ban Ard*. Naramienniki są jedynie masywniejsze, a dolne krawędzie ich płyt dodatkowo ozdobione grawerunkiem. Tarczki opachowe, czyli okrągłe płytki o wklęsłej, talerzowej formie, chronią wnętrze pach; tego typu tarczki,



Ryc. 5. Salmijska Brygantyna i Liryskie Wzmacniane Spodnie. © CD PROJEKT S.A.



Ryc. 6. Zbroja Thyssena i Spodnie Cechu Żmii. © CD PROJEKT S.A.

w różnych formach, były częstym dodatkiem do piętnastowiecznej ochrony barków i ramion³⁶. Identyczne tarczki widoczne są na figurze konnej św. Jerzego z ok. 1500 r., przechowywanej w Muzeum Historii Szwecji³⁷. Zarękawia, chroniące przedramiona, bardziej przypominają natomiast bliskowschodnie średniowieczne i nowożytne karwasze niż zachodnioeuropejskie egzemplarze³⁸.

Specjalną grupę form ochrony tułowia i ramion stanowią zbroje wchodzące w skład zestawów poszczególnych szkół wiedźmińskich; w kontekście mojej analizy interesujące są jednak przede wszystkim dwa przedmioty. Jednym z nich jest *Zbroja cechu kota* (Ryc. 7), która w dwóch najbardziej ulepszonych wersjach składa się między innymi z założonych na koszulę kolczą z kołnierzem brygantyny z krótką szorcą, dwóch przywiązanych w okolicy bioder „taszek” oraz naramienników o podobnej konstrukcji³⁹. Brygantyny o analogicznym układzie nitów można zauważyć noszone choćby przez walczących na iluminacjach manuskryptu 9342, przechowywanego w Francuskiej Bibliotece Narodowej i pochodzącego z drugiej połowy XV w.⁴⁰ Zachowana brygantyna z tego okresu, o podobnym, lecz znacznie gęstszym układzie drobniejszych nitów i płytek, znajduje się obecnie w Royal Armouries w Leeds⁴¹. Przywiązane do szorcy „taszki”, w przybliżeniu prostokątne płyty chroniące uda, są już wynikiem inwencji twórców gry, gdyż historyczne egzemplarze brygantyn nie posiadały taszek, a do szorc napierśników, które je posiadały, przytwierdzone były za pomocą pasków i sprzączek, a nie rzemieni czy troczków⁴².

Interesującą interpretacją historycznego uzbrojenia, przedstawioną w fantastycznej konwencji, jest kirys wchodzący w skład *Zbroi cechu gryfa* (Ryc. 8), który jest w zasadzie klasycznym czternasto-piętnastowiecznym kirysem bombiastym wspomnianego już wcześniej typu, z dość krótką szorcą i tym razem pokrytym zieloną skórą (praktyka stosowana historycznie⁴³). *Zbroja cechu gryfa* jest krytykowana przez część graczy jako „pogrubiająca” i nieatrakcyjna wizualnie ze względu na wybrzuszony kształt napierśnika. Powstała nawet specjalna modyfikacja do gry: *Slimmer Griffin Armor*, która spłaszcza jego model⁴⁴. Jest to interesujący przypadek, w którym zabieg historyzujący ze strony twórców nie spotyka się ze zrozumieniem części odbiorców, gdyż nie odpowiada współczesnym oczekiwaniom estetycznym. Kirys wraz z szorcą (która na ostatnim poziomie ulepszenia staje się dłuższa, ale również podzielona pionowymi wycięciami na cztery części, czego nie spotyka się w konstrukcji historycznych fartuchów pancernych) uzupełniony jest jednak fantastycznymi dodatkami, takimi jak złociste płytki, kolczaste „naramienniki” czy okrągłe tarczki o formie głowy gryfa na ramionach. W przypadku pierwszych dwóch poziomów *Zbroi cechu gryfa*, kirys noszony jest na przeszywanicy, a przy dwóch ostatnich poziomach ulepszenia zbroi także na złoconej (?) koszuli kolczej.



Ryc. 7. Mistrzowska Legendarna Zbroja Cechu Kota i Spodnie Topornika. © CD PROJEKT S.A.



Ryc. 8. Mistrzowska Legendarna Zbroja Cechu Gryfa i Spodnie Cechu Gryfa. © CD PROJEKT S.A.

Ostatnią kategorię zbroi z gry, którą omówię, stanowią formy ochrony tułowia i ramion z dodatku *Krew i wino*. Duża grupa zbroi z dodatku: *Pancerz z Hen Gaidth* (Ryc. 9), *Pancerz z Tesham Mutna*, *Zbroja Ravixa z Czteroroga*, *Zbroja rycerza Geralta z Rivii*, *Zbroja z Toussaint*, *Rycerska zbroja* (ryc. 10) i *Rycerska zbroja turniejowa*, dzieli niemal ten sam model, wzorowany na elementach europejskiego uzbrojenia ochronnego z drugiej połowy XV w., wykonywanych w stylu „gotyckim”. Widać to szczególnie w przypadku *Zbroi Tesham Mutna* i *Zbroi Hen Gaidth*, których powierzchnia pokryta jest biegnącymi pionowo kanelurami (żłobkowaniem), które, razem z ostrymi, spiczasto zakończonymi krawędziami płyt, bogato zdobionymi bordiurami oraz ogólną smukłością kształtów stanowią cechy charakterystyczne niemieckiego gotyckiego stylu ślusierstwa⁴⁵. Metalowe elementy zestawu *Tesham Mutna* są koloru głębokiej czerni, natomiast elementy zestawu *Hen Gaidth* – krwistej czerwieni (pozostałe zestawy wykonane są z metalu stalowego lub złocistego koloru)⁴⁶. Każda z wymienionych w grze zbroi składa się z kirysu (stworzonego z dwuczęściowego napierśnika i naplecznika) oraz naręczaków złożonych z zintegrowanych naramienników, opach, nałokcic i zarękawi, założonych na rodzaj kurtki lub dubletu (w przypadku dwóch pierwszych zbroi przeszycanego)⁴⁷. Gotyckie skojarzenia budzi przede wszystkim kirys, a analogiczne do niego pod względem konstrukcji i zdobień egzemplarze można dostrzec na nagrobkach Hansa von Stadiona (zm. 1458 r., nagrobek wykonany w 1489 r.)⁴⁸ oraz Eberharda V von Kirchenberga (zm. 1472 r.)⁴⁹. Naramienniki przypominają te widoczne na rzeźbie rycerza z Muzeum Narodowego w Krakowie⁵⁰, lecz składają się z mniejszej liczby folg i nie chronią szczeliny w okolicach barków, pomiędzy nimi a napierśnikiem. Konstrukcja opach, nałokcic i zarękawi przypomina egzemplarze zintegrowanych naręczaków z drugiej połowy XV w.⁵¹, jednak zwraca uwagę brak bocznych skrzydełek (w oryginałach zazwyczaj stanowiących przedłużenie nałokcicy) lub też dodatkowej płyty wzmacniającej, mocowanej zatrzaskiem bądź troczkami, która chroniła praktycznie cały staw łokciowy⁵².

Ostatnią zbroją z dodatku *Krew i Wino*, którą chcę wspomnieć, jest *Zbroja beauclairskiego gwardzisty*. Głównym jej elementem jest stalowy kirys, niewątpliwie wzorowany na zachodnioeuropejskich egzemplarzach z XVII w.; zbliżoną formę napierśnika ma np. egzemplarz CH S140 z zamku Churburg, datowany na lata 1640–1650⁵³.

2.2. Ochrona dłoni – „rękawice”

Większość elementów ochrony dłoni, dostępnych w *Wiedźminie 3*, stanowią różnego rodzaju skórzane rękawice, często utrzymane w konwencji estetyki fantasy. W kontekście inspiracji historycznym uzbrojeniem ochronnym, uwagę wśród nich zwracają dwa typy pancernych rękawic płytowych, oba wykorzystujące te same modele: *Rękawice rycerskie* (Ryc. 2) i *Rękawice topornika*. Są to stalowe płytowe mitynki, złożone z wielu nachodzących na siebie podłużnych



Ryc. 9. Zbroja Hen Gaidth komplet.
© CD PROJEKT S.A.



Ryc. 10. Rycerska zbroja komplet (bez butów).
© CD PROJEKT S.A.

folg, w których cztery palce chronione są przez wspólne płyty; jedynie kciuk jest wyodrębniony i osłonięty mniejszymi płytkami. Do wnętrza pancernych rękawic wszyte (lub po prostu wsunięte) są rękawice skórzane o bardzo długich mankietach sięgających łokci. Rękawice te wzorowane są zapewne na szesnastowiecznych pancernych mitynkach; z zachowanych egzemplarzy, bardzo zbliżonych do tych przedstawionych w grze, wymienić można prawą rękawicę CH S155 z Churburga, datowaną na lata 1525–1530⁵⁴, oraz parę rękawic z ok. połowy XVI w., należącą do prywatnej kolekcji Wade’a Allena⁵⁵.

Rękawice z dodatku *Krew i wino: Rękawice Tesham Mutna, Rękawice Hen Gaidth* (Ryc. 9), *Rycerskie rękawice* (ryc. 10), *Rycerskie rękawice turniejowe i Rękawice z Toussaint* również warte są uwagi. Wykorzystują one jeden model i należą do tych samych zestawów uzbrojenia, co wzorowane na gotyckich zbroje omówione wyżej. W przeciwieństwie do nich, nie są jednak wzorowane na historycznych gotyckich egzemplarzach, lecz są bardzo zbliżone konstrukcyjnie do późniejszych zachodnioeuropejskich rękawic z przełomu XVI i XVII wieku, na przykład tych, należących pierwotnie do Franciszka II księcia Lotaryngii, datowanych na 1593 r. i przechowywanych w Kunsthistorisches Museum w Wiedniu⁵⁶. Aczkolwiek, paliczki palców w rękawicach z gry nie są chronione metalem, a jedynie wszytymi/włożonymi do wewnątrz rękawicami skózanymi, których mankiety, podobnie jak w przypadku *Rękawic topornika* i *Rękawic rycerskich*, sięgają aż do łokci⁵⁷. Płyty stalowych mankietów oraz tych osłaniających knykcie w *Rękawicach Tesham Mutna* i *Rękawicach Hen Gaidth* dodatkowo pokryte są kanelowaniem.

2.3 Ochrona kończyn dolnych – „spodnie”

Wśród dostępnych w *Wiedźminie 3* nogawic i spodni, do form pikowanego tekstylnego uzbrojenia ochronnego należy zaliczyć *Spodnie zabójcy* (Ryc. 4), *Wyśmienite*, *Mistrzowskie* oraz *Arcymistrzowskie spodnie cechu gryfa* (ryc. 8) i *Spodnie cechu Żmii* (Ryc. 6) (na wszystkich poziomach ulepszeń). Są to pikowane spodnie lub oddzielne nogawice o pionowym układzie szwów. Na przykład *Spodnie zabójcy* to w istocie pikowane nogawice, sięgające od szczytu ud do łydek, przywiązane do materiałowych spodni i rodzaju skózanego paska czy też uprzęży. Tego typu pikowane nogawice używane były w średniowiecznej Europie co najmniej od drugiej połowy XIII w. jako dodatkowa ochrona nóg; widoczne są na przykład na iluminacjach *Biblii Maciejowskiego*⁵⁸.

Dwa elementy pancerza w grze, wykorzystujące ten sam model, *Spodnie szampierza* oraz *Spodnie Topornika* (Ryc. 7), składają się z założonych na materiałowe spodnie (najprawdopodobniej) metalowych nabiodrków (elementów chroniących uda) okrytych skórą i nabijanych nitami oraz połączonych z nimi płytowych nakolanków. Tego typu płytowe nabiodrki, pokryte materiałem lub skórą, noszone wraz z metalowymi nakolankami, używane były w Europie

łacińskiej w XIV wieku i rozpoznawalne są w ikonografii, dzięki charakterystycznym główkom nitów, które pokrywają ich powierzchnię. Nabiodrki wykonywane były z wielu nakładających się na siebie płyt, przynitowanych do materiałowej lub skórzanego powłoki, lub też z jednolitych kęsów metalu i chroniły najczęściej jedynie zewnętrzną stronę uda⁵⁹. Zobaczyć je można na przykład na nagrobkach rycerzy Johanna von Falkensteina (zm. 1365 r.)⁶⁰, Johna de Argentine'a (zm. 1382 r.)⁶¹ czy Johna Ravena (zm. 1395 r.)⁶².

Kolejnym elementem uzbrojenia ochronnego kończyn dolnych, czerpiącym inspirację z historycznych wzorców, są *Liryjskie wzmacniane spodnie* (Ryc. 5), które w istocie składają się z pary stalowych nakolanków, skonstruowanych z kilku płyt, założonych na dwubarwne materiałowe spodnie⁶³. Nakolanki stanowią w zasadzie uproszczoną wersję konstrukcji standardowej i powszechnie używanej w Europie Zachodniej od ok. drugiej połowy XIV w. aż do XVII w.⁶⁴ Historyczne egzemplarze takich nakolanków najczęściej zintegrowane były z pełnymi nabiodrkami, jednak spotykane były również w prostej formie, podobnej do tej, przedstawionej w grze: bardzo zbliżone elementy uzbrojenia można dostrzec na przykład u lekkobrojdnych żołnierzy przedstawionych na iluminacjach manuskryptu *Kronik Hainaut* z ok. połowy XV w.⁶⁵

Następne „spodnie” – *Spodnie z Mahakamu* (Ryc. 1), są podobne w formie do wcześniej omawianych *Spodni Szampierza* i *Topornika*: składają się z prostych stalowych nakolanków, wykonanych z jednego kęsa metalu, doczepionej do ich dolnej krawędzi krótkiej, klinowatej płyty oraz nabiodrów wykonanych ze skóry i jedynie wzmocnionych przynitowanymi do nich pasami metalu. Istnieją powody, aby sądzić, iż w drugiej połowie XIV w. w łacińskiej Europie faktycznie używane były skórzane nabiodrki wzmacniane pasami metalu; widoczne są one na pomniku nagrobnym Bernabò Viscontiego oraz na nagrobku Giacotto Provany, ale wizualnie tylko w niewielkim stopniu podobne są do konstrukcji ukazanej w grze⁶⁶. Trudno zatem stwierdzić czy jest to wynik świadomej inspiracji wybranymi przedstawieniami historycznego uzbrojenia ochronnego.

Ostatnią grupę „spodni” stanowią elementy uzbrojenia z dodatku *Krew i wino*, należące do zestawów zbroi płytowych, kilkakrotnie wspomnianych już wyżej: *Spodnie Tesham Mutna*, *Spodnie Hen Gaidth* (Ryc. 9), *Rycerskie spodnie* (Ryc. 10), *Rycerskie spodnie turniejowe* i *Spodnie z Toussaint*. Są to założone na materiałowe spodnie (pikowane, w przypadku dwóch pierwszych przedmiotów) płytowe nabiodrki, zintegrowane z nakolankami oraz nagolenniki. Podobnie jak w przypadku innych części dwóch pierwszych zestawów, powierzchnie niektórych płyt *Spodni Tesham Mutna* i *Spodni Hen Gaidth* pokryte są pionowym kanelowaniem. Analizowane uzbrojenie ochronne nóg niewątpliwie wzorowane jest na egzemplarzach płytowych europejskich gotyckich *bigwantów* (zestawów osłon nóg) z drugiej połowy XV w. Przedstawione w grze elementy przypominają choćby bigwanty wchodzące w skład zrekonstruowanej niemal

100 lat temu przez Bashforda Deana gotyckiej zbroi, przechowywanej obecnie w The Metropolitan Museum of Art w Nowym Jorku, czy innego zestawu stworzonego przez Lorenza Helmschmida dla cesarza Maksymiliana I ok. 1480 r., choć są mniej udekorowane⁶⁷. Zwracają jednak uwagę nagolenniki z gry: składają się z dwóch płyt dopasowanych do kształtu łydek, połączonych zawiasami oraz zapinanymi sprzączkami, jednak są one „ucięte” w 2/3 długości, kończąc się powyżej kostek poziomą krawędzią. Najprawdopodobniej jest to zabieg wynikający ze względów technicznych, dokonany, aby uniknąć nieprawidłowej interakcji modelu „spodni” i „butów”. W przypadku nakolanków, zauważalny jest także brak liściastych skrzydełek, które w historycznych egzemplarzach zawsze chroniły wnętrze stawu kolanowego od zewnętrznej strony.

2.4 Ochrona kończyn dolnych – „buty”

W grze do „butów” zaliczane są przede wszystkim różne rodzaje skózanego obuwia, a także nieliczne elementy płytowego uzbrojenia ochronnego, osłaniające stopy oraz golenie. Do tej drugiej grupy należą między innymi *Buty Ludu Olch* (Ryc. 2); jest to para płytowych nagolenników (tym razem nieuciętych) z nakolankami, założonych na skórzane buty. To elementy typu standardowego dla późnośredniowiecznej i wczesnonowożytnej Europy łacińskiej, używane od XIV do XVII w.⁶⁸, chociaż w przeciwieństwie do historycznych egzemplarzy, sprzączki i paski nagolenników z gry umieszczone są po zewnętrznej stronie. Dodatkowo, jak wspominałem wcześniej, historyczne nakolanki najczęściej zintegrowane były z nabiodrkami, a nie z nagolennikami; te przedstawione w grze pozbawione są również drobnych ruchomych folg, zapewniających większą mobilność. Konstrukcja taka również jednak występowała w historycznych egzemplarzach: widzimy ją na np. na niektórych nagrobkach z terenów niemieckojęzycznych z drugiej połowy XIV w.⁶⁹ Pewnym problemem jest też fakt, że nakolanki wchodzące w skład *Butów Ludu Olch* umieszczone są nieco poniżej kolan, przez co nie chronią ich poprawnie.

Ostatnią grupą elementów uzbrojenia ochronnego, dostępnych dla postaci gracza, którą omówię, są „buty” wchodzące w skład wspomnianych już przeze mnie wielokrotnie zestawów zbroi płytowych z dodatku *Krew i wino*: *Buty Hen Gaidth* (Ryc. 9), *Buty Tesham Mutna*, *Buty z Toussaint*, *Rycerskie buty* (Ryc. 10) i *Rycerskie buty turniejowe*. Podobnie jak w wypadku wcześniejszych przykładów, są to pary płytowych nagolenników, jednak dodatkowo z chroniącymi stopy *sabatonami* (płytowymi osłonami butów), o konstrukcji powszechnie występującej w łacińskiej Europie od XIV w. do połowy XVI w.⁷⁰ Zbliżone formą do tych przedstawionych w grze, są na przykład sabatony wchodzące w skład zestawu o numerze inwentarzowym A20 z *The Wallace Collection*⁷¹, datowane na lata 1470–1490⁷², choć stworzone są z nieco większej liczby folg. W przypadku omawianych przedmiotów z gry,

nagolenniki wchodzące w skład poszczególnych „butów”, założone razem ze „spodniami”, należącymi do tych samych zestawów zbroi płytowych z dodatku *Krew i wino*, nachodzą na model nagolenników będących częścią „spodni”. W efekcie, nakolanki wchodzą do wnętrza nagolenników (powiedzieć można więc, iż jest to układ całkowicie odwrotny od tego, znanego z historycznych egzemplarzy i przedstawień). Można przypuszczać, że jest to spowodowane względami technicznymi: modele butów (i w tym form ochrony goleni i stóp) w grze często nachodzą na modele spodni. Aby rozwiązać problem, pojawiający się w przypadku elementów zbroi, których konstrukcja nie odpowiada systemowi, pozwalającemu graczom na mieszanie różnych części pancerza/ubioru, twórcy zdecydowali się na „zdublowanie” modelu nagolenników.

3. UZBROJENIE OCHRONNE ŻOŁNIERZY REDANII

Uzbrojenie ochronne żołnierzy Redanii jest w dużym stopniu zunifikowane i występuje jedynie w niewielkiej liczbie kombinacji (ryc. 11). Część noszonych przez nich elementów pancerza wykorzystuje modele przedmiotów, dostępnych postaci gracza – Geraltowi. Niemal wszyscy (z wyjątkiem łuczników, najczęściej wyposażonych jedynie w przeszywanice jako pancerz, ze sporadycznymi metalowymi elementami, takimi jak naramienniki czy nakolanki) noszą napierśniki z uproszczonymi podbródkami, proste folgowie naramienniki i nałokcice założone na przeszywanice, czyli te same elementy, które wchodzą w skład omawianych już *Zbroi Zirael* i *Napierśnika z Ban Ard*. Na nogach noszą elementy ochronne identyczne do tych znanych ze *Spodni Szampierza*, *Spodni Topornika*, *Wzmacnianych Liryjskich Spodni* lub *Spodni z Mahakamu*. Różnice mają charakter kosmetyczny: przeszywanice i części ubioru żołnierzy zabarwione są na czerwono lub czarno, a hełmy i napierśniki często pomalowane w barwy Redanii: czerwień, biel i czern. Dłonie żołnierzy mogą chronić dwa typy rękawic płytowych, z których pierwszy to ten znany z *Rękawic rycerskich* (nie mylić z *Rycerskimi rękawicami*), a drugi to prosta forma bezpalczastych rękawic klepsydrowych. Rękawice klepsydrowe o podobnej konstrukcji weszły do użytku w Europie Zachodniej w połowie XIV w. i szybko stały dominującym typem rękawic pancernych aż do lat 20. XV w. W przeciwieństwie jednak do modeli ukazanych w grze, u historycznych egzemplarzy mankiet rękawicy stanowił integralną część płyty chroniącej kości śródreźca, a palce najczęściej osłonięte były mniejszymi stalowymi płytkami, przymocowanymi do skórzanej podstawy, bądź plecionką kolczą⁷³. Przetrwało stosunkowo wiele czternasto- i piętnastowiecznych rękawic klepsydrowych lub ich fragmentów, w tym takich o płytach śródreźcznych wyprofilowanych klinowatymi wcięciami w ten sam sposób, co te noszone przez redańskich żołnierzy w *Wiedźminie 3*, na przykład lewa rękawica z Museo Nazionale del Bargello o numerze inwentarzowym R13⁷⁴ czy prawa rękawica o numerze 29.150.108 przechowywana w The Metropolitan Museum of Art w Nowym Jorku⁷⁵.

Warte uwagi są hełmy noszone przez żołnierzy Redanii: wyróżnić można cztery ich modele, wszystkie wzorowane na historycznych typach ochrony głowy i wszystkie noszone na pikowane czepce. Pierwszy z nich to prosta *lebk*a w kształcie zaokrąglonej miski, z dwoma okrągłymi metalowymi tarczkami przymocowanymi w okolicach uszu. Tego typu hełmy używane były w Europie łacińskiej od XIII do XVII w. jako jeden z najprostszych rodzajów metalowej ochrony głowy, często noszony pod hełmy innego typu⁷⁶. W XV w. nierzadko dodawano do nich właśnie okrągłe metalowe tarczki, chroniące skronie i uszy; niemal identyczne hełmy z talerzowatymi tarczkami można dostrzec na ilustracjach wspomnianego już wcześniej manuskryptu *Kronik Hainaut* z ok. połowy XV w. oraz tomu I *Kronik Berneńskich* z lat 1478–1483⁷⁷. Dzwony hełmów tego typu, noszone przez strażników w mieście Novigrad (uzbrojonych w zasadzie tak samo jak zwyczajni redańscy żołnierze⁷⁸), pomalowane są w białą-czerwoną szachownicę, z bliżej niezidentyfikowanym podłużnym symbolem heraldycznym, umieszczonym wewnątrz każdego pola (Ryc. 12)⁷⁹. W podobny (również kolorystycznie) wzór pomalowany jest zachowany egzemplarz hełmu typu *salada*, datowany na lata 1490–1500 i przechowywany w Kunsthistorisches Museum w Wiedniu⁸⁰. Jediną różnicą jest odmienny symbol heraldyczny, umieszczony w polach szachownicy.

Drugi typ hełmu noszony w grze przez redańskich żołnierzy to *kapalin* o formie kapelusza z szerokim rondem; kapaliny różnych typów używane były w Europie od XII do XVII w., stanowiąc prawdopodobnie najpopularniejszy typ hełmu wśród piechoty w późnym średniowieczu⁸¹. Omawiany model z gry w zasadzie niemal dokładnie odpowiada trzynastowiecznym kapalinom stworzonym z kilku metalowych płyt, przedstawionym choćby na ilustracjach wspominanej już *Biblii Maciejowskiego*⁸².

Kolejny hełm należy do rodzaju najczęściej nazywanego we współczesnej literaturze *barbutą* lub *włoską saladą*; nad jego nakarczkiem przynitowywana jest tuba na pióropusz, a sam hełm pomalowany jest w białą-czerwone barwy, przedzielone linią pionowej grani. Hełmy tego typu używane były przede wszystkim na Półwyspie Apenińskim ok. lat 1430–1470 i zachowało się wiele ich egzemplarzy⁸³. Jednym z nich jest hełm o niemal takiej samej formie, jak te przedstawione w *Wiedźminie* 3, ponownie ze zbrojowni zamku Churburg, datowany na lata 40. XV w.⁸⁴ Inny, bardzo zbliżony egzemplarz, lecz posiadający dodatkowo wąski nosal, umieszczony na zawiasie czołowym, datowany jest na ok. połowę XV w., a przechowywany jest w Metropolitan Museum of Art w Nowym Jorku⁸⁵.

Ostatni, czwarty typ hełmu, noszony w grze przez żołnierzy Redanii, to kapalin o głębokim, zaokrąglonym dzwonie, bez wyraźnie wyodrębnionego ronda. Dwa analogiczne kapaliny odnaleziono w latach 70. XX w. w ruinach wieży rycerskiej we wsi Plemięta (woj. kujawsko-pomorskie), zniszczonej w 1414 r. i – prawdopodobnie – model hełmu z gry bazuje na graficznych rekonstrukcjach kapalinów z Plemięt, stworzonych przez Emilię Grabarczykową i Andrzeja Nadolskiego⁸⁶.



Ryc. 11. Żołnierze Redanii.
© CD PROJEKT S.A.



Ryc. 12. hełm strażnika Novigradu.
© CD PROJEKT S.A.

4. UZBROJENIE OCHRONNE ŻOŁNIERZY NILFGAARDU

Szeregowi piechurzy Nilfgaardu są lżej opancerzeni niż ich redańscy oponenci (Ryc. 13): ich tułów jest chroniony najczęściej przez koszule kolcze z narzuconymi na wierzch, sięgającymi do ud przeszywanicami o krótkich rękawach. Niektórzy noszą oddzielne pikowane rękawy z zaciśniętymi wokół nich paskami, bez analogii historycznych. Część żołnierzy nosi również płaty, wykorzystujące modele „brygantyn” omówione wyżej (*Salmijskiej brygantyny* i *Brygantyny z Belhaven*), również założone na przeszywanice. Ramiona nilfgaardczyków często chronią proste naramienniki folgowie, stworzone z trzech płyt, a nogi elementy bardzo zbliżone lub identyczne do tych znanych ze *Spodni z Mahakamu*, *Wzmacnianych liryjskich spodni* oraz *Spodni Szampierza / Spodni Topornika*. Lżej wyposażeni piechurzy noszą na nogach jedynie proste pikowane spodnie bądź nogawice. Niewielka część żołnierzy nosi także płytowe rękawice o modelu podobnym do tego wykorzystywanego przez *Rękawice Rycerskie* i *Rękawice Topornika*, lecz prostsze i składające się z mniejszej liczby płyt.

Warto jednak zwrócić uwagę na hełmy nilfgaardzkich piechurów. Część z nich stanowią egzemplarze identyczne z tymi noszonymi także przez żołnierzy Redanii: kapaliny z szerokim rondem, głębokie kapaliny „plemiećkie”, a także proste łebki o kształcie miski, jednak bez okrągłych tarczek chroniących uszy. Na tym tle wyróżniają się dwa odmienne typy hełmów. Pierwszy z nich również ma formę zaokrąglonej miski, jednak dodatkowo z przymocowaną od frontu metalową „maską”, chroniącą górną część twarzy i przytwierdzonym do dzwonu na wysokości czoła metalowym klinem. Rozbudowany do postaci maski czy „okularów” nosal przywodzi na myśl skandynawskie hełmy z okresu Vendel, takie jak hełm z Broe, hełm Valsgårde 7⁸⁷, czy późniejszy hełm z Gjermundbu, pochodzący z epoki wikińskiej⁸⁸. Przymocowany od frontu metalowy klin nie znajduje historycznych analogii.

Dzwon drugiego hełmu również jest zaokrąglony, lecz bardziej spłaszczony na szczycie; na wysokości skroni dzwon rozszerza się, formując obiegający głowę użytkownika nakarczek, odsłaniający twarz. Do szczytu dzwonu hełmu przymocowana jest dodatkowo para metalowych rogów. Hełm ten jest trudny do klasyfikacji: pomijając fantastyczne rogi, tylko w niewielkim stopniu podobny jest do historycznych egzemplarzy (z trudnością można by go zidentyfikować jedynie jako swego rodzaju saladę). Bardziej przypomina niemieckie hełmy typu Stahlhelm z pierwszej i drugiej wojny światowej, przede wszystkim dzięki swojemu charakterystycznemu profilowi, tworzonemu przez spłaszczony dzwon i okalający głowę nakarczek⁸⁹. Stanowi swego rodzaju hybrydę pomiędzy późnośredniowiecznym a dwudziestowiecznym hełmem. Stworzenie ochrony głowy w takim kształcie, zapewne było celowym zabiegiem ze strony twórców, mającym budzić pejoratywneskojarzenia u odbiorców gry, poprzez zestawienie żołnierzy Nilfgaardu – agresywnego państwa kierującego się ksenofobiczną ideologią, z żołnierzami Cesarstwa Niemieckiego, a szczególnie III Rzeszy.



Ryc. 13. Żołnierze Nilfgaardu.
© CD PROJEKT S.A.



Ryc. 14. Nilfgaardzcy oficerowie.
© CD PROJEKT S.A.

czyli tzw. *haute-pieces*, które występowały u niektórych piętnasto- i szesnastowiecznych naramienników⁹³. Tarczki opachowe o kształcie pięciokątnej tarczy są być może wzorowane na podobnych tarczach w kształcie pawęży, przedstawianych na nagrobkach angielskich rycerzy z pierwszej połowy XV stulecia⁹⁴. Rękawice płytowe wydają się inspirowane gotyckimi rękawicami z drugiej połowy XV w., których para wchodzi choćby w skład wymienianej już wyżej zbroi cesarza Maksymiliana I, wykonanej przez Lorenza Helmschmida ok. 1485 r. Rękawice przedstawione w grze są jednak zbyt masywne i o uproszczonej konstrukcji, którą trudno jest szczegółowo określić. Nakolanki natomiast jedynie luźno nawiązują do budowy omawianych już piętnasto- i szesnastowiecznych egzemplarzy. Na tym tle wyróżniają się pancerne podbródki z gry, które wzorowane są na gotyckich oryginałach z późnego XV w.; egzemplarze takich podbródków stanowią część wspominanych już dwóch zbroi Maksymiliana I czy zbroi A20 z The Wallace Collection. Podbródki przedstawione w grze uzupełnione są o płytowe obojczyki, umieszczone na kirysach, o formie bardzo zbliżonej do historycznych szesnasto- i siedemnastowiecznych typów⁹⁵.

5. WNIOSKI

Zaznaczyć trzeba, iż niniejszy tekst nie wyczerpuje omawianego tematu i z konieczności nie ma tu miejsca na pełną analizę całości uzbrojenia ochronnego w *Wiedźminie 3*. Pominięte zostały m.in. zbroje wyspiarzy ze Skellige czy rycerzy i strażników z Toussaint. Nie sposób jednak nie zauważyć, jak znacząca liczba obecnych w grze elementów uzbrojenia ochronnego nawiązuje do elementów zachowanych średniowiecznych i wczesnonowożytnych zbroi lub ich przedstawień w źródłach ikonograficznych. W wielu przeanalizowanych przeze mnie przypadkach, podobieństwo jest uderzające, a niektóre części uzbrojenia z gry są niemal dokładnymi rekonstrukcjami zabytków lub typów znanych z ikonografii. Liczna jest również grupa elementów wyraźnie czerpiących z historycznych przykładów, lecz w mniejszym lub większym stopniu się od nich różniąca. Znaczące jest to, że wiele elementów pancerza funkcjonujących w grze jako przedmioty, nazwano, wykorzystując terminologię z zakresu bronioznawstwa (choć niekiedy w niepoprawny sposób). Nie ulega wątpliwości, iż historyczne uzbrojenie ochronne inspirowało osoby odpowiedzialne za projektowanie zbroi w grze. Można z dużą dozą prawdopodobieństwa założyć, iż osoba czy też osoby projektujące uzbrojenie na potrzeby gry, korzystały podczas pracy ze źródeł historycznych lub co najmniej z literatury bronioznawczej. Możliwy jest także taki scenariusz, że ekspert lub eksperci, znający tajniki średniowiecznego i nowożytnego bronioznawstwa, konsultowali pracę zespołu projektantów i nakierowywali artystów, wykorzystując zdjęcia zabytków, źródła ikonograficzne czy współczesne rekonstrukcje uzbrojenia lub też inne materiały pogładowe.

Wspomnieć należy także, że nilfgaardzcy żołnierze często razem ze swoimi hełmami noszą również kolcze kaptury, dodatkowo od wewnątrz podszyte skórą i wiązane od frontu na rzemienie. Kolcze kaptury były powszechnie używane w późnym średniowieczu, szczególnie przez piechurów, jednak były zakładane przez głowę, a nie otwierane i wiązane od frontu, jak te przedstawione w grze. Były także ściśle dopasowane do szyi i dolnej części twarzy, i nie wyścielano ich skórą; nie ma nawet dowodów, iż były od wewnątrz podszywane materiałem, w przeciwieństwie do czepców kolczych, doczepianych do dolnych krawędzi hełmów⁹⁰. Kaptury kolcze zostały przedstawione na wielu miniaturach i dziełach sztuki z tego okresu; zachowały się również ich egzemplarze⁹¹.

Zupełnie odmienne od opancerzenia szeregowych nilfgaardzkich żołdaków są zbroje noszone przez oficerów i elitarnych żołnierzy Cesarstwa (Ryc. 14). Ich głowy chronione są przez otwarte hełmy, o formie zbliżonej do omówionego wyżej „*quasi-Stalhelmu*”, udekorowane często białą-czarno-złotą ozdobną opaską splecioną z materiału, zwaną nałęczką, i umieszczonymi pionowo na skroniach czarnymi ptasimi skrzydłami, stanowiącymi znak rozpoznawczy nilfgaardzkich rycerzy, znany z prozy Andrzeja Sapkowskiego. Gardło i dolną część twarzy często chronią pancerne podbródki, a barki i ramiona osłonięte są przez masywne naramienniki. Naramienniki mogą być uzupełnione przez dwa typy tarczek opachowych, umocowanych poniżej: pierwszy ma kształt tarczy z namalowanym symbolem czerwonej wieży na czarnym tle, a drugi wklęsłego okrągłego dysku. Kirys składa się z wypukłego napierśnika oraz naplecznika, w górnej części pokrytych nabijaną nitami brązową skórą. Górną część kirysu okrywa dodatkowo płytowy obojczyk, analogiczny do tego, stanowiącego część np. *Zbroi Thyssena*, lecz o płytach o klinowatym kształcie. Spod kirysów wystają krawędzie pikowanych zbroi tekstylnych. Stawy łokciowe chronione są przez nałokcice, przypominające powiększone wersje tych znanych na przykład z *Zbroi Zirael* czy *Napierśnika* z *Ban Ard*, natomiast przedramiona osłonięte są rynnowatymi zarękawiami. Dłonie okryte są masywnymi pancernymi rękawicami, a nogi i stopy chronią wysokie skórzane buty jeździeckie, wzmocnione przez metalowe nakolanki. Dolna część ramion oraz uda osłonięte są jedynie materiałem ubioru. Niemal wszystkie elementy pancerza płytowego stworzone są z czernionego metalu ze złotymi zdobieniami na krawędziach płyt.

Poszczególne elementy zbroi nilfgaardzkich oficerów i elitarnych żołnierzy w różnym stopniu nawiązują do zachodnioeuropejskiego uzbrojenia ochronnego używanego w XV–XVI w. (z wyjątkiem stanowiącego specjalny przypadek hełmu), jednak w większości nie wydają się odwzorowywać konkretnych egzemplarzy czy typów ochrony. Naramienniki i kirys przypominają niektóre egzemplarze z drugiej połowy XVI w., np. te wchodzące w skład zestawów CH S107, CH S108, CH S109 i CHS 110 z zamku Churburg⁹². Dodatkowo, pierwsze od góry płyty naramienników posiadają odgięte pionowo górne krawędzie chroniące szyję,

Historyczne inspiracje dla elementów pancerza w *Wiedźminie 3* pochodzą przede wszystkim z uzbrojenia z lat 1300–1650, przy czym dominują modele wzorowane na uzbrojeniu piętnastowiecznym. Pozostaje to więc w zgodzie z charakterem świata przedstawionego w grze, a przede wszystkim terenów kontynentalnych Królestw Północy i Księstwa Toussaint, na terenie których rozgrywa się akcja gry, a których kulturowy kształt inspirowany był wizją późnośredniowiecznej Europy. Jednoczesne występowanie elementów uzbrojenia historycznie niewspółlistniejącego, nie wywołuje wrażenia anachronizmu, gdyż są one zręcznie zestawione ze sobą i tworzą spójne wątki estetyczne w ramach przedstawionego fantastycznego świata i jego *quasi*-średniowiecznej kultury materialnej.

Warto też podkreślić, iż twórcy gry nie byli zobligowani, aby projektując uzbrojenie ochronne w tak znacznym stopniu czerpać z historycznych wzorców. Użytkownicy gry, zaznajomieni z tematyką bronioznawczą, z pewnością stanowią mniejszość i nie było potrzeby schlebiać potencjalnym oczekiwaniom tej grupy. Jak pokazuje przypadek *Zbroi Cechu Gryfa*, historyzowane uzbrojenie w grze niekiedy nie przystaje do gustów przeciętnego, współczesnego odbiorcy. W tej sytuacji, tym bardziej docenić należy trud, włożony w kreację zakorzenionego we współczesnej wiedzy bronioznawczej uzbrojenia ochronnego w fikcyjnym wirtualnym świecie *Wiedźmina*.

PRZYPISY

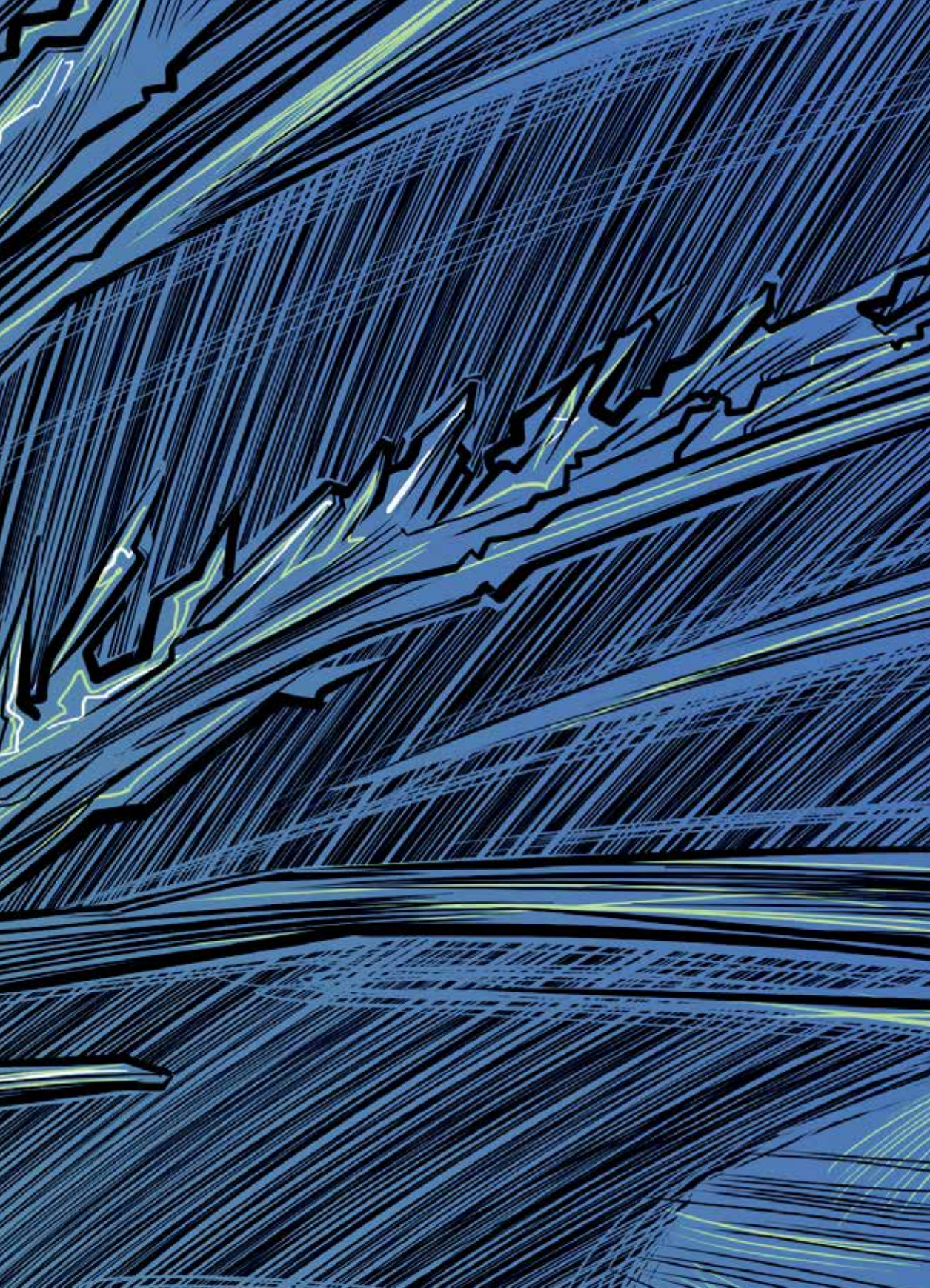
- 1 G. Yang, *The Witcher 3 Sales Officially Cross 50 Million*, <https://www.ign.com/articles/the-witcher-3-sales-officially-cross-50-million>, [dostęp: 02.02.2024].
- 2 *List of Best-Selling Video Games*, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games, [dostęp: 02.02.2024].
- 3 I. Culverhouse, *The Witcher 3 Most Awards of All Time?*, <https://www.thumbculture.co.uk/witcher-awards>, [dostęp: 02.02.2024].
- 4 Akcja gier rozgrywa się po wydarzeniach przedstawionych w książkach A. Sapkowskiego, stanowiąc swego rodzaju *spin-off* lub ich kontynuację, chociaż sam Sapkowski odmawia grom tego tytułu: Z. Jankowski, *Zastanawialiście się kiedyś, czy Andrzej Sapkowski grał w Wiedźmin?*, <https://www.eurogamer.pl/zastanawialicie-si-kiedy-czy-andrzej-sapkowski-gra-w-wiedzmina>, [dostęp: 02.02.2024].
- 5 A. Flamma, *Zapożyczenie, easter egg i centonizacja – casus serii Wiedźmin*, *Homo Ludens* 1(14) (2021), s. 45–63; K. Jański, *Creation of the Fictional World in The Witcher 3: Wild Hunt*, *Homo Ludens* 1(11) (2018), s. 117–133; C. Arikella, *World of Warcraft / The Witcher and the Impact of Literature on Gaming: A Postmodern Phenomenon*, *International Journal for Multidisciplinary Research* 5 (5) (2023), s. 1–23.
- 6 K. Jański, *Creation of the Fictional World*, s. 125–126; M. Janiszewski, *World Building of Witcher 3*, <https://80.lv/articles/world-building-of-witcher-3/>; VIP multimedia, *Wywiad z Jakubem Szamałkiem – pisarzem i scenarzystą CD Projekt Red*, <https://vipmultimedia.pl/jakub-szamalek-wywiad-cd-projekt-red-wiedzmin-3/>, [dostęp: 04.02.2024]; A. Flamma, *Zapożyczenie, easter egg i centonizacja*, s. 48–49.
- 7 S. Beavers, S. Warnecke, *Audience Perceptions of Historical Authenticity in Visual Media*, [w:] *The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, red. K.C. Alvestad, R. Houghton, Londn 2021, s. 80.
- 8 Pojęcie *średniowieczności* jest polskojęzyczną odmianą anglosaskiej kategorii *medievalism*. Por. A. Regiewicz, *Średniowieczność w literaturze i kulturze popularnej*, Warszawa 2019; *Oblicza mediewalizmu*, red. A. Dąbrówka, M. Michalski, Poznań 2013; M. Michalski, *Wokół definicji mediewalizmu*, *Śląski Kwartalnik Historyczny*. Sobótka 66 (2011), nr 3, s. 109–128.
- 9 A.B.R. Elliott, *Simulations and Simulacra: History in Video Games*, *Práticas da História* 5 (2017), s. 30–31; K. Jański, *Creation of the fictional world*, s. 125–126.
- 10 M. Janiszewski, *World Building of Witcher 3*.
- 11 K. Noone, J. Kavetsky, *Sir Thomas Malory and the Death Knights of New Avalon: Imagining Medieval Identities in World of Warcraft*, [in:] *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, ed. D.T. Kline, New York 2014, s. 97–100; C. Swahn, N. Eriksson, *Does the Devil Wear Prada? A Content Analysis of Costume Design in Video Games as a Tool for Conveying Narrative and Functionality. A Study Concerning Costume Design and Its Current Use in Games*, Stockholm 2020, s. 37–38; M. Węgiel, *The Importance of Body Modifications and Accessories in Character Design for Videogames*, University Aalto 2021, s. 31–36.
- 12 R. Houghton, K.C. Alvestad, *Introduction: Accuracy and Authenticity – Interactions in Contemporary Medievalism*, [in:] *The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, ed. K. C. Alvestad, R. Houghton, London 2021, s. 1–4.
- 13 Zdają sobie przy tym sprawę, że niektóre modele zbroi czy ich elementy wykorzystane w grze, stworzone zostały już na potrzeby poprzedniej, drugiej odsłony *Wiedźmina*, i zostały tylko w pewnym stopniu zmodyfikowane (np. zbroje noszone przez nilfgaardzkich oficerów). Tworzą one jednak spójną całość z pozostałą treścią gry i nie widzę powodu, aby nie uwzględnić ich w tej analizie.
- 14 Zaznaczyć należy, iż niemal każdy element stroju, który założyć może Geralt, klasyfikowany jest w *Wiedźminie 3* jako pancerz; np. formalnie, zwykła koszula należy do kategorii „lekkie zbroi”.
- 15 Przedstawienia przeszywanic z połowy XIII w. widoczne są na iluminacjach *Biblii Maciejowskiego*, przechowywanej w Morgan Library and Museum w Nowym Jorku: <https://www.themorgan.org/collection/crusader-bible/19> [dostęp: 06.02.2024]; C. Blair, *European Armour: circa 1066 to circa 1700*, London 1958, s. 33–34, 75–78.
- 16 T. Capwell, *A Depiction of an Italian Arming Doublet, c. 1435–45*, *Waffen und Kostümkunde* 2 (2002), s. 177–195; C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 77–78.

- 17 Takie przeszywanice noszą np. piechurzy przedstawieni na ilustracjach manuskryptu *BL Royal 20 C VII* z końca XIV, w.: <https://manuscriptminiatures.com/4163/7832>, [dostęp: 06.02.2024].
- 18 Nazwa *kirys* jest użyta w grze niepoprawnie, gdyż omawiane napierśniki nie posiadają napleczników, czyli płytowych elementów chroniących plecy.
- 19 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 60; M. Goll, *Iron Documents. Interdisciplinary Studies on the Technology of Late Medieval European Plate Armour Production between 1350 and 1500*, Heidelberg 2013, p. 67; K. Kosowski, *Rozwój zachodnioeuropejskiego uzbrojenia ochronnego płytowego w latach 1350–1450*, Poznań 2023 [niepublikowana praca licencjacka powstała na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu], s. 40. Odkryty napierśnik bombiasty nosi Johann von Linden (zm. 1394 r.) przedstawiony na rzeźbie nagrobnej oraz żołnierze zilustrowani na miniaturach manuskryptu *UBH Cod. Pal. germ. 336* z ok. 1420 r.: <https://effigiesandbrasses.com/3579/3110>; <https://manuscriptminiatures.com/4839/13712>, [dostęp: 07.02.2024].
- 20 M. Scalini, *The Armoury of the Castle of Churburg*, Udine 1996, p. 255; M. Goll, *Iron Documents...*, ref_arm_3810.
- 21 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 64–65; zintegrowane opachy, nałokcice i zarękawia nosi Eberhard Stoltz von Gaubickelheim (zm. 1439) przedstawiony na płycie nagrobnej: <https://effigiesandbrasses.com/3070/6441>, [dostęp: 14.02.2024].
- 22 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 82; M. Goll, *Iron Documents*, p. 67; K. Kosowski, *Rozwój zachodnioeuropejskiego uzbrojenia*, s. 82–83.
- 23 M. Scalini, *The Armoury of the Castle of Churburg*, p. 265; M. Goll, *Iron Documents*, ref_arm_3697; ref_arm_3746.
- 24 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 94, 105; M. Goll, *Iron Documents*, p. 66–67; T. Capwell, *Armour of the English Knight 1400–1450*, Londyn 2015, p. 207; wcześnie przedstawienie podbródka tego typu pojawia się na witrażu katedry berneńskiej: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Bern_M%C3%BCnster_Passionsfenster_detail3.jpg, [dostęp: 08.02.2024].
- 25 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 65; T. Capwell, *Armour of the English Knight 1400–1450*, London 2015, p. 134.
- 26 <https://effigiesandbrasses.com/1065/2411>, [dostęp: 09.02.2024].
- 27 <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.50662.html>, [dostęp: 09.02.2024].
- 28 <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/4e/Passio02.jpg/1280px-Passio02.jpg>, [dostęp: 11.02.2024].
- 29 M. Goll, *Iron Documents*, ref_arm_5014.
- 30 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 58–59; A. Nowakowski, *Uzbrojenie ochronne*, [w:] *Uzbrojenie w Polsce średniowiecznej 1350–1450*, red. A. Nadolski, Łódź 1990, s. 66–67.
- 31 Na przykład egzemplarze oznaczone numerami inwentarzowymi 19325.Txx3,Uyy1 czy 19325.Mä8, przechowywane w Muzeum Historii Szwecji w Sztokholmie.
- 32 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 55; A. Nowakowski, *Uzbrojenie ochronne*, s. 64.
- 33 Płaty z widocznym naplecznikiem i paskami stanowiącymi jego zapięcie zostały przedstawione u jednego z jeźdźców, widocznych na obrazie ukrzyżowania Jezusa, datowanym na drugą ćwierć XIV w. i przechowywanym obecnie w Luwrze: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010065524>, [dostęp: 14.02.2024].
- 34 Przeszywanice *Pancerza cidaryjskiej kawalerii* i *Zbroi Thyssena* sięgają do połowy ud, a *Pancerza redańskich halabardników* i *Pancerza Wiarołomcy* aż do połowy łydek.
- 35 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 143–146.
- 36 M. Goll, *Iron Documents*, p. 42.
- 37 <https://samlingar.shm.se/object/8ECEA5B3-DBB0-457A-B494-024917FFEE6>, [dostęp: 14.02.2024].
- 38 Z. Żygulski jun., *Broń wschodnia: Turcja, Persja, Indie, Japonia*, Warszawa 1986, s. 78, 110. Indyjski karwasz z XVIII w.: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arm_Guard_MET_36.25.406_001July2014.jpg, [dostęp: 14.02.2024]; Włoskie zarękawie zintegrowane z nałokcicą i krótką opachą z końca XIV w.: https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Left_Arm_Defense_%28Vambrace%29_MET_DP-12882-028.jpg, [dostęp: 14.02.2024].
- 39 O tym, że przedstawiona w grze zbroja jest rodzajem brygantyny, świadczy fakt, iż przez materiał ją okrywający widoczny jest zarys metalowych płyt. Co ciekawe, *Zbroja cechu kota* we wszystkich wersjach zaklasyfikowana

- jest jako lekka zbroja, mimo że brygantyna to rodzaj zbroi płytowej, a zatem – noszona wraz z kolczugą – z pewnością nie byłby lekka.
- 40 <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6000083z/f173.item.zoom>, [dostęp: 14.02.2024].
- 41 <https://royalarmouries.org/collection/object/object-1264>, [dostęp: 14.02.2024].
- 42 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 81; M. Goll, *Iron Documents*, p. 68; T. Capwell, *Armour of the English Knight 1400–1450*, p. 225.
- 43 A. Nowakowski, *Uzbrojenie ochronne*, s. 67; M. Vignola, *Lamerie, Coraze, Corazine: Coats of Plates in Italian Archival Sources and Excavations (13th – 15th Centuries)*, *Acta Militaria Mediaevalia XIV* (2008), p. 132; T. Capwell, *Armour of the English Knight 1400–1450*, p. 113.
- 44 Strona modyfikacji *Slimmer Griffin Armor* na portalu Nexus Mods: <https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/5631?>, [dostęp: 15.02.2024]. Jeden z tematów na portalu Reddit poświęcony modyfikacji, zatytułowany jest „The solution to the fat Griffin Armor problem (and more)”: https://www.reddit.com/r/witcher/comments/ullt3c/the_solution_to_the_fat_griffin_armor_problem_and/, [dostęp: 15.02.2024].
- 45 J.G. Mann, *Notes on the Evolution of Plate Armour in Germany in the Fourteenth and Fifteenth Century*, *Archaeologia* 84 (1935), p. 81; C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 94.
- 46 Bardzo prawdopodobne, iż zestaw zbroi *Hen Gaidth*, w grze związany z wątkiem fabularnym dotyczącym wampirów, wizualnie wzorowany był także na zbroi noszonej przez Gary’ego Oldmana w filmie *Dracula* z 1992 r., w reżyserii Francisca Forda Coppoli: [https://en.wikipedia.org/wiki/Bram_Stoker%27s_Dracula_\(1992_film\)#/media/File:Dracula_armor_-_Coppola_-_Sarah_Stierch_01.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Bram_Stoker%27s_Dracula_(1992_film)#/media/File:Dracula_armor_-_Coppola_-_Sarah_Stierch_01.jpg), [dostęp: 23.02.2024].
- 47 Kirysy w zbrojach *Ravixa* z *Czteroroga* i *rycerza Geralta z Rivii* dodatkowo okryte są tunikami z motywami heraldycznymi.
- 48 https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Oberstadion_Pfarrkirche_Epitaph_Hans_von_Stadion_Syrlyn_1489_img1.jpg, [dostęp: 15.02.2024].
- 49 http://www.landeskunde-online.de/themen/news/21/wiblingen_kirchberg.htm, [dostęp: 15.02.2024].
- 50 <https://audiovis.nac.gov.pl/obraz/12693:1/h:225/>; rzeźba nadal znajduje się w Muzeum i jest częścią stałej wystawy „Sztuka dawnej Polski. XII–XVIII wiek”, <https://karnet.krakowculture.pl/1007-krakow-sztuka-dawnej-polski-xii-xviii-wiek>, [dostęp: 15.02.2024]. Tabliczka pod rzeźbą informuje, iż jest datowana na ok. 1490 r.
- 51 Para naręczaków, o zbliżonej formie i z widocznymi śladami po brakujących płytach wzmacniających, znajduje się choćby w Metropolitan Museum of Art w Nowym Jorku, i oznaczona jest numerem inwentaryzowym s-54.46.1.K.
- 52 Zachowało się wiele takich płyt; jedna z par, przywiązywana za pomocą troczków, wchodzi w skład słynnej zbroi stworzonej dla Maksymiliana I przez Lorenza Helmschmida, datowanej na ok. 1485 r.: <https://www.khm.at/objektdb/detail/514252/>, [dostęp: 16.02.2024].
- 53 M. Scalini, *The Armoury of the Castle of Churburg*, p. 338–339.
- 54 Tamże, p. 342.
- 55 <https://european-armour.com/A-104.html>, [dostęp: 16.02.2024].
- 56 <https://www.khm.at/objektdb/detail/372111/>, [dostęp: 16.02.2024].
- 57 Po założeniu „zbroi”, będącej częścią odpowiednich zestawów z *Krwi i wina*, długie skórzane mankiety znikają, zasłonięte płytowymi zarękwami.
- 58 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 34–35; <https://www.themorgan.org/collection/crusader-bible/6/>; <https://www.themorgan.org/collection/crusader-bible/54/>; <https://www.themorgan.org/collection/crusader-bible/56/>, [dostęp: 17.02.2024].
- 59 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 43, 62; M. Goll, *Iron Documents*, p. 65.
- 60 <https://effigiesandbrasses.com/869/2623>, [dostęp: 17.02.2024].
- 61 <https://effigiesandbrasses.com/699/944>, [dostęp: 17.02.2024].
- 62 <https://effigiesandbrasses.com/707/1596>, [dostęp: 17.02.2024].
- 63 Co interesujące, w angielskiej wersji językowej *Wiedźmina 3*, ten sam przedmiot nazwany jest *Lyrian hardened leather trousers*, mimo iż bezspornie są to nakolanki wykonane ze stalowych płyt.

- 64 M. Goll, *Iron Documents*, p. 48.
- 65 https://belgica.kbr.be/BELGICA/doc/SYRACUSE/16995140/chroniques-de-hainaut-vol-1?_lg=fr-BE, [dostęp: 17.02.2024].
- 66 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bonino_da_Campione_monumento_sepolcrale_di_bernab%C3%B2_visconti_1385-90_ca._da_s._giovanni_in_conca_rilievi_03.JPG, [dostęp: 17.02.2024]; <https://centuriespast.tumblr.com/post/171457680105/gravestone-of-giacotto-provana-1382-piedmontese>, [dostęp: 14.02.2024].
- 67 <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/23081>; <https://www.khm.at/objektdb/detail/539713/>, [dostęp: 17.02.2024].
- 68 M. Goll, *Iron Documents*, p. 48–49.
- 69 <https://effigiesandbrasses.com/2944/6232>, [dostęp: 17.02.2024].
- 70 M. Goll, *Iron Documents*, p. 49.
- 71 <https://wallacelive.wallacecollection.org/eMP/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&module=collection&objectId=60511&viewType=detailView>, [dostęp: 17.02.2024].
- 72 M. Goll, *Iron Documents*, ref_arm_2544.
- 73 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 66; K. Kosowski, *Rozwój zachodnioeuropejskiego uzbrojenia*, s. 77.
- 74 M. Goll, *Iron Documents*, ref_arm_1266.
- 75 <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/23158>, [dostęp: 18.02.2024].
- 76 Tamże, s. 59–60.
- 77 <https://www.e-codices.ch/en/bbb/Mss-hh-I0001/32>, [dostęp: 18.02.2024].
- 78 Górna płyta napierśników novigradzkich strażników pokryta jest skórą nabijaną nitami; wszyscy również noszą ten sam typ hełmów – pomalowane zaokrąglone miskowate łebki z tarczami.
- 79 Być może jest to symbol przedstawiający płomień – dominującą religią i siłą polityczną w mieście jest *Kult Wiecznego Ognia*.
- 80 <https://www.khm.at/en/give-and-join/adopt-a-masterpiece/find-your-favorite-object/grosse-schaller/>, [dostęp: 18.02.2024].
- 81 A. Nowakowski, *Uzbrojenie ochronne*, s. 64; M. Goll, *Iron Documents*, p. 60–61; C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 31–32.
- 82 <https://www.themorgan.org/collection/crusader-bible/54>, [dostęp: 17.02.2024].
- 83 M. Goll, *Iron Documents*, p. 46; C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 85.
- 84 M. Scalini, *The Armoury of the Castle of Churburg*, p. 262.
- 85 <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/23235>, [dostęp: 18.02.2024].
- 86 A. Nadolski, E. Grabarczyk, *Militaria z grodziska w Plemiętach. Uzbrojenie ochronne*, [w:] *Plemięta: średniowieczny gródek w Ziemi Chełmińskiej*, red. A. Nadolski, Poznań 1985, s. 92–95.
- 87 R. E. Oakeshott, *The Archaeology of Weapons. Arms and Armour from Prehistory to the Age of Chivalry*, Mineola-New York 1994, p. 122; J. Ljungkvist, *Valsgärde – Development and Change of Burial Ground for 1300 Years*, [in:] *Valsgärde Studies: the Place and its People, Past and Present*, ed. S. Norr, Uppsala 2008, p. 18.
- Graficzna rekonstrukcja hełmu z Broe: https://en.wikipedia.org/wiki/Broe_helmet#/media/File:Broe_helmet.jpg, [dostęp: 09.02.2024]. Inne hełmy z okresu Vendel, w tym hełm Valsgärde 7: <http://early-med.archeurope.com/iron-age-scandinavia/the-late-iron-age-in-scandinavia/helmets-from-the-vendel-period/>, [dostęp: 19.02.2024].
- 88 <https://www.vikingtidsmuseet.no/english/the-viking-age/junior/weapons-and-golden-treasures/weapons/gjermundbu.html>, [dostęp: 20.02.2024].
- 89 Zachowane hełmy typu Stahlhelm: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Stahlhelm#/media/Plik:Helmy222.jpg>, [dostęp: 19.02.2024].
- 90 C. Blair, *European Armour: circa 1066 to circa 1700*, s. 74, 78; T. Capwell, *Armour of the English Knight 1400–1450*, s. 68–70.

-
- 91 <https://manuscriptminiatures.com/4743/9701>; https://en.wikipedia.org/wiki/Master_of_the_Karlsruhe_Passion#/media/File:Master_of_the_Karlsruhe_Passion_-_Christ_Carrying_the_Cross.jpeg, [dostęp 19.02.2024]. Zachowany kaptur kolczy z XIV w. znaleziony na pobojuwisku pod Visby: https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Fornsalen_-_Invasion_1361_-_Sch%C3%A4del_mit_Kettenhaube_1.jpg, [dostęp 19.02.2024].
- 92 M. Scalini, *The Armoury of the Castle of Churburg*, p. 326–327.
- 93 C. Blair, *European Armour: Circa 1066 to Circa 1700*, p. 82–83, 126.
- 94 T. Capwell, *Armour of the English Knight 1400–1450*, p. 136–138; nagrobek Reginalda Cobhama (zm. 1446): <https://effigiesandbrasses.com/3214/2641>, [dostęp 20.02.2024].
- 95 Wiele takich zabytkowych obojczyków wchodzi w skład prywatnej kolekcji Wade’a Allena: <https://european-armour.com/Armour-Gorget-Collection.html>, [dostęp 23.02.2024].



Piotr Derkacz

HISTORIA FESTIWALU FANTASTYKI PYRKON

Festiwal Fantastyki Pyrkon w tym roku będzie odbywał się po raz dwudziesty drugi. Pytaniem jest, jak z małej, lokalnej imprezy na kilkaset osób, organizowanej przez studentów, narodził się unikalny festiwal, który na trwale wpisał się w kulturalny krajobraz Poznania, odwiedzany obecnie przez ponad 50 000 uczestników.

Początki Pyrkonu sięgają roku 1999, kiedy to w Domu Kultury Słońce na osiedlu Przyjaźni w Poznaniu został zorganizowany Dzień z Fantastyką. Organizatorem tej imprezy, tak jak i Pyrkonu, był (i jest) Klub Fantastyki Druga Era. Pisząc o historii Pyrkonu, należy poświęcić część niniejszego tekstu historii tej organizacji, gdyż są ze sobą powiązane.

DLACZEGO KLUB FANTASTYKI DRUGA ERA STWORZYŁ PYRKON?

Klub Fantastyki Druga Era powstał zimą 1997 r. jako organizacja studencka na Akademii Ekonomicznej w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Ekonomiczny) i w jej skład wchodzili studenci tej uczelni oraz pobliskiego Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Aktywność Drugiej Ery w początkach działalności opierała się na środowowych spotkaniach, odbywających się w jednym z budynków ówczesnej Akademii Ekonomicznej w Poznaniu – Collegium Altum. Członkowie stowarzyszenia jeździli na konwenty miłośników fantastyki, na których spotykali się z osobami o podobnych zainteresowaniach oraz z autorami literatury fantastycznej. Organizatorami konwentów były inne kluby miłośników fantastyki, tworzące tzw. fandom, czyli społeczność fanów fantastyki. Poznańscy miłośnicy fantastyki zainspirowani wizytami na konwentach w innych miastach, postanowili stworzyć własną imprezę o podobnym charakterze.

Konwenty w swoim założeniu były organizowane w formule „fani dla fanów”, czyli nikt z organizatorów nie pobierał wynagrodzenia, a wejściówka pokrywała koszty związane

z wynajmem miejsca na imprezę, dojazdem i noclegiem zaproszonych gości. Jeśli pozostała jakaś nadwyżka finansowa, to była przeznaczana na pokrycie bieżącej działalności organizatora.

Druga Era jako organizacja studencka nie miała sprecyzowanej wizji swojego działania, ani skonkretyzowanych celów. Jej członkowie zajmowali się działalnością klubową dla przyjemności i z chęci przebywania z osobami o podobnych zainteresowaniach. Z tych potrzeb, jak i z inspiracji zebranych podczas wyjazdów na konwenty do innych miast, zrodził się pomysł na zorganizowanie lokalnej, poznańskiej imprezy, związanej z literaturą fantastyczną.

DZIEŃ Z FANTASTYKĄ 6 MARCA 1999

Pierwszy etap rozwoju festiwalu to organizacja bezpośredniego poprzednika Pyrkonu, czyli Dnia z Fantastyką. Odbył się on w Osiedlowym Domu Kultury Słońce na poznańskich Winogradach, na os. Przyjaźni. Reklama imprezy ograniczona była do plakatów w formacie A4, rozwieszonych na poznańskich uczelniach wyższych i w liceach. Program wydarzenia liczył 31 punktów, a wśród zaproszonych gości byli m.in.: niestety nieżyjący już Maciej Parowski (1946–2019) i profesor Antoni Smuszkiewicz (1938–2021) oraz pisarze Andrzej Pilipiuk (wówczas początkujący pisarz, podróżujący po konwentach z własnej inicjatywy, w ramach autopromocji) i Andrzej Zimniak (uznany autor literatury fantastycznej i czynny zawodowo doktor chemii). Zainteresowanie Dniem z Fantastyką przekroczyło oczekiwania organizatorów. Zamiast oczekiwanych kilkudziesięciu osób, przez imprezę przewinęło się około 400 uczestników. Ten sukces zainspirował Drugą Erę do rozwinięcia przedsięwzięcia.



Ryc. 1. Baner z informacją o Dniu z Fantastyką w 1999 r., rozwieszany nad ulicą Słowiańską w Poznaniu, nieopodal domów studenckich przy ul. Dożynkowej. Na zdjęciu od lewej Michał Protasiuk i Marcin Bronhard (członkowie Klubu Fantastyki Druga Era i organizatorzy Dnia z Fantastyką).
Fot. Tomasz Barczyk.



Ryc. 2. Panel dyskusyjny „Czy warto jeszcze pisać i czytać fantastykę?”, odbywający się podczas Dnia z Fantastyką w 1999 r. w Domu Kultury Słońce, na os. Przyjaźni w Poznaniu. Od lewej siedzą: Wojciech Szyda (członek Klubu Fantastyki Druga Era, organizator Dnia z Fantastyką, wówczas początkujący pisarz), Marek Oramus (pisarz i publicysta związany z miesięcznikiem „Nowa Fantastyka”), Antoni Smuszkiewicz (profesor, polonista, zajmujący się literaturą fantastyczną), Maciej Parowski (redaktor, publicysta i pisarz związany z miesięcznikiem „Nowa Fantastyka”). Fot. Tomasz Barczyk.

PIERWSZE SZKOLNE PYRKONY – OD 2000 DO 2007

Drugi etap rozwoju festiwalu to lata 2000–2007, które charakteryzowały się ewolucyjnym rozwojem imprezy, mozolnym gromadzeniem doświadczenia organizatorów oraz zdobywaniem uznania w fandomie.

Polskie konwenty fantastyki nosiły w tym czasie nazwy składające się zwykle z dwóch członów. Pierwszy, powiązany z lokalizacją oraz drugi, „kon” lub „con” od słowa konwent (ang. *convention*). W Krakowie organizowany był Krakon, w Gdańsku Nordcon, a ogólnopolska impreza nosiła nazwę Polconu. W Poznaniu zdecydowaliśmy się na połączenie słowa „pyra”, oznaczającego w lokalnej gwarze ziemniaka, ze słowem konwent. I tak powstała nazwa Pyrkon.

Poza nazwą, kluczowe było miejsce. Inne tego typu imprezy odbywały się w szkołach, ze względu na stosunkowo niskie koszty wynajmu pomieszczeń oraz specyficzny dla szkolnych warunków układ sal, odpowiadający charakterowi imprezy. Poznański Pyrkon od 2000 r. zaczął odbywać się w Szkole Podstawowej nr 21 przy ul. Łozowej 77 w Poznaniu. Pierwsza edycja była dwudniowa, a każda kolejna, począwszy od 2001 r. do dziś – trzydniowa. Terminy imprez były determinowane przez dostępność szkolnych pomieszczeń, stąd zwyczajowo Pyrkony odbywały się od piątkowego popołudnia (po skończonych lekcjach) do niedzielnego wieczoru.

Pierwszy Pyrkon odbył się 11–12 marca 2000 r., a wśród gości był m.in. pisarz Andrzej Sapkowski. Dla małej imprezy, organizowanej przez studentów, było to duże wydarzenie. Należy też pamiętać, że szczyt popularności tego pisarza miał dopiero nadejść. Oprócz spotkań z pisarzami i redaktorami czasopism i wydawnictw, impreza oferowała pokazy filmowe (w tym anime), turnieje gier bitewnych (zwłaszcza *Warhammer Fantasy Battle*), konkursy wiedzy (tolkienowski, wiedźmiński), sesje gier RPG i turnieje gier karcianych (*Magic: The Gathering*). Liczba uczestników wzrosła do 580 osób.

Drugi Pyrkon zorganizowaliśmy w dniach 9–11 marca 2001 r. Jako goście uczestniczyli w nim tacy pisarze i znawcy fantastyki, jak m.in.: Marek Oramus, Lech Jęczynek (1936–2023), Eugeniusz Dębski i Andrzej Zimniak. Odbyły się spotkania z redakcjami czasopism branżowych – „Nowa Fantastyka”, „Magia i Miecz”, „Fenix”, „Science Fiction”, „AQQ”. Organizatorzy starali się, aby program zawierał także inne elementy, interesujące miłośników fantastyki, czyli turnieje gier bitewnych i karcianych, spotkania poświęcone mandze i anime, sesje RPG, LARP-y. Liczba uczestników ponownie wzrosła do ok. 650 osób.

Trzecia edycja Pyrkonu to 15–17 marca 2002 r. Druga Era nawiązała współpracę z innymi, nieformalnymi, organizacjami z Poznania – Sekcją Filmową Plan 9, Poznańskim Fanklubem Starwarsów, Klubem Cytadela. W późniejszych latach członkowie tych organizacji zasilili szeregi Klubu Fantastyki Druga Era. Współpraca pozwoliła na rozwój tych elementów programowych imprezy, które nie były związane z literaturą fantastyczną, ale interesowały fanów fantastyki. Do takich należały gry i film. Liczba uczestników wynosiła około 600 osób.

Czwarta edycja Pyrkonu (z nowym podtytułem: Poznańskie Spotkania z Fantastyką), która odbyła się 28–30 marca 2003 r., została zorganizowana we współpracy z Uniwersytetem im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Równolegle do Pyrkonu odbyła się Ogólnopolska Konferencja Naukowa „Fantastyka w obliczu przemian”, organizowana przez Instytut Filologii Polskiej UAM. Wśród zaproszonych gości znalazł się m.in. Jacek Dukaj (film animowany Tomasza Bagińskiego *Katedra*, na podstawie opowiadania Dukaja, został w 2003 r. nominowany do Oscara). Do współpracy dołączyli także miłośnicy Star Treka (tworzący Pyrkon do dziś), w postaci Wielkopolskiego Oddziału Gwiezdnej Floty. Program liczył łącznie 141 punktów, w tym m.in.: spotkania z pisarzami, konkursy wiedzy, turnieje gier karcianych i bitewnych, LARP-y. Liczba uczestników wyniosła ok. 700 osób.

Piąta edycja Pyrkonu odbywała się w dniach od 12 do 14 marca 2004 r., z podtytułem „VI Poznańskie Spotkanie z Fantastyką”. Uczestniczyło w niej ok. 750 osób. W tym samym roku, Klub Fantastyki Druga Era z organizacji studenckiej przekształcił się w stowarzyszenie i został zarejestrowany w Krajowym Rejestrze Sądowym jako Stowarzyszenie Klub Fantastyki Druga Era, gdzie figuruje do dziś pod numerem KRS 0000207209. Powodem formalizacji działań było otrzymanie prawa do organizacji jubileuszowego 20. Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników



Ryc. 3. Okładka informatora z programem dla uczestników konwentu w 2002 r. Ta odsłona wydarzenia jako jedyna wykorzystywała odmienny krój liter w słowie Pyrkon.



Ryc. 4. Okładka informatora z programem dla uczestników Konwentu Miłośników Fantastyki w 2003 r. Od tej edycji wzór liternictwa w Pyrkon nawiązywał do minuskuły karolińskiej. Autorką logotypu, który był wykorzystywany przez następne lata, była Małgorzata Rakalska – członkini Klubu Fantastyki Druga Era, pracująca jako graficzka w „Głosie Wielkopolskim”.

KLUB FANTASTYKI DRUGA ERA

ZIELONOGÓRSKI KLUB FANTASTYKI AD ASTRA WILIA POZNAN

STREFA ZERO

SZTAB

zapraszają na Konwent Fantastyki

PYRKON

24-26 marca 2006

W Programie m.in.:

- spotkania z pisarzami
- blok RPG, LARP-y, sesje
- komiksy, manga & anime
- bloki Star Trek, Star Wars
- blok karciany (MtG, Kult, LoTR)
- gry bitewne (WFB, W40k)
- pokazy walk bronią białą
- księgarnie i antykwariaty
- liczne konkursy

GOŚCIE: J. Grzędowicz, M. Guzek, M. S. Huberath, W. Jabłoński, L. Jęczmyk, M. L. Kossakowska, M. Mortka, S. Mąderek, Ł. Orbitowski, M. Parowski, J. Piekara, K. Piskorski, M. Protasiuk, M. Przybyłek, W. Szyda, S. Twardoch, Plan 9

miejsce: Szkoła Podstawowa nr 21 przy ul. Łozowej 77 w Poznaniu

akredytacja tylko 25 zł

szczegóły oraz program: www.pyrkon.webd.pl

sponsorzy: CD PROJEKT, GUBZ, MAG, REBIS, ZYSK I S-KA, KAROKA, PORTAL, VALKIRIA, POLSKIE RADIO, ELIXIR

patronat medialny: Gazeta POZNANSKA, AFEZIA, Avatarae, echo, POLSKIE RADIO, ELIXIR

współpraca: [logos]

Ryc. 5. Plakat zapraszający na Pyrkon w 2006 r. do Szkoły Podstawowej nr 21 przy ul. Łozowej. Autorką plakatu była Małgorzata Rakalska – członkini Klubu Fantastyki Druga Era, pracująca jako graficzka w „Głosie Wielkopolskim”.



Ryc. 6. Pyrkon 2004. Turnieje gier bitewnych w stołówce Szkoły Podstawowej nr 21 przy ul. Łozowej.
Fot. Piotr Derkacz.

Fantastyki Polcon w 2005 r. Stowarzyszenie, dysponując jedynie ograniczonymi zasobami wolontariuszy, zdecydowało się wówczas nie organizować Pyrkonu, łącząc obie imprezy.

Po przerwie, szósty Pyrkon odbył się 24–26 marca 2006 r., przy udziale Macieja Parowskiego (redaktora miesięcznika „Nowa Fantastyka”), Szczepana Twardocha (wówczas początkującego pisarza), Łukasza Orbitowskiego (początkującego autora horrorów, którego popularność i literackie nagrody miały dopiero nadejść) i Jarosława Grzędowicza (autora powieści *Pan Lodowego Ogrodu*). Oprócz części literackiej, wydarzenie oferowało punkty programu dla miłośników gier (RPG, LARP, CTG – karciane, bitewne). Impreza musiała się zmierzyć z pierwszą zmianą generacyjną. Pierwsze pokolenie studentów, tworzące Klub Druga Era i organizujące wcześniejsze edycje Pyrkonu, rozpoczęło pracę zawodową, a przerwa w organizacji festiwalu sprawiła, że część działających w Klubie osób zrezygnowała z uczestniczenia w pracy stowarzyszenia. Liczba uczestników szóstego Pyrkonu osiągnęła 867 osób.

Kolejna, siódma już edycja Pyrkonu, która odbyła się 23–25 marca 2007 r. przyciągnęła ponad tysiąc (1080) uczestników. Imprezę po raz pierwszy reklamował kolorowy plakat,

a na scenie szkolnej auli pojawił się pierwszy koncert. W programie można było znaleźć przedpremierowy pokaz gry komputerowej *Wiedźmin*, prezentowany przez CD Projekt Red. Program liczył 234 punkty w następujących blokach: literackim, multimedialnym, RPG, komiksowym, komputerowym, konkursowym, LARP-owym, planszówkowym oraz gier bitewnych.

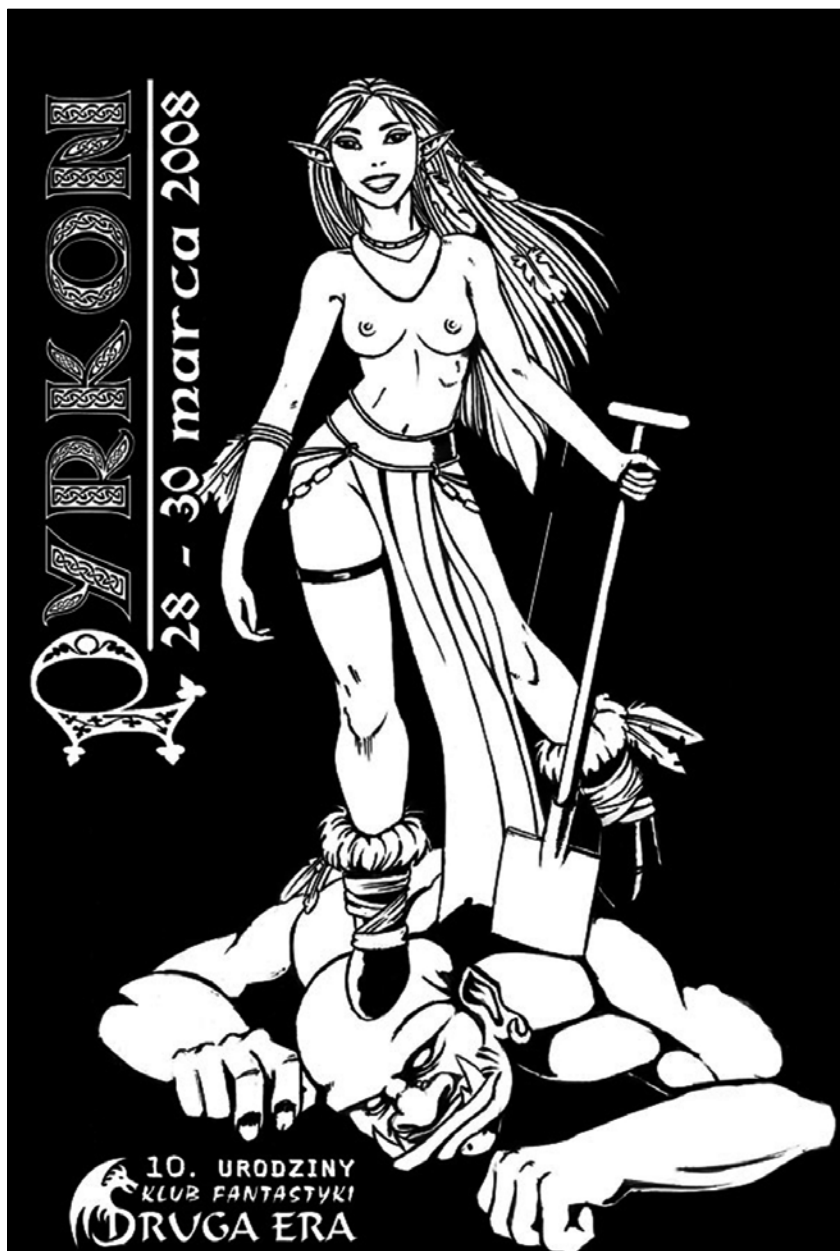
Podsumowując pierwszy etap organizacji konwentów przez Stowarzyszenie Klub Fantastyki Druga Era, można powiedzieć, że Pyrkon powstał jako impreza organizowana wolontariacko, na zasadzie non-profit, na wzór innych zjazdów miłośników fantastyki, odbywających się w różnych miastach Polski. Zapewniał zróżnicowany program, typowy dla konwentów fantastyki organizowanych w tym okresie. Za sukces należy uznać to, że przetrwał zmianę pokoleniową, ewolucyjnie się rozwijał, a konsekwentnie budowane i przekazywane *know-how* sprawiło, że po siódmej edycji imprezy Pyrkon był postrzegany w świecie miłośników fantastyki jako dobrze organizowany i warty odwiedzenia.

TRZY „KOLEJKONY”, CZYLI ROZWÓJ PYRKONU OD 2008 DO 2011

Trzecia faza rozwoju festiwalu to okres wzrostu popularności fantastyki (która wówczas weszła do głównego nurtu popkultury i trafiała do coraz szerszego grona odbiorców, przede wszystkim poprzez produkcje filmowe i serialowe) oraz samej imprezy. Przyniosło to gwałtowny wzrost frekwencji, wymusiło zmianę lokalizacji oraz ulepszenia organizacyjne.

Ósma edycja Pyrkonu w dniach 28–30 marca 2008 r. została przez uczestników nazwana „Kolejkonem”. Gwałtowny, dwukrotny wzrost frekwencji do 2131 uczestników sprawił, że wejście na teren imprezy było okupione wielogodzinnym oczekiwaniem. Pierwszy raz w historii festiwalu pozyskana została dotacja z Wydziału Kultury Urzędu Miasta Poznania, co pozwoliło na dofinansowanie programu i kampanii billboardowej. Niewątpliwie wpłynęło to na zwiększenie liczby uczestników. Tę edycję Pyrkonu reklamował wielki zielony ork z łopatą oraz hasło „fantastyka z wykopem”. Organizatorzy wynajęli dodatkową pobliską szkołę – Gimnazjum nr 43, przy ul. Łozowej 53 w Poznaniu. Festiwal odwiedził pierwszy gość spoza Polski, czeski pisarz fantasy i science-fiction Miroslav Žamboch.

Kolejna edycja wydarzenia została zorganizowana od 27 do 29 marca 2009 r., przy pomocy specjalnie na tę okazję stworzonego przez studentów Politechniki Poznańskiej narzędzia informatycznego, mającego wspierać akredytację na festiwal. Była to próba odpowiedzi organizatorów na trudności z wejściem na imprezę i powszechne kolejki. Udało się to tylko częściowo. Frekwencja w liczbie 2876 uczestników sprawiła, że wszędzie panował tłok. Reklama Pyrkonu informowała o ponad 300 punktach programu. Organizatorzy zdali sobie sprawę, że dalszy rozwój imprezy w tej lokalizacji nie jest możliwy. Rozpoczęto poszukiwania nowego miejsca, które miały potrwać ponad rok.



Ryc. 7. Plakat zapraszający na Pyrkon w 2008 r. i informujący o 10. rocznicy powstania Klubu Fantastyki Druga Era, autorstwa Ewy Gillner.



Ryc. 8. Okładka informatora zawierającego program Pyrkonu w 2008 r. z zielonym orkiem i hasłem „Fantastyka z wykopem”, autorstwa Ewy Gillner.



Ryc. 9. W trakcie Pyrkonu 2010. Korytarz Szkoły Podstawowej nr 21 przy ul. Łozowej ze stoiskami wystawców oferującymi wydawnictwa związane z grami i komiksami fantastycznymi. Fot. Piotr Derkacz



Ryc. 10. Panel dyskusyjny „Jak twarda jest polska SF?”, z udziałem pisarzy znanych z opowiadań i powieści science fiction – Marka Oramusa, Michała Protasiuka, Pawła Majki, Rafała Kosika i niewidocznego na zdjęciu Marka S. Huberatha, Pyrkon 2010. Aula Szkoły Podstawowej nr 21, przy ul. Łozowej. Fot. Piotr Derkacz.

Jubileuszowy, dziesiąty Pyrkon odbył się już w trzech szkołach na poznańskim Dębcu, w dniach 26–28 marca 2010 r. Dodatkowo oprócz szkoły podstawowej i gimnazjum, Pyrkonowicze otrzymali do dyspozycji powierzchnie Zespołu Szkół Licealno-Technicznych nr 19, przy ul. 28 Czerwca 1956 r. 352/360. Pomimo tego, 3023 uczestników tłoczyło się w ciasnych szkolnych korytarzach, przemieszczanie się pomiędzy trzema lokalizacjami w poszukiwaniu konkretnego punktu programu było uciążliwe dla odwiedzających (punktów programu było 350), a zarządzanie logistyką w trzech miejscach na raz było trudne dla organizatorów. Od 2010 r. Pyrkon pożegnał się ze szkołami i przeniósł na teren Międzynarodowych Targów Poznańskich. Organizowana siłami wolontariuszy impreza non-profit musiała odnaleźć się w komercyjnej przestrzeni.

Podsumowując trzy kolejne lata organizowania Pyrkonu w szkołach na Dębcu, warto zwrócić uwagę na fakt, że festiwal z roku na rok się rozrastał. Frekwencja była coraz wyższa, co powodowało, że Pyrkon stał się największym polskim konwentem miłośników fantastyki. Na jego rozwój złożyły się trzy trendy – wzrost zainteresowania fantastyką wśród coraz szerszych grup odbiorców, wzrost możliwości organizacyjnych, poprzez pozyskanie przez trzy lata z rzędu dotacji z Urzędu Miasta Poznania, a także konsekwentne ulepszanie sposobów organizacji Pyrkonu.

WOLONTARIACKI PYRKON NA MIĘDZYNARODOWYCH TARGACH POZNAŃSKICH OD 2011 DO 2014

Czwarty etap rozwoju Pyrkonu to rewolucyjny wzrost liczebności i wielkości imprezy w obiektach targowo-konferencyjnych Międzynarodowych Targów Poznańskich, który zakończył się zmianą formuły organizacji.

Pierwsza edycja targowego Pyrkonu zorganizowana została od 25 do 27 marca 2011 r. Wydarzenie w nowej lokalizacji startowało skromnie. Wynajęty został nieistniejący już pawilon 14, nieco przypominający szkołę, bowiem składał się z wielu małych pomieszczeń i ciasnych korytarzy. Zasadniczą zmianą było to, że pawilon ten oferował dwie aule, przeznaczone dla 400 osób, co było ogromnym skokiem jakościowym w porównaniu do sal szkolnych. Ponadto, Pyrkon korzystał z zadaszonych holi pomiędzy pawilonami 7, 7a, 8, 8a, na których zaczęto rozwijać strefę wystawców, oraz nieistniejącego obecnie piętra pawilonu 8a, na którym mieściły się sale, mogące pomieścić kilkaset osób. Organizatorzy tym razem nazwali imprezę Ogólnopolskim Festiwalem Fantastyki, mając ambicję przekształcić wydarzenie w coś więcej niż konwent, jak również chcąc dotrzeć do szerszego grona odbiorców, dla których nazwa „festiwal” była bardziej zrozumiała niż „konwent”.

Oprócz terenu Międzynarodowych Targów Poznańskich, organizatorzy wynajęli przestrzeń w pobliskim liceum przy ul. Matejki, gdzie zorganizowano bezpłatne noclegi dla uczestników.



Ryc. 11. Kolejka do głównego wejścia na Pyrkon 2009. Szkoła Podstawowa nr 21, przy ul. Łozowej. Fot. Piotr Derkacz.



Ryc. 12. Uczestnicy Pyrkonu w 2009 r. ściśnięci w przestrzeniach Szkoły Podstawowej nr 21, przy ul. Łozowej. Fot. Piotr Derkacz.



Ryc. 13. Plakat informujący o pierwszym Pyrkonie odbywającym się na terenach Międzynarodowych Targów Poznańskich, w 2011 r. Debiut fantastycznych poznańskich koziołków w wersji fantasy i cyberpunk. Przez kilka następnych lat fantastyczne Pyrkozyły pojawiały się na plakatach festiwalu. Autorka grafiki – Kay Gajdzińska.



Ryc. 14. *Sleeproom* w Szkole Podstawowej nr 21 przy ul. Łozowej podczas Pyrkonu w 2004 r. Fot. Piotr Derkacz.



Ryc. 15. *Sleeproom* w hali targowej podczas Pyrkonu w 2016 r. Fot. Piotr Derkacz.

Tzw. *sleeproom* był jednym z typowych elementów wcześniejszych konwentów fantastyki – Pyrkon oferował uczestnikom takie rozwiązanie od początku swojego istnienia. Osoby biorące udział w konwencie mogły skorzystać z noclegu na podłogach sal lekcyjnych. *Sleeproom* oprócz zwiększenia dostępności imprezy dla osób o mniejszych zasobach finansowych, zawdzięczał swoją popularność przede wszystkim temu, że był przestrzenią integracji fanów fantastyki.

Programowo impreza była ewolucyjną kontynuacją szkolnych Pyrkonów, oferując 300 punktów programu z zakresu szeroko pojętej fantastyki w literaturze, grach, komiksie i filmie. Wśród zaproszonych gości znaleźli się m.in.: Ewa Białołęcka, Anna Brzezińska, Elżbieta Cherezińska, Jakub Ćwiek, Jarosław Grzędowicz, Lech Jęczynek, Rafał Kosik, Łukasz Orbitowski, Maciej Parowski, Jakub Żulczyk, Adrian Tchaikovsky. Liczba uczestników nieznacznie wzrosła do 3660 osób.

Dwunasty Pyrkon odbył się 23–25 marca 2012 r. Powróciły kolejki, znane z ostatnich szkolnych Pyrkonów, bowiem frekwencja się podwoiła i sięgnęła 6508 uczestników. Liczba punktów programu wzrosła do 500, a zaproszonych gości było 40. Po raz pierwszy odbyło się spotkanie z twórcą spoza Europy – amerykańskim projektantem gier RPG, Shanem Lacy Hensleyem. Gwiazdą tej edycji był jednak rysownik Grzegorz Rosiński (twórca popularnego komiksu o Thorgalu). Impreza zaczęła oferować program przez całą dobę, tym samym uczestnicy również w nocy mogli grać i integrować się, bez konieczności opuszczania terenu festiwalu.

Następny Pyrkon zorganizowany był od 22 do 24 marca 2013 r. Frekwencja podwoiła się kolejny raz, osiągając liczbę 12 299 uczestników, którzy spędzili czas w pięciu pawilonach targowych. Po raz pierwszy uruchomiony został pawilon przeznaczony dla wystawców, większość z nich stanowiły branżowe wydawnictwa oraz sprzedawcy gadżetów. Pyrkon coraz mniej przypominał już szkolne konwenty. Ponadto poznański festiwal nie miał żadnego odpowiednika w Polsce. W 2013 r. ani jeden festiwal fantastyki nie odbywał się jeszcze w przestrzeniach targowych. Podobne tematycznie imprezy, jak np.: ogólnopolski Polcon, lubliński Falkon, toruński Copernicon, czy warszawska Awangarda, odwiedzało najwyżej kilka tysięcy uczestników.

Czternasty Pyrkon odbył się w dniach 21–23 marca 2014 r., po raz ostatni w dotychczasowej formule festiwalu. Ponownie podwoiła się frekwencja, osiągając poziom około 24 000 uczestników. Dokładna liczba nie jest znana, z powodu trudności organizacyjnych związanych z zapanowaniem nad tak liczebną imprezą. Program przekroczył 800 punktów, rozplanowanych w ośmiu pawilonach. Pyrkonowicze brali udział w programie podzielonym na następujące bloki tematyczne: Games Room (gry planszowe, bitewne i karciane), Dziecięcy, Gier Elektronicznych, Strefa Integracyjna, Literacki, Komiksowy, LARP, RPG, Filmowy, Naukowy, Konkursowy, Autografy, Manga&Anime, Anglojęzyczny, Warsztaty, Dla Początkujących.



Ryc. 16. Żołnierze Imperium w towarzystwie fana Lorda Vadera podczas Pyrkonu w 2012 r. Fot. Piotr Derkacz.

Organizatorzy mieli świadomość, że dalsze tworzenie imprezy wyłącznie siłami wolontariuszy jest już niemożliwe. Jednocześnie, zasoby organizacji nie pozwalały na całkowitą rezygnację z ich pracy. Stowarzyszenie Klub Fantastyki Druga Era podjął ważną decyzję o zatrudnieniu kilku osób do organizacji następnej edycji festiwalu. Dla tych, którzy poświęcili lata wolontariackiej pracy przy tej i podobnych imprezach, była to zmiana rewolucyjna. W większości, została ona zaakceptowana, ale zanotowano także odejścia z grupy organizacyjnej z tego powodu. Od edycji 2015, Pyrkon jest tworzony w formule hybrydowej – grupa koordynatorów (później nazwanych dyrektorami) otrzymuje całoroczne wynagrodzenie, a kilkudziesięciu organizatorów pracuje wolontariacko za zwrot kosztów. Ten model przetrwał do dziś. Impreza jednocześnie rozbudowuje świadczenia socjalne dla wolontariuszy – wyjazdy szkoleniowo-integracyjne, pakiety darmowych biletów i przedmiotów związanych z festiwalem. Podkreślić



Ryc. 17. Tłum na spotkaniu z Tadem Williamsem (amerykańskim pisarzem *science fiction* i *fantasy*, znanym jako autor trylogii *Pamięć*, *Smutek* i *Cierń* oraz cyklu *Inny świat*) podczas Pyrkonu w 2014 r. Fot. Piotr Derkacz.

należy, że Pyrkon, niezmiennie od początku swojego istnienia, zachowuje charakter non-profit. Jego celem nie jest maksymalizacja zysku. Budżety są tworzone tak, aby ze spodziewanych przychodów pokryć koszty organizacji imprezy. Powstałe nadwyżki organizator pożytkuje na pokrycie kosztów pracy nad kolejnymi edycjami Pyrkonu oraz na swoją bieżącą działalność kulturalną (szerzej zostanie to omówione w części poświęconej działalności stowarzyszenia).

PYRKON DO PANDEMII – LATA 2015–2019

Piąty etap funkcjonowania festiwalu to stabilizacja i stopniowe ulepszanie oferty programowej, zakończony trudnym testem przetrwania, który przyniosła pandemia koronawirusa COVID-19.

Piętnasty Pyrkon odbył się po raz pierwszy w innym terminie niż marcowy, a mianowicie w dniach 24–26 kwietnia 2015 r. Rosnące zapotrzebowanie imprezy na powierzchnie targowe i konferencyjne sprawiło, że data Pyrkonu musi być dopasowana do kalendarza innych wydarzeń odbywających się na terenach Międzynarodowych Targów Poznańskich. Frekwencja kolejny raz wzrosła, osiągając 31 495 uczestników. Co więcej, Pyrkon został zauważony także przez urzędników województwa wielkopolskiego, bowiem w Uchwale Nr 1809/2016 Zarządu Województwa Wielkopolskiego z dnia 31 marca 2016 r. w sprawie przyjęcia projektu „Strategii



Ryc. 18. Uczestnicy Pyrkonu 2015. Fot. Piotr Derkacz.



Ryc. 19. Kostiumowy konkurs Maskarada podczas Pyrkonu 2015. Laureat kategorii Najlepszy Projekt Własny – Wojciech „Lagnar” Gajos jako Naddziekan Magicznego Uniwersytetu (postać z uniwersum Świata Dysku, stworzonego przez Terry’ego Pratchetta). Fot. Piotr Derkacz.



Ryc. 20. Kostiumowy konkurs Maskarada podczas Pyrkonu 2017. Laureat kategorii Najlepsza Prezentacja Solo – Wojciech „Mechaniczny Kot” Tarnowski jako Iron Man MK1. Fot. Piotr Derkacz.



Ryc. 21. Prelekcja podczas Pyrkonu 2017 pt. „Fantastyka a przyszłość: trafienia i pudła”. Fot. Piotr Derkacz.

rozwoju turystyki w województwie wielkopolskim do 2020 roku” czytamy, że Pyrkon jest jedną z imprez cieszących się największą popularnością wśród turystów w Poznaniu¹.

Kolejna edycja odbyła się w dniach 8–10 kwietnia 2016 r., a liczba uczestników wzrosła do 40 622 osób. Po raz pierwszy na potrzeby festiwalu została wynajęta największa sala na terenie Targów – Sala Ziemi. Jest to także największa sala widowiskowa w Poznaniu, która bez trudu pomieściłaby wszystkich uczestników Pyrkonu z 2008 r. Od tego roku w tej Sali odbywają się kluczowe punkty programu – Maskarada, koncerty i spotkania z najważniejszymi gośćmi.

W 2016 r. dziennikarz lokalnej gazety Sebastian Gabryel napisał: „Pyrkon zmienia Poznań w miasto nie z tej ziemi”². Tą frazą oddał też cechę festiwalu w ostatnich latach. W istocie bowiem przez trzy dni trwania Pyrkonu, uczestnicy wydarzenia przemierzają się po ulicach miasta, jeżdżą tramwajami i autobusami, przebrani za bohaterów literatury, filmów i gier. W ten sposób wydarzenie wpływa także na pozytywny wizerunek miasta „nie z tej ziemi”, a mieszkańcom dodaje radości i uśmiechów.

W kolejnym roku Pyrkon odbył się od 28 do 30 kwietnia 2017, zaś liczba uczestników kolejny raz wzrosła aż do 44 000 osób. Tym samym festiwal fantastyki awansował do grona największych imprez targowych w Poznaniu, zajmując 10 pawilonów targowych. Wśród gości pojawili się m.in.: Robert M. Wegner (pisarz znany z cyklu *Opowieści z meekhańskiego pogranicza*.), Andrzej Ziemiański, Maja Lidia Kossakowska, Peter Watts (kanadyjski pisarz

SF i biolog morski), Andrzej Pilipiuk, Jarosław Grzędowicz, Jacek Komuda, Jakub Ćwiek, Rafał Kosik, Paweł Majka, Marcin Mortka (autor fantastyki dla dzieci i młodzieży), Siri Petersen (norweska pisarka i rysownicza).

Podczas osiemnastego Pyrkonu zorganizowanego od 18 do 20 maja 2018 liczba uczestników wyniosła 43 034. Gośćmi festiwalu byli m.in.: Felicia Day (aktorka znana z serialu *Supernatural* oraz aktorka głosowa znana z gry *Dragon Age 2*), autor powieści science fiction Orson Scott Card, autor horrorów Graham Masterton oraz zespół Percival (znany m.in. z muzyki do gry *Wiedźmin 3*). Liczba punktów programu wynosiła ponad 1200 pozycji. Festiwal zajął 10 z dostępnych 13 pawilonów targowych.

Kolejny festiwal odbył się w dniach 26–28 kwietnia 2019. Uczestniczyło w nim 52 120 osób. Liczba punktów programu tym razem przekroczyła 1300 pozycji. Wzrosła również liczba i ranga gości zagranicznych, wśród których się znaleźli m.in.: Mark Rein-Hagen (twórca systemu RPG), Stan Sakai (Amerykanin japońskiego pochodzenia, uznany autor komiksów), Christopher Judge (aktor serialowy ze Stanów Zjednoczonych). Relacja z Pyrkonu pojawiła się w mediach o zasięgu ogólnopolskim – w Polsacie, Radiu Zet, TVP, TVN, „Gazecie Wyborczej”, a zasięgi w pyrkonowych *social mediach* przekroczyły kilka milionów.

Możliwości rozwoju wydawały się bardzo duże, impreza rosła, organizacyjnie okrzepła, a na zbliżającą się dwudziestą, jubileuszową edycję organizatorzy planowali jeszcze ambitniejsze atrakcje. Niestety, pojawiły się niepokojące wieści o rozprzestrzeniającej się epidemii. Nawet fani fantastyki nie mogli uwierzyć, że może to mieć wpływ na ich festiwal.

PANDEMIA 2020–2022

Szósty etap istnienia imprezy to próba przetrwania pandemii koronawirusa. Zmusiła ona organizatorów do przeniesienia imprezy z maja 2020 na lipiec 2020 r., a następnie na maj 2021 r., aby ostatecznie odbyła się w dopiero czerwcu 2022 r. Przerwa w organizacji festiwalu była bardzo dużym wyzwaniem dla stowarzyszenia, dla którego Pyrkon był jedynym źródłem dochodu. Festiwal przetrwał dzięki dwóm czynnikom. Pierwszym były oszczędności, zapobiegliwie zgromadzone z nadwyżki finansowej z lat ubiegłych, drugim wsparcie społeczności Pyrkonowiczów. Zaznaczyć trzeba, że osoby, które kupiły bilet na Pyrkon w 2020 r., w większości nie zażądały zwrotu pieniędzy, ale cierpliwie czekały ponad dwa lata, aż impreza ponownie się odbędzie. Ponadto, został założony profil na portalu Patronite, który umożliwił pozyskiwanie środków finansowych. Społeczność, o której mowa w dalszej części artykułu, jest jedną z cech charakterystycznych Pyrkonu.

Nie mniejszym wyzwaniem niż kłopoty finansowe, było utrzymanie spójności zespołu, kontaktu z uczestnikami oraz podtrzymanie sensu dalszego istnienia festiwalu. Jednym ze sposobów radzenia sobie z tymi wyzwaniami było zorganizowanie dwóch wydarzeń online,

we współpracy z Allegro, pod nazwą Allegro PyrkonOnline³, w ramach których wyprodukowano i umieszczono w serwisie YouTube nagrania poświęcone fantastyce. Udział w nich wzięli zarówno pisarze, jak i osoby publikujące treści poświęcone fantastyce wyłącznie w Internecie. Premiery poszczególnych nagrań w pierwszej edycji odbyły się pomiędzy 9 a 22 października 2020 r., a drugiej pomiędzy 15 a 25 października 2021 r.

Drugim ze sposobów było skorzystanie z grantów, dostępnych dla twórców kultury, których źródłem finansowania był budżet państwa. We współpracy z Narodowym Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci” w październiku 2020 r. organizatorzy Pyrkonu wyprodukowali nagrania, udostępnione w Cyfrowej Bibliotece Fantastycznej⁴. Jej elementem były m.in. audiobooki, nagrane na podstawie opowiadań przedwojennego twórcy horroru Stefana Grabińskiego.

Trzecim ze sposobów było zorganizowanie we współpracy z Grupą MTP dwóch małych wydarzeń na żywo, które dały nadzieję zarówno uczestnikom, jak i organizatorom, na powrót do normalności. Jako pierwszy odbył się Pyrkonowy Targ Letni (14–15 sierpnia 2021 r.) – zgromadził 9137 uczestników, a następnie Pyrkonowy Targ Zimowy (4–5 grudnia 2021 r.) – przybyło 7534 uczestników. Wszystkie wspomniane wydarzenia, zarówno te online, jak i te offline, zaspokoili podstawowe potrzeby finansowe stowarzyszenia, a w połączeniu ze wsparciem społeczności Pyrkonowiczów, zapewniły przetrwanie imprezy.

PYRKON PO PANDEMII – OD 2022

Siódmy etap organizacji Pyrkonu to lata popandemiczne, wymagające dostosowania się do nowej rzeczywistości i rozszerzenia festiwalowej oferty programowej.

Pierwszym wyzwaniem, z którym musiało się zmierzyć stowarzyszenie, był spadek zainteresowania pracą wolontariacką. Drugim, ostrożność w nabywaniu biletów przez uczestników, podyktowana obawą, że impreza zostanie odwołana lub przeniesiona. Trzecim, sprostanie rosnącym wymogom w zakresie bezpieczeństwa uczestników, a czwartym, gwałtownie rosnące koszty organizacji.

Jubileuszowy, dwudziesty Pyrkon odbył się po trzech latach przerwy od 17 do 19 czerwca 2022 r. Zrezygnowano ze *sleeproomu*, czyli hali, w której uczestnicy mogli nocować na własnych karimatach na targowej podłodze. Głód spotkania na żywo był jednak tak wielki, że został pobity kolejny rekord frekwencji i liczba uczestników wyniosła 56 404. Był to najliczniejszy Pyrkon w historii. Po analizie oczekiwań uczestników oraz z powodu ograniczonej powierzchni konferencyjnej, postanowiono zwiększyć liczbę atrakcji festiwalowych, które będą dostępne w halach, ale i na otwartej przestrzeni. Z tego powodu powstała scena plenerowa z koncertami. Wśród gości znaleźli się amerykański aktor Edward Olmos (znany z ról w *Policjantach z Miami*, *Bladerunnerze* czy *Battlestar Galactica*) i Mike Pondsmith (twórca systemu RPG



Ryc. 22. Plakat reklamujący jubileuszowy, 20. Pyrkon w 2022 r. Autorka projektu – Karolina Jędrzejak.



Ryc. 23. Uczestnicy Pyrkonu w 2022 r. z „Gazetą Festiwalową” zawierającą informacje o programie imprezy, mapę oraz regulaminy. Fot. Piotr Derkacz.



Ryc. 24. Koncert zespołu „Żniwa” na scenie plenerowej. Międzynarodowe Targi Poznańskie, Pyrkon 2023. Fot. Piotr Derkacz.



Ryc. 25. Uczestnicy Pyrkonu 2023. Fot. Piotr Derkacz.

Cyberpunk 2020). Impreza oferowała ponad 900 punktów programu, niestety jedynie w 9 pawilonach, bowiem reszta była zajęta na potrzeby nieczynnego już szpitala tymczasowego (działającego na terenach Międzynarodowy Targów Poznańskich w trakcie pandemii).

Następny Pyrkon odbył się dniach 16–18 czerwca 2023 r., oferując rekordową liczbę ponad 1600 punktów programu, które rozgrywały się w 12 pawilonach targowych i na wolnym powietrzu. Festiwal odwiedziło 52 968 uczestników, którzy przeszli 110 546 razy przez bramki kontrolne. Nieznaczny spadek frekwencji był spowodowany znaczną podwyżką cen biletów, wymuszoną przez inflację oraz wzrost kosztów organizacji imprezy.

W 2024 r. Pyrkon odbędzie się w dniach od 14 do 16 czerwca.



Ryc. 26. Charakterystycznym elementem Pyrkonów odbywających się w halach Międzynarodowych Targów Poznańskich jest brązowy papier na przyklejony do ścian, który ma je chronić przed obtarciem przez przemierzające się po obiekcie tłumy uczestników. Oczekujący na rozpoczęcie kolejnych punktów programu uczestnicy, dają upust swojej kreatywności. Fot. Piotr Derkacz.



Ryc. 27. Uczestnicy Pyrkonu 2023 w oczekiwaniu na rozpoczęcie punktów programu w Poznań Conference Center. W tle widoczny charakterystyczny brązowy papier na ścianach. Międzynarodowe Targi Poznańskie. Fot. Piotr Derkacz.



Ryc. 28. Lord Vader z fanką. Pyrkon 2023. Międzynarodowe Targi Poznańskie, fot. Piotr Derkacz.

DEMOGRAFIA UCZESTNIKÓW PYRKONU

Organizatorzy Pyrkonu od początku odbywania się festiwalu na terenach targowych – od 2011 r. – badali, kim są uczestnicy tego wydarzenia, jakich atrakcji oczekują i jak je oceniają. Badania te prowadzono w celu polepszenia kolejnych edycji.

Najbardziej kompleksowe badania odbyły się w 2022 i 2023 r. we współpracy z Poznańską Lokalną Organizacją Turystyczną. Firma Selectivv przeanalizowała dane ze swojego zbioru Big Data, które pozyskane zostały na podstawie wyświetleń reklam na urządzeniach mobilnych, jak i od wydawców aplikacji. Selectivv zgromadziła dane dotyczące użytkowników, dzięki czemu można było określić miejsce zamieszkania, grupę wiekową czy liczbę dni pobytu na imprezie. W tym celu posłużono się anonimowymi danymi o języku używanym w telefonie, koordynatach GPS, w jakich rejestrowane było urządzenie, aplikacjach, z których korzystał użytkownik. Jakie informacje pozyskano?

Największą grupę uczestników stanowili mieszkańcy Polski niemieszkający w województwie wielkopolskim. Było ich 43,77% w 2022 oraz 45,87% w 2023. Kolejną największą grupą byli mieszkańcy Poznania – 31,87% w 2022 roku oraz 27,18% w 2023. Trzecią grupą byli mieszkańcy



Ryc. 29. Cosplayerki podczas Pyrkonu 2014. Fot. Piotr Derkacz.

województwa wielkopolskiego – 19,98% w 2022 oraz 17,98% w 2023. Uczestnicy zagraniczni stanowili 4,38% w 2022 oraz 8,97% w 2023. Dominująca grupa wiekowa to osoby z przedziału 21–29 lat (66% w 2022 i 67,3% w 2023), następnie uczestnicy poniżej 20 lat (28,4% w 2022 oraz 27% w 2023). Osoby powyżej 29 roku życia to jedynie kilka procent.

Podczas edycji 2019, 2022 i 2023 firma Premium Consulting przeprowadzała badanie ankietowe, w którym udział wzięli w większości użytkownicy Facebooka. W roku 2019 respondentów było relatywnie niewiele, bowiem 1110, w 2022 – 3069, a w 2023 aż 5866.

Struktura demograficzna respondentów w tym badaniu:

- osoby poniżej 18 roku życia, 2019 – 11%, 2022 – 11%, 2023 – 13%;
- osoby od 18 do 24 roku życia, 2019 – 42%, 2022 – 41%, 2023 – 41%;
- osoby od 25 do 34 roku życia, 2019 – 36%, 2022 – 38%, 2023 – 33%;
- osoby od 35 do 44 roku życia, 2019 – 8%, 2022 – 9%, 2023 – 10%;
- osoby powyżej 45 roku życia, 2019 – 3%, 2022 – 1%, 2023 – 3%.

Ponadto respondenci mieli możliwość odpowiedzi na pytanie „w ilu edycjach Pyrkonu brałeś/brałaś udział (oprócz bieżącej edycji)?”.

Odpowiedzi w 2023 wyglądały następująco: w żadnej – 29%; w 1 – 24%; od 2 do 5 – 34%; od 6 do 9 – 10%; powyżej 10 – 3%.

KOMUNIKACJA Z UCZESTNIKAMI

Kontakt z Pyrkonowiczami był i jest kluczowy dla organizatorów imprezy. Zmieniał się on w ciągu dwudziestu kilku lat, wraz ze zmieniającym się otoczeniem i rozwiązaniami technologicznymi. Podczas pierwszych edycji kontakt miał charakter jednostronny. Były to głównie ogłoszenia prasowe i plakaty. Komunikacja e-mailowa była bardzo ograniczona, bowiem w początkach działalności Drugiej Ery konto poczty elektronicznej 2era@novci2.ae.poznan.pl było sprawdzane kilka razy w tygodniu w uczelnianej pracowni komputerowej. Na potrzeby kolejnych edycji Pyrkonu powstawały strony internetowe. Pierwsza w 2001 r. pod adresem www.zaibatsu.sky.pl/drugaera. Domena pyrkon.pl (działająca do dziś) została zarejestrowana dopiero 24 listopada 2006; wcześniej strony Pyrkonu były dostępne pod innymi adresami.

Kolejnym etapem było powstanie PyrForum, internetowego forum, które umożliwiło kontakt uczestników Pyrkonu pomiędzy sobą i z organizatorami przez cały rok. Pomogło to w budowaniu społeczności pyrkonowej. Zmierzch PyrForum przyniosło pojawienie się Facebooka. Nasz pierwszy post, opublikowany 18 października 2010 r., miał lakoniczną treść: „Prace nad przyszłoroczną edycją Pyrkonu w toku! Zapraszamy do zgłaszania propozycji gości do zaproszenia do Poznania w marcu!” i miał 12 reakcji oraz 6 komentarzy. 500 fanów profilu Pyrkonu na Facebooku osiągnięto już tydzień później. Obecnie profil liczy 95 000 obserwujących, a najpopularniejszy post o przyjeździe na Pyrkon 2024 Mirandy Otto (grającej

m.in. rolę Éowiny w kinowym hicie *Władca Pierścieni*) miał 3753 reakcji i 181 komentarzy. W ostatnich latach na pyrkonowym profilu na Facebooku publikowanych jest średniorocznie ponad 300 postów.

Aktualnie organizatorzy komunikują się z Pyrkonowiczami za pomocą 9 kanałów informacji: Facebook, Instagram, TikTok, Twitter (X), strona www, Discord, Telegram, YouTube oraz drogą mailową (newslettery).

WYJĄTKOWOŚĆ FESTIWALU

Pyrkon stał się wyjątkową imprezą w skali Europy. Po pierwsze, podobne wielkościowo wydarzenia targowe poświęcone fantastyce i popkulturze (często mające w nazwie „comic con” lub „expo”) organizowane są przez podmioty prowadzące działalność komercyjną. Wprawdzie niekiedy są one wspomagane przez organizacje non-profit, ale orientacja na maksymalizację zysku determinuje charakter imprez i cele przyświecające organizatorom. Pyrkon ma swobodę organizacji takich punktów programu, które są ciekawe i wartościowe dla społeczności, a niekoniecznie najbardziej opłacalne finansowo. Po drugie, Międzynarodowe Targi Poznańskie mają sporą powierzchnię sal konferencyjnych, które umożliwiają organizację bogatego programu, złożonego ze spotkań i paneli dyskusyjnych. Inne imprezy ograniczają się w większości do atrakcji w halach targowych. Po trzecie, atrakcje dostępne dla uczestników po wykupieniu biletu wejścia są zawarte w cenie, nie wymagają odrębnej płatności (zwłaszcza, jeśli chodzi o możliwość uzyskania zdjęcia lub autografu zaproszonych gości). A po czwarte, Pyrkonowicze tworzą lojalną i zaangażowaną społeczność, o której poniżej.

SPOŁECZNOŚĆ PYRKONOWICZÓW

Pyrkon jest od samego początku tworzony przez społeczność, w której zaciera się granica pomiędzy twórcami a odbiorcami. Oprócz wspomnianych w tym artykule organizatorów-wolontariuszy (których w zależności od edycji, było od kilkunastu do prawie stu), w organizacji pomagają tzw. gźdacze. Są to wolontariusze, którzy w zamian z odpracowaniem dyżuru na Pyrkonie, mają darmowy wstęp na imprezę. Ich praca jest niezmiernie ważna, gdyż kilkuset gźdaczy pomaga ustawiając kolejki, pracując w szatniach, pomagając rozstawić punkty programu itp. Po skończonej pracy i zdjęciu charakterystycznej pomarańczowej koszulki, mogą swobodnie korzystać z punktów programu. Z grona gźdaczy często wyłaniają się przyszli organizatorzy Pyrkonu, stąd „gźdaczowanie” jest postrzegane jako dobry sposób na poznanie festiwalu „od kuchni” i szansa na współtworzenie imprezy. Z kolei wszystkie osoby zatrudnione na menadżerskich stanowiskach zaczynały jako organizatorzy-wolontariusze. Wraz z rozwojem imprezy, zmieniała się struktura osób odpowiedzialnych za jej obsługę techniczną. W czasach Pyrkonu odbywającego się w szkołach, wszystkie stanowiska



Ryc. 30. Gźdaczę podczas Pyrkonu w 2011 r. Fot. Piotr Derkacz.

od akredytacji, poprzez ochronę i obsługę szatni były obsługiwane przez wolontariuszy. Później, kiedy wydarzenie wymagało już profesjonalnych działań, funkcje ochrony, obsługi technicznej sprzętu i kas były przejmowane przez fachowe firmy zewnętrzne, dysponujące odpowiednimi uprawnieniami.

W skład społeczności wchodzą także twórcy programu. Pyrkon na wiele miesięcy przed rozpoczęciem szuka osób, które chcą podzielić się swoją pasją. Może to być prelekcja na wybrany temat, konkurs wiedzy czy wystawa własnej twórczości. W ostatnich latach udział programu tworzonego przez wolontariuszy jednak maleje. Wraz ze wzrostem możliwości budżetowych imprezy oraz wzrostem oczekiwań uczestników z zakresie jakości programu, rośnie liczba punktów programu, które są zamawiane przez organizatorów imprezy u osób, które są w stanie przeprowadzić je w sposób profesjonalny.

Społeczność tworzą także wystawcy, zarówno rzemieślnicy działający jednoosobowo, np. produkujący biżuterię, odzież czy ceramikę, jak i przedstawiciele wyrosłych z fandumu firm wydawniczych publikujących książki i gry (głównie RPG i planszowe). Niekiedy też przedstawiciele wystawców są zaangażowani w tworzenie programu festiwalu.

W ciągu pierwszych kilku lat istnienia Pyrkonu, w skład ekipy organizatorskiej wchodziły wyłącznie osoby będące członkami lub sympatykami Drugiej Ery. Wraz ze wzrostem zapotrzebowania na wolontariuszy, grono to rozszerzało się o osoby będące zaprzyjaźnionymi członkami fandomu z całej Polski, organizatorów podobnych imprez z innych miast oraz fanów fantastyki przyjeżdżających na studia do Poznania. W ostatnich latach członkowie i sympatycy Drugiej Ery nie stanowili nigdy więcej niż kilkanaście procent całej grupy organizatorów, a z kolei rozmiar grona organizatorskiego przekroczył liczebność stowarzyszenia.

KLUB FANTASTYKI DRUGA ERA – OKREŚLENIE CELU DZIAŁALNOŚCI I MISJI STOWARZYSZENIA

Pyrkon powstał dzięki Drugiej Erze, a klub fantastyki rozwinął się dzięki Pyrkonowi, który swoim sukcesem zapewnia stowarzyszeniu dopływ członków zainteresowanych fantastyką oraz pozwala na sfinansowanie wszystkich bieżących potrzeb.

Klub Druga Era dość późno, bo w 2016 r., czyli po kilkunastu latach istnienia, określił cele swojej działalności. Warto je w całości zacytować:

Misja: Istniejemy po to, aby w przystępny sposób pokazywać, że wszystkie obszary fantastyki są wartościowe i interesujące. Tworzymy wspólną przestrzeń, w której wspieramy realizację pasji i projektów fantastycznych. Integrujemy fanów fantastyki.

Wizja: Chcemy być klubem fantastyki o ogólnopolskim oddziaływaniu, renomowanym, tworzącym przyjazną atmosferę, aktywną, skuteczną i wydajną organizacją.

Wartości: Radość z pracy we wspólnocie napawa nas dumą z realizowanych projektów i Klubu. Dzięki dumie rodzi się lojalność i wzajemny szacunek, który jest motorem napędowym zaangażowania oraz otwartości na nowe i katalizującym rozwój na rzecz naszej wspólnoty⁵.

Sformułowanie powyższych założeń było istotnym momentem w historii Klubu Fantastyki Druga Era. Pozwoliło to bowiem wyartykułować sens jego funkcjonowania, który często był lakonicznie określany jako „promocja fantastyki”. Tym sposobem, pomijany był kluczowy element, czyli działalność skierowana do wewnątrz, poświęcona realizacji pasji jego członków i integracji w ramach Klubu. Podkreślono także, że dla członków Drugiej Ery, pomimo tego, że prowadzą działalność non-profit, ważna jest także efektywność działań.

Przez wiele lat działalności, Klub Fantastyki Druga Era wchłaniał mniejsze, nieformalne organizacje, które zapewniały ciągłość pracy, a przy okazji także ciągłość pokoleniową, bowiem większość z nich stanowiły osoby młodsze. Dzięki współpracy z innymi organizacjami i stowarzyszeniami, rozszerzał się także zakres tematyczny działalności Drugiej Ery. Początkowa aktywność Klubu skupiała się na spotkaniach poświęconych literaturze

fantastycznej i organizacji Pyrkonu. Obecnie w Drugiej Erze funkcjonuje kilkanaście sekcji tematycznych, zrzeszających fanów danego obszaru:

Druga Macka – sekcja miłośników Manga&Anime, czyli kultury japońskiej i koreańskiej w formie komiksów lub animacji,

Druga Tura – sekcja miłośników gier planszowych,

Druga Rola – sekcja miłośników LARP-ów (Live Action Role Playing),

Druga Kostka – gry RPG (Role Playing Game),

Drugi Schron – sekcja miłośników fantastyki osadzonej w świecie postapokaliptycznym (np. filmu *Mad Max* czy gry *Fallout*),

Druga Wizja – sekcja poświęcona fotografii i cosplayowi,

Druga Strona – sekcja literacka,

Druga Talia – sekcja kolekcjonerskich gier karcianych,

Drugi Element – sekcja filmowa,

Drugi Smok – sekcja miłośników gier dalekowschodnich, głównie mahjonga,

Drugi Front – sekcja miłośników figurkowych gier bitewnych,

Druga Skala – sekcja modelarska,

Drugi Poziom – sekcja gier komputerowych.

Regularna działalność Drugiej Ery to aktywności wyżej wymienionych sekcji. W ich spotkaniach uczestniczy od kilku do kilkudziesięciu osób. Spotkania liczniejszych sekcji odbywają się w cyklach cotygodniowych, a pozostałych grup z mniejszą częstotliwością. Oprócz spotkań sekcji odbywają się tzw. spotkania środowe, które są klubową tradycją od początku istnienia organizacji. Zwyczajowo spotkanie zaczyna się prelekcją poświęconą fantastyce, po czym uczestnicy udają się do pobliskiego pubu. W latach 1997–2011 prelekcje odbywały się w sali 514 budynku Collegium Altum obecnego Uniwersytetu Ekonomicznego, a od 2011 r. w pomieszczeniach przy ul. Słowackiego 13.

Codzienna działalność klubowa prowadzona jest w budynku biurowym przy ul. Słowackiego 13 w Poznaniu, gdzie stowarzyszenie wynajmuje ponad 200 m² powierzchni, składającej się z pomieszczeń, w których pracują osoby zatrudnione do przygotowywania Pyrkonu i Hikari (Festiwal Kultury Azjatyckiej jest od 2023 drugą cykliczną imprezą organizowaną przez Drugą Erę), magazynów, studia, biblioteki, małych salek spotkań oraz sali konferencyjnej.

Cała bieżąca działalność Klubu jest dostępna dla każdej osoby, nawet spoza grona członków, całkowicie nieodpłatnie. Jednakże członkowie Klubu uzyskują dodatkowe korzyści w postaci możliwości wypożyczania książek i gier z biblioteki, dofinansowywania wyjazdów na konwenty, darmowego wstępu na organizowane przez Klub imprezy oraz możliwości wpływu na kierunki rozwoju stowarzyszenia. Klub tworzy około 90 członków oraz kilkuset sympatyków. Do 2016 r., aby zostać członkiem Klubu, należało być sympatykiem przez

co najmniej 6 miesięcy, a następnie otrzymać zaproszenie i przejść ceremonię przyjęcia w poczet członków, nieco przypominającą studenckie otrzęsiny. Kandydaci oraz komisja byli przebrani w określonej wcześniej konwencji fantastycznej (fantasy, *Gra o Tron*, piracka itp.) Kandydaci rozwiązywali różne zadania, wymagające wiedzy z historii stowarzyszenia, pomysłowości i odwagi. Następnie zgromadzeni członkowie głosowali nad przyjęciem danego kandydata. W toku rozwoju stowarzyszenia i jego formalizacji, ceremonię tę zastąpiono uchwałą zarządu, poprzedzoną rekomendacją kandydata przez 5 członków klubu. W dniu 18 marca 2024 r. Klub liczy 96 członków (w wieku od 18 do ponad 50 lat), 42 członków-seniorów (zasłużonych osób, które zakończyły aktywną działalność na rzecz Klubu) oraz kilkuset sympatyków.

Najwyższą władzą w stowarzyszeniu jest walne zebranie, odbywające się co najmniej dwa razy do roku, poświęcone zatwierdzeniu sprawozdania finansowego, corocznym wyborom prezesa, zarządu, komisji rewizyjnej i sądu koleżeńskiego oraz zatwierdzeniu budżetu na rok następny.

PODSUMOWANIE

W Poznaniu w 1997 roku powstała studencka organizacja – Klub Fantastyki Druga Era. Po ponad 20 latach działalności, efektem jej działań jest regularna aktywność kulturotwórcza o zasięgu ogólnopolskim i międzynarodowym. Festiwal Fantastyki Pyrkon jest fenomenem kulturowym, gromadzącym co roku dziesiątki tysięcy uczestników, setki wystawców i setki twórców zgromadzonych wokół szeroko rozumianej fantastyki.

Na sukces, jaki odniósł Klub Fantastyki Druga Era,łożyło się wiele czynników. Do najważniejszy należy wykształcenie się zaangażowanej społeczności Pyrkonowiczów, którzy na wielu płaszczyznach angażują się w organizację festiwalu. Są to bezpośredni organizatorzy, rzesza wolontariuszy, współpracujące z Klubem, organizacje i stowarzyszenia, a przede wszystkim odwiedzający Pyrkon uczestnicy, którzy niejednokrotnie przez cały rok są ambasadorami wydarzenia w swoich środowiskach.

Wieloletnie doświadczenia podczas wydarzeń organizowanych w szkołach, a później na Międzynarodowych Targach Poznańskich, pozwoliło zgromadzić bank wiedzy, uruchamiany podczas sytuacji kryzysowych. Do takich zaliczyć można różnego rodzaju „awarie” związane z istnieniem wąskich gardeł organizacyjnych (np. kolejkonny). Prawdziwym testem była jednak dwuletnia przerwa spowodowana pandemią koronawirusa. Zespolenie aktywności społeczności festiwalowiczów z wiedzą, jak można wyjść naprzeciw ich oczekiwaniom w świecie ograniczonej komunikacji on-linowej, pozwoliło na przetrwanie tego trudnego dla wszystkich okresu.

Do obiektywnych, niezależnych od organizatorów czynników sukcesu należy zaliczyć istnienie w Poznaniu kompleksu obiektów targowo-konferencyjnych, czyli Międzynarodowych



Ryc. 31. Pozapoznańscy uczestnicy Pyrkonu zazwyczaj przyjeżdżali na festiwal pociągami. Tłum idący z dworca kolejowego w Poznaniu przez Most Dworcowy i wlewający się przez wejście do Międzynarodowych Targów Poznańskich. Przybyły na miejsce patrol Policji steruje ruchem. Pyrkon 2016. Fot. Piotr Derkacz.



Ryc. 32. Pyrkonowicze na ulicy razem z Bumblebee (postać z uniwersum *Transformers*) w którą wcielił się Thomas DePetrillo (jeden z gości festiwalu), Pyrkon 2019. Fot. Marcin Pflanz.

Targów Poznańskich, bez których Pyrkon nie miałby gdzie się odbywać. Takie zewnętrzne czynniki to także wybuch zainteresowania fantastyką literacką, komputerową, filmową, itp., a także grami „tradycyjnymi” i cyfrowymi. Nurty te kreują prężne odmiany kultury wizualnej, inspirującej użytkowników do odgrywania ról poprzez identyfikację z bohaterami za pomocą stroju czy jego elementów. Niewątpliwie zmiany, jakie zaszły w kulturze popularnej w tym zakresie w ostatnich dwóch dekadach, pozwoliły na rozwiniecie Pyrkonu jako miejsca spotkań wszelkich form fascynacji fantastyką.

Wspomniana kulturotwórcza rola Festiwalu przekłada się także na rolę miastotwórczą. Pyrkon stał się bowiem jednym z najbardziej rozpoznawalnych wydarzeń w kalendarzu kulturalnym Poznania. Wysoka jest także identyfikacja mieszkańców miasta z Festiwalem. Łącznie uruchamia to mechanizmy tożsamościowe, kojarzące Poznań jako przestrzeń fantazji, wyobraźni i radości. Jest to kolejna zasługa społeczności Pyrkonowiczów i ich pozytywnego podejścia do życia.

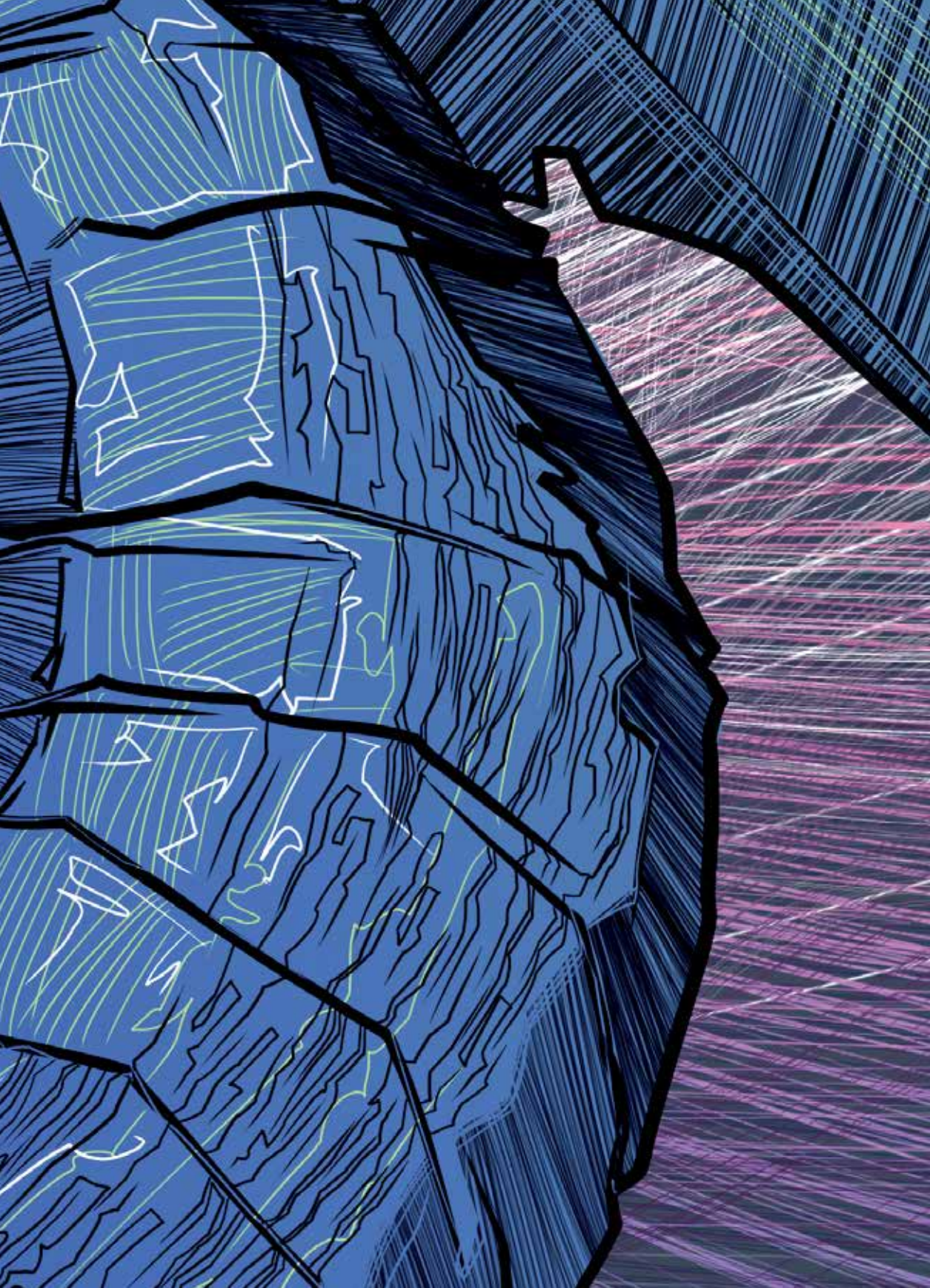
W tej chwili, w początku 2024 r., Festiwal Fantastyki Pyrkon jest wydarzeniem wyjątkowym na skalę międzynarodową.



Ryc. 33. Pyrkonowicze przed wejściem na teren Międzynarodowych Targów Poznańskich od strony Mostu Dworcowego, Pyrkon 2023. Fot. Przemysław Stanuła.

PRZYPISY

- 1 Uchwała Nr 1809/2016 Zarządu Województwa Wielkopolskiego z dnia 31 marca 2016 roku, https://bip.umww.pl/artykuly/2821700/pliki/20160516111729_1809.pdf, [dostęp: 08.03.2024].
- 2 S. Gabryel, *Pyrkon zmienia Poznań w miasto nie z tej ziemi*, Głos Wielkopolski, <https://gloswielkopolski.pl/pyrkon-zmienia-poznan-w-miasto-nie-z-tej-ziemi/ar/9847172>, [dostęp: 08.03.2024].
- 3 <https://allegro.pl/zobacz/pyrkononline>, [dostęp: 08.03.2024].
- 4 <https://biblioteka.pyrkon.pl/>, [dostęp: 08.03.2024].
- 5 Misja, www.drugaera.org, [dostęp: marzec 2024].



Katarzyna Witek-Dryjańska

PLATFORMY INTERNETOWE DO TWORZENIA GIER DYDAKTYCZNYCH A PANDEMIA COVID-19

WPROWADZENIE

Przed pandemią COVID-19 systemy szkolne w Polsce i na świecie wykorzystywały narzędzia cyfrowe tylko w niewielkim stopniu. Kwestia niedostosowania poziomu cyfryzacji do potrzeb życia codziennego była wielokrotnie podnoszona przez liczne organizacje międzynarodowe, takie jak ONZ, ITU, OECD, WEF czy Unię Europejską. Jednak ich apele o zmianę stanu rzeczy w obszarze cyfryzacji nie przynosiły szerszych rezultatów. Bardzo słabo wypadła na tym tle Polska, co potwierdził *Indeks Gospodarki Cyfrowej i Społeczeństwa Cyfrowego* (*Digital Economy and Society Index, DESI*) z 2020 r. (oparty na danych z 2019 r.), gdzie uplasowała się na 23. miejscu na 28 państw UE¹.

Do intensywnych zmian w tym stanie rzeczy, w naszym kraju, jak i w większości państw świata, przyczyniła się pandemia COVID-19. Ograniczenie funkcjonowania polskich szkół od 12 marca 2020 r., a następnie rozpoczęcie edukacji w trybie zdalnym i hybrydowym, wpłynęło w sposób istotny na zmiany form, metod, a przede wszystkim narzędzi nauczania. Aby móc kontynuować proces nauczania, nauczyciele, uczniowie i rodzice musieli rozwinąć kompetencje cyfrowe, ale i firmy dostarczające programów komputerowych musiały w szybkim czasie dostosować ofertę do zapotrzebowania rynku. Dodatkowe obciążenia spadły na nauczycieli, którzy najczęściej intuicyjnie i bez fachowego przygotowania musieli szukać

nowych cyfrowych narzędzi, programów komputerowych i metod pracy. Spowodowało to poszerzenie ich warsztatu dydaktycznego oraz wpłynęło na zastosowanie innowacyjnych i kreatywnych rozwiązań w pracy. Jedną z grup nowych metod/narzędzi dydaktycznych były cyfrowe gry dydaktyczne, które są głównym przedmiotem rozważań w niniejszym tekście.

NAUCZYCIELE I UCZNIOWIE A KOMPETENCJE CYFROWE W CZASACH PANDEMII

Konieczność zmiany organizacji pracy szkoły podczas pandemii nie wpłynęła zasadniczo na zwiększenie wsparcia systemowego dla nauczycieli ze strony systemu oświaty. Aby sprostać nowym wyzwaniom edukacji zdalnej, nauczyciele byli zmuszeni organizować się sami. Prowadzili darmowe webinaria i szkolenia online. Dzielili się materiałami dydaktycznymi, doświadczeniami i cyfrowymi umiejętnościami. Ta samopomoc zawodowa obejmowała także rozwiązywanie problemów technicznych, wychowawczych, dydaktycznych czy psychologicznych. Poza organizacją i współpracą wewnątrzszkolną między nauczycielami danej placówki, bardzo ważnym wsparciem w rozwoju kompetencji cyfrowych stały się liczne grupy nauczycielskie na portalach społecznościowych², takich jak Facebook czy Instagram, oraz materiały filmowe i tutoriale zamieszczane na platformie YouTube. Dzięki nim mniej zaawansowani użytkownicy mogli pokonać trudności związane z obsługą platform komunikacyjnych, korzystaniem z wirtualnych dysków, programów do tworzenia testów, zadań domowych, materiałów graficznych i prezentacji multimedialnych oraz pracą z narzędziami Web 2.0, służącymi do tworzenia materiałów edukacyjnych, w tym cyfrowych gier dydaktycznych³.

Zdobywanie nowych umiejętności cyfrowych oraz tworzenie własnych materiałów dydaktycznych zabierało nauczycielom dużo czasu i wymagało przepracowania dodatkowych godzin, spędzonych przed ekranem monitora. Pracowali zazwyczaj na prywatnych komputerach i korzystali ze swojego łącza internetowego, ponieważ szkoły nie posiadały odpowiedniego sprzętu bądź był on przestarzały, przez co uniemożliwiał dostęp do wielu niezbędnych programów czy wpływał negatywnie na jakość pracy, przez jego powolne działanie.⁴

Szkoły prowadziły różne formy edukacji zdalnej. W niektórych były to przesyłane uczniom wiadomości ze wskazaniem materiałów i zadań, które należało samodzielnie przeczytać i wykonać. Najczęściej były one przesyłane przez dzienniki elektroniczne lub, w sytuacji ich braku, pocztą elektroniczną albo za pomocą społecznościowych komunikatorów, takich jak Messenger. Z czasem, wraz z rozwojem kompetencji cyfrowych nauczycieli i rozpowszechnieniem się różnego typu oprogramowania, zaczęto wprowadzać do szkół zintegrowane platformy komunikacyjne, dzięki którym możliwe było rozpoczęcie prowadzenia lekcji zdalnych z wykorzystaniem wideo-rozmów. Wśród wykorzystywanego oprogramowania były m.in.: Microsoft Teams, Skype, Zoom oraz Google Classroom. Poznawane przez nauczycieli nowe cyfrowe narzędzia pozwalały na tworzenie, przesyłanie i udostępnianie dokumentów

do prac grupowych, testów, quizów czy prezentacji multimedialnych. Z czasem pojawiło się także wsparcie systemowe. Stworzono Zintegrowaną Platformę Edukacyjną⁵, na której zamieszczano różnorodne materiały edukacyjne. Do wielu szkół kupiono dodatkowy sprzęt komputerowy i ulepszono łącza internetowe.

Również uczniowie i ich rodzice musieli zatroszczyć się o odpowiedni sprzęt komputerowy, opanować podstawowe umiejętności cyfrowe, by móc uczestniczyć w tej formie edukacji. Według badań co czwarty rodzic musiał zainwestować w zakup niezbędnego sprzętu dla swoich dzieci oraz dokupić transfer internetowy⁶. Sytuacja ta stawała się szczególnie problemowa dla rodzin wielodzietnych, w których rodzice często nie mogli pozwolić sobie na zakup komputera wraz z niezbędnymi akcesoriami dla każdego z dzieci, w wyniku czego musiały one korzystać wspólnie z posiadanego sprzętu. Jeśli już udało się dokupić urządzenia bądź otrzymać je ze szkoły, to pojawiał się również problem braku odpowiedniej przestrzeni do nauki. Dzieci musiały łączyć się na lekcje zdalne, będąc w tym samym pokoju. Brak wsparcia rodziców, przestarzały sprzęt komputerowy, łącza internetowe o niskim przesyłanych danych, brak odpowiednich warunków pracy w domu, wpływały zdecydowanie negatywnie na uczniów i ich zaangażowanie w proces edukacji. Wiązało się to także z pojawieniem się licznych problemów natury psychologicznej, wynikających z długotrwałej izolacji domowej czy wykluczenia cyfrowego⁷.

W celu zaangażowania uczniów w proces edukacji, urozmaicenia zajęć oraz wykorzystania możliwości dostępnych dzięki zdalnej formie nauczania, część nauczycieli zaczęła wprowadzać na swoich lekcjach cyfrowe gry dydaktyczne. Jest to forma nauki przez zabawę w przystępnej dla uczniów formie graficznej. Nauczyciele bardzo szybko zaczęli polecać sobie programy i platformy internetowe, umożliwiające tworzenie zróżnicowanych gier edukacyjnych. Wymienili się pomysłami i gotowymi materiałami. Organizowali szkolenia i webinaria, pokazujące, jak tworzyć taki typ gier oraz jak je wykorzystywać na lekcjach zdalnych.

WEB 2.0 A TWORZENIE CYFROWYCH GIER DYDAKTYCZNYCH

Chcąc opisać narzędzia i możliwości proponowane przez strony i platformy internetowe, pozwalające tworzyć i korzystać z cyfrowych gier edukacyjnych, należy wspomnieć o rozwiązaniach technologicznych Web 2.0. Termin ten po raz pierwszy użyty został w 2003 r. i opisuje on tzw. drugą generację Internetu. W odróżnieniu od wcześniejszych technologii, zakładających bierne korzystanie z zasobów internetowych, Web 2.0 stawia na współtworzenie treści przez użytkowników, dzielenie się zasobami oraz wirtualną współpracę. Dobrym przykładem tych rozwiązań są portale społecznościowe. Technologia ta zaspokaja różne potrzeby użytkowników sieci. Umożliwia komunikację i kontakt z innymi internautami oraz współpracę na odległość, zarówno w formie synchronicznej, jak i asynchronicznej. Dzięki

niej można promować i publikować swoje dzieła czy budować bazy wiedzy. Narzędzia Web 2.0 pozwalają też na szybkie wyszukiwanie, porządkowanie i organizowanie internetowych zasobów, dzięki takim rozwiązaniom jak np. tagowanie⁸. W dalszej części artykułu postaram się przedstawić najczęściej stosowane przez nauczycieli platformy internetowe, wykorzystywane do tworzenia cyfrowych gier dydaktycznych oraz możliwości, jakie dają one użytkownikom.

PLATFORMY INTERNETOWE A GRY DYDAKTYCZNE

Największymi problemami dla nauczycieli w obszarze wykorzystania narzędzi Web 2.0 i tworzenia cyfrowych gier dydaktycznych była i nadal jest wielość informacji do opanowania oraz liczba narzędzi, które należy wykorzystać podczas przygotowywania materiałów dydaktycznych⁹. Chcąc stworzyć wirtualne gry czy prezentacje na zdalne zajęcia, nauczyciele, szczególnie w początkowej fazie prowadzenia edukacji na odległość, ze względu na brak zintegrowanego serwisu edukacyjnego, musieli korzystać z różnych aplikacji, platform czy programów. Nauczyciele używali m.in.: programów do tworzenia i edytowania grafiki (np. Genially¹⁰, Canva¹¹), nagrań wideo/audio (np. OBS Open Broadcaster Software¹², Dropbox Capture¹³) czy ćwiczeń i zadań w formie gier dydaktycznych (LearningApps¹⁴, Wordwall¹⁵, Kahoot!¹⁶, Quizalize¹⁷, Baamboozle¹⁸, Quizizz¹⁹, Bloocket²⁰, Quizlet²¹, Eduelo²², Ssula²³).

Poniżej omówię możliwości, jakie dały użytkownikom najczęściej wykorzystywane internetowe platformy edukacyjne, uwzględniając przy tym najnowsze rozwiązania technologiczne, czyli wykorzystanie sztucznej inteligencji – AI (*Artificial Intelligence*) oraz możliwości grywalizacyjne. Ze względu na dostępne funkcje i formy proponowanych gier dydaktycznych, strony te podzieliłam na trzy kategorie: (1) platformy umożliwiające samodzielne tworzenie zróżnicowanych gier dydaktycznych; (2) platformy quizowe; (3) platformy z gotowymi grami dydaktycznymi.

PLATFORMY UMOŻLIWIAJĄCE SAMODZIELNE TWORZENIE ZRÓŻNICOWANYCH GIER DYDAKTYCZNYCH

Najbardziej znanymi w Polsce platformami internetowymi, które dają możliwość samodzielnego tworzenia gier dydaktycznych są: LearningApps, Wordwall oraz Genially. W ich zasobach znajdują się szablony i moduły interaktywne, które można wykorzystać do stworzenia własnych gier. Co więcej, posiadają one również swoje wewnętrzne bazy materiałów, z których można korzystać.

LEARNING APPS

Platforma ta jest bezpłatna. Umożliwia użytkownikom tworzenie i zarządzanie modułami edukacyjnymi online. Została stworzona w Szwajcarii, w ramach projektu badawczego na Uniwersytecie Pedagogicznym w Bernie. Przy jej tworzeniu współpracowały również Uniwersytet Nauk Stosowanych Zittau/Görlitz, Uniwersytet Jana Gutenberga w Moguncji oraz kilkunastu nauczycieli²⁴. Celem projektu było szersze wykorzystanie w nauce materiałów audio i wideo. Poszczególne aplikacje są intuicyjne w obsłudze, przez co tworzenie gier i materiałów jest stosunkowo proste.

Używając wewnętrznej wyszukiwarki, można znaleźć materiały, stworzone przez innych użytkowników. Pomocne w tym są filtry, dzięki którym można wybrać jedną z dostępnych dziedzin wiedzy, rodzaj znajdujących się w nich mediów oraz etap nauczania.

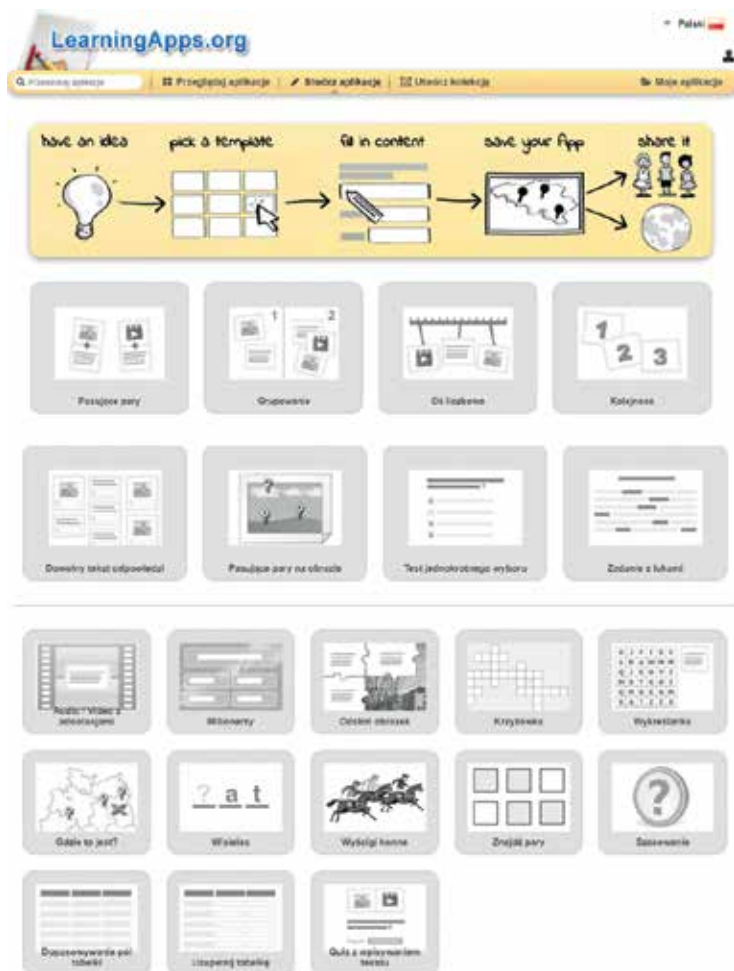
Chcąc stworzyć samodzielnie grę czy materiał dydaktyczny, należy założyć konto i zalogować się na platformę. W ten sposób otrzymujemy dostęp do szablonów gier edukacyjnych. Ich zbiór jest dość szeroki (Ryc. 1.). Pozwalają one tworzyć gry, polegające na dopasowywaniu, grupowaniu i porządkowaniu elementów, zaznaczaniu odpowiednich obszarów na mapie czy obrazie, udzielaniu poprawnych odpowiedzi na pytania w formie testu, quizu, milionerów²⁵, konnych wyścigów czy tzw. „wisielca”. Strona umożliwia także tworzenie krzyżówek, wykreślanek oraz łączenie poszczególnych aplikacji w kolekcję gier dydaktycznych czy jako odnośniki do materiałów wideo.

W kolejnym etapie tworzenia gry podajemy jej nazwę, opisujemy ją, ustawiamy parametry i liczbę wykorzystanych w niej materiałów. Tworzymy polecenia, pytania oraz załączamy materiały graficzne. Po uzupełnieniu wszystkich elementów, wpisujemy treść odpowiedzi, która wyświetli się uczniom po zakończeniu gry.

Dużym walorem dydaktycznym jest natychmiastowa odpowiedź. Podczas rozgrywki użytkownik może sprawdzić, czy udzielone odpowiedzi są poprawne i poprawić ewentualne błędy.

Stworzone aplikacje zapisywane są w bibliotece. Możemy w niej przechowywać również gry innych użytkowników, z których będziemy chcieli w przyszłości korzystać bądź je edytować. Przygotowane gry możemy udostępniać uczniom za pomocą linku bądź kodu QR oraz osadzać na swoich stronach internetowych czy blogach.

Bardziej rozwinięta forma grywalizacyjna znajduje się w trzech proponowanych przez LearningApps aplikacjach: *Wyścigi*, *Gdzie to jest?* i *Szacowanie*. Użytkownicy mogą w nich w sposób synchroniczny rywalizować z wirtualnym graczem bądź pięcioma innymi użytkownikami, co pozwala na wejście z nimi w interakcję. Narzędzia te, dość proste i nie wymagające opłat, mogą być również wykorzystywane przez uczniów do tworzenia własnych gier, a następnie dzielenia się nimi z rówieśnikami bądź prezentowania na lekcjach.

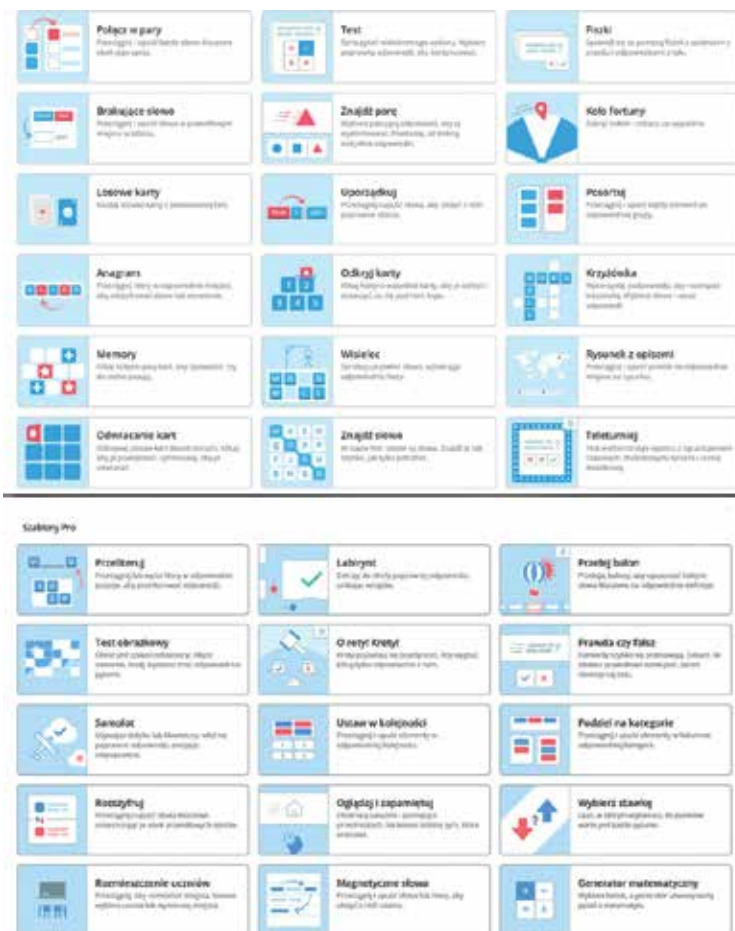


Ryc. 1. Dostępne szablony gier edukacyjnych na stronie dostępne w LearningApps.

Źródło: <https://learningapps.org/createApp.php>.

WORDWALL

Kolejną platformą, umożliwiającą tworzenie własnych gier dydaktycznych w oparciu o gotowe moduły interaktywne jest Wordwall, należący do prywatnej spółki Visual Education Ltd, powstałej w 2006 r. w Wielkiej Brytanii²⁶. Strona ta, w wersji próbnej, umożliwia użytkownikowi stworzenie 5 gier dydaktycznych. Po osiągnięciu limitu, należy wykupić abonament standardowy lub wersję Pro. Pierwsza opcja, poza nieograniczonym dostępem do tworzenia gier i wyszukiwania w bazie społecznościowej platformy publicznych materiałów innych użytkowników, zawiera również możliwość ich wydruku, dostęp do 18 szablonów



Ryc. 2 Szablony gier dostępne na platformie Wordwall w wersji standardowej i Pro.

Źródło: <https://wordwall.net/pl/create/picktemplate>.

interaktywnych oraz 27 motywów. Wersja Pro poszerzona została o 15 szablonów gier oraz profesjonalny motyw komiksowy²⁷.

Podobnie jak w LearningApps, na platformie Wordwall znajdziemy szablony bazujące na łączeniu i porządkowaniu elementów czy wpisywaniu brakujących słów. (Ryc. 2.) Platforma pozwala również tworzyć gry w formie *memory*, krzyżówki czy wykreślanki. Dostępne są też tryby bardziej zgrzywalizowane, takie jak teleturnieje z dodatkowymi bonusami i mini gierkami oraz koło fortuny. Abonament w wersji Pro poszerza ofertę szablonów i narzędzi,

pozwalając na tworzenie gier, w których można m.in.: latać samolotem, rozszyfrowywać wiadomości, uciekać z labiryntu czy przebijać lecące balony. W razie trudności z podziałem uczniów na grupy, platforma proponuje nauczycielom skorzystanie z aplikacji przydzielającej ich losowo do konkretnych grup.

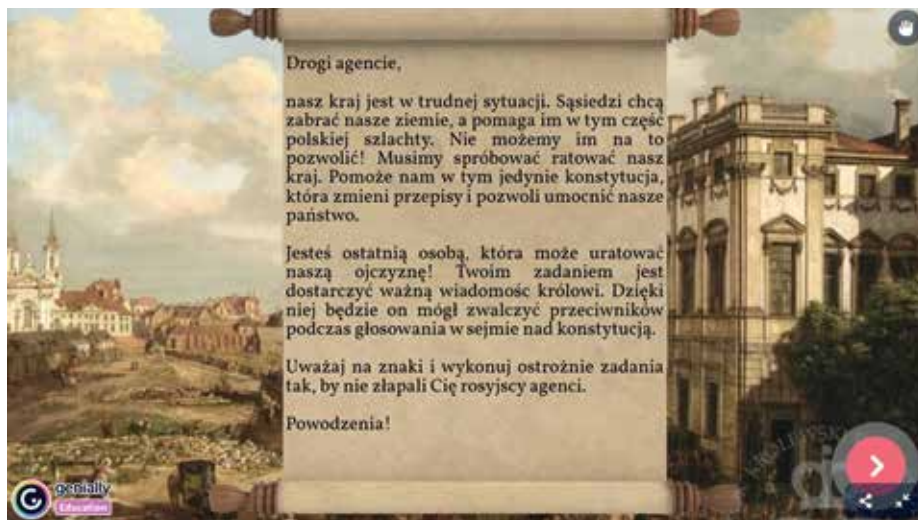
Forma gier dydaktycznych na platformie Wordwall jest bardziej zgrywalizowana niż w formule LearningApps. Poszczególne elementy i zadania wykonuje się na czas i zdobywa punkty. Po zakończeniu rozgrywki, można sprawdzić swoją pozycję na liście rankingowej oraz zweryfikować odpowiedzi. Uczeń ma więc od razu informację zwrotną i może dowiedzieć się, nad którymi obszarami musi jeszcze popracować. Dostęp do tych informacji posiada również nauczyciel, co pozwala rozpoznać obszary problematyczne dla danego ucznia czy uczennicy i indywidualizować z nimi pracę.

Platforma Wordwall ma również funkcję, jaką jest zmiana formy gry w już gotowej aplikacji. Przykładowo grę *O rety! Krety!* możemy zmienić na grupowanie materiałów, wisielca, koło fortuny, anagramy, teleturnieje, losowanie czy odkrywanie kart. Aplikacja sama dobiera inne formy gier, w których opracowany materiał może być wykorzystany. Użytkownicy mają również dostęp do zmiany motywu gry, formatu czcionek, losowości, czasu rozgrywki oraz liczby możliwych podejść do rozgrywki, czyli tzw. „żyć”. Gry prezentowane na platformie mogą być skierowane do indywidualnego gracza, np. *O rety! Krety!*, lub do grupy graczy, jak chociażby koło fortuny.

Materiały można łatwo przesyłać i osadzać na stronach internetowych oraz blogach. Narzędziem ułatwiającym wyszukiwanie jest tagowanie poprzez nazwę przedmiotu, etap edukacyjny i poziom klasy. Umożliwia to szybkie znalezienie właściwych narzędzi, zarówno na platformie, jak i przez ogólne wyszukiwarki internetowe.

GENIALLY

Platformą nieukierunkowaną na edukację, ale posiadającą dział gamifikacyjny, jest strona Genially. Umożliwia ona tworzenie interaktywnych gier dydaktycznych w postaci quizów, interaktywnych gier planszowych oraz wirtualnych *escape roomów* – pokoi zagadek. Użytkownicy mogą korzystać z gotowych szablonów bądź przygotować gry samodzielnie, ponieważ platforma posiada rozbudowane narzędzia do tworzenia i edytowania materiałów graficznych. Narzędzia Genially pozwalają użytkownikom na wprowadzanie różnych form zadań, co jest szczególnie ważne przy projektowaniu *escape roomów*. Umożliwiają też tworzenie standardowych quizów, zadań polegających na wyszukiwaniu ukrytych przedmiotów oraz prostych łamigłówek, np. w formie kodów dostępu. Mechanika tego typu gier polega na przechodzeniu pomiędzy kolejnymi etapami za pomocą aktywowania lub przesuwania odpowiednich elementów. Na bazie tylko tych dwóch podstawowych narzędzi użytkownik



Ryc. 3. Autorska gra dydaktyczna w postaci *escape room* dla klas od 6 do 8 w ramach szkolnych obchodów Święta Narodowego Trzeciego Maja. Źródło: <https://view.genial.ly/5ea6fec8ab2ca80dbec5eb50/game-majowy-escape-room-klasy-iv-viii>.

może stworzyć różnego rodzaju zagadki. Genially umożliwia również wykorzystanie animacji, filmów oraz nagrań autorskich (Ryc. 3.).

Użytkownicy mogą edytować gotowe szablony, które znajdują się na portalu oraz tworzyć od podstaw własne projekty gier. Jest to jednak dość angażujące i czasochłonne zadanie. W darmowej wersji, po założeniu konta i zalogowaniu się, można korzystać z części szablonów udostępnianych przez twórców platformy. Pozostałe aktywowane są po wykupieniu abonamentu.

PLATFORMY QUIZOWE

Kolejną formą gier dydaktycznych są zaprojektowane w celach edukacyjnych quizy, które nie tylko sprawdzają wiedzę uczniów, ale również angażują i motywują ich do aktywnego uczestnictwa w procesie uczenia się. Platform, które oferują naukę i utrwalanie wiedzy w formie quizów, jest wiele. Znajdują się wśród nich strony ze standardowymi formami, w których możemy tworzyć pytania z odpowiedziami jednokrotnego i wielokrotnego wyboru, opcją wpisywania brakujących wyrazów czy wskazywania pasującej grafiki. Ich twórcy, idąc z duchem rozwoju technologii, starają się rozwijać możliwości swoich stron, wprowadzając nowe narzędzia i dodatkowe tryby rozgrywek. Udostępniają użytkownikom opcje tworzenia fiszek, rozwiniętego trybu nauki, dodatkowej grywalizacji oraz zróżnicowanej oprawy graficznej i audialnej.

W tego typu quizach możemy pobijać rekordy, konkurując ze sobą oraz rywalizować i/lub współpracować z innymi użytkownikami w formie zespołowej bądź indywidualnej. Dodane na portalach mini gry oparte są na podobnej mechanice. Żeby pokonać przeciwników i móc przejść do dodatkowej rozgrywki w mini grze, użytkownik musi poprawnie udzielić odpowiedzi na pytania quizowe. Taka formuła jest dodatkową atrakcją dla uczniów, tym bardziej, że formy proponowanych gier przypominają popularne aplikacje mobilne i gry, z których wielu z nich i tak już korzysta. Dodatkowym atutem są również aplikacje, które pozwalają szybciej przyłączyć się do rozgrywki, zapisać dany materiał czy dostosować swojego awatara. Wszystkie podane platformy posiadają bardzo obszerne bazy gotowych już materiałów. Można je edytować, zapisywać w swojej bibliotece lub udostępniać.

Rozwój technologii AI również znalazł swoje odbicie w platformach quizowych. Wprowadzono na nich narzędzia wykorzystujące sztuczną inteligencję, za pomocą których użytkownik może generować pytania do tworzonej gry. Może korzystać także z samodzielnie wpisanego lub wgranego tekstu czy internetowego filmu z transkrypcją. Ułatwia to pracę, choć podkreślić należy, że są to materiały często zawierające błędy. W tym wypadku znajomość tematu, spostrzegawczość i poprawnie postawiony cel dydaktyczny są nieodzowne. Nie wszystkie platformy mają w swoich wewnętrznych narzędziach AI. Baamboozle czy Bloocket pozwalają użytkownikom na przesłanie przygotowanych przez sztuczną inteligencję pytań do swoich platform i stworzenie na ich bazie gry.

Wszystkie platformy umożliwiają korzystanie z dostępnych szablonów i motywów, ustalanie czasu rozgrywki oraz liczby możliwych prób. Ważnym aspektem dla nauczycieli i uczniów są raporty, w których znajdują się informacje o zdobytych punktach oraz poprawnych i błędnych odpowiedziach. Pozwala to im dostrzec, które obszary należy jeszcze powtórzyć i utrwalić.

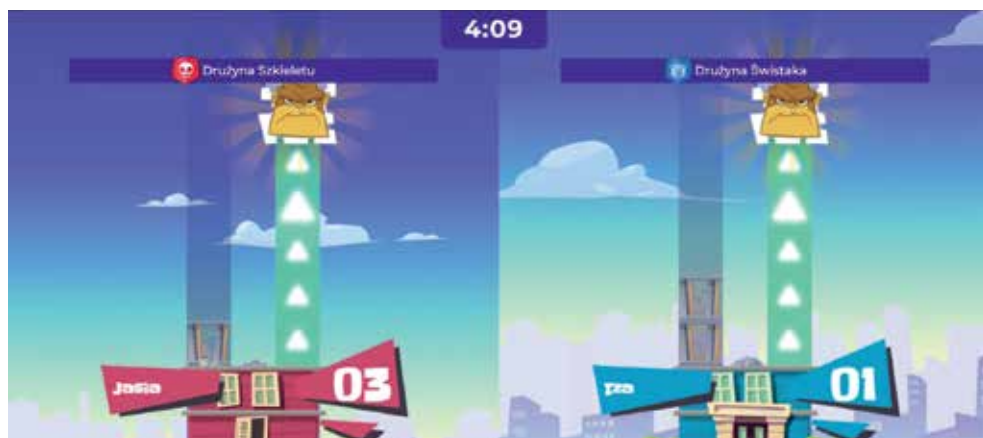
Najczęściej wykorzystywanymi przez nauczycieli platformami, pozwalającymi na tworzenie gier dydaktycznych w formie quizów są: Kahoot!, Quizalize, Baamboozle, Quizizz, Bloocket oraz Quizlet. Wszystkie one udostępniają wersję próbną, dzięki której użytkownik może tworzyć, edytować i udostępniać testy, korzystać z bazy gier znajdującej się na danej platformie oraz używać podstawowych narzędzi. Możliwe jest to po założeniu na nich konta i zalogowaniu się. Dostęp do wszystkich materiałów i narzędzi bez ograniczeń odblokowywany jest po wykupieniu abonamentu. Poza tym, strony te umożliwiają nauczycielom szybkie dodanie i udostępnienie przygotowanej gry uczniom na platformy komunikacyjne, np. Microsoft Teams czy Google Classroom (Bloocket, Baamboozle) bądź stworzenie odrębnej wirtualnej klasy w ramach wewnętrznych narzędzi serwisu internetowego (Quizlet, Quizalize, Quizizz, Kahoot!).

Kahoot! jest jedną z najbardziej znanych i rozpoznawanych platform quizowych. Dane statystyczne wskazują, że dziś na świecie korzysta z niej ok. 8 milionów nauczycieli²⁸. Platforma

została założona w 2012 r. przez Mortena Versvika, Johana Branda oraz Jamiego Brookera. Technologia opiera się na badaniach, przeprowadzonych w ramach studiów magisterskich na Norweskim Uniwersytecie Nauki i Techniki (NTNU) przez jednego ze współzałożycieli – Mortena Versvika, pod kierunkiem profesora Alfa Inge Wanga²⁹. Kahoot! ma swoją aplikację mobilną, dzięki której można tworzyć i korzystać z quizów na różnych nośnikach. Poza tym posiada również osobne aplikacje i programy do nauki czytania, matematyki, nauki języka obcego czy skierowaną do najmłodszych dzieci aplikację Kahoot!Kids.

Tworzenie quizów jest proste. Należy podać tytuł, dobrać odpowiednią formę pytania i czas, w którym uczeń musi udzielić odpowiedzi. Następnie należy wprowadzić polecenia tekstowe wraz z odpowiedziami i zaznaczyć poprawne sformułowania. Dostępne są różne formy pytań, od standardowych jednokrotnego wyboru oraz prawda czy fałsz, po wymagające wykupienia abonamentu formy układanek, chmury słów czy pytania z dźwiękiem. Po wygenerowaniu quizu możemy wybrać tryb, w jakim chcemy zagrać. Dostępna jest rozgrywka standardowa, w formie pytań, wyświetlanych na ekranie, bądź bardziej zgrywalizowana, zawierająca dodatkowe mini gry. Na platformie Kahoot! znajduje się ich 8. Awatar gracza może w nich uciekać przed robotami czy drapieżną rybą, zdobywać piramidę, zbierać kryształy do skrzyni skarbów, budować kolejne poziomy domów (Ryc. 4.) czy odsłaniać części obrazów słynnych malarzy. Aby móc jednak to robić, gracz musi odpowiadać poprawnie na pytania quizowe, to one dają możliwość poruszania się i interakcji w mini grze.

Strona Quizalize, podobnie jak pozostałe platformy, umożliwia tworzenie quizów w różnej formie. Tym, co ją jednak wyróżnia, jest bardziej rozwinięta grywalizacja rozgrywek, zarówno indywidualnych, jak i zespołowych. W grupowej rywalizacji gracze podzieleni



Ryc. 4. Mini gra – Kahoot!. Źródło: <https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=e4bac0a7-50b9-4bbd-8ee5-97fdb502a350>.

na zespoły, mogą konkurować ze sobą, wybierając reprezentującego ich awatara który, dzięki dobrym odpowiedziom na pytania quizowe, wspina się po drzewach, rzuca wirtualnymi pomidorami w przeciwników czy prowadzi z nimi walki. W indywidualnej rozgrywce gracz może, dzięki poprawnym odpowiedziom m.in.: rzucać piłką do cyfrowego kosza, strzelać statkiem kosmicznym w nadlatujące meteoryty, a także w świecie gry Blackerzz (Ryc. 5.) strzelać z łuku do tarczy i zbierać monety. Ostatnia gra inspirowana jest znaną i lubianą przez dzieci i dorosłych grą *MineCraft*³⁰, która pozwala wcielić się w postać Steva i odkrywać trójwymiarowy, pikselowy świat, pełen różnych zwierząt, roślin, minerałów i magicznych postaci.

Kolejna platforma – Quizizz, poza podstawową formą quizów, czyli różnymi rodzajami pytań i rywalizacji grupowej lub indywidualnej, nie ma aktualnie zbyt wielu dodatkowych trybów grywalizacyjnych, choć również tu twórcy zmierzają w kierunku ich rozwoju. W czasie rozgrywek quizowych użytkownik może zbierać bonusy, w postaci dodatkowych punktów, umiejętności umożliwiających zatrzymanie czasu lub odrzucenie dwóch błędnych odpowiedzi, czyli tzw. 50/50. Jako jedyna z analizowanych stron posiada przerywniki między pytaniami podczas rozwiązywania quizów, w formie obrazkowych memów.

Najbardziej rozbudowany grywalizacyjnie na tej platformie jest tryb mistrza, w którym użytkownik może, dzięki poprawnym odpowiedziom na pytania, przemieszczać się awatarem na szczyt góry, żeby osiągnąć mistrzostwo w danym zagadnieniu, czyli uzyskać co najmniej 80% poprawnych odpowiedzi (Ryc. 6.). Towarzyszą mu przy tym drobne mini gry, w postaci unikania kamiennej lawiny czy gry w formie *memory*.



Ryc. 5. Quizalize – Blackerzz. Źródło: <https://blockerzz.quizalize.com/player?quiz=fcb8913d-89a6-4d66-8fd6-5baa703b9b56&quizMode=standard&option=4>.



Ryc. 6. Mini gra na platformie Quizizz w trybie rozgrywki mistrz.

Źródło: <https://quizizz.com/admin/mystic-peak/65de3be6818eaf615518d714>.

Kolejne dwie platformy, Blooket oraz Baamboozle, posiadają bardzo barwną kolorystykę oraz przyciągające uwagę uczniów grafiki. Obie dysponują szeroką bazą gotowych materiałów, a użytkownik może je łatwo wyszukać dzięki wewnętrznej wyszukiwarce. Dodatkowo, przy tworzeniu autorskiej gry dydaktycznej, platforma pozwala na skorzystanie z gotowej bazy grafik. Baamboozle posiada też szeroką gamę gifów i innych animacji dynamizujących gry.

Na obu platformach znaleźć można opcje rozwinięcia quizów w dodatkowe mini gry. Baamboozle na poziomie darmowego dostępu umożliwia użytkownikom wersję klasyczną, czyli podział na zespoły, naprzemienne wybieranie numerów pytań i otrzymywanie punktów za poprawne odpowiedzi. W grach otrzymać można także bonusy punktowe. Natomiast w trybie mini gry użytkownik musi poprawnie odpowiadać na pytania, dzięki czemu może przejść do trybu rozgrywki futbolowej, a w niej, kierując się informacjami o sile i kierunku wiatru, musi dopasować kąt strzału. Trafiając do bramki, zdobywa dodatkowe punkty zwycięstwa w rywalizacji grupowej. Przy zakupie rozszerzonej wersji użytkownik może korzystać również z takich mini gier jak: *memory*, bingo, kręgle czy *soccer* (Ryc. 7.).

Platforma Blooket w grywalizacji idzie o krok dalej. Podobnie jak na poprzednich stronach, możemy tam znaleźć różne tryby rozgrywek quizowych z towarzyszącymi im mini grami o tematyce pirackiej, wyścigów, dinozaurów, walk oraz symulatorów, w których obsługujemy klientów kawiarni (Ryc. 8.) czy zdobywamy pracowników do fabryki. Użytkownicy mogą w nich jednak, w odróżnieniu od pozostałych mini gier, zapisywać postępy swojej rozgrywki, wybrać poziom gry, a zdobyte podczas niej tokeny wydać w markecie, znajdującym się na platformie.

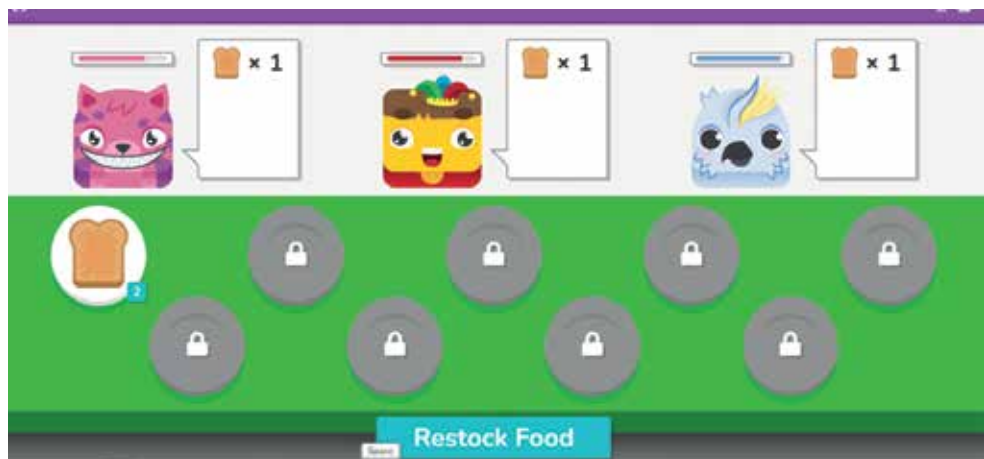


Ryc. 7. Mini gra na platformie Baamboozle.

Źródło: <https://www.baamboozle.com/game/client/44999?gameType=football>.

Może zakupić w nim paczki z dodatkowymi postaciami czy elementami gier. Co ważne, nie ma tu opcji wykupywania tokenów za prawdziwe pieniądze. Użytkownik czy użytkowniczka gry musi je zdobyć, wykonując quizy i grając w mini gry, powtarzając tym samym materiał.

Rozwinięcia grywalizacyjne w formie mini gier często wzorowane są na znanych i lubianych przez dzieci produkcjach. Za przykłady mogą posłużyć gra *Blackerz* na platformie Blooket oraz mini gra *Najwyższa wieża* znajdująca się na platformie Kahoot!. Pierwsza posiada te



Ryc. 8. Symulacyjna gra *Cafe*, będąca rozwinięciem grywalizacji na platformie Blooket.

Źródło: <https://cafe.blooket.com/host/join>.

same rozwiązania technologiczne i graficzne co MineCraft, choć nie ma tak rozwiniętego świata i mechanik kreatywnego budowania. Druga natomiast odnosi się do filmowej postaci King Konga oraz gry *Donkey Kong*³¹.

Platforma Quizlet, w odróżnieniu od wcześniejszych stron, posiada inną formę grywalizacji, polegającą na zdobywaniu wirtualnych odznaczeń. Związane są one z cyklicznością działań użytkowników, wykorzystywaniem i tworzeniem zestawów czy osiągniętymi w procesie nauki poziomami. Szata graficzna platformy jest stonowana, a narzędzia ukierunkowane są raczej na zdobywanie kolejnych poziomów wiedzy. Możemy stworzyć wirtualną klasę i przypisać do niej swoich uczniów, udostępniać im przygotowane materiały i zachęcać do nauki. Najnowszym narzędziem jest wsparcie użytkowników przez sztuczną inteligencję podczas przygotowywania się do egzaminów. Obejmuje ono tworzenie testów z wprowadzonych materiałów, generowanie na ich bazie ćwiczeń oraz analizowanie wyników i wskazywanie zagadnień sprawiających trudność użytkownikowi. Funkcja ta posiada szerokie możliwości zmiany formy zadań i udzielania odpowiedzi.

PLATFORMY Z GOTOWYMI GRAMI DYDAKTYCZNYMI

Kolejna grupa to platformy z gotowymi materiałami dydaktycznymi, dopasowanymi do poziomów edukacyjnych i zagadnień uwzględnionych w podstawach programowych (Ryc. 9.). Jako przykłady mogą służyć Squal oraz Eduelo. Obie mają podobną formułę działania. Po założeniu konta i wykupieniu abonamentu, umożliwiają one założenie przez nauczycieli wirtualnej klasy oraz wyznaczanie uczniom konkretnych wyzwań, przy jednoczesnym sprawdzaniu ich wyników. Gry dydaktyczne oparte są na quizach, w których użytkownicy zdobywają bądź utrwalają swoją wiedzę, przechodząc przez kolejne poziomy trudności. Co ciekawe, po udzieleniu odpowiedzi, pojawiają się dodatkowe objaśnienia i uzupełnienia przedstawionego zagadnienia. Ponadto Eduelo umożliwia odsłuchanie poleceń i odpowiedzi oraz przetłumaczenie ich na język ukraiński.

Zarówno na Squali, jak i Eduelo, uczniowie mogą uczyć się niemal wszystkich przedmiotów. Podczas gier zdobywają monety, które następnie mogą wydać na nowe awatary. Gracze rozwiązując quizy zdobywają bonusy. Mogą zapraszać do swoich grup znajomych, rywalizować z nimi oraz współpracować, zawierają różne formaty zadań, poza standardowym quizem, znajdziemy w nich również zadania wymagające łączenia par, uzupełniania luk, a także fragmenty tekstów źródłowych oraz mapy. Na stronie Eduelo można również wziąć udział w konkursach, pojedynkach między graczami oraz bitwach na wiedzę (Ryc. 10.). Strony wyposażone są w dodatkowe mini gry w formule quizu, umożliwiające takie działania, jak chociażby wyścigi czy bitwy na balony.

Platformy te mają rozbudowany obszar gamifikacji. Nastawione są również na szerszą współpracę ze szkołami i rodzicami. Wymagają podania placówki, w której pracuje nauczyciel oraz udostępniają opcję kontroli rodzicielskiej. Darmowe wersje demonstracyjne dają użytkownikom dostęp jedynie do podstawowych opcji.



Ryc. 9. Tryby grywalizacyjne na platformie Eduelo. Źródło: www.eduelo.pl.



Ryc. 10. Przykładowe historyczne zagadnienia tematyczne dla klasy 6 szkoły podstawowej na stronie Ssula. Źródło: <https://naukaizabawa.ssula.pl/misje/historia>.

ZAKOŃCZENIE

Zainteresowanie cyfrowymi grami dydaktycznymi zaczęło się jeszcze przed pandemią COVID-19, ale w tych pionierskich czasach ich wejście do świata edukacyjnego wiązało się z wieloma trudnościami i wyzwaniem. Niski poziom cyfryzacji szkół oraz brak odpowiednich kompetencji wśród nauczycieli, uczniów i rodziców, utrudniały ich rozwój. Do zmian tego stanu rzeczy przyczyniło się przejście szkół na edukację zdalną, związaną z zamknięciem placówek oświatowych w czasie pandemicznych obostrzeń. Nauczyciele w krótkim czasie poszerzyli swój warsztat dydaktyczny, poznając nowe metody nauczania oraz zapoznając się z dostępnymi narzędziami pracy na odległość. Nie dysponując szerszym wsparciem systemowym, większość nauczycieli sama zaczęła interesować się przestrzenią cyfrową, uczyć się jej i wykorzystywać w procesie nauczania. Docenili obszerną i stale poszerzaną ofertę materiałów dydaktycznych, szkoleń i programów wspierających pracę dydaktyczną nauczycieli w trybie zdalnym. Wśród wielu narzędzi zaczęli oni wykorzystywać gry dydaktyczne, szybko pojawiające się na kolejnych platformach internetowych. Można wśród nich wyróżnić platformy umożliwiające tworzenie własnych gier dydaktycznych, platformy quizowe oraz takie, które pozwalają na skorzystanie z gotowych gier, na udostępnianie stworzonych materiałów, zakładanie wirtualnych klas oraz kontrolę wyników uczniów. Dzięki grom dydaktycznym nauczyciele starali się angażować i motywować uczniów do aktywnego uczestnictwa w procesie uczenia się. Dzięki tej formie, uczniowie mogli wchodzić między sobą w interakcje, zarówno rywalizując, jak i współpracując. Zauważyć należy, że gry proponowane przez te platformy, nawiązują do dobrze znanych dzieciom i młodzieży gier komercyjnych oraz postaci popkulturowych, by w ten sposób przyciągnąć ich uwagę.

Wraz z rozwojem technologii cyfrowej i upowszechnieniem się korzystania ze sztucznej inteligencji, twórcy platform zaczęli ulepszać swoje narzędzia. Gry quizowe rozwinęto, wprowadzając tryby rozgrywek w postaci mini gier. Gracze, odpowiadając poprawnie na pytania, mogą konkurować lub współpracować z innymi użytkownikami. Aktualnie portale wykorzystują technologie AI, która umożliwia użytkownikom generowanie pytań z gotowych tekstów czy transkrybowanych filmów. Ponadto niektóre generatory sztucznej inteligencji mogą tworzyć pytania z tekstów obcojęzycznych, jednocześnie tłumacząc je na język polski. Platformy są nadal wykorzystywane na lekcjach historii przez wielu nauczycieli, mimo przejścia z edukacji zdalnej na tradycyjną.

Zauważyć należy, że również na platformach internetowych wydawców podręczników szkolnych pojawiają się cyfrowe gry dydaktyczne, jednak jest to zagadnienie na odrębny artykuł. Niepodważalnym faktem jest gwałtowny rozwój grywalizacji w sferze edukacyjnej, do czego przyczyniła się pandemia COVID-19 i rozpoczęcie edukacji zdalnej. Gry dydaktyczne pozwalają motywować i angażować uczniów w proces uczenia się, tym bardziej, że szkolne pokolenia uczniów składają się z osób, które z wirtualnym światem obcują od najmłodszych lat.

PRZYPISY

- 1 J. Balcewicz, *Wpływ pandemii Covid-19 na rewolucję cyfrową w edukacji i na rynku pracy*, NASK Cyber Policy, <https://cyberpolicy.nask.pl/wpływ-pandemii-covid-19-na-rewolucje-cyfrowa-w-edukacji-i-na-ryнку-pracy>, [dostęp: 2.02.2024].
- 2 Na portalach społecznościowych można znaleźć wiele grup nauczycielskich, które wzajemnie inspirują się pomysłami, innowacyjnymi metodami czy materiałami. Na portalu Facebook znaleźć można m.in. takie grupy jak: „Nauczyciele historii”, „Nauczyciele-nauczycielom”, „Nauczyciele się uczą”, „Nauczyciele z pasją, pomysłami i humorem”, „Nauczyciele jutra” czy „Inspiracje nauczycielskie”.
- 3 Definicje „gry” w obszarze badań naukowych są zróżnicowane ze względu na przyjęte metodologie. Na potrzeby artykułu przyjmuję następujące założenia. Gra musi zawierać określone elementy, są to: jawny i ścisły zestaw reguł, określony cel z ustalonym rezultatem np. wygraną lub przegraną, oraz charakter zabawy. Ponadto, wskazać należy, że analizowane przeze mnie cyfrowe gry dydaktyczne operują w środowisku wirtualnym, a ich celem jest rozwój i nauka.
- 4 M. Wiatr, *Przegląd badań nad zdalną edukacją prowadzoną w polskiej szkole podczas pierwszej fali pandemii COVID-19 – o prymacie techniki i technologii nad refleksją pedagogiczną*, Colloquium Pedagogika – Nauki o Polityce i Administracji Kwartalnik 1(45) (2022), s. 144.
- 5 Zintegrowana Platforma Edukacyjna, <https://zpe.gov.pl>, [dostęp: 14.02.2024].
- 6 M. Wiatr, *Przegląd badań nad zdalną edukacją*, s. 145.
- 7 L. Margulis, *Gry w wirtualnym środowisku nauczania*, E-mentor 1(8) (2005), s. 83.
- 8 J. Zrobek, M. Ratalewska, *Wykorzystanie narzędzi Web 2.0 w procesie edukacji – na przykładzie nauki o zarządzaniu*, *Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy* 13 (2013), s. 578.
- 9 Tamże.
- 10 Platforma Genially, <https://genial.ly>, [dostęp: 15.02.2024].
- 11 Platforma Canva, <https://www.canva.com>, [dostęp: 17.03.2024].
- 12 Program OBS Open Broadcaster Software, <https://obsproject.com>, [dostęp: 17.03.2024].
- 13 Program Dropbox Capture, <https://www.dropbox.com/capture>, [dostęp: 17.03.2024].
- 14 Platforma LearningApps, <https://learningapps.org>, [dostęp: 15.02.2024].
- 15 Platforma Wordwall, <https://wordwall.net/pl>, [dostęp: 15.02.2024].
- 16 Platforma Kahoot!, <https://kahoot.com>, [dostęp: 17.02.2024].
- 17 Platforma Quizalize, <https://www.quizalize.com>, [dostęp: 17.02.2024].
- 18 Platforma Baamboozle, <https://www.baamboozle.com>, [dostęp: 17.02.2024].
- 19 Platforma Quizizz, <https://quizizz.com/?lng=pl>, [dostęp: 17.02.2024].
- 20 Platforma Blooket, <https://www.blooket.com>, [dostęp: 17.02.2024].
- 21 Platforma Quizlet, <https://quizlet.com/pl>, [dostęp: 17.02.2024].
- 22 Platforma Eduelo, <https://www.eduelo.pl>, [dostęp: 24.02.2024].
- 23 Platforma Squala, <https://www.squala.pl>, [dostęp: 24.02.2024].
- 24 Opis platformy LearnignApps, <https://learningapps.org/LearningApps.pdf>, [dostęp: 10.02.2024].
- 25 Szerzej opisany motyw i zasady gry Milionerzy patrz: M. Wawer, *Komunikowanie o wiedzy w teleturnieju telewizyjnym „Who wants to be a Milionaire?”*. Na przykładzie polskiej wersji formatu, [w:] *Komunikowanie interdyscyplinarne*, red. M. Nowina Konopka, W. Świerczyńska-Głównia, A. Hess, Kraków 2020, s. 163–180.
- 26 Właściciel platformy, <https://wordwall.net/pl/contact>, [dostęp: 15.02.2024].
- 27 Możliwości udostępniane w różnych formach abonamentów na Wordwall, <https://wordwall.net/pl/account/upgrade?ref=shell>, [dostęp: 15.02.2024].
- 28 Zasoby i użytkownicy platformy Kahoot!, <https://kahoot.com/company/>, [dostęp: 17.02.2024].
- 29 Opis powstania platformy, <https://kahoot.com/company/>, [dostęp: 17.02.2024].

30 Strona gry Minecraft, <https://www.minecraft.net/pl-pl>, [dostęp: 24.02.2024].

31 Opis i historia gry Donkey Kong, [https://mario.fandom.com/pl/wiki/Donkey_Kong_\(gra\)](https://mario.fandom.com/pl/wiki/Donkey_Kong_(gra)), [dostęp: 17.02.2024].



**Justyna Białek
Kacper Gaca**

GRY FABULARNE JAKO ALTERNATYWNA METODA NAUCZANIA HISTORII

WPROWADZENIE

Współczesne, dynamiczne zmiany społeczno-kulturowe stawiają przed dydaktykami i nauczycielami historii nowe wyzwania. Jednym z nich jest poszukiwanie bardziej adekwatnych strategii i metod nauczania. Z tego powodu współczesna dydaktyka i metodyka historii rozwijają się w kierunku historii cyfrowej i ponownie sięgają po gry dydaktyczne. Ponownie, bo choć gry mają wielowiekową tradycję wykorzystywania ich w edukacji, to ich potencjał dydaktyczny wciąż jest nie dość wykorzystywany w szkolnym nauczaniu i uczeniu się historii. Tymczasem, po doświadczeniu pandemii Covid-19 i wymuszonej cyfryzacji polskiej szkoły, powrót do gier – zarówno w środowisku cyfrowym, jak i analogowym – obiecuje pozytywną przemianę nauczania historii w szkołach. Zmiana ta kieruje w stronę aktywnego, atrakcyjnego i zespołowego uczenia się, opartego na współpracy tradycyjnych i nowych metod nauczania.

W artykule propagujemy nauczanie i uczenie się historii bazujące na immersji¹. Powstał on jako wynik badań podjętych w ramach projektu studenckiego *Gry fabularne jako alternatywna metoda nauczania historii*, zrealizowanego przy wsparciu programu Inicjatywa Doskonałości – Uczelnia Badawcza na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

GRY RPG

U źródeł naszego projektu leży teoria gier RPG (z ang. *Role-Playing Games*), wraz z zasadami ich tworzenia i rozgrywania. Gry fabularne to forma zabawy, w której gracze wcielają się w postaci, tworząc opowieść o fikcyjnych światach wyobraźni, z tą różnicą, że w wypadku

gier edukacyjnych do nauczania historii świat wyobraźni poddawany jest reżimowi wiedzy o przeszłości.

Istnieje wiele systemów angażujących graczy w fikcyjne światy gry. Jednym z nich jest *Dungeons and Dragons*². Jest to pierwszy opublikowany system RPG, który do dziś cieszy się popularnością, zarówno wśród twórców, jak i uczestników gier. *Dungeons and Dragons* utrzymany jest w konwencji fantasy. Jest to świat wypełniony fantastycznymi stworzeniami, fikcyjnymi „rasami” oraz magią. Gry RPG jednak nie zawsze wymagają konwencji fantastycznej. Rozgrywka może toczyć się także w innych realiach, w tym historycznych, co jest cechą wyróżniającą propozycje naszych gier.

System gry został oparty na wydanych przez Black Monk podręcznikach *Zew Cthulhu: Księga Strażnika* oraz *Księga badacza* w edycji 7, inspirowany mroczną prozą H.P. Lovecrafta. Zasady zostały przez nas uproszczone, ograniczając przy tym udział elementów fantastycznych. Tworząc prototypy gier, w późniejszym etapie tworzenia scenariuszy zwróciliśmy szczególną uwagę na ich wartość poznawczą i dydaktyczną. Autorskie scenariusze gier zostały dostosowane do złożonych uwarunkowań systemowych szkolnej edukacji historycznej, merytorycznie określonej w podstawie programowej kształcenia ogólnego, a dydaktycznie i organizacyjnie poprzez zróżnicowane potrzeby uczniów i zasoby cyfrowe polskich szkół oraz harmonogram ich pracy. Zależało nam, aby gry fabularne stanowiły rozrywkę, niosącą za sobą wiedzę i mogły odbywać się w warunkach panujących w każdej szkole.

W fabule gry każdy uczestnik wybiera i/lub kreuje POSTAĆ. Może ją spersonalizować, poczynając od jej cech etnicznych czy narodowych, przez status i pozycję społeczną, aż po profesję i rolę społeczną³. Odpowiedni wybór/kreacja postaci ma kluczowe znaczenie dla gry, nie tylko bowiem pozwala utożsamić się z konkretnym bohaterem czy bohaterką historyczną, ale wspiera także proces wyobrażeniowy. Inaczej mówiąc, uczestnicy gry muszą rozważyć, co dana postać może zdziałać w konkretnym kontekście historycznym i w ramach wydarzeń, które tworzą dramaturgię gry.

Kluczową rolę w grach RPG pełni MISTRZ lub MISTRZYNI gry. Jest on/ona narratorem opowieści i przewodnikiem po niej – wprowadza graczy w świat przedstawiony, pomaga wyobrazić sobie całą rozgrywkę. Zadaniem mistrza lub mistrzyni jest między innymi opisanie POSTACI NIEZALEŻNEJ, a zatem nieprzypisanej do żadnego uczestnika gry, którą spotykają grający. Często też wciela się on/ona w tę postać, odgrywając sceny fabularne (dialogi, reakcje itp.). Mistrz czy mistrzyni stawia przed graczami kolejne WYZWANIA, a następnie przedstawia konsekwencje dokonanych przez nich wyborów.

RPG posiada różne mechanizmy rozgrywki. Jedne są nastawione na walkę, inne skupiają się na aspekcie fabularnym. Pula wariantów ROZGRYWEK zależy od inwencji mistrza/mistrzyni gry oraz od samych graczy i porozumienia między nimi. Uczestnicy gry wspólnie nadają

charakter rozgrywce. W tym sensie gry RPG cechuje otwartość na inicjatywę uczestników, która jest pobudzana i oczekiwana przez osoby pełniące rolę mistrza/mistrzyni.

Wyzwania stawiane przed uczestnikami można rozwiązać na wiele sposobów. Każda decyzja niesie konsekwencje dla pozostałych elementów gry: bohaterów, w których wcielają się gracze, postaci niezależnych, sytuacji w świecie fikcyjnym lub historycznym. Uczestnicy mają zatem, choć nadal na warunkach gry historycznej, realny wpływ na przebieg zdarzeń i ich skutki. Kształtują obraz i dynamikę świata gry i to od nich zależy jej wartość poznawcza i zabawowa.

Gra typu RPG toczy się przede wszystkim na prawach kreacji i improwizacji, co nie oznacza, że nie panują w niej określone zasady. Do rozstrzygnięcia niektórych działań potrzebne są KOŚCI WIELEOŚCIENNE. Często zatem los decyduje o tym czy decyzja podjęta przez gracza lub graczkę będzie miała pozytywne bądź negatywne skutki. Na prawdopodobieństwo konkretnego wyniku gry wpływa też wiele innych elementów, o których decydują sami gracze, w tym cechy charakteru postaci, jej znajomość kontekstu, posiadane umiejętności czy ekwipunek.

TABLE TOP ROLE PLAY GAME – GRY DLA KAŻDEJ SZKOŁY

Szkoły różnią się od siebie ze względu na infrastrukturę i zasoby technologiczne. Inicjując projekt, zależało nam, aby nasze gry znalazły swoje zastosowanie niezależnie od stopnia cyfryzacji szkoły. Stąd decyzja, aby były to gry analogowe. W przeciwieństwie do wielu mediów audiowizualnych, takich jak film czy gry cyfrowe, gry RPG nie wymagają specjalnego sprzętu. Są one również medium, które może być modyfikowane przez nauczycieli i dostosowywane zarówno do posiadanej infrastruktury, jak i do wieku i wrażliwości uczniów. Ten ostatni element jest szczególnie ważny, gdy gry RPG pojawiają się na lekcjach historii. Należy wziąć pod uwagę drastyczność opisów wydarzeń historycznych, ale także potencjał poznawczy grup uczniowskich.

Istotny jest społeczny aspekt analogowych RPG i fakt, że gry tego typu toczą się w przestrzeni, gdzie inicjowana jest i rozwijana wspólna zabawa wraz ze wszystkimi konsekwencjami fizycznego, emocjonalnego i intelektualnego zaangażowania w nią uczniów. W tym sensie RPG są alternatywą dla świata wirtualnego i postępującej alienacji osób uczących⁴.

IMMERSJA – KLUCZ DO UCZENIA SIĘ Z RPG

Kluczowym pojęciem określającym specyfikę gier RPG jest **immersja**. Oznacza ona „psycho-somatyczne zaangażowanie użytkownika w tekst interaktywny”⁵. Jest to zatem założenie, że aby gra działała, gracze powinni się w niej zanurzyć, co z kolei wymaga z ich strony akceptacji rzeczywistości świata przedstawionego. Warunkiem immersji jest doświadczenie

i rozumienie przez graczy bodźców, których dostarczają im twórcy gry. W przypadku gier fabularnych dla dzieci i młodzieży, ważnym czynnikiem jest dopasowanie treści rozgrywek do ich wieku, czyli konstruowanie fabuły i zasad gry ze względu na możliwości poznawcze, a także na wrażliwość psychologiczną i społeczną uczniów⁶. W trakcie realizacji projektu zatroszczyliśmy się zatem, aby wydarzenia ujęte w scenariuszach z jednej strony były zakorzenione w wiedzy historycznej, ale z drugiej dostosowane były do wrażliwości emocjonalnej uczniów.

Jak zauważa Joanna Pigulak, proces immersji możemy podzielić na kilka etapów. Pierwszy polega na zanurzeniu wyobrażeniowym uczestników gry. Na tym etapie gracze dowiadują się, jakie są względem nich oczekiwania i angażują się intelektualnie w rozgrywkę. Drugi etap polega na zanurzeniu zmysłowym. Służą temu dźwięki wykorzystywane w trakcie gry, opisy znalezionego przedmiotu czy postaci w grze. Dają one graczom odczucie uczestnictwa w fizyczności świata przedstawionego. Trzeci etap polega na zanurzeniu się graczy w wyzwaniach i akcjach świata przedstawionego. Aktywność uczestników jest tutaj nieograniczona, a zadaniem mistrza/mistrzyni gry jest jedynie korygowanie biegu wydarzeń za pomocą narracji. Sprawczość uczestników gry jest na tym etapie kluczowa dla odczuwania przez nich przygody poznawczej i szerzej, przyjemności uczestnictwa w grze⁷.

Zaangażowanie intelektualne i emocjonalne uczniów w grę RPG niesie ze sobą wiele pozytywnych skutków, takich jak: rozwój wyobraźni historycznej, rozwój emocjonalny, przyrost wiedzy i rozwój kompetencji poznawczych oraz społecznych. Immersja, która jest jedną z form uczenia się w działaniu, sprawia, że uczniowie przestają być biernymi obserwatorami wydarzeń i zaczynają kształtować ich bieg na prawach gry. Informacje przyswajane w ten sposób są lepiej utrwalone. Zagłębienie się w realia historyczne nie tylko rozwija wyobraźnię, ale również daje pełniejszy obraz wydarzeń historycznych. Poprzez zapośredniczone doświadczenie, uczniowie mają szansę dociekać sensu działań podejmowanych przez postacie i krytycznie analizować każdy z elementów gry, co przekłada się na wydarzenia historyczne.

Wszystkie wyżej wymienione czynniki sprawiają, że nauka poprzez immersję jest efektywniejsza, a zdobywana podczas niej wiedza jest bliższa uczniom. Istotnym elementem immersji jest obudowanie narracji kontekstem społecznym, którego brakuje na klasycznych lekcjach historii. Tworzenie postaci ale czyni kim/czym? jakoś coś się tu urywa, przynajmniej potencjalnie, sprawia, że uczniowie i uczennice ich rozumieją i nawiązują emocjonalną więź, poprzez konieczną w immersji, częściową, identyfikację.

Wszystkie powyższe uwagi należy traktować nie tylko jako teoretyczne założenia stosowania immersji w szkolnej edukacji historycznej, ale także jako hipotezę, jaka przyświecała naszemu projektowi. Jej weryfikacja następowała wraz z jego rozwijaniem i badaniem efektywności stosowania gier RPG w szkolnej edukacji historycznej.

RPG NA LEKCJACH HISTORII – OPIS PROJEKTU

Podjęliśmy próbę zastosowania gier RPG i zbadania ich potencjału w edukacji. Poprzez wdrożenie go w wybranych szkołach, zbadaliśmy wady i zalety takiego rozwiązania, jego popularność wśród użytkowników oraz potencjał rozwojowy.

Pomocny w trakcie trwania projektu okazał się zbliżony do realiów historycznych popularny system RPG *Call of Cthulhu* (*Zew Cthulhu*)⁸, który po drobnych modyfikacjach wykorzystaliśmy jako bazę dla naszych rozgrywek. Pierwszym etapem pracy było uproszczenie zasad wspomnianego systemu gry, przed zastosowaniem go w szkołach. Ponadto, postawiliśmy sobie cel, aby system ten nie prowadził do rywalizacji i walki, a skłaniał przede wszystkim do kreatywnego rozwiązywania problemów. Fabułę oparliśmy na ważnych i znanych wydarzeniach historycznych, takich jak powstanie warszawskie. Scenariusz przenosi uczestników w wydarzenia znane z podręcznika, przedstawiając perspektywę ludności cywilnej. Drugi ze scenariuszy opowiada historię znaną z lektury szkolnej *Kamienie na szaniec* autorstwa A. Kamińskiego, gdzie uczniowie wcielają się w uczestników akcji „Meksyk” („Akcja pod Arsenalem”). Opracowane zostały również dwa scenariusze, nastawione na eksplorację przestrzeni miejskiej i osadzone w realiach rewolucji lutowej 1848 r. we Francji oraz Poznańskiego Czerwca '56. Ostatnim przygotowanym scenariuszem jest „Tulipomania”, której celem jest na zapoznanie uczniów z zasadami działania handlu i historią tulipanów w Holandii XVII w.

Istotne było stworzenie postaci, które będą atrakcyjne dla uczniów. Zaprojektowane zostały, uwzględniając różnorodność płci, wieku i umiejętności. Przygotowaliśmy także grafiki przedstawiające ich wizerunki. Pomocna okazała się sztuczna inteligencja (AI) i kreatory obrazów. W ten sposób powstały unikatowe postaci, które miały pomóc uczniom wcielić się w bohaterów, a tym samym odczuć efekt przebywania w świecie gry.

Przed przystąpieniem do przeprowadzenia gier w szkołach, zdecydowaliśmy się samodzielnie przetestować zaprojektowane scenariusze. Grupę testową stanowili studenci historii na drugim roku studiów magisterskich (specjalizacja nauczycielska) na Wydziale Historii UAM w Poznaniu, wraz z kadrą naukową. Rozegranie sesji w gronie osób dorosłych przyniosło cenne obserwacje i pozwoliło przetestować możliwe komplikacje, jak np. śmierć bohatera czy nieprzewidziane przez nas rozwiązania problemów w trakcie trwania gry. Dorośli odnaleźli się w systemie, a próba badawcza zakończyła się powodzeniem.

Kolejnym krokiem było zaproszenie do udziału w grach młodzieży, w ramach praktyk psychologiczno-pedagogicznych prowadzonych w szkołach. Podczas trwania sesji obecne były zawsze trzy osoby koordynujące przebieg gry. Pierwszą z nich był mistrz gry – narrator opowieści i jednocześnie uczestnik gry, osoba wspierająca – która w razie problemów doradzała, pomagała zorganizować przestrzeń klasową do prowadzenia zajęć, i obserwator – wykonujący zdjęcia podczas gry, zapisujący uwagi dotyczące danej sesji. Zebrane przez niego informacje

służyły do poprawienia scenariuszy i wdrażania nowych rozwiązań. Pierwszym, bazowym scenariuszem jest *Powstanie Warszawskie*. Dzięki licznym rozgrywkom odkryliśmy jego ogromny potencjał, polegający na dużych możliwościach improwizacji ze strony mistrza gry i uczestników/uczestniczek. Proste zasady i dynamika gry, która wymaga kreatywnego myślenia, stworzyły okazję do dobrej zabawy nawet dla osób wcześniej niemających styczności z grami wyobraźni. Ponadto *Powstanie Warszawskie* stało się również najlepiej opracowanym scenariuszem, pod kątem wyników badań i naszych rekomendacji.

RPG NA LEKCJACH HISTORII – POWSTANIE WARSZAWSKIE

Część I – Próba

Akcja rozgrywa się w ogarniętej walkami dzielnicy Warszawy, atakowanej przez Niemców. Nazwa rejonu miasta i data powinna pozostać niedookreślone, aby podtrzymywać aurę niepokoju. Wokół graczy panuje chaos, przerażenie i panika, spowodowane zachowaniem ludności próbującej uciec z miasta. Lokalizacja przez cały czas trwania scenariusza doświadcza bombardowań, które mogą wpływać na graczy np. blokując im drogę ucieczki. Warto wówczas wykorzystać efekty dźwiękowe. Dzielnica ulegnie zniszczeniu w ciągu kilku najbliższych godzin, dlatego trzeba się z niej ewakuować. Tę informację można przekazać graczom na różne sposoby, np. dzięki podsłuchanej rozmowie czy też znalezionemu raportowi. Jedyną możliwą drogą ucieczki jest sieć kanałów. Ważne, aby uczniowie i uczennice byli skoncentrowani na dotarciu do celu. Wejścia do kanału strzegą żołnierze Armii Krajowej. Wokół studzienki powstał żołnierski obóz otoczony przez tłumy uciekinierów. Gracze mogą uzyskać dostęp do studzienki za zgodą lokalnego dowódcy lub w alternatywny sposób dostać się do kanałów. W tym celu potrzebne są rekomendacje lub polecenia od lokalnych postaci, które można uzyskać w misjach (zob. tab. 1).

Tab. 1. *Powstanie Warszawskie* – rekomendacje lub polecenia od lokalnych postaci.

pomoc medyczna w szpitalu polowym
umiejętności ślusarskie podczas otwarcia przesyłki od aliantów, która zatrasnęła się w skrzyni (powstańcy pilnie potrzebują karabinu maszynowego)
odgruzowanie majora Armii Krajowej przygniecionego nagle spadającą belką
przetłumaczenie niemieckich rozkazów
pomoc w odparciu szturm
pomoc w przenoszeniu lub naprawianiu przedmiotów
pomoc w naprawie barykad, infrastruktury, radia itp.

Można wymagać od graczy różnej liczby rekomendacji, aby dowództwo wpuściło ich do studzienki. Symbolicznym dowodem poparcia mogą być pisemne rekomendacje np. „glejt” lub notatka wystawione przez jednego z oficerów AK. Należy uniemożliwić graczom próby opuszczenia domyślnej lokalizacji, a jednocześnie wywierać na nich presję czasową, np. poprzez bombardowania poszczególnych dróg ucieczki z oblężonej dzielnicy czy też rozmieszczanie jednostek niemieckich wokół niej. Działanie kończy się w momencie wejścia drużyny do kanałów. Po znalezieniu się w kanałach, można pozwolić uczniom na rozmowę, zadając również pytania posiłkowe, np. „Jak się czuje twoja postać?”.

Część II – Próba przedostania się przez kanały

Gracze muszą przejść przez kanały, aby wydostać się z oblężonej dzielnicy. Wraz z nimi wyrusza przewodniczka, która jednak na skutek traumatycznych wydarzeń zwraca się przeciwko graczom. Od tej pory gracze muszą sami decydować, którą drogą podążą, zgodnie z przygotowaną wcześniej mapą⁹. Pomiędzy każdym ze skrzyżowań sieci kanałów, gracze muszą zdać test kondycyjny. Jest to związane z wypuszczeniem gazu bojowego do kanałów, który stopniowo zatrzuwa postaci. Gracze muszą wykonywać rzuty kością wielościenną. Przeszkody, które gracze mogą napotkać, przedzierając się przez kanały, przedstawione zostały w tabeli 2.

Tab. 2. *Powstanie Warszawskie – przeszkody w grze*

zabarykadowana droga (test na siłę)
zamknięte, zakratowane przejście (test na ślusarstwo lub sprawne ręce)
zbląkany żołnierz niemiecki
test na skradanie się pod obstawioną przez wojska niemieckie studzienką
szukanie wskazówek pozostawionych przez kurierów
spadające belki lub gruz podczas ostrzału z artylerii (opcjonalna potrzeba zawrócenia i szukania alternatywnej drogi)
stres spowodowany powstaniem
fałszywa studzienka, z której gracze są nawoływani po polsku do wyjścia przez wrogie jednostki (test na wykształcenie lub język)
udzielenie pomocy medycznej rannemu powstańcowi, który wskaże lub ułatwi dalszą drogę
spotkanie wartowników-powstańców pełniących służbę w kanałach.

Zakończenie gry

W momencie dotarcia do docelowej studzienki, gracze znajdują się w bezpiecznej dzielnicy miasta i gra się kończy. Gdyby gracze zbyt szybko dotarli do celu, można „przenieść” studzienkę pod pretekstem opanowania jej przez wrogie jednostki. Po wyjściu z pogrążonej w chaosie dzielnicy miasta, uczniowie i uczennice powinni odczuć spokój. Warto opisać okolicę, która powinna kontrastować z poprzednimi miejscami. Możemy w tym momencie zapytać uczestników i uczestniczki, jak się czują ich postaci. Gdy widzimy, że grupa powoli wychodzi z roli, rozpoczynamy rozmowę nauczającą o powstaniu warszawskim.

Uczestnicy gry, czas i miejsce akcji

W grze fabularnej o powstaniu warszawskim we wszystkich rozgrywkach udział wzięły łącznie dwadzieścia trzy osoby w wieku od 15 do 18 lat. Omawiana rozgrywka toczyła się wśród siedmiorga uczniów i uczennic z poznańskiego liceum. Lekcja z wykorzystaniem gry była formą dodatkowej aktywności dla chętnych. Akcja gry toczyła się w realiach powstania warszawskiego i przedstawiała zarówno jego tragedię, jak i wyzwania, które mogły czekać na cywili, którzy chcieli ratować życie, uciekając kanałami.

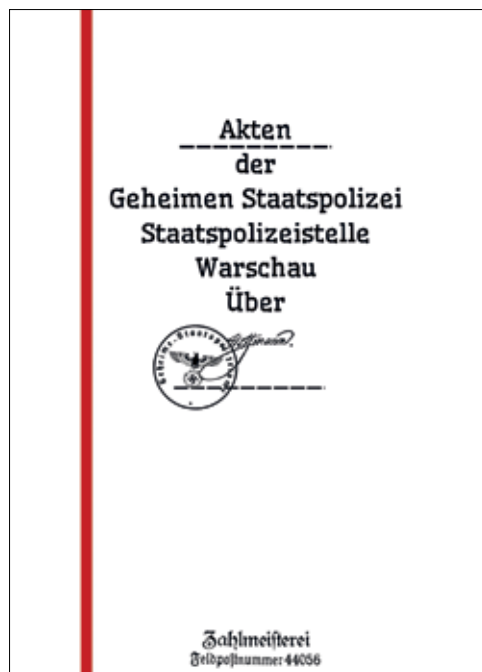
Istotnym zadaniem w trakcie trwania projektu było przygotowanie możliwie najbardziej efektywnych narzędzi przeprowadzenia gry. Poza funkcją czysto użytkową, musiały one również posiadać uporządkowaną strukturę i atrakcyjną szatę graficzną. Przygotowano kości do gry o różnych kolorach. Ważną rolę pełniły karty postaci. Awers karty przedstawiał utrzymaną w kolorach szarości grafikę, nawiązującą do teczek osobowych, zakładanych przez przedstawicieli władz okupacyjnych. Rewers natomiast zawierał wszystkie informacje, niezbędne do poruszania się w świecie gry.

Badanie efektywności gry

Przed rozpoczęciem gry, zdecydowaliśmy się na zbadanie stanu wiedzy uczniów i uczennic na temat historii powstania warszawskiego w postaci krótkiej ankiety. Pytania dotyczyły wiedzy faktograficznej. Uczestnicy i uczestniczki gry zostali poinformowani, że wynik wykorzystany zostanie na potrzeby naszego badania i nie podlega ocenie.

W trakcie rozgrywki mistrz gry przekazywał informacje, podstawowe informacje faktograficzne zawarte wcześniej w ankiecie wstępnej, a także w fabule gry oraz stanowiły fragmenty rozmowy nauczającej, którą zaplanowaliśmy po zakończeniu gry.

Ostatni etap badania zakładał odpowiedzi uczniów na pytania o atrakcyjność zastosowanej metody w postaci gry fabularnej oraz ponownie na pytania z ankiety poprzedzającej grę. Grupa uczniów i uczennic poprawiła wynik, co pozwala sądzić, że to właśnie immersyjna forma edukacji, pomogła im uporządkować wiedzę z zakresu historii powstania warszawskiego.



Ryc. 1. Karta do gry Powstanie warszawskie – awers.

Nr

Nazwisko

Imię

Pseudonim

Wiek

Zawód

Profesja przedwojenna

Działalność zawodowa		Siła		Wykształcenie	
1		Kondycja		Inteligencja	
2		Wzrost ciała		Moc	
3		Zręczność		Wytrzymałość	
4		Wygład		Pomysłowość	
5					
6					
7					
8					
Działalność dodatkowa		Ekwipunek			
1					
2					
3					
4		Rezerwa			

Ryc. 2. Karta do gry Powstanie warszawskie – rewers.



Ryc. 3. Miejsce gry – Przy wspólnym stole – kości i karty.

Przebieg gry został także udokumentowany w formie dziennika dydaktycznego, a jego zapis porównany z wynikami ankiet, które uczniowie wypełniali na początku i na końcu gry.

Dziennik dydaktyczny

Justyna Białek

Powstanie warszawskie

czas całkowity: 110 min, czas trwania gry 90 min.

Przed grą: Przed rozpoczęciem zajęć odbyliśmy rozmowę z opiekunką praktyk, która rekrutowała uczniów i uczennice zainteresowanych udziałem w grze. Po rozmowie przystąpiliśmy do zorganizowania przestrzeni klasy. Ustawiliśmy połączone stoły na środku sali i rozłożyliśmy materiały, w tym karty do gry i zestawy kości. Następnie uruchomiliśmy, sprzęt w postaci laptopa i głośników, z których w trakcie gry emitowaliśmy dźwięki. Uczniowie pojawili się chwilę przed czasem i zasiedli do stołów. Przyglądali się kartom postaci i innym materiałom. Największe wrażenie zrobiły na nich kolorowe kości o i zdjęcia postaci. Mistrz gry wyjaśnił zasady, a uczniowie zdecydowali w tym czasie, którą postać wybierają. Upředzono ich, że w razie pytań, cały zespół służy pomocą.

W trakcie gry: uczniowie przedstawili się imionami i charakterami postaci, bardzo często modulując głos, tak aby pasował do wybranego przez nich bohatera. Szybko odnaleźli się w proponowanym przez nas systemie i zaangażowali się w grę. Na wyzwania reagowali entuzjastycznie i niekiedy z przejściem wsłuchiwali się w opisy kreowane przez mistrza gry. Atmosfera współpracy objawiała się przede wszystkim w dyskusjach i podejmowanych inicjatywach. Uczniowie chętnie wcielali się szczególnie w postaci kobiet, niekiedy przerysowując odczuwane emocje. Uczennice natomiast były skupione w większym stopniu na wykonywaniu zadań.

Po grze: Uczniowie i uczennice byli wyraźnie zadowoleni po zakończeniu gry i z zainteresowaniem wsłuchiwali się w rozmowę nauczającą o powstaniu warszawskim, przypominając sobie i utrwalając najważniejsze fakty. Chętnie podjęli dyskusję o samej atrakcyjności metody i wyrażali entuzjazm, zachęcając nas do przeprowadzenia kolejnych lekcji z wykorzystaniem RPG. Wraz z zakończeniem gry, uczniowie i uczennice dalej rozmawiali o swoich postaciach i podjętych decyzjach, zastanawiając się nad alternatywnymi zakończeniami gry.

ANALIZA WYNIKÓW BADAŃ KWESTIONARIUSZEM ANKIETY

Ważnym elementem badań była weryfikacja potencjału dydaktycznego opracowanego scenariusza oraz systemu RPG. W tym celu przygotowaliśmy dwie ankiety, służące do sprawdzenia wiedzy uczniów. Najpierw ocenialiśmy stan ich wiedzy przed przystąpieniem do gry fabularnej. A następnie, przy pomocy tej samej ankiety, sprawdzaliśmy zmianę poziomu wiedzy uczniów po rozegranej sesji RPG. Ankiety były anonimowe i zawierały szereg pytań

zamkniętych jednokrotnego wyboru, odnoszących się do historii powstania warszawskiego. Pytania były zgodne z efektami uczenia się, przewidzianymi w podstawie programowej. W ankiecie wzięło udział 24 uczniów w przedziale wiekowym od 14 do 18 lat, przy czym w pierwszej udzieliło odpowiedzi 24 osoby, w drugiej 22. Poniżej prezentujemy wyniki tych ankiet.

Badanie poziomu wiedzy:

Pyt. 1. Kiedy wybuchło powstanie warszawskie?

Poprawną datę wybuchu powstania przed rozegranie gry podało 87,5% uczniów (21 osób), pozostałe 3 osoby podały błędną odpowiedź. W drugiej ankiecie 90% (20 osób) podało poprawną odpowiedź, zaś 2 osoby błędną.

Pyt. 2. Ile dni trwało powstanie warszawskie?

Przed rozegranie gry 45,8% uczniów (11 osób) udzieliło poprawnej odpowiedzi (63 dni). Pozostałe 13 osób podało błędne odpowiedzi. Po zakończeniu gry 63,6% uczniów (14 osób) wybrało poprawną odpowiedź, 8 osób błędną.

Pyt. 3. Godzina „W” to godzina...?

Przed rozpoczęciem gry 58,3% uczniów (14 osób) udzieliło poprawnej odpowiedzi, że była to godzina 17:00. 10 osób wskazało błędną odpowiedź. Po grze fabularnej 90,5% uczniów (19 osób) wybrało poprawną odpowiedź, a tylko 9,5% uczniów (2 osoby) podało błędną odpowiedź.

Pyt. 4. Kiedy komendant Armii Krajowej generał Tadeusz Bór-Komorowski podpisał akt kapitulacji powstania warszawskiego?

10 osób (41,7%) podało, że nastąpiło to 2 października 1944 roku. Pozostałych 14 osób wskazało błędne odpowiedzi. Po zakończeniu gry 63,6% (14 osób) wybrało poprawną odpowiedź, pozostałe 10 osób błędną.

Pyt. 5. Kiedy Armia Czerwona przekroczyła Wisłę i weszła do ruin Warszawy?

Przed rozegranie gry fabularnej 33,3% uczniów (8 osób) podało, że stało się to 17 stycznia 1945 r., pozostałych 16 osób podało błędne odpowiedzi. Po zakończeniu gry odsetek poprawnych odpowiedzi wzrósł do 45,5% (10 osób).

Badanie atrakcyjności gry:

Pyt. 1. Jak oceniasz taką formę edukacji?

Na to pytanie 72,7% (16 osób) wybrało odpowiedź „bardzo dobrze”. 27,3% (6 osób) – „dobrze”. Odpowiedzi te można interpretować jako dowód na to, że gry fabularne są atrakcyjnym narzędziem edukacyjnym, które zwiększa motywację i zaangażowanie uczniów w proces nauczania i uczenia się.

Pyt. 2. Czy chciałbyś/chciałabyś, aby w szkole było więcej takich zajęć?

100% uczniów odpowiedziało twierdząco na to pytanie. Oznacza to, że zajęcia z wykorzystaniem gier fabularnych wzbudziły duże zainteresowanie, a nawet entuzjazm wśród uczniów.

Pyt. 3. Czy myślisz, że bardziej efektywnie uczysz się przy takich grach?

Wyniki ankiety pokazały, że 72,7% uczniów (16 osób) oceniło pozytywnie efektywność uczenia się w trakcie gry. 27,3% uczniów (6 osób) nie potrafiło ocenić swoich postępów uczenia się w trakcie gry i wybrało odpowiedź „nie wiem”.

Pyt. 4. Czy lubisz historię?

Wyniki ankiety pokazały, że 78,9% uczniów (16 osób) odpowiedziało twierdząco na to pytanie kontrolne. Natomiast 18,2% uczniów (4 osoby) wybrały odpowiedź „nie”, a 9,1% uczniów (2 osoby) podało odpowiedź „nie wiem”.

Pyt. 5. Czy nauczyłeś/aś się czegoś nowego?

Wynik badania wskazuje, że większość uczestników, 86,4% (19 osób), uznała, że podczas gry zdobyła nową wiedzę lub umiejętność. Tylko niewielka część, 13,6% (3 osoby), nie odczuła takiego efektu. Można z tego wnioskować, że zajęcia były interesujące, atrakcyjne i dostosowane do poziomu i potrzeb uczestników.

Refleksja

Obserwacja uczestnicząca (zapisana w dzienniku dydaktycznym), wywiady i ankiety dotyczące projektu *Gry fabularne jako alternatywna metoda edukacji* przeprowadzone zostały na małej grupie badawczej. Pozyskane w badaniu dane pozwalają jednak stwierdzić wysoką wartość dydaktyczną gier RPG na lekcjach historii. Sprawdzając potencjał dydaktyczny gry fabularnej *Powstanie warszawskie*, wartościową i rozbudowaną informację zwrotną otrzymaliśmy także dzięki wywiadam oraz rozmowom, w tym nieformalnym, z uczestnikami tej gry. Cenne okazały się również obserwacje własne twórców projektu, konfrontowane z obserwującymi grę nauczycielami. Co więcej, zebrane dane były dla nas podstawą do rozwijania i doskonalenia projektu oraz dalszych badań w przypadku gry *Tulipomania – scenariusz gry fabularnej uczący historii i ekonomii*.

RPG MIĘDZY HISTORIĄ I EKONOMIĄ: TULIPOMANIA**Założenia gry**

Czas akcji to lata 1634–1637 (najlepiej umieścić akcję tuż przed krachem na giełdzie amsterdamskiej 3 lutego 1637 r.), czyli słynna „gorączka tulipanowa” w Niderlandach. Rozgrywka toczy się na giełdzie tulipanowej. Na terenie giełdy działa karczma, gdzie odbywają się liczne gry, konkursy i turnieje. Gracze muszą podejmować różne aktywności, w ramach których mogą

otrzymywać lub tracić: kwiaty tulipanów, ich cebulki, udziały w hodowlach tulipanów, udziały na giełdzie, udziały w zyskach z transportu tulipanów drogą morską, papiery wartościowe oraz ubezpieczenia. Tulipany w poszczególnych kolorach i kształtach zmieniają swoją wartość, w zależności od wydarzeń losowych w świecie gry (choroby roślin, komentarze ważnych osobistości na temat atrakcyjności poszczególnych gatunków tulipanów, katastrofy morskie itp.). Z cebulki tulipana może wyrosnąć roślina o dowolnej (ustalonej przez mistrza gry) wartości, kształcie i kolorze (gracze mogą zostać oszukani). W celu zintegrowania grupy i zbudowania dynamiki interakcji, gracze mogą łączyć swoje majątki itp., w ramach spółki akcyjnej. W innym przypadku ich kapitał będzie zbyt mały na podjęcie jakiejkolwiek aktywności. W ten sposób indywidualne straty i zyski będą wpływały na całą grupę graczy i wspólny majątek. Możliwy jest również wariant, w którym gracze mają za zadanie zgromadzić jak największy majątek. Gracze bogacą się aż do krachu na giełdzie 3 lutego 1637 r., który kończy grę. Tylko od nich zależy, czy do tego czasu zdążą zbyć towary i/lub zabezpieczyć swój kapitał. Powyższe zasady można dowolnie modyfikować i zmieniać, dostosowując je do warunków i do grupy graczy. Warto wyznaczyć indywidualny cel, motywujący daną postać do wzbogacenia się na giełdzie. Mistrz gry powinien korzystać ze znanych mechanizmów giełdowych i pod pretekstem gry tłumaczyć je uczestnikom, itp. konfrontując ich ze spekulacją, nagłymi skokami wartości itp. Gracze mogą dowiedzieć się o postaciach historycznych żyjących początku XVII w., takich jak Rembrandt, król Hiszpanii Filip IV czy papież Urban VIII. Działania tych postaci mogą mieć wpływ na grę.

Rys historyczny

XVI w. to okres wielkich odkryć geograficznych i kształtowania się wczesnego kapitalizmu, w formie giełd i spółek. Instytucje tego rodzaju sprawnie funkcjonowały w Republice Zjednoczonych Prowincji, którą uważa się za jeden z najważniejszych punktów na mapie procesów kształtowania się współczesnego systemu gospodarczego i wielu funkcjonujących w nim rozwiązań. W latach 30. XVII w. ogromną popularność w tym kraju zyskały tulipany, co doprowadziło do wzrostu ich cen i ogromnego popytu na te kwiaty. Wielu Holendrów zaczęło spekulować na rynku kwiatów, licząc na szybki i duży zysk, związany z ich rosnącą wartością. Finalnie, spekulacje doprowadziły do krachu giełdowego i rozpadu pierwszej znanej w historii bańki spekulacyjnej.

Tab. 3. *Tulipomania* – ranking tulipanów

Żółty tulipan	podstawowa waluta, początkowo warty jednego guldena
Czerwony tulipan	początkowo warty 5 guldenów
Niebieski tulipan	początkowo warty 5 guldenów
Fioletowy tulipan	warty 10 guldenów
Czarny tulipan	tajemniczy i rzadki rodzaj tulipana, jego wartość jest nieznana graczom (200 guldenów)

Tab. 4. *Tulipomania* – postacie

Makler na giełdzie
Udziałowiec giełdy
Lokaj prowadzący gry i konkursy w karczmie
Karczmarz
Hrabia
Baron
Bogaty kupiec
Lichwiarz
Właściciel magazynów
Celnik w porcie
Najważniejszy urzędnik w porcie
Karczmarz
Pomocnik karczmarza
Spekulant
Niezorientowany obcokrajowiec
Kapitan statku
Ubezpieczyciel

Tab. 5. *Tulipomania* – zadania

Nazwa zadania	Treść zadania	Cel zadania
Turniej w: karty, kości, siłowanie się na rękę	Turniej może rozgrywać się w karczmie jako zadanie poboczne	Możliwość wygrania cebulek
Pomoc w pracach portowych	Zadanie poboczne	Zdobycie funduszy
Kradzież na zlecenie	Misja zakładająca wykorzystanie umiejętności sprytu i skradania się	Zdobycie ważnego dla fabuły przedmiotu
Dostarczyć gdzieś tulipany lub szkatułkę	Misja poboczna zakładająca eksplorację terenu i rozwój fabuły	Zdobycie cennego przedmiotu, pieniędzy lub pozyskanie sojusznika
Odnaleźć księgę dla uczonego	Zadanie zakłada wykorzystanie umiejętności postaci w zakresie nauki	Możliwość odkrycia naukowego

Dodatkowe zasady utrudniające i urozmaicające rozgrywkę

Każdy tulipan może mieć unikalną cechę (np. postrzępione płatki), która podwaja wartość rośliny. Cebulki kwiatów są warte tyle samo, co tulipany (zakłada się, że ceny roślin wzrosną, więc natychmiastowa sprzedaż stanowi jedynie źródło szybkiej gotówki i stratę dla sprzedającego). Źródła tulipanów w grze to:

Hodowla lokalna – hodowcy okresowo dokonują zbiorów tulipanów, których powodzenie zależy od rzutu kostką. Do udanych zbiorów dochodzi przy wyniku mniejszym niż 12 (z wyjątkiem Barona, u którego jest to wynik mniejszy niż 10). W przypadku udanego zbioru, udziałowcom wypłacane są dywidendy (łączna wartość udziałów gracza w danej spółce podzielona przez dwa). W zależności od wydarzeń losowych w grze, np. choroby roślin, klęski urodzaju itp. hodowcy nie dostarczają na giełdę fizycznych tulipanów, operują jedynie papierami wartościowymi. Książe produkuje połowę czerwonych tulipanów na rynku. Wartość spółki to cena czerwonego tulipana razy 100. Hrabia produkuje połowę niebieskich tulipanów na rynku. Wartość spółki to cena niebieskiego tulipana razy 100. Baron produkuje wszystkie tulipany, oprócz fioletowych i czarnych. Wartość jego spółki to suma cen wszystkich pojedynczych tulipanów (oprócz fioletowych i czarnych) razy 150. Arystokratka ma monopol na fioletowe tulipany. Wartość jej spółki to cena fioletowych tulipanów razy 150. Zorganizowana grupa lokalnych rolników produkuje wszystkie tulipany, oprócz fioletowych i czarnych. Wartość spółki to suma cen wszystkich pojedynczych tulipanów (oprócz fioletowych i czarnych) razy 100. Gang przemytników i złodziei potrafi zorganizować wszystkie tulipany (z wyjątkiem czarnego) w każdej liczbie, ale za podwójną cenę, płatność tylko gotówką.

Transport morski – kompanie handlowe odbywają rejsy, których powodzenie zależy od rzutu kostką. W przypadku udanego kursu, udziałowcom wypłacane są dywidendy. Transporty prowadzone przez Anglików – ich usługi są najpewniejsze, rzut poniżej 12 na kostce o numeracji do 20 to udany rejs, rzut poniżej 5 to dodatkowy czarny tulipan. Wartość spółki to suma cen wszystkich pojedynczych tulipanów razy 100. Transporty hiszpańskie – ich usługi są średniej jakości, rzut poniżej 10 na kostce o numeracji 20 to udany rejs, rzut poniżej 5 to dodatkowy czarny tulipan. Wartość tej spółki to połowa wartości spółki transportowej Anglików. Portugalczycy – ich usługi są kiepskiej jakości, rzut poniżej 8 na kostce o numeracji do 20 to udany rejs, rzut poniżej 5 to dodatkowy czarny tulipan. Wartość spółki transportowej Anglików to połowa wartości spółki hiszpańskiej. Każda wymieniona wyżej instytucja lub postać reprezentuje spółkę akcyjną, dysponującą 10 akcjami, które gracze mogą nabywać. Jedna akcja to wartość spółki podzielona przez 10. Wszystkie zasady można jednak dowolnie zmienić i dostosowywać do grupy.

HISTORYCZNE GRY RPG – WNIOSKI I REKOMENDACJE

Nauka poprzez zabawę cieszy się dużą popularnością wśród uczniów. W każdej klasie, w której przeprowadziliśmy rekrutację do udziału w naszym projekcie, pojawiła się nadwyżka chętnych. Dotyczyło to również osób niemających doświadczenia z uczestnictwem w grach fabularnych ani nieznających pojęcia RPG. Pomocne okazały się tu skojarzenia popkulturowe, obecne zwłaszcza wśród użytkowników gier wideo.

Atutem przekazywania wiedzy za pomocą gier fabularnych jest popularyzacja wybranych tematów wśród uczniów, zwłaszcza gdy ci deklarują zainteresowanie danym zagadnieniem i chęć samodzielnego poszerzania wiedzy. Ta chęć i zainteresowanie ma też, w przypadku gry opartej na wiedzy historycznej, dodatkowy walor. Nawet bowiem szczątkowa znajomość zagadnienia lub realiów historycznych, których dotyczy rozgrywany scenariusz, może dać przewagę w grze. Jest to zatem silna motywacja dla ucznia, który swoją wiedzę będzie mógł wykorzystać w „praktyczny” sposób.

Korzyścią, wynikającą ze wspólnych rozgrywek, jest integracja grupy. W opinii nauczycieli obserwujących przebieg rozgrywek, gry fabularne w pełni realizowały ten cel. Szczególnie ważne okazało się to w przypadku klas sformowanych podczas nauczania zdalnego. Zależało nam na zastosowaniu metody, w której może wziąć udział każdy. Dlatego do rozgrywek zaprosiliśmy także młodzież ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Pozwoliło nam to poznać ich potrzeby. Gry fabularne jako angażująca forma rozrywki sprawdzały się wśród uczniów mających problem z koncentracją lub nadpobudliwością.

Wyróżnikiem gier fabularnych są niskie koszty realizacji. Sama forma rozrywki jest elastyczna i podatna na modyfikacje, można ją swobodnie dostosowywać do konkretnych potrzeb.

Gry fabularne to doskonała metoda edukacji alternatywnej, nie tylko historycznej. Mają szereg zalet, charakterystycznych dla już istniejących metod, związanych z nauczaniem immersyjnym i pracą w grupie¹⁰, takich jak drama czy performance. Ich przewagą nad klasycznymi narzędziami jest wspieranie rozwoju wyobraźni historycznej i dramaturgicznej, która często jest bagatelizowana podczas tradycyjnych lekcji historii. Gry fabularne jako dodatkowe narzędzie dydaktyczne mogą uzupełniać i poszerzać warsztat edukatorów, zwiększając w ten sposób walory gry, takie jak jej plastyczność. Jednocześnie ich specyfika i ograniczenia, związane z liczbą uczestników i wymaganym czasem realizacji, nie pozwalają na ich masowe wykorzystanie w warunkach szkolnych.

Gry fabularne nie są efektywne w przekazywaniu dużej liczby szczegółowych informacji faktograficznych. Jednocześnie żadna metoda dydaktyczna nie jest w tej kwestii bardziej skuteczna niż wykład¹¹. Nauczanie immersyjne posiada jednak szereg innych zalet, związanych z przekazywaniem wiedzy. Informacje uzyskane w ten sposób są lepiej i na dłużej przyswajane. Umiejętność wizualizacji historii stanowi ważną, a jednocześnie często zaniedbywaną kompetencję, którą gry fabularne doskonale kształtują.

Wykorzystując system RPG w szkole, stanęliśmy przed szeregiem problemów, wynikających ze specyfiki systemu edukacji. Podstawową kwestią do rozwiązania była liczba uczniów w klasie. Większość istniejących gier fabularnych powstawała z myślą o kilkusobowej grupie przyjaciół, chcących wspólnie spędzić czas. Uznaliśmy, że osiem osób to maksymalna liczba graczy w jednej sesji. Już nawet tak liczna grupa uczestników wymaga specyficznego podejścia mistrza gry do rozgrywki i dostosowania scenariusza. Należy zadbać o to, aby każdy z graczy mógł się wypowiedzieć i podjąć aktywną grę, np. w formie rzutów kostką. Z tego powodu, zadania i przeszkody napotymane przez graczy muszą być stosunkowo proste, a ich rozwiązanie nie może być zbyt czasochłonne. Jednocześnie, projektując zadania, powinno się pamiętać, że nie mogą one sprawiać wrażenia łatwych. Dobrym rozwiązaniem jest zaprojektowanie serii wyzwań, rozwiązywanych przez pojedyncze postacie, które sumarycznie składają się na większe zadanie lub generują przełom fabularny.

Powyższe rozwiązanie nie jest jednak odpowiedzią na problem trzydziestoosobowej klasy. Przeprowadzenie sesji przez jednego mistrza gry dla tak dużej grupy osób jest niemożliwe. Rozwiązaniem tego problemu jest zwiększenie liczby mistrzów gry. Z pomocą przychodzi tu znana np. z harcerstwa metoda kształcenia liderów. Osoby, decydujące się na udział w rozgrywce, np. w ramach dodatkowego kołka zainteresowań, mogłyby zdobywać tam doświadczenie, umożliwiające im późniejsze samodzielne przeprowadzenie sesji dla grupy uczniów w charakterze mistrza gry.

Przy tego rodzaju rozwiązaniach należy pamiętać, że nauczanie immersyjne lepiej sprawdza się w mniejszych grupach, a próby jego realizacji dla dużej liczby uczniów powodują

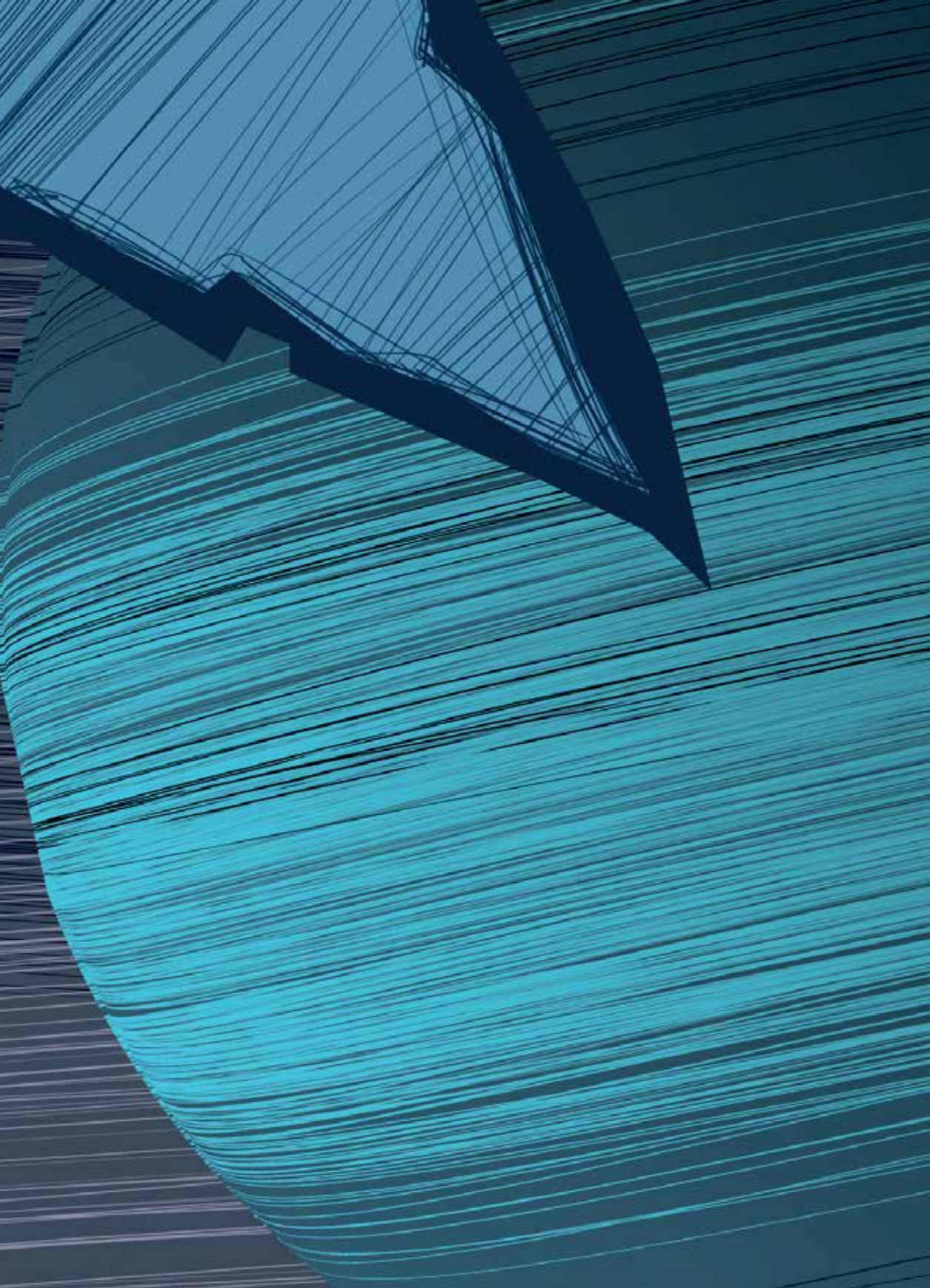
obniżenie jakości zajęć. Opisane powyżej rozwiązania pozostają więc środkami zastępczymi, nie zawsze możliwymi do zrealizowania, zwłaszcza w warunkach szkolnych. Z tego powodu, wykorzystanie gier fabularnych w edukacji lepiej będzie się sprawdzać w ramach szkolnych kół zainteresowań czy też w nauczaniu alternatywnym. Bez wsparcia większej liczby mistrzów gry, przeprowadzenie sesji dla ponad ośmioosobowej grupy będzie nieefektywne i nieskuteczne.

Problemem przy adaptacji gier fabularnych do warunków szkolnych pozostaje czas trwania lekcji (45 minut). Dotyczy to również zajęć pozalekcyjnych, które nie powinny obciążać uczniów. Pisząc poszczególne scenariusze, staraliśmy się więc stworzyć rytm zadań dostosowany do czasu trwania lekcji. W ramach tych jednostek czasowych rozgrywały się poszczególne większe misje czy też etapy gry. Tego typu scenariusze pozwalają mistrzowi gry na elastyczność. Może on swobodnie, na dowolnym etapie przerywać lub zawieszać kampanię, nie pozbawiając jej walorów edukacyjnych i rozrywkowych. Rozgrywkę można też skracać lub wydłużać, dodając lub usuwając moduły pomiędzy sesją wprowadzającą a kończącą. Wersja najkrótsza zajmuje około półtorej godziny i może być zrealizowana podczas jednego lub dwóch spotkań.

Staraliśmy się uczynić naszą grę jak najbardziej inkluzywną. Nie jest wymagane, aby uczniowie biorący udział w zabawie znali szczegółowe zasady rozgrywek RPG. Korzystają oni z gotowych kart postaci, a system walki i rzutów kostką jest maksymalnie uproszczony. Zasady walki najlepiej wyjaśniać dopiero w przypadku pojawienia się konkretnego zadania lub rozgrywki, co wzbudza zainteresowanie graczy. Poniższe reguły można, a nawet powinno się, dowolnie modyfikować i upraszczać. W przypadku młodszych odbiorców wszystkie rzuty można po prostu ograniczyć do udanych lub nieudanych, w zależności od zadeklarowanego wcześniej wymaganego wyniku. Ważne, aby zasady były wszystkim znane i pozostawały niezmiennie przez cały czas trwania gry. Podstawową funkcją rozgrywki powinna pozostać zabawa wszystkich uczestników.

PRZYPISY

- 1 K. Maj, *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, Teksty Drugie 3 (2015), s. 368–394.
- 2 Źródło: <https://dnd.wizards.com/>, [dostęp 09.02.2024 r.].
- 3 W wielu grach RPG personalizacja dotyczy także cech osobistych – wyglądu, osobowości i charakteru.
- 4 K. Tomaszek, *Poczucie alienacji a syndrom wypalenia szkolnego*, Forum Oświatowe 2 (66) (2021), s. 47–69.
- 5 J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022, s. 227.
- 6 S. Krawczyk, *Gry fabularne w polskich badaniach psychologicznych w latach 2001–2008*, Homo Ludens 1 (2012), s. 109.
- 7 J. Pigulak, *Gra w film*, s. 228.
- 8 Źródło: <https://www.hplovecraft.pl/lovecraft-w-popkulturze/gry/rpg/zew-cthulhu-rpg/>, [dostęp 12.02.2024 r.].
- 9 Przykładowa mapa mogąca posłużyć za schemat kanałów: <https://www.worldanvil.com/w/toril-sebek6100/map/571926f1-5d6d-4b0c-b290-8ff3620356d6>, [dostęp: 06.12.2023]. Niniejsza mapa pochodzi z gry „Neverwinter Night” (BioWare). Na potrzeby scenariusza można zaprojektować własną mapę, posłużyć się oryginalnym schematem kanałów czy też skorzystać z gotowego generatora.
- 10 W. Bestrzyński, R. Szymiec, *Metoda immersyjno-medialna – edukacja ery singularity*, Neodidagmata 35 (2013), s.121–134.
- 11 <https://www.e-mentor.edu.pl/artukul/index/numer/18/id/388>, [dostęp: 02.04.2023].



**Julia Andruszkiewicz
Milo Ostalski**

FORMY LUDYCZNE W ŚCIEŻKACH EDUKACYJNYCH MUZEUM UNIwersYTETU IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU¹

KILKA UWAG WPROWADZAJĄCYCH

Na fali przemian współczesnego muzeum, jego dominującą formą stało się muzeum narracyjne². Taki właśnie kształt przyjęło projektowane Muzeum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, które stanowi dla nas teren badań.

Cytując za Dorotą Folgą-Januszkowską i Pawłem Kowalem:

Do zadań muzeum narracyjnego należą nie tylko zbieranie, konserwacja i przechowywanie oraz prezentowanie i promowanie informacji o zbiorach. Inicjatorzy, formalni organizatorzy danej instytucji kultury lub/i realizatorzy ekspozycji wykazują ambicję opowiedzenia przy pomocy ekspozycji jakiejś wyodrębnionej historii. Jej celem jest nie tylko prowadzenie narracji, ale też zaproszenie do dyskusji na temat prezentowanego wydarzenia czy zjawiska. W związku z tym rozszerza się zasób metod eksponowania przedmiotów z zastosowaniem zarówno tradycyjnych (na przykład scenografia), jak i nowoczesnych technik prezentacji, w tym wirtualizacji przekazu. Twórcy ekspozycji narracyjnej odwołują się jednocześnie do poznawania poprzez zmysły (wzrok, dotyk, dźwięk, zapach), ale także przywiązują wagę do roli emocji w odbiorze. Koncentracja tych celów, metod i bodźców, oraz intencje twórców, by stworzyć wielowątkową narrację, pozwalają mówić o narracyjności muzeum³.

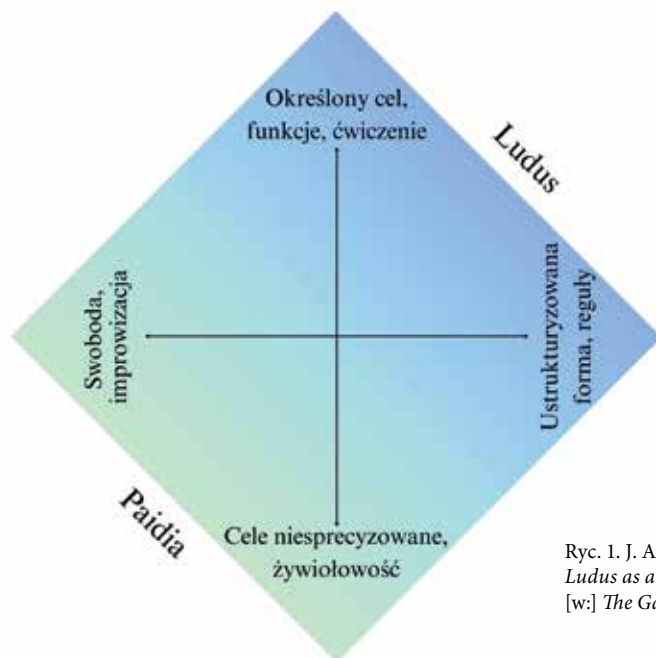
Na podstawie powyższej definicji wyodrębniliśmy następujące cechy muzeum narracyjnego: prezentacja i promocja zbiorów, które muzeum przechowuje i konserwuje; ekspozycja stanowiąca wyodrębnioną, spójną historię; narracja muzealna jest jednocześnie zaproszeniem do dyskusji na temat prezentowanych treści: wydarzeń, osób czy zjawisk; obok metod tradycyjnego eksponowania przedmiotów wykorzystywane są nowoczesne (w tym wirtualne) techniki prezentacji; doświadczanie ekspozycji skupia się przede wszystkim na emocjonalnych, zmysłowych i estetycznych aspektach. Ideą muzeów narracyjnych jest łączenie eksponatów, ich replik, symulacji i opowieści. Z pomocą w kształtowaniu ekspozycji przychodzą nowe technologie⁴, a sama narracja ma charakter interaktywny i zakłada udział odwiedzających w jej konstruowaniu.

Wraz z powstaniem i rozwojem muzeów narracyjnych aktualny stał się ludyczny wymiar obcowania z dziedzictwem przeszłości. W niniejszym tekście skupimy się właśnie na tych sposobach przedstawiania narracji muzealnej. Analizowanymi przykładami będą ścieżki edukacyjne w projektowanym Muzeum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Szczególnie interesować nas będzie wykorzystanie strategii ludycznych podczas prezentowania treści biograficznych.

Strategia ludyczna dotyczy zastosowania gier i zabaw w procesie dydaktycznym dla osiągnięcia pewnego, określonego przez osobę projektującą działania, celu⁵. Jej zastosowanie pozwala na pełne zaangażowanie osoby nauczanej w przedmiot nauczania. Wiedza zostaje pozyskana i utrwalana w procesie szeroko rozumianego doświadczania.

Ludyczność to pojęcie szerokie, które zawiera w sobie wiele różnych aspektów działań edukacyjnych – muzykę, zabawy, a także gry i struktury inscenizacyjne czy biograficzne⁶. Esencją ludyczności jest wspomniana zabawa, która może być powiązana z grą. Wśród klasycznych podejść teoretyczno-historycznych do gier i zabaw za wciąż aktualną uznać należy sformułowaną w 1938 r. koncepcję *homo ludens* Johana Huizingi. Wskazał on na pierwotne, naturalne, uniwersalne i rozwijające znaczenie zabawy w życiu ludzkich wspólnot⁷. Za klasyczną uznać należy także antropologiczno-kulturową typologię gier Rogera Caillois z ich podziałem na: *agón* (gry oparte na współzawodnictwie), *alea* (gry losowe), *mimicry* (gry polegające na przyjmowaniu maski, wcieleniu się w inną osobę) i *ilinks* (gry, których celem jest tymczasowy trans, oszołomienie) oraz wprowadzone przez niego terminy, odnoszące się do struktur i celów rozrywki: *paidia* i *ludus*⁸. Między tymi dwoma ostatnimi nie ma jasnej granicy – mogą służyć jako sposób dzielenia zabaw na te nieskrępowane regułami oraz te, gdzie został wprowadzony pewien ład, celowość rozrywki⁹.

Współcześnie powstają nowe – alternatywne wobec klasyfikacji R. Cailloisa, lub uszczegóławiające jego koncepcję, próby systematyzowania gier¹⁰. Ich autorami i autorkami są badacze, pasjonaci, wydawcy i media zainteresowane rozwojem gier edukacyjnych, rozrywkowych



Ryc. 1. J. Andruszkiewicz, M. Ostalski, *Paidia and Ludus as a Combination of at Least Two Dimensions* [w:] *The Gamification Inventory...*, s. 22.

i komercyjnych. Niektóre klasyfikacje mają charakter naukowy, inne informacyjny, jeszcze inne powstają w reakcji na rozwój świata gier, szczególnie w związku z nowymi mediami, w tym Internetem i jego potencjałem dostępności¹¹.

Strategia ludyczna jest też ważna i atrakcyjna z punktu widzenia dydaktyki szkolnej i muzealnej, które także wypracowały typologie gier i zabaw. Relewantne pozostają dla nich wspomniany wyżej klasyczny podział R. Cailloisa oraz typologia gier dydaktycznych Krzysztofa Kruszewskiego. W jego ujęciu gry dydaktyczne zostały określone jako:

[...] rodzaj metod nauczania należących do grupy metod problemowych i organizujących treść kształcenia w modele rzeczywistych zjawisk, sytuacji lub procesów w celu zbliżenia procesu poznawczego uczniów do poznania bezpośredniego dzięki dostarczeniu okazji do manipulowania modelem¹².

K. Kruszewski wymieniał cztery grupy gier dydaktycznych, z których dwie powiązane zostały z projektem muzealnym¹³, o którym piszemy w dalszej części tekstu. Te cztery grupy gier dydaktycznych, traktowane niekiedy jako metody nauczania to: burza mózgów, metoda sytuacyjna, metoda biograficzna i metoda symulacyjna¹⁴.

Z punktu widzenia niniejszego tekstu ważne są: metoda biograficzna i symulacyjna. Metoda biograficzna jest grą dydaktyczną, w której uczestniczące osoby zapoznają się z biografiami lub narracjami autobiograficznymi wybranych postaci, a następnie realizują zadania związane z powiązanymi z nimi treściami¹⁵. Metoda symulacyjna przewiduje działanie osób uczących się na interaktywnym modelu, możliwie jak najbardziej zbliżonym do rzeczywistości¹⁶. Biografie w tym wypadku służą jako podstawy do symulacji, a osoby uczniowskie przyjmują role opracowane w oparciu o biografie¹⁷.

Metody biograficzna i symulacyjna wpisują się w szerszą strategię uczenia się biograficznego. Konceptualizacja takiego uczenia się rozwijana jest w ramach dydaktyki biograficznej (termin wprowadzony przez Olę Czerniawską)¹⁸. Dydaktyka biograficzna to uczenie się z doświadczeń biograficznych własnych i innych osób, dzięki obserwowaniu tychże doświadczeń i przeżywaniu ich w procesie autorefleksji, samopoznania i samodoskonalenia. Realizując nasz projekt, sięgamy po wersję dydaktyki biograficznej, gdzie to hipotetyczna biografia osoby studiującej, tworzona i przeżywana dramaturgicznie, stanowi źródło doświadczenia, refleksji i przyjemności bycia w grze. Biografia stanowi tu podstawę autorefleksji. Jej wymiar partycypacyjny przejawia się w aktywnym podejmowaniu – rzeczywistej lub bliskiej rzeczywistości – roli przez pryzmat doświadczeń biograficznych, w tym tych wybranych z życiorysów bohaterów ekspozycji muzealnej.

MUZEUM UNIwersYTETU IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU

Próbę powołania Muzeum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza podjęto po raz pierwszy w latach 70. XX w., jednak dopiero w 2009 r. udało się pomyślnie zainicjować powstanie Muzeum UAM, które działa od 2016 r. z siedzibą w przyziemiu Collegium Iuridicum przy ul. Św. Marcin w Poznaniu i funkcjonuje jako jednostka ogólnouczelniana¹⁹.

Muzeum jest w trakcie tworzenia, a jego ekspozycja dotyczyć będzie historii Uniwersytetu w Poznaniu od 1919 r., z reminiscencjami do sięgającej XVI wieku Akademii Lubrańskiego. Narracja muzealna przewiduje przedstawienie dziejów poznańskiej uczelni i charakteryzowanie rozwijanych na uczelni dziedzin nauki²⁰. Nie jest to jednak jedyna oś narracyjna. Ekspozycja zakłada bowiem także prezentację znaczenia Uniwersytetu w kontekście miasta Poznania, regionu i kraju. Na ekspozycji mają pojawić się sylwetki naukowców i naukowczyń, ich odkryć naukowych, wynalazków i twórczości²¹. Opowieść o dziejach uczelni ma objąć również obecne i dawne siedziby Uniwersytetu, mieszkania profesorów, stołówki, kawiarnie czy losy studentów, absolwentów i ich działalność dydaktyczną, naukową, kulturalną, a także aktywność rozrywkową²².

Przestrzeń wystawiennicza Muzeum została zaprojektowana zgodnie z założeniami muzeum narracyjnego, z zastosowaniem bogactwa urządzeń multimedialnych i interaktywnych²³.

Współczesne muzea narracyjne pełnią szczególną rolę w relacji między przeszłością a jej prezentowaniem i reprezentowaniem. Utrwalają, ale też kształtują pamięć, pozwalają doświadczyć przeszłości polisensorycznie i mają udział w konstruowaniu wyobrażeń społecznych²⁴. Jednym ze źródeł tych doświadczeń i wyobrażeń jest narracja biograficzna. W przestrzeni muzealnej perspektywa biograficzna realizuje założenia edukacyjne poprzez popularyzowanie wiedzy o wybranych osobach, ważnych dla środowiska lokalnego i profilu muzeum²⁵.



Ryc. 2. Realizowany plan wystawy stałej w Muzeum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, źródło: http://muzeum.amu.edu.pl/?page_id=131.

MUZEUM UAM JAKO MUZEUM NARRACYJNE

Muzeum UAM z wielu powodów odchodzi od modelu tradycyjnego („świątyni wiedzy”), na rzecz muzeum narracyjnego. Zgromadzone w nim artefakty budują przede wszystkim „muzeum rzeczy”. Wystawienie artefaktów, związanych z daną postacią z dziejów poznańskiej uczelni może być potraktowane jako eksponowanie elementów jej biografii. Przekaz może być poszerzony o opis przedmiotu, jego historii, osób, z którymi był związany i o kontekst, do jakiego się odnosi. W muzeach narracyjnych poza autentycznymi artefaktami, przedmiotami, z którymi osoba eksponowana miała bezpośrednią styczność, mogą pojawić się obiekty replikowane i ich symulacje. Nie ma to wymiaru fałszerstwa – osoba zwiedzająca wie, że

obcuje z rzeczami specjalnie przygotowanymi, które mają lub miały swoje autentyczne odpowiedniki, a jednocześnie wciąż uznaje je za wiarygodne, co pozwala na przeżywanie i bardziej kompletne poznawanie biografii. Układa się ona w opowieść, także dzięki zaangażowanemu poszukiwaniu informacji i ich twórczym przetwarzaniu, na przykład poprzez rozwiązywanie kolejnych zadań. Wartość przedmiotów wyrasta nie z ich jakości, ale z faktu, że towarzyszyły one działalności naukowej i dydaktycznej wybranych badaczy i badaczek. W świetle ekspozycji muzealnej to zatem biografie ludzi Uniwersytetu i należące do nich przedmioty decydują o znaczeniu poznańskiej uczelni dawniej i dziś.

Osobną kwestią w muzeach narracyjnych jest relacja świadka, aktora własnej biografii, tworzona w porządku *oral history* i eksponowana w formie audio- lub audiowizualnego przekazu. Takie świadectwo w sposób szczególny może poruszać, zaciekawiać i inspirować odwiedzających do samodzielnego działania.

Narracyjny charakter Muzeum przejawia się również w tym, że dużą wagę przykładą się do odpowiedniego zaaranżowania jego przestrzeni. Ważnym elementem planowania przyszłej ekspozycji jest przyjęcie założenia, że odwiedzający stanowią grupę niejednorodną,



Ryc. 3. Wizualizacja aranżacji pierwszego pomieszczenia w Muzeum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, źródło: http://muzeum.amu.edu.pl/?page_id=131.

a wystawy powinny być dostosowane do potrzeb osób o różnym: wieku, poziomie kompetencji poznawczych czy wrażliwości estetycznej, stopniu powiązania z Uniwersytetem i miastem Poznań, poziomie wykształcenia; a także dla osób ze specjalnymi potrzebami²⁶.

Sposobem na zaspokojenie tych potrzeb i oczekiwań tak zróżnicowanej grupy odbiorców ekspozycji muzealnej może być wykorzystanie ludycznych form aktywności w postaci gier i zabaw muzealnych.

PRZYKŁAD BIOGRAFICZNEJ ŚCIEŻKI EDUKACYJNEJ W MUZEUM UAM

W powyższym kontekście tworzymy projekt dwóch ścieżek edukacyjnych, przeznaczonych dla Muzeum UAM. W projekcie przygotowujemy gry i zabawy dydaktyczne, które mogą znaleźć zastosowanie w przestrzeni muzealnej, zarówno w celu podniesienia atrakcyjności poznawczej ekspozycji Muzeum, jak i jej potencjału tożsamościowego, a także promocyjnego – jako zachęty do studiowania na naszej uczelni.

Projektując ścieżki edukacyjne przyjmujemy ludyczne podejście do biografistyki muzealnej. Proponując praktykę angażującą uczestników fizycznie, intelektualnie i emocjonalnie, zależy nam na doświadczaniu poli sensorycznym (poprzez zmysły) i mentalnym (poprzez emocje i wyobraźnię historyczną), które byłoby pomostem między biografiami ludzi Uniwersytetu i gośćmi jego Muzeum.

Materię gry stanowią źródła wizualne, rzeczy lub repliki rzeczy. Uczniowie mogą nimi grać, fizycznie doświadczając bycia w ich historii, a dzięki temu w biografii ich pierwotnych właścicieli. W grach umożliwiamy uczniom odbycie wędrowki po Muzeum, tak aby mogli swobodnie dotykać eksponatów, szukać odpowiedzi na kolejne pytania i rozwiązywać zagadki sięgając do szuflad i książek. W projekcie przewidzieliśmy wcielanie się odwiedzających w role osób studiujących na studiach licencjackich (ścieżka dla uczniów klas IV–V szkół podstawowych) oraz studiów magisterskich (dla uczniów klas III–IV szkół ponadpodstawowych). W ramach ścieżek prowadzących po historii Uniwersytetu i biografiach osób z nim związanych, grający zbierają punkty ECTS, wymagane do zaliczenia studiów. Udział w grze polega na budowaniu bliskiej, ale hipotetycznej, rzeczywistości biografii osoby studenckiej w relacji do biografii wybranych ludzi Uniwersytetu.

Gry, które przygotowujemy dla obu ścieżek, mają podobny charakter. Główne rozróżnienie stanowi, dostosowany do wieku grających, poziom trudności zadań do wykonania. Poniżej zamieszczamy kilka przykładów planowanych przez nas gier.

Zaplanowaliśmy pracę z obrazem *Założenie Akademii Lubrańskiego w Poznaniu* Jana Matejki. Projektując to zadanie, zwróciliśmy uwagę na wybrane elementy obrazu. Na potrzeby gry zamierzamy stworzyć dodatkowe „obrazy”, będące pozornie kolejnymi replikami dzieła Matejki, jednak z różniącymi się detalami. Zadanie przewiduje odnalezienie określonej liczby różnic

między oryginalnym malowidłem i *handoutami*. Analizując dzieło Matejki jako potencjalny przedmiot gry, a zarazem źródło wizualne do dziejów Uniwersytetu, zwróciliśmy uwagę na to, co znajduje się na obrazie i co docelowo stanowić będzie podstawę dla opracowania zadania. Na przykład jedno z zadań polegać będzie na rozszyfrowywaniu znaczenia umieszczonych na obrazie cyfr rzymskich. O malowidło pomyśleliśmy też w konwencji dramy i jej technik improwizacji i/lub inscenizacji – w zadaniu polegającym na odtworzeniu przedstawionej przez Matejkę sceny z wykorzystaniem wybranych rekwizytów i kostiumów, na kształt dioramy lub żywego obrazu.

Praca z obrazem inicjuje ścieżkę, zbudowaną w oparciu o scenariusz *escape room*, gdzie ćwiczenia wymagające deszyfracji umożliwiają przechodzenie do kolejnych zadań.

Na przykład wykonanie działania na cyfrach zakodowanych na obrazie ma umożliwić uczniom poznanie kombinacji, która doprowadzi ich do treści roty studenckiego ślubowania. Jej złożenie dla obu ścieżek ma charakter inicjacyjny.



Ryc. 4. Jan Matejko, *Założenie Akademii Lubrańskiego w Poznaniu*, 1886 r., olej na płótnie, Muzeum Narodowe w Poznaniu, domena publiczna, źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:JMatejko_Akademia_Lubra%C5%84skiego.JPG.

Kolejne zaplanowane zadania mają już charakter biograficzny. Jako że w następnych pomieszczeniach muzealnych mają być prezentowane osoby związane z poznańską uczelnią i ich dokonania, projektujemy grę nawiązującą do dorobku socjologa Floriana Znanieckiego, a także zadania dotyczące archeologii nieinwazyjnej, czyli pracę ze zdjęciami lotniczymi w nawiązaniu do nowatorskich badań Włodzimierza Rączkowskiego.

Chcemy także zaproponować osobom uczniowskim udział w grach, których tematyka związana jest z kulturą ludową i dziedzictwem regionalnym, w kontekście prowadzonych w Poznaniu badań etnograficznych. W tym celu chcemy wykorzystać słuchowisko nagrane w gwarze wielkopolskiej, będące podstawą odbycia spaceru po Poznaniu. Treść nagrania i zawarte w nim informacje zamierzamy w kolejnym zadaniu skonfrontować z archeologicznymi zdjęciami lotniczymi W. Rączkowskiego. Zaplanowaliśmy, że uczniowie spróbują wskazać na zdjęciach lotniczych konkretne obiekty, wymienione w nagraniu.

Muzeum UAM przewiduje też fragmenty ekspozycji poświęcone znanym absolwentom i absolwentkom. To również stanowi dla nas inspirację do sformułowania zadań, opartych np. na identyfikacji znanych absolwentek i absolwentów uczelni wraz z historią ich życia studenckiego, a potem zawodowego.

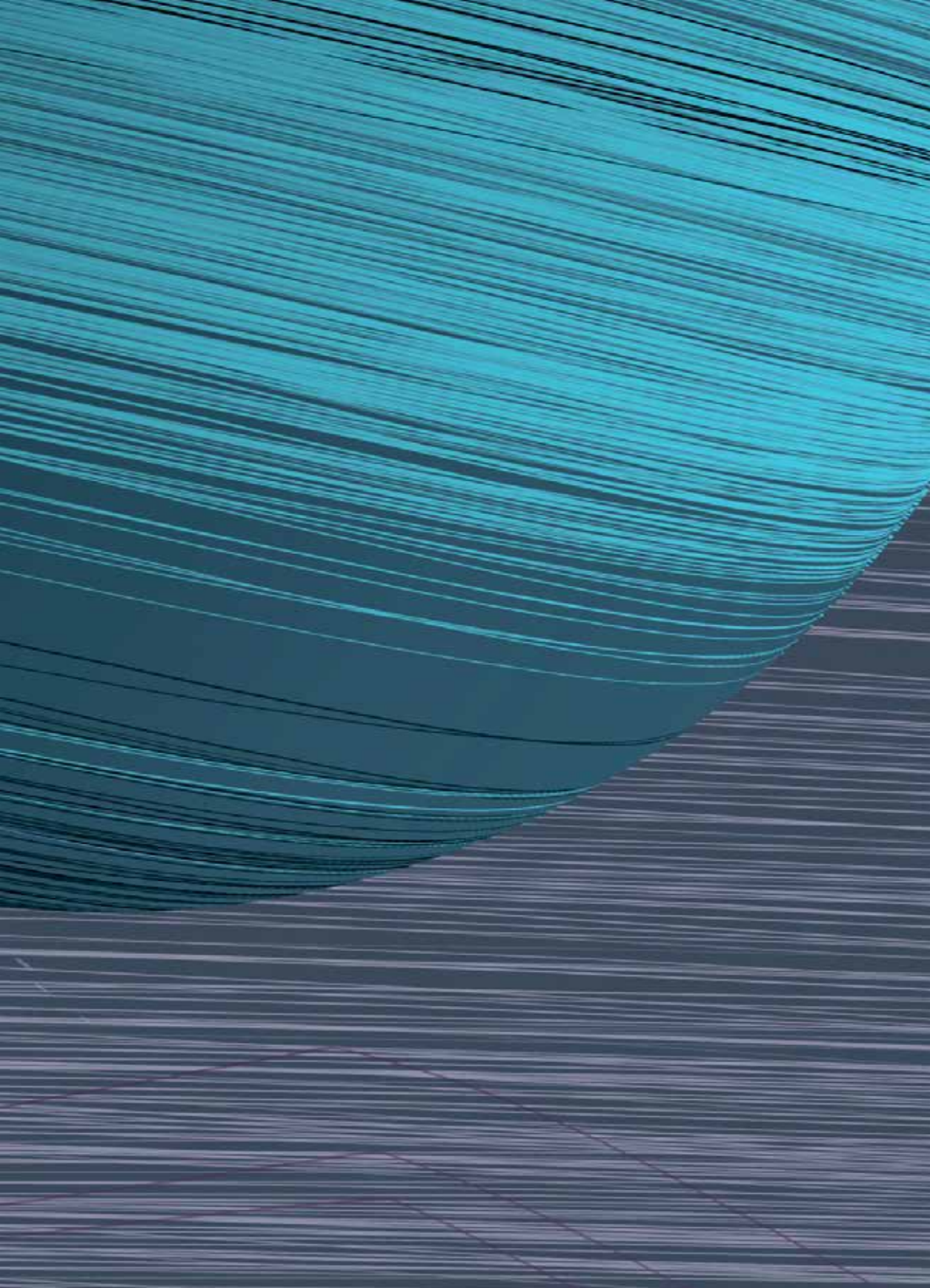
Zwieńczeniem każdej ze ścieżek edukacyjnych jest absolutorium, podczas którego uczniowie będą mogli założyć birety i togi, otrzymają dyplomy ukończenia „studiów muzealnych” po historii Uniwersytetu I lub II stopnia oraz odśpiewają fragment pieśni studenckiej *Gaudeamus igitur* wraz z tradycyjnym podrzucaniem biretów.

KONKLUZJE

Podjęliśmy refleksję nad zastosowaniem form ludycznych w dydaktyce muzealnej na przykładzie projektu ścieżek edukacyjnych, który realizujemy dla Muzeum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Wykorzystujemy różne metody i techniki włączające odwiedzających w historię poznańskiej uczelni. Planujemy wielozmysłowe i wieloperspektywistyczne doświadczenie, odkrywanie i przeżywanie ekspozycji zróżnicowane ze względu na możliwości uczestników. Nasz projekt ma pozwolić na aktywne poznawanie historii Uniwersytetu jako historii odwiedzających, którzy występują w roli przyszłych studentów oraz historii innych osób, których biografie traktujemy jako inspirację do działania, w tym do odkrywania, przeżywania i interpretowania historii Uniwersytetu w duchu zabawy.

PRZYPISY

- 1 Niniejszy artykuł jest powstał w ramach projektu UAM: *Mała ojczyzna, wielka przyszłość (ścieżki edukacyjne w Muzeum UAM)*, finansowanego w konkursie Study@Research, realizowanym w programie „Inicjatywa Doskonałości-Uczelnia Badawcza” na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.
- 2 Zob. A. Chłosta-Sikorska, *Współczesne muzea historyczne w przestrzeni publicznej*, [w:] *Historia w przestrzeni publicznej*, red. J. Wojdon, Warszawa 2018, s. 299–300.
- 3 D. Folga-Januszewska, P. Kowal, *Definicja muzeum narracyjnego*, [w:] *Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, red. P. Kowal, K. Wolska-Pabian, Warszawa-Kraków 2019, s. 49.
- 4 A. Chłosta-Sikorska, *Współczesne muzea historyczne*, s. 301–309.
- 5 Zob. M. Gryboś, *Imperatyw zabawy? Realizacja strategii ludycznej na lekcjach języka polskiego w szkole podstawowej na przykładzie aplikacji Kahoot!*, *Kwartalnik Edukacyjny* 104-105 (2021), s. 27–29, s. 35.
- 6 P. Kaźmierczak, *Zdystansowana zabawa, czyli o adaptacji narzędzi ludycznych w kształceniu na odległość*, *Homo Ludens* 14 (2021), s. 106.
- 7 J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przekł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007.
- 8 R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997, s. 41.
- 9 O. Kłosiewicz, *W chowanego z rozumem. Gry i zabawy, które zmieniły filozofię*, *Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu* 13-14 (2012), s. 10.
- 10 Zob. R. Kopoczek, *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Katowice 2013, s. 18–19.
- 11 Przykłady takich alternatywnych podziałów zostały podane we *Wstępie do wiedzy o grach tradycyjnych* R. Kopoczka, wskazując m.in. na następujące kategorie gier: „rekreacyjne, logiczne, platformowe, zręcznościowe, przygodowe, akcji, sportowe, wyścigi, fabularne, bitewne, wojenne, hazardowe, karciane, strategiczne, symulacyjne, survival, horror, edukacyjne”. Zob. tamże.
- 12 K. Kruszewski, *Rozdział VI. Gry dydaktyczne*, [w:] *Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela*, red. K. Kruszewski, Warszawa 1994, s. 165.
- 13 Powiązanie gier dydaktycznych z przestrzenią muzealną nie jest nowym pomysłem, natomiast dokonaliśmy autorskiego wyboru z dalej omawianych metod, które znajdują zastosowanie w programowanym przez nas doświadczeniu muzealnym. Zob. *Muzeum Otwarte na Edukację. Publikacja poseminaryjna*, red. J. Pelczar, Kraków 2011, gdzie z 20 tekstów przynajmniej 6 można odnieść do zastosowania gier w edukacji muzealnej.
- 14 Tamże, s. 169–180.
- 15 Tamże, s. 173–175.
- 16 Tamże, s. 167, s. 176.
- 17 Tamże.
- 18 E. Skibińska, *Dydaktyka biograficzna. Nowy obszar poznawczy andragogiki czy nowa utopia?*, *Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja* 2 (2009), s. 52.
- 19 *O nas*, http://muzeum.amu.edu.pl/?page_id=212, [dostęp: 17.03.2024].
- 20 *Wystawa stała*, http://muzeum.amu.edu.pl/?page_id=131, [dostęp: 17.03.2024].
- 21 Tamże.
- 22 Tamże.
- 23 Tamże.
- 24 Zob. B. Koss-Jewsiewicki, *Doświadczenie, pamięć, wyobrażenia społeczne*, tłum. M. Bugajewski, [w:] *Inscenizacje pamięci*, red. I. Skórzyńska, C. Lavrence, C. Pépin, Poznań 2007, s. 7–15.
- 25 Zob. I. Wyszowska, *Turystyka biograficzna – istota, znaczenie, perspektywy*, *Turystyka Kulturowa* 1 (2008), s. 23, s. 27.
- 26 Na tę kwestię zwrócili uwagę dyrektor Muzeum UAM, prof. Andrzej Gulczyński oraz kustoszka Agnieszka Wajroch, z którymi rozmawialiśmy przed przystąpieniem do projektowania ścieżek dydaktycznych.



BIBLIOGRAFIA ŹRÓDEŁ I OPRACOWAŃ NA TEMAT GIER I ZABAW PRZYWOŁYWANYCH W ARTYKUŁACH W PRACY POWTÓRKA Z HISTORII ROZRYWKI. SZKICE HISTORYCZNE I ARCHEOLOGICZNE

ŹRÓDŁA

Źródła archiwalne

Biblioteka Jagiellońska, BJ Graf. I. 6915: „Gra włoska ucieczna Gąską nazwana”.

Biblioteka Narodowa, sygn. R.12827/II i R.12826/II; Cyfrowa Biblioteka Narodowa Polona, Celina Dominikowska, [Plansza do gry w gąskę], 1852, <https://polona.pl/preview/5373ae86-e8b8-42b6-bf1c-7da462e0290a>, <https://polona.pl/preview/32ba696d-cc2f-4512-8ae7-9638870d1e03>, [dostęp: styczeń 2024].

Biblioteka Uniwersytecka Uniwersytetu Jana Długosza w Częstochowie, sygn. BURps. 1: [Hoffmanowa z Tańskich K.], „Assarmot. Gra historyczna ułożona dla dzieci polskich. Przez Autorkę Pamiątki po dobrej Matce”, [rękopis, bez daty i numeracji stron].

Muzeum Narodowe w Warszawie, Gabinet Rycin i Rysunków, kolekcja Grafiki polskiej, nr inw. 2271, 18417/816/75: „Szachownica dla łatwiejszego pojęcia nauki heraldycznej w grę zabawną oborocona”. Cyfrowe Muzeum Narodowe, <https://cyfrowe.mnw.art.pl/pl/zbiory/857723>, [dostęp: styczeń 2024].

Archiwum Główne Akt Dawnych w Warszawie

- zespół 12 (Zbiór Popielów), sygn. 224.
- zespół 336 (Archiwum Roskie), sygn. 60.18: „Mentor do Starzeńskiej Anieli z Trembińskich starościny brańskiej 1763–1768”.

Archiwum Korporacyjne. Archiwum i Muzeum Polskich Korporacji Akademickich, <https://www.archiwumkorporacyjne.pl/>, [dostęp: luty 2024].

Archiwum Narodowe w Krakowie

- Archiwum Młynowskie Chodkiewiczów, sygn. 512, 785.

Archiwum Państwowe w Poznaniu

- Państwowe Przedsiębiorstwo Imprez Estradowych Estrada (4948), Międzynarodowa Wiosna Estradowa (folder), sygn. 232.
- Towarzystwo Rozwoju Ziem Zachodnich. Zarząd Wojewódzki w Poznaniu, sygn. 53/1244/0/3/68.

Archiwum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

- Karty wpisowe studentów, rok 1928/29.
- Rektorat, sygn. 15.

Archiwum Uniwersytetu Jagiellońskiego, sygn. S II 765.

Biblioteca Apostolica Vaticana, Vat. Reg. lat. 309.

Biblioteka Jagiellońska

- rkps, XV w., sygn. Berol Ms germ. Qu 37: Jacob von Cessolis, „Das Schachzabelspiel”.
- rkps, XV w., sygn. Berol. Ms. Germ. Qu. 1576: Jacob von Cessolis, „Das Schachzabelspiel”.

Biblioteka Uniwersytetu Wrocławskiego, rkps. XV w., sygn. ms IV.F.64: Iacobus de Cessolis, „Liber super ludum scaccorum”.

Polska Akademia Nauk Biblioteka Kórnicka

- sygn. Sz. 20015 M, Tassilo Heydebrand und der Lasa, „Reisenotizen vom Jahr 1881 bis zum Schluss 1884, darin Meine”.
- Biblioteka szachowa

Prasa i artykuły prasowe

Awangarda. Miesięcznik Młodych

Jednodniówka Koła Polonistów Uniwersytetu Poznańskiego, 29 X 1919–29 X 1924.

Kurjer Poznański

Skaut, 1911–1913.

Wiadomości Korporacyjne. Miesięcznik Młodzieży Korporacyjnej Związku Polskich Korporacji Akademickich (kp), 89 *Zgaduj Zgadula*, „Wszystko o Ewie”, Głos Wielkopolski 54 (1964), s. 1.

(na), 112 *„Zgaduj-Zgadula” zawita do Poznania*, Głos Wielkopolski 57 (1966), s. 3.

99 *„Zgaduj-Zgadula” ruszyła w Polskę 13 i 14 zatrzyma się u nas*, Expres Poznański 237 (1964), s. 2.

Broniarek Z., *Zgaduj Zgadula w Ameryce*, Przekrój 1033 (1965), s. 3–4.

Niebiesko-Czarni wystąpią w Poznaniu, Express Poznański 50 (1964), s. 2.

The Ladies' Chess Tournament, The American Chess Magazine, t. 1, 1897, nr 1, s. 33–34.

Gry i zabawy, Mały Katolik 1937, nr 29, s. 4.

Zabawy dla dzieci, Rodzina 1889, nr 1, s. 8.

Źródła audiowizualne i internetowe

Ciuciubabka, <https://czasdzieci.pl/czytanki/id,320a51-ciuciubakba.html>, [dostęp: 25.10.2023].

Ciuciubabka, <https://miastodzieci.pl/piosenki/ciuciubabka/>, [dostęp: 25.10.2023].

Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz, reż. S. Bareja, 1978.

Donkey Kong, [https://mario.fandom.com/pl/wiki/Donkey_Kong_\(gra\)](https://mario.fandom.com/pl/wiki/Donkey_Kong_(gra)), [dostęp: 17.02.2024].

Jeden dzień w PRL, reż. M. Drygas, 2005.

Minecraft, <https://www.minecraft.net/pl-pl>, [dostęp: 24.02.2024].

Platforma Baamboozle, <https://www.baamboozle.com>, [dostęp: 17.02.2024].

Platforma Blooket, <https://www.blooket.com>, [dostęp: 17.02.2024].

Platforma Canva, <https://www.canva.com>, [dostęp: 17.03.2024].

Platforma Eduelo, <https://www.eduelo.pl>, [dostęp: 24.02.2024].

Platforma Genially, <https://genial.ly>, [dostęp: 15.02.2024].

Platforma Kahoot!, <https://kahoot.com>, [dostęp: 17.02.2024].

Platforma LearningApps, <https://learningapps.org>, [dostęp: 15.02.2024].

Platforma Quizalize, <https://www.quizalize.com>, [dostęp: 17.02.2024].

Platforma Quizizz, <https://quizizz.com/?lng=pl>, [dostęp: 17.02.2024].

Platforma Quizlet, <https://quizlet.com/pl>, [dostęp: 17.02.2024].

Platforma Ssula, <https://www.ssula.pl>, [dostęp: 24.02.2024].

Platforma Wordwall, <https://wordwall.net/pl>, [dostęp: 15.02.2024].

Trznadel K., *Konspekt lekcji wychowania fizycznego, Zabawy z chustą Klanzy*, <https://www.45minut.pl/publikacje/31184/>, [dostęp: 25.10.2023].

Wspomnienia Andrzeja Żołnierowicza, Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”, Pracownia Historii Mówionej, <https://teatrnn.pl/historiamowiona/swiadkowie/andrzej-zolnierowicz/>, [dostęp: 14.01.2024].

- Wspomnienia Krzysztofa Masłonia, <https://www.rp.pl/literatura/art14790021-bestsellery-ksiazki-grudnia>, [dostęp: 15.01.2024].
- Zgaduj-Zgadula 1957. Stanisław Pietrasiewicz, Polska Kronika Filmowa, 4/57, <https://www.youtube.com/watch?v=u-fzAE0HXQhY>, [dostęp: 15.01.2024].
- „Zgaduj-Zgadula”, <https://www.polskieradio.pl/68/862>, [dostęp: 24.01.2024].
- Zintegrowana Platforma Edukacyjna, <https://zpe.gov.pl>, [dostęp: 14.02.2024].

Gry komputerowe

- Krew i wino, CD Projekt Red, 2016.
- Serce z kamienia, CD Projekt Red, 2015.
- Wiedźmin, CD Projekt Red, 2007.
- Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, CD Projekt Red, 2011.
- Wiedźmin 3: Dziki Gon, CD Projekt Red, 2015.

ŹRÓDŁA DRUKOWANE

Starożytne i średniowieczne

- Ανέκδοτα, t. II: *Constitutiones legum civilium ex Novellis Imperatoris Iustiniani, quae consentiunt et confirmant sanctorum patrum ecclesiasticos canones*, ed. G. E. Heimbach, Leipzig 1840.
- Achmetis Oneirocriticon, ed. F. Drexler, Leipzig 1925.
- Acta Sanctorum Septembris, t. III, Antwerpia 1750.
- Aeschylus septem quae supersunt tragoedias, ed. D. Page, Oxford 1972.
- Ammiani Marcellini Rerum gestarum libri qui supersunt, ed. W. Seyfarth, L. Jacob-Karau, I. Ulmann, Leipzig 1978.
- Andanças é viajes de Pero Tafur por diversas partes del mundo ávidas (1435–1439), Madrid 1874.
- Anecdota nova, descripsit et annotavit J.F. Boissonade, Paris 1844.
- Annae Comnenae Alexias, ed. A. Kambylis, D.R. Reinsch, Berlin–New York 2001.
- Apokopos ou Le repos du soir par Bergaès, ed. Émile Legrand, Paris 1870.
- Arcydzieła literatury nowogreckiej, red. M. Borowska, Warszawa 2004.
- Artemidor z Daldis, Rozważania o snach, przeł. I. Żółtowska, Warszawa 1995.
- Ausonius I: Books 1–17, trans. by H.G. Evelyn-White, London 1919.
- Basilicorum libri LX. Series A, 1–8, ed. H.J. Scheltema, N. van der Wal, Groningen 1955–1988.
- Burkholder P., Alcuin of York's Propositiones Alcuini Doctoris Caroli Magni Imperatoris ad Acuendos Juvenes; (“Propositions for Sharpening Youths”); Introduction and Commentary; Translation, HOST: An Electronic Bulletin for the History and Philosophy of Science and Technology 1/2 (1993).
- Corpus Inscriptionum Latinarum = Corpus Inscriptionum Latinarum, consilio et auctoritate Academiae Scientiarum Germanicae editum, Berolini 1862.
- Corpus iuris civilis, t. I: Institutiones, recognovit P. Krueger; Digesta, recognovit Th. Mommsen, Berlin 1872.
- Corpus iuris civilis, t. II: Codex Iustinianus, recognovit P. Krueger, Berlin 1906.
- Corpus iuris civilis, t. III: Novellae, recognovit R. Schoell, opus Schoellii morte interceptum absolvit, G. Kroll, Berlin 1877.
- Cyceron, O mówcy = Cicero, De oratore, books I–II, transl. by H. Rackham, Cambridge 1996 (przekład: Marek Tulliusz Cyceron, O mówcy, przeł., wstęp i kom. B. Awianowicz, Kęty 2010).
- Cyceron, O najwyższym dobru i złu, [w:] tegoż, Pisma filozoficzne, t. III, przeł. W. Kornatowski, Warszawa 1961.
- De orbe novo, the Eight Decades of Peter Martyr d'Anghera, t. II, trans. F.A. MacNutt, New York 1912.

- Digesta Justyniańskie* = *Iustiniani Augusti Digesta Seu Pandectae: testo e traduzione*, ed. A. Petrucci, Torino 2021 (przekład: *Digesta Justyniańskie*, tekst i przekład, księgi 5–11, pod red. T. Palmirskiego, Kraków 2013).
- Długosz Jan, *Roczniki czyli kroniki sławnego Królestwa Polskiego*, ks. X, XI, XII, przeł. J. Mrukówna, Warszawa 1981, 1985, 2013.
- Drexl F., *Das Traumbuch des Patriarchen Germanos*, Λαογραφία 7 (1923), s. 433–448.
- Ducas, *Istoria turco-bizantină (1341–1462)*, ed. critică de Vasile Grecu, București 1958.
- Edda* czyli *Księgi religii dawnych Skandynawii Mieszkańców*, przeł. J. Lelewel, Wilno 1807.
- Edda Poetycka*, przeł. A. Załuska-Strömberg, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk–Łódź 1986.
- Edda to jest Księga Religii dawnych Skandynawii mieszkańców*, przeł. J. Lelewel, Wilno 1828.
- Epiktet, *Diatryby. Encheiridion*, przeł. L. Joachimowicz, Warszawa 1961.
- Etymologicum magnum*, ed. T. Gaisford, Oxford 1848 (repr. Amsterdam 1967).
- Etymologicum Symeonis (Γ–Ε)*, ed. D. Baldi, Turnhout 2013.
- Eusèbe de Césarée. *Histoire ecclésiastique*, ed. G. Bardy, Paris 1967.
- Eustathii archiepiscopi Thessalonicensis commentarii ad Homeri Iliadem pertinentes*, 1–4, ed. M. van der Valk, Leiden 1971–1987.
- Eustathii archiepiscopi Thessalonicensis commentarii ad Homeri Odysseam*, 1–2, ed. G. Stallbaum, Leipzig 1825–1826 (repr. Hildesheim 1970).
- Gull-Þóris saga*, https://www.sagadb.org/gull-thoris_saga.is, [dostęp: 16.02.2024].
- Hesychii Alexandrini Lexicon*, I–II, ed. K. Latte, Hauniae 1953–1966.
- Hesychii Alexandrini Lexicon*, III (Π–Σ), editionem post K. Latte continuans recensuit et emendavit P.A. Hansen, Berlin–New York 2005.
- Hesychii Alexandrini Lexicon*, IV (Τ–Ω), editionem post K. Latte continuantes recensuerunt et emendaverunt I.A. Cunningham, P.A. Hansen, Berlin–New York 2009.
- Historycy Cesarstwa Rzymskiego. Żywoty cesarzy od Hadriana do Numeriana*, przeł. H. Szelest, Warszawa 1966.
- Horacy, *Gawędy*, [w:] tegoż, *Dzieła wszystkie*, przeł. A. Lam, Warszawa 2010.
- Hunger H., Sevcenko I., *Des Nikephoros Blemmydes βασιλικὸς Ἀνδριάς und dessen Metaphrase von Georgios Galesiotes und Georgios Oinaïotes: Ein weiterer Beitrag zum Verständnis der byzantinischen Schrift-Koine*, Wien 1986.
- Ioannis Cinnami epitome rerum ab Ioanna et Manuelo Comnenis gestarum*, ed. A. Meineke, Bonn 1836.
- Iohannis Zonarae lexicon ex tribus codicibus manuscriptis*, 1–2, ed. J.A.H. Tittmann, Leipzig 1808.
- Janko z Czarnkowa, *Kronika*, przeł. J. Żerbiłło, Kraków 2009.
- Katullus, *Poezje wszystkie*, przeł. G. Franczak, A. Klęczar, Kraków 2013.
- Keil H., *Grammatici Latini, 6: Scriptores artis metricae*, Leipzig 1874.
- Kellogg R., Clark G., *The Saga of Ref the Sly*, [in:] *The Sagas of Icelanders: A Selection*, ed. J. Smiley, New York 2000, p. 595–625.
- Króka-Refs saga*, https://www.sagadb.org/kroka-refs_saga, [dostęp: 16.02.2024].
- Księga Henrykowska*, przeł. R. Grodecki, t. 2, Poznań–Wrocław 1949.
- Quintilian, *Kształcenie mówcy* = Quintilian, *The Orator's Education*, vol. 5, Books 11–12, transl. by D.A. Russel, Cambridge 2001 (przekład: Marek Fabiusz Kwintylian, *Kształcenie mówcy: księgi VIII 6–XII*, przekład, wstęp i przypisy S. Śnieżewski, Kraków 2012).
- Quintilian, *Kształcenie mówcy*, Księgi I, II i X, przeł. M. Brożek, Wrocław 1951.
- Lavs Pisonis*, introd., ed. critica e commento a cura di S. di Brazzano, Pisa 2004.
- Legrand É., *Conseils a Franceschi par Sakhlíkis*, Annuaire de l'Association pour l'encouragement des études grecques en France 5 (1871), s. 201–242.
- Leutsch E.L. von, *Corpus paroemiographorum Graecorum*, 2, Göttingen 1851 (repr. Hildesheim 1958).
- Loenertz R.-J., *Démétrius Cydonès, Correspondance*, Città del Vaticano, 1960.
- Lukian, *Sen, czyli kogut*, [w:] *Wybrane pisma Lukiana*, t. 1., przeł. M.K. Bogucki, Kraków 1906.

- M. Minucii Felicis Octavius, ed. J.P. Waltzing, Louvain 1903.
- M. Terenti Varronis *De lingua latina quae supersunt*, recensuerunt G. Goetz et F. Schoell, Leipzig 1910.
- Macrobius. *Saturnalia*, Volume I: Books 1–2, edited and translated by R. A. Kaster, Cambridge, MA 2011.
- Magni Felicis Ennodii opera omnia, recensuit et commentario critico instruxit G. Hartel, Vindobonae 1882.
- Magnússon E., Morris W., *The Story of Frithiof the Bold*, Cambridge, Ontario 2000.
- Minor Latin Poets I, transl. by J. Wight Duff, A.M. Duff, London–Cambridge, MA, 1934.
- Minucjusz Feliks, Oktaviusz, przeł. J. Sajdak, Poznań 1925.
- Mioni E., *L'encomio di S. Agata di Metodio patriarca di Costantinopoli*, *Analecta Bollandiana* 68 (1950), s. 76–93.
- Nonni Panopolitani Dionysiaca, ed. R. Keydell, Berlin 1959.
- On the Explanation of Chess and Backgammon Abar Wizārišn ī Čatrang ud Nihišn Nēw-Ardaxšīr*, translated from middle Persian by T. Daryae, Leiden 2016.
- Oribasii collectionum medicarum reliquiae, 1, ed. J. Raeder, Leipzig 1928.
- Orionis Thebani etymologicon, ed. F.W. Sturz, Leipzig 1820 (repr. Hildesheim 1973).
- Ο Πόλεμος τῆς Τρωάδος (*The War of Troy*), ed. M. Papat homopoulos, E. M. Jeffreys, Αθήνα 1996.
- Ovid, *The Art of Love and Other Poems*, with an English translation by J.H. Mozley, London–Cambridge, MA 1957.
- Owidiusz, *Lekarstwa na miłość (Remedia amoris)*, przeł. J. Rościszewski, Poznań 1922.
- Owidiusz, *Sztuka kochania* = Ovid, *Heroides and Amores*, transl. by G. Showerman, Cambridge 1963 (przekład: Owidiusz, *Sztuka kochania*, przeł., wstęp i przyp. E. Skwara, Wrocław 2016).
- Owidiusz, *Żale* = Ovid, *Tristia, Ex Ponto*, transl. by A.L. Wheeler, Cambridge 1996 (przekład: Publiusz Owidiusz Naso, *Żale (wybór)*, red. E. Wesołowska, przeł., przyp., słowniczek M. Puk, E. Wesołowska, wstęp A. Wójcik, Poznań 2002).
- Patrologiae cursus completus. Series Graeca*, ed. J-P. Migne, Paris 1857–1866.
- Photii patriarchae lexicon*, 1–3, ed. Ch. Theodoridis, Berlin 1982–2013.
- [Pliniusz] *Pliniusza Starszego Historyi naturalnej ksiąg XXXVII*, przeł. J. Łukaszewicz, Poznań 1845.
- Pliniusz Młodszy, *Listy* = Pliny, *Letters and Panegyricus in Two Volumes*, vol. 1: *Letters, Books I-VII*, transl. by B. Radice, London 1969 (przekład: *Korespondencja Pliniusza Młodszeo z cesarzem Trajanem*, tekst i przeł. A. Dębiński, M. Jońca, I. Leraczyk, A. Łuka, Lublin 2017).
- Plutarch z Cheronei, *Żywoty sławnych mężów*, przeł. M. Brożek, Wrocław 1996.
- Plutarch, *Moralia. Wybór pism filozoficzno-popularnych*, przeł. i oprac. Z. Abramowiczówna, Wrocław 1954.
- Poèmes prodromiques en grec vulgaire*, edites par D.-C. Hesseling et H. Pernot, Amsterdam 1910.
- Politis N., *Ἐκλογαὶ ἀπὸ τὰ τραγούδια τοῦ ἐλληνικοῦ λαοῦ*, Αθήνα 1925.
- Pollucis onomasticon*, ed. E. Bethe, Leipzig 1900–1931.
- Preger T., *Scriptores originum Constantinopolitanarum*, Leipzig 1907.
- Publius Ovidius Naso, *Tristia*, ed. J.B. Hall, München–Leipzig 1995.
- Scriptores Historiae Augustae*, ed. E. Hohl, 1, Leipzig 1971.
- Seneca, *Moral Essays*, vol. II, transl. by J. W. Basore, Cambridge, MA 1932.
- Seneca, *Listy moralne do Lucyliusza* = Seneca, *Moral Essays in Three Volumes*, transl. J.W. Basore, London 1963–1965 (przekład: Seneka, *Listy moralne do Lucyliusza*, przeł. W. Kornatowski, Warszawa 2010).
- Seneca, *Listy moralne do Lucyliusza*, przeł. W. Kornatowski, Warszawa 1961.
- Seneca, *O gniewie*, [w:] tegoż, *Pisma filozoficzne*, przeł., wstęp, komentarz L. Joachimowicz, Warszawa 1965.
- Stephani Byzantii Ethnika*, (Volumen IV: Π–Υ), ed. M. Billerbeck, A. Neumann-Hartmann, Berlin–Boston 2016.
- Suétone: Περί βλασφημιῶν, Περί παιδιῶν (extraits byzantins)*, ed. J. Taillardat, Paris 1967.
- Suidae lexicon*, ed. A. Adler, 1–4, Lipsiae 1928–1935.
- Św. Augustyn, *Wyznania*, przeł. Z. Kubiak, Warszawa 1982.
- Swetoniusz, *Żywoty Cezarów*, przeł. J. Niemirska-Pliszczyńska, Wrocław 1987.

- Шандровская В.С., *Византийская басня «Рассказ о четвероногих» (XIV в.)*, Византийский временник 9 (1956), s. 211–249.
- Teksty źródłowe do dziejów wychowania*, cz. 1: *Starożytność*, oprac. S. Możdżeń, Kielce 1983.
- The Miracles of St. Artemios*, ed. by V.S. Crisafulli, J.W. Nesbitt, J. Haldon, Leiden 1996.
- Thomae Magistri sive Theoduli monachi ecloga vocum Atticarum*, ed. F. Ritschl, Halle 1832 (repr. Hildesheim 1970).
- Tolkien C., *The Saga of King Heiðrek the Wise*, London, Edinburg, Paris, Melbourne, Johannesburg, Toronto, New York 1960.
- Traktat „De institutione regii pueri”*, wyd. Ch. Gastgeber, P. Oliński, Toruń 2016.
- Vie de Syméon le fou et vie de Jean de Chypre*, ed. J. Festugière, L. Rydén, Paris 1974.
- Vqluspá (Codex Regius)*, [in:] *The Poetic Edda. A Dual-Language Edition*, ed. E. Pettit, Cambridge 2023.
- Wagner W., *Carmina graeca medii aevi*, Leipzig 1874.
- Warron, O języku łacińskim = Varro, *De lingua Latina* = Varron, *La langue latine*, livre VI, trad. par Pierre Flobert, Paris 1985 (przekład: Marek Terencjusz Warron, *O języku łacińskim*, t. 2, ks. VIII–X: fragmenty pozostałych ksiąg i innych dzieł gramatycznych, przeł., wstęp i kom. B.J. Kołoczek, Kraków 2021).
- Wieszczba Wólwy (VÖLUSPÁ)*, [w:] *Edda Poetycka*, przeł. A. Załuska-Strömberg, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Lódź 1986.

Nowożytnie

- Bielski Marcin, *Kronika polska*, Kraków 1597.
- Bielski Marcin, *Kronika polska*, wyd. J. Turowski, Sanok 1856.
- Du Fresne Dom. Du Cange Charles, *Glossarium ad scriptores mediae et infimae Graecitatis*, Lugduni 1687.
- Engeström von L., *Pamiętniki Wawrzyńca hr. Engeströma posła nadzwyczajnego i ministra pełnomocnego króla J. Mci Szwedzkiego w Polsce czasu Sejmu czteroletniego później Kanclerza Państwa i ministra Spraw Zagranicznych...*, Poznań 1875.
- Erazm z Rotterdamu, *Pochwała głupoty*, przeł. E. Jędrkiewicz, Wrocław 1953.
- Fernández Oviedo y Valdes G., *Historia general y natural de las Indias, islas y Tierra Firme del Mar Océano*, t. I, Madrid 1851.
- Historiadores de Indias*, t. I, *Apologetica Historia de las Indias de Bartolomé de las Casas*, Madrid 1909.
- Kitowicz J., *Opis obyczajów i zwyczajów za panowania Augusta III*, Poznań 1841.
- Kitowicz J., *Opis obyczajów i zwyczajów za panowania Augusta III*, Kraków 1925.
- Kitowicz J., *Opis obyczajów za panowania Augusta III*, Warszawa 1985.
- Kochanowski, J., *Szachy*, Kraków ca 1562–1566 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Cim. Qu. 2580].
- Memoriales de Fray Toribio de Motolinía: manuscrito de la colección del Señor Don Joaquín García Icazbalceta*, t. II, Mexico 1903.
- Ostroróg J., *Monumentum pro comitiis generalibus regni sub rege Casimiro. Pro Reipublicae ordinatione*, [w:] *Starodawne Prawa Polskiego Pomniki*, t. V, cz. 1, ed. J. U. Heyzmann, M. Bobrzyński, Cracoviae 1878.
- Pamiętnik ks. Jana Nepomucena Kossakowskiego, biskupa wileńskiego (ur. 1755–1808)*, Biblioteka Warszawska, 1895, t. II, s. 195–237.
- Pamiętnik pana Karola Micowskiego*, [w:] *Pamiętniki domowe zebrane i wydane przez Michała Grabowskiego*, Warszawa 1845, s. 73–249.
- Pamiętniki Kajetana Koźmiana obejmujące wspomnienia od roku 1780 do roku 1815*, Poznań 1858.
- Pamiętniki Seweryna Bukara*, Drezno 1871.
- Pierwiastkowe przepisy pedagogiczne Komisji Edukacji Narodowej z lat 1773–1776*, wyd. Z. Kukulski, Lublin 1923.
- Polska w roku 1793: według podróży Fryderyka Szulc'a*, Drezno 1870.

Radziwiłł M.K. zw. Rybeńko, *Instrukcja dla Imci Pana Ronchberga, guwernera J.O.O. książąt Ichmców ordynatów nieświeskiego i ołyckiego*, [w:] *Przestrogi i nauki dla dzieci. Instrukcje rodzicielskie (XVIII w.)*, wstępem i objaśnieniami opatrzyły M.E. Kowalczyk, D. Żołędź-Strzelczyk, Wrocław 2017, s. 117–125.

de Torquemada J., *Monarquía Indiana*, Mexico 1975.

Urywek wspomnień Józefa Rulikowskiego wydany z obszerniejszego rękopisu (1731–92), Warszawa 1862.

Ustawy Komisji Edukacji Narodowej dla stanu akademickiego i na szkoły w krajach rzeczypospolitej przepisane w Warszawie roku 1783, wyd. W. Kucharski, Lwów 1923.

Vida, M. H., *Scaccia ludus. A Cosmo Grazino emendatus*, Florentae 1604 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 201 A].

Wiedtz C., *Trachtenbuch*, 1529, <https://dlib.gnm.de/item/Hs22474/30>, [dostęp 27.02.2024].

Zug S.B., *Ogrody warszawskie w roku 1784*, Athenaeum 3 (1845), s. 74–104.

Z wieków XIX–XXI

d'Abancourt Z., *Piast. Zabawa historyczna podług Assarmota Klementyny z Tańskich Hoffmanowej, ułożyła Zofia d'Abancourt z rysunkami barwnymi S. Dębiskiego, J. Kossaka i L. Winterowskiego*, Lwów 1904.

Anczyc W. L., *Portrety cieniowe królów polskich. Zabawa towarzyska z tekstem W. L. Anczyca*, Warszawa 1879.

Baden-Powell A., *Dziewczęta przewodniczki. Skauting dla panienek*, przeł. K. Skrzyńska, Warszawa 1914.

[Biernacka z Małachowskich K.], *Opis stu nagród pięcio-letniego Pawlunia ofiarowane ku zabawie jego rowiennikom przez Sandomierzankę*, Warszawa 1929.

[Biernacka z Małachowskich K.], *Podróż z Włodawy do Gdańska powrotem do Nieborowa w roku 1816 opisana w listach Wandy, Eweliny i Leokadyi, przez Polkę Ko. z H. Ma. B...cką*, Wrocław 1823.

[Biernacka z Małachowskich K.], *Rozmowy Pawlunia z babunią o kilku-set nawiatających się przedmiotach czyli skazowka sposobu rozkrzewienia w dzieciach zdolności, pojęcia i szlachetnych upodobań podane ku pożytkowi dzieci umiejących dobrze czytać, przez Autorkę: Zabawy Polki z Synami*, cz. I–II, Kalisz 1829.

[Biernacka z Małachowskich K.], *Zabawa Polki z synami czyli opis dziejów polskich od Lecha aż do rozbioru Polski ułożony w sposobie loterii, przez K.M.B. ... doprowadzony do 1820 roku*, Wrocław 1821 i 1922.

Caroli Linnaei *Iter Lapponicum*, [in:] C. von Linnés, *Ungdomsskrifter*, samlade af E. Åhrling, Stockholm 1888, s. 1–201.

[Chinesisches Schachwerk], 1801 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1064].

Below E. i S., *Poznańskie dzienniki / Posener Tagebücher 1859–1860*, przekład i opracowanie E. Greser, Poznań 2021.

Cegielska P., *Z moich wspomnień. Przechadzki po mieście*, Poznań 1997.

Cenar E., *Wskazówki dla nauczycieli szkół ludowych, którzy zdają egzamin kwalifikacyjny z gier i zabaw ruchowych*, Lwów 1911.

Cheshire H. F., *The Hastings Chess Tournament 1895 Containing [...] Account of the 230 Games Played Aug.-Sept. 1895 [...] with Twenty-Two Portraits*, New York–London 1896 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1346].

Chudziak M., *Gry i zabawy w kołku rodzinnem*, Mikołów 1898.

Clausewitz C. von, *O wojnie*, przeł. A. Cichowicz, L. Koc, F. Schoener, Lublin 1995.

Dąbrowski J., *Gry i zabawy w izbie harcerskiej*, wyd. II, Warszawa 1934.

de Laveaux L., *Pamiętniki z epoki porozbiorowej, tudzież wspomnienia o wojnie 1831 r. i o smutnych wypadkach z lat 1846 i 1848*, Kraków 1882.

Falkener, E., *Games Ancient and Oriental and How to Play Them. [...] The Oriental Games of Chess, Draughts, Backgammon and Magis Squares [...]*, London–New York 1892 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 248].

Fałat J., *Wspomnienia*, Warszawa 1935.

Fedorowicz J., Konopińska J., *Marianna i róże*, Poznań 1995.

Foch F., *Zasady sztuki wojennej. Wykłady wygłoszone w roku 1900 w Wyższej Szkole Wojennej*, przeł. T. Różycki, Warszawa 1924.

Gacki J., *Z dziejów polskich zabawa historyczna w sposobie loteryi ułożona*, [Warszawa] 1827.

Gajewski F., *Pamiętniki Franciszka z Błociszewa Gajewskiego pułkownika wojsk polskich (1802–1831)*, t. I, Poznań 1913.

- Galt J., *Letters from the Levant; Containing Views of the State of Society, Manners, Opinions, and Commerce, in Greece, and Several of the Principal Islands of the Archipelago*, London 1813.
- Geografia ułożona w grę z kart 96. czyli sposób nauczania się samemu geografii z zabawą w posiedzenia tłumaczona z francuskiego i powiększona wielu dodatkami przez dwóch przyjaciół, Warszawa 1803.
- Germanówna M., *Ćwiczenia cielesne w szkole powszechnej. Podręcznik dla nauczyciela*, cz. 1: Gimnastyka, z przedmową E. Piaseckiego, Lwów 1926.
- Germanówna M., Fritz J., *Ćwiczenia cielesne*, cz. 3: Rozwój fizyczny dziecka, gry, zabawy i ćwiczenia w przedszkolu, Lwów 1926.
- Glasgall H., *Skarbnica gier i zabaw towarzyskich i pokojowych dla każdego wieku i stanu*, Lwów 1936.
- Gloger Z., *Encyklopedia staropolska ilustrowana*, t. I–III, Warszawa 1900–1902.
- Gloger Z., *Zabawy, gry, zagadki, żarty i przypowieści z ust ludu i ze starych ksiąg*, Warszawa 1885, wyd. nowe 1900, 1912.
- Gołębiowski Ł., *Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym, lub niektórych tylko prowincjach [...]*, Warszawa 1831.
- Gołębiowski Ł., *Opisanie historyczno-statystyczne miasta Warszawy*, Warszawa 1827.
- Gra rycerska z języka niemieckiego na język polski przetłumaczona. Dla zabawy jak najmniej uprzyjemnienia chwil czasu w posiedzeniu drukiem ogłoszona z tablicą czterdzieści figur w sobie obemykającą, Warszawa 1834.
- Gra rycerska dla zabawy i przyjemnienia chwil wolnych od zatrudnień z języka niemieckiego na polski przełożona i ofiarowana młodzieży w Kolędę z tablicą czterdzieści figur obemykającą i dwoma kostkami, wyd. 2, Warszawa 1835.
- Gry i zabawki dla dzieci naśladowane z francuskiego z dziesięcią rysunkami kolorowemi, Warszawa 1851.
- Heydebrand und der Lasa, T., *Leitfaden für Schachspieler*, Berlin 1848 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1304].
- Heydebrand und der Lasa, T., *Zur Geschichte und Literatur des Schachspiels. Mit zahlreichen Figuren*, Leipzig 1897 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 3138].
- [Hoffmanowa z Tańskich K.], *Assarmot, gra historyczna w kostki ułożona dla dzieci przez autorkę Pamiętki po dobrej Matce*, z tablicą illuminowaną i dwiema kostkami, Warszawa 1829 [zapis na podstawie K. Estreicher, *Bibliografia polska XIX stulecia*, t. X, wyd. 2, Kraków 1972, s. 307].
- [Hoffmanowa z Tańskich K.], *Assarmot. Zabawa historyczna ułożona dla dzieci przez autorkę Pamiętki po dobrej matce*, wydanie drugie poprawne, Kraków 1850.
- [Hoffmanowa z Tańskich K.], *Assarmot. Zabawa historyczna ułożona dla dzieci przez autorkę Pamiętki po dobrej matce*, wydanie drugie poprawne, Kraków 1851.
- [Hoffmanowa z Tańskich K.], *Assarmot. Zabawa historyczna ułożona przez Autorkę Pamiętki po dobrej matce*, wydanie nowe, Warszawa 1852.
- [Hoffmanowa z Tańskich K.], *Assarmot. Zabawa historyczna ułożona przez autorkę Pamiętki po dobrej matce*, wydanie nowe, Wilno 1861.
- [Hoffmanowa z Tańskich K.], *O grach ćwiczących umysł*, Rozrywki dla Dzieci t. 5, 1826, s. 132–155.
- [Hoffmanowa z Tańskich K.], *Wiązanie Helenki. Książeczka dla młodych dzieci uczących się czytać*. Przez autorkę Pamiętki po dobrej matce, Warszawa 1823, 1828.
- Hoffmanowa z Tańskich K., *Assarmot. Zabawa historyczna ułożona dla dzieci przez Klementynę z Tańskich Hoffmanową*, wydanie trzecie poprawne, Kraków 1863.
- Hoffmanowa z Tańskich K., *Pamiętka po dobrej matce czyli ostatnie jej rady dla córki, przez młodą Polkę*, Warszawa 1819.
- Hulewicz-Feillowa A., *Rodem z Kościanek*, Kraków 1988.
- Iwaskiewicz J., *Książka moich wspomnień*, wyd. uzupełnione, Warszawa 2022.
- Janta-Półczyński A., *Duch niespokojny*, Londyn 1957.
- Kacz E., *Gry i zabawy młodzieży oraz znaczenie ich w wychowaniu*, Lwów 1895.
- Kałużyński Z., *Salon dla miliona*, Warszawa 1966.
- Kamiński A., *Książka wodza zuchów*, Warszawa 1946.
- Kamiński A., *Antek Cwaniak*, Warszawa 1998.
- Kamiński A., *Harcerstwo żywe i radosne (Felietony harcerskie z tygodnika „Iskry” z lat 1929–1933)*, Kraków 2017.

- Kamiński A., *Krąg Rady*, Warszawa 1998.
- Kamiński A., *Nauczanie i wychowanie metodą harcerską*, Warszawa 1948.
- Kampe [Campe J. H.], *Biblioteczka młodzieńska zawierająca rozmowy, wyciątki z dzieiów, gry zabawne, małe drammy, podróże, rozmaite szczegóły względem historii naturalnej, astronomii, geografii, kunsztów, anekdot o wielu sławnych ludziach, etc.; składająca dalszy ciąg Biblioteczki Dziecinnej, tegoż samego autora, przełożona z niemieckiego na francuzki, a z tego na język polski*, t. 2, Wrocław 1809.
- Karpowicz S., *Zabawy i gry jako czynnik wychowawczy*, Warszawa 1905.
- Kellogg R., Clark G., *The Saga of Ref the Sly*, [in:] *The Sagas of Icelanders: A Selection*, ed. J. Smiley, New York 2000, s. 595–625.
- Kirchmayer J., *Pamiętniki*, Warszawa 1975.
- Kolberg O., *Lud. Jego zwyczaje, sposób życia, mowa, podania, przysłowia, obrzędy, gusła, zabawy, pieśni, muzyka i tańce*, W. Ks. Poznańskie, cz. I, Kraków 1875; cz. III, Kraków 1877.
- Konopnicka M., *W ślepią babkę*, [w:] *Poezje dla dzieci do lat 7*, cz. 1, Warszawa 1913.
- Kossak W., *Wspomnienia*, Kraków 1913.
- Kozłowski K., *Gry i zabawy dla młodzieży*, Poznań 1869.
- Króliński K., *Podręczny leksykon pedagogiczny*, Poznań 1935.
- Krumłowski K., *Jak wesoło spędzić czas? Zabawy i gry towarzyskie: opis najpopularniejszych i najprzyjemniejszych gier [...] z dodatkiem solowych i chóralnych śpiewów towarzyskich i wiązanek komicznych anegdot i żarcików dla rozweselenia*, Warszawa 1910.
- Kuropieska J., *Wspomnienia oficera sztabu*, Kraków 1984.
- Laches Lapponica or A Tour in Lapland, Now First Published from the Original Manuscript Journal of [...] Linnaeus*, ed. J. E. Smith, t. II, London 1811.
- Lech. *Gra narodowa dla młodzieży, oparta na Dziejach Polski*, wyd. Józef Chociszewski, Poznań [1879].
- Leitgeber S., *O życiu towarzyskim w Wielkopolsce w XIX i XX wieku. Jak je pamiętam*, Poznań 2001.
- Lelewel J., *Dzieje Polski potocznym sposobem opowiedział, do nich dwanaście krajobrazów skreślił*, Warszawa 1829.
- Limanowski B., *Pamiętniki (1835–1870)*, Warszawa 1937.
- Linde S.B., *Słownik języka polskiego*, t. 1, Warszawa 1807.
- Małkowski A., *Scouting jako system wychowania młodzieży*, Lwów 1911.
- Marciszewska-Posadzowa S., *Gry ruchowe dla małych dzieci*, Poznań 1923.
- Minter K. J., *Cennik zabawek dla dzieci gier towarzyskich zabaw optycznych, matematycznych i innych oraz przedmiotów stosownych na podarunki dla młodzieży wyrabianych i sprzedających się w Składzie Fabryki C. Mintera*, Warszawa 1850.
- Mizera S., *Alma mater posnaniensis w moich wspomnieniach*, Palestra 29/11(1985), s. 115–121.
- Motty M., *Przechadzki po mieście*, t. I–II, Poznań 1999.
- Nasze gry i ćwiczenia*, pod red. J. Tworowskiej, Warszawa 1936.
- Niemcewicz J. U., *Śpiewy historyczne z muzyką i rycinami*, Warszawa 1816.
- Odrawąż-Pieniążek Skąpska Z., *Dziwne jest serce kobiecie... Wspomnienia galicyjskie*, Warszawa 2019.
- Pamiętniki chłopów*, red. L. Krzywicki, Warszawa 1935.
- Pamiętniki Pana Karola Micowskiego*, [w:] *Pamiętniki domowe*, zebrane i wydane przez Michała Grabowskiego, Warszawa 1845, s. 76–249.
- Piasecki E., Schreiber M., *Harce młodzieży polskiej*, Lwów 1912.
- Piasecki E., *Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży. Ze źródeł dziejowych i ludoznawczych, przeważnie rodzimych i tradycji ustnej*, Kijów 1916, Lwów 1919.
- Pigoń S., *Z Komborni w świat. Wspomnienia młodości*, Kraków 1946.
- Pisma pośmiertne Klementyny z Tańskich Hoffmanowej*, t. I, *Pamiętniki*, t. 1, Berlin 1849.
- Polskie skautki. Zarys organizacyjny*, Lwów 1913.

- Potocka A., *Pamiętniki*, t. I, Warszawa 1898.
- Protokoły posiedzeń Senatu Uniwersytetu Poznańskiego*, tom I: 19 VI 1919–17 VII 1925, red. A. Domalanus, I. Mamczak-Gadkowska, M. Sak, A. Wysokińska, Poznań 2019.
- Protokoły posiedzeń Senatu Uniwersytetu Poznańskiego*, tom II: 11 IX 1931–21 IX 1939, red. A. Domalanus, I. Mamczak-Gadkowska, M. Sak, A. Wysokińska, Poznań 2021.
- Przepisy dokładne gry wiska: zawierające pravidła téy gry, tak szczególne iako i ogólne, i różne przykłady grania*, Wrocław 1815.
- Przybylski W., Rokita A., *Zgaduj-Zgadula... czyli bawmy się razem*, Warszawa 1956.
- Przysposobienie wojskowe harcerek*, Warszawa 1929.
- Remerowicz K., *O działalności Instytutu Książki i Czytelnictwa*, *Poradnik Bibliotekarza* 5 (1956), s. 105–110.
- Rościszewski M., *Jak się bawić w towarzystwie? Opis najnowszych rozrywek salonowych, tudzież gier i zabaw towarzyskich w pokoju i na wolnem powietrzu, dla osób starszych [...]*, Lwów 1907.
- Samozwaniec M., *Maria i Magdalena*, Kraków 1956.
- Sarnecki K., *Pamiętniki z czasów Jana Sobieskiego*, t. 1, oprac. J. Woliński, Wrocław 2004.
- Szczaniecki K., *Pamiętnik*, Poznań 1999.
- Sedlaczek S., *Geneza skautingu i harcerstwa*, Warszawa 1936.
- Sikorski W., *Gry i zabawy ruchowe dziatwy szkolnej. Podręcznik metodyczny*, Poznań 1929.
- Skierczyński M., *Zabawy i gry ruchowe. Przewodnik metodyczny*, Warszawa 1934.
- Sobieszczański F.M., *Wiadomość historyczna o najdawniejszych kąpielach w Warszawie*, [w:] Józefa Ungra kalendarz warszawski popularno-naukowy ilustrowany na rok 1871, który ma 365 dni, Warszawa 1871, s. 133–136.
- Staemmler J., *Wspomnienia poznańskiego pastora*, przekład i opracowanie O. Kiec, Poznań 2017.
- Staunton, H., *The Chess-Player's Handbook. A Popular and Scientific Introduction to the Game of Chess, Exemplified in Games Actually Played by the Greatest Master, and Illustrated by Numerous Diagrams of Original and Remarkable Positions*, London 1848 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1794].
- Stefański A. (Stary Maciej), *Wesołe chwile. Gry i zabawy towarzyskie w domu i poza domem*, Mikołów 1898.
- Stefański A., *Gry i zabawy na wolnem powietrzu*, Mikołów 1898.
- Stefański A., *Wesołe chwile: gry i zabawy towarzyskie w domu i poza domem*, Mikołów 1898.
- System zastępowy dla dziewcząt*, Jerozolima 1944.
- Szretterowa N., *Gra ruchowa jako środek wychowawczy*, Warszawa 1930.
- Szymanowska Z., *Opowieść o naszym domu*, Kraków 2020.
- Szymanowski W., *Gra z jeografii Królestwa Polskiego z tablicą gry przedstawiającą 64 widoki przyrody, miasta, gmachy, zwałiska zamków, oraz ubiory typowe mieszkańców rozmaitych prowincji (dla zabawy młodzieży polskiej) zebrana i napisana*, Warszawa 1859.
- Tablica symboliczna historii polskiej ułożona ku zabawie dla dzieci*, przez H.K. [bez roku i miejsca wydania]
- Tolkien C., *The Saga of King Heiðrek the Wise*, London, Edinburg, Paris, Melbourne, Johannesburg, Toronto, New York, 1960.
- Tworkowska J., *Zastęp harcerek*, Warszawa 1922.
- Walker, G., *Chess Made Easy. Being a New Introduction to the Rudiments of that Scientific and Popular Game*, London 1839 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1993].
- Wasiutyński J., *Zarys historii wojennej 17-go pułku ułanów gnieźnieńskich*, Warszawa 1929.
- Weryho M., *Gry i zabawy towarzyskie w pokoju i na wolnem powietrzu*, Warszawa 1910.
- Weryho M., *Gry i zabawy towarzyskie w pokoju oraz na wolnem powietrzu*, Warszawa 1900.
- Windisch K. G. von, *Letters of Mr. Charles Gottlieb de Windisch on the Automaton Chess-Player of Mr. de Kempelen. A Free Translation from the German; Accompanied by Three Copper-Plate Engravings, which Represent this Celebrated Automaton*, ed. Ch. De Michel, London 1819 [PAN Biblioteka Kórnicka, sygn. Sz. 1953].
- Woronicz J. P., *Pisma wybrane*, wstęp, wybór i komentarz M. Nesteruk, Z. Rejman, Warszawa 1993.

Wskazówki obejścia się z ludźmi i zwyczaję światowe: gry i zabawy towarzyskie, anegdoty i zagadki: zbiorek wyborowych utworów poetycznych: złote zdania i myśli, Kraków 1882.

Zabawy i gry ruchowe. Podręcznik metodyczny ze wstępem dra Wł. Osmolskiego, Warszawa 1938.

Zakrzewski Z., *Wspominam Poznań. Fakty i refleksje*, Poznań 1986.

Zasady skautowego ruchu żeńskiego, Warszawa 1937.

OPRACOWANIA

1957 – TREMBLE KIDS – NEW ORLEAN JAZZ BAND (*tourn  e po Polsce*), Swingujące 3-Miasto, <https://swingujace3miasto.pl/tremble-kids-new-orlean-jazz-band-na-tournee-po-polsce/>, [dostęp: 15.01.2024].

95. urodziny Programu 1. Popularne audycje i ikony Polskiego Radia, Jedynka. Polskie Radio, <https://jedynka.polskieradio.pl/artikul/2716702,95-urodziny-Programu-1-Popularne-audycje-i-ikony-Polskiego-Radia>, [dostęp: 15.01.2024]

Abbot G.F., *Macedonian Folklore*, Cambridge 1903.

Abegg-Wigg A., *Die Grabkammern aus Holz der R  mischen Kaiserzeit von Neudorf-Bornstein*, [in:] *Kammergr  ber im Barbaricum. Zu Einfl  ssen und   bergangsph  nomenen von der vorr  mischen Eisenzeit bis in die V  lkerwanderungszeit*, Schriften des Arch  ologischen Landesmuseums 9, ed. A. Abegg-Wigg, N. Lau, Neum  nster/Hamburg 2014, p. 105–122.

Adamczyk P., *Gry planszowe – tabula*, [w:] *Magia gry – sztuka rywalizacji*, red. A. Stempin, Pozna   2012, s. 41–63.

Adamczyk P., *Gry typu TAFL – pr  ba klasyfikacji i propozycje zasad gry*, *Elbl  skie Studia Muzealne* 2 (2011), s. 148–184.

Adamski J., *Poszukiwanie ideal  w kultury*, Krak  w 1964.

Aldhelm, [w:] *Encyclop  dia Britannica*, t. 1, red. H. Chisholm, Cambridge 1911, s. 535–536.

Aldrete G.S., Aldrete A., *From the Cradle to the Grave: The Family and the Journey of Life. In The Long Shadow of Antiquity. What Have the Greeks and Romans Done for Us?*, London 2019.

Allott S., *Alcuin of York. His Life and Letters*, York 1974.

Amitai-Preiss N., *Arabic Inscriptions, Graffiti and Games*, [in:] *The Roman Baths of Hammat Gader*, ed. Y. Hirschfeld, Jerusalem 1997, s. 267–278.

An Introduction to Old Norse, ed. E.V. Gordon, Oxford 1957.

Andrzejewski J., *Jartypory, stan. 2. Cmentarzysko kultury wielbarskiej w wschodniej Polsce. Cz   c 1*, Monumenta Archaeologica Barbarica. Series Gemina XII/1, Warszawa 2023.

Antoni Radziwi  ł oraz jego epoka w listach   ony i c  rek. 30 pa  dziernika–29 grudnia 2020. Katalog oraz opracowanie   r  d  we epistolografii do wystawy, red. O. Bergmann, przek  . list  w P. D  brosz-Drewnowska, J. Grzelak, K. Lizak, B. Morylewski, Pozna   2020.

Archaeological Finds, Hnefatafl – The Game of the Vikings, <http://tafl.cynningstan.com/page/92/archaeological-finds>, [dostęp: 16.02.2024]

Arikella L. C., *World of Warcraft / The Witcher and the Impact of Literature on Gaming: A Postmodern Phenomenon*, *International Journal for Multidisciplinary Research* 5 (5) (2023), s. 1–23.

Ascher M., *A River-Crossing Problem in Cross-Cultural Perspective*, *Mathematics Magazine*. Mathematical Association of America 63/1 (1990), s. 26–29.

Austin R.G., *Roman Board Games II*, *Greece&Rome* 4 (1935), s. 76–82.

Austin R.G., *Zeno's game of τ  β  λ  * (A.P. ix.482), *Journal of Hellenic Studies* 54 (1934), s. 202–205.

Avaghnostou-Laotides E., *In the Garden of the Gods. Models of kingship from the Sumerians to the Seleucids*, New York 2017.

Bacchelli B., Pasqualucci R., Mastrodanto V., *Glass in Interior Decoration and Furniture in the Roman Imperial Period*, [in:] *Annales du 14e Congr  s de l'Association Internationale pour l'Histoire du Verre. Italia Venezia – Milano 1998*, Lochem 2000, s. 86–88.

Bahrani Z., *Mesopotamia, Ancient Art and Architecture*, London 2022.

- Bae S. J., *Introduction*, [in:] *Forging Wargamers. A Framework for Professional Military Education*, ed. S. J. Bae, Quantico 2022, s. 3–8.
- Balcewicz J., *Wpływ pandemii Covid-19 na rewolucję cyfrową w edukacji i na rynku pracy*, NASK Cyber Policy, <https://cyberpolicy.nask.pl/wpływ-pandemii-covid-19-na-rewolucje-cyfrowa-w-edukacji-i-na-rynku-pracy>, [dostęp: 2.02.2024].
- Barczak A., *Komputerowe gry wojenne*, Warszawa 1996.
- Barszczewska C., Zawisza A., Gromadzka O., Patrzalek-Graś M., *Żydowscy studenci Uniwersytetu Poznańskiego w latach 1919–1939 w świetle archiwaliów – analiza źródłoznawcza*, [w:] *Wyparte historie. Antysemityzm na Uniwersytecie Poznańskim w latach 1919–1939*, red. M. Michalski, K. Podemski, Poznań 2022, s. 263–287.
- Bauchhenß G., *Brettspiel*, [w:] *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, Bd. III: 3/4, Berlin–New York 1976, col. 457–459.
- Bayless M., *Alcuin's Disputatio Pippini and the Early Medieval Riddle Tradition*, [in:] *Humour, History and Politics in Late Antiquity and the Early Middle Ages*, ed. G. Halsall, Cambridge 2002, s. 157–178.
- Bayless M., *Alea, Tæfl, and Related Games: Vocabulary and Context*, [in:] *Latin Learning and English Lore*, ed. K. O'Brien O'Keeffe, A. Orchard, vol. II, Toronto 2005, s. 9–27.
- Beavers S., Warnecke S., *Audience Perceptions of Historical Authenticity in Visual Media*, [in:] *The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, ed. K. C. Alvstad, R. Houghton, London 2021, s. 74–89.
- Becq de Fouquières L., *Les jeux des anciens: leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, 2 wyd., Paris 1873.
- Behling C.-M., *Games Involving Nuts as a Topos for Childhood in Late Antiquity and Early Christian Time*, [in:] *Of Boards and Men. Board Games Investigated. Proceedings of the XIIIth Board Game Studies Colloquium, Paris 14–17 Avril 2010*, ed. T. Depaulis, Paris 2012, s. 29–36.
- Behling, C.-M., *Der sog. Rundmühle auf der Spur – Zug um Zug zur Neudeutung römischer Radmuster*, [w:] *Akten des 14. Österreichischen Archäologentages am Institut für Archäologie der Universität Graz vom 19. bis 21. April 2012*, hrsg. von E. Trinkl, Wien 2014, s. 63–70.
- Behling, C.-M., *Le mystère de la marelle ronde*, Archéothéma 31, „Jeux et jouets gréco-romains”, Dez. 2013, s. 47–48.
- Bernatowicz T., *Ogrody do zabaw myśliwskich. Królewskie zwierzyńce czasów saskich wokół Warszawy*, [w:] *Królewskie ogrody w Polsce. Materiały sesji naukowej*, red. M. Szafrńska, Warszawa 2001, s. 265–288.
- Bertman S., *Handbook to Life in Ancient Mesopotamia*, New York 2003.
- Bestrzyński W., Szymiec R., *Metoda immersyjno-medialna – edukacja ery singularity*, Neodidagmata 35 (2013), s. 121–134.
- Bielski J., Błada E., *Zdrowie i kultura fizyczna na przestrzeni dziejów*, Kraków 2014.
- Bikić V., Vuković J., *Board Games Reconsidered: Mancala in the Balkans*, Етноантрополошки Проблеми н.с. 5 (2010), s. 183–209.
- Bilder aus dem römisch-germanischen Kulturleben (nach Funden und Denkmälern)*, hrsg. von C. Blümlein, München 1918.
- Biskup M., *Wokół „landshuckiego wesela” 1475 roku*, [w:] M. Biskup, K. Górski, Kazimierz Jagiellończyk. *Zbiór studiów o Polsce drugiej połowy XV wieku*, Warszawa 1987.
- Blair C., *European Armour: circa 1066 to circa 1700*, London 1958.
- Bolton H. C., *The Game of Goose*, *The Journal of American Folklore*, t. 8, 1895, nr 29 (Apr.–Jun.), s. 145–150.
- Boldyrew A., *Matka i dziecko w rodzinie polskiej. Ewolucja modelu życia rodzinnego w latach 1795–1918*, Warszawa 2008.
- Borkowska U., *Dynastia Jagiellonów w Polsce*, Warszawa 2019.
- Bottero J., *Deux Curiosités Assyriologiques (avec une note de Pierre Hamelin)*, Syria 33 (1956), s. 17–35.
- Bradley K., *The Sentimental Education of the Roman Child. The Role of Pet-Keeping*, *Latomus* 57/3 (1998), s. 523–557.
- Broer J., „The Gamification Inventory. An Instrument for the Qualitative Evaluation of Gamification and its Application to Learning Management Systems”, praca doktorska obroniona w 2015 r. na Uniwersytecie w Bremen, <https://tinyurl.com/58yv9ae9>, [dostęp: 05.03.2024].

- Brunner C.J., *The Middle Persian Explanation of Chess and Invention of Backgammon*, *The Journal of the Near Eastern Society* 10 (1978), s. 43–51.
- Brzezińska A., *Aktywność zabawowa i jej znaczenie dla rozwoju dziecka*, [w:] *Nieobecne dyskursy*, t. IV, red. Z. Kwieciński, Toruń 2000, s. 125–134.
- Brzustowicz B.W., *Turniej rycerski w Królestwie Polskim w późnym średniowieczu i renesansie na tle europejskim*, Warszawa 2003.
- Bubczyk R., *Gry na szachownicy w kulturze dworskiej i rycerskiej średniowiecznej Anglii na tle europejskim*, Lublin 2009.
- Bubczyk R., *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późniejszego średniowiecza*, Lublin 2005.
- Bystron J. S., *Dzieje obyczajów w dawnej Polsce: wiek XVI–XVIII*, t. 1–2, Warszawa 1994.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.
- Capwell T., *A Depiction of an Italian Arming Doublet, c. 1435–45*, *Waffen- und Kostümkunde* 2 (2002), s. 177–195.
- Capwell T., *Armour of the English Knight 1400–1450*, London 2015.
- Carcopino J., *Życie codzienne w Rzymie w epoce rozkwitu cesarstwa*, przeł. M. Pącińska, Warszawa 1966.
- Centkowski J., *Rzeczpospolite uczonych, żaków i wagantów*, Warszawa 1987.
- Chłosta-Sikorska A., *Współczesne muzea historyczne w przestrzeni publicznej*, [w:] *Historia w przestrzeni publicznej*, red. J. Wojdon, Warszawa 2018, s. 299–310.
- Chomicz Z., *80 lat Polskiego Radia. Kalendarium, 1925–2005*, Warszawa 2005.
- Cichecka B., *Konstancja z Małachowskich Biernacka, prekursorka literatury dziecięcej*, *Na Sieradzkich Szlakach*, t. XV, 2000, nr 1, s. 28–31.
- Ciechanowska Z., *Hoffmanowa z Tańskich Klementyna*, [w:] *Polski słownik biograficzny*, t. 9, Ossolineum 1960–1961, s. 573–576.
- Cieślowski J., *Wielka zabawa*, Wrocław 1967.
- Ciampi L., Seville A., *Giochi dell'Oca e di percorso*, <http://www.giochidelloca.it>, [dostęp: styczeń 2024].
- Cohen A. C., *Death Rituals, Ideology, and the Development of Early Mesopotamian Kingship. Toward a New Understanding of Iraq's Royal Cemetery of Ur*, Leiden 2005.
- Collon D., *Ancient Near Eastern Art*, London 1995.
- Collon D., *Playing in Concert in the Ancient Near East*, [in:] *Proceedings of the International Conference of Near Eastern Archaeomusicology Held at the British Museum, December 4,5 and 6, 2008*, ed. I. L. Finkel, R. J. Dumbil, London 2010, s. 47–65.
- Cool H.E.M., *Recreation or Decoration: what were the Glass Counters from Pompeii used for?*, *Papers of the British School at Rome* 84 (2016), s. 157–177.
- Cosyns P., *Beyond the Channel! That's Quite a Different Matter. A Comparison of Roman Black Glass from Britannia, Gallia Belgica and Germania Inferior*, [in:] *Glass of the Roman World*, ed. W. J. Bayley, I. Freestone, C. Jackson, Oxford & Philadelphia 2015, s. 190–204.
- Crawford H., *Ur, the City of Moon God*, London 2015.
- Crist W., Dunn-Vaturi A.-E., de Voogt A., *Ancient Egyptians at Play. Board Games Across Borders*, London 2016.
- Crist W., *Scratching the Surface: Graffiti Games in the Byzantine Empire*, [in:] *Games and the Visual Culture in the Middle Ages and the Renaissance*, ed. V. Kopp, E. Lapina, Turnhout 2020, s. 335–343.
- Culin S., *Mancala, the National Game of Africa*, *Report of the U. S. National Museum for 1894*, s. 595–607.
- Culverhouse I., *The Witcher 3 Most Awards of All Time?*, <https://www.thumbculture.co.uk/witcher-awards>, [dostęp: 02.02.2024].
- Cydzik G., *Ułani, ulani*, Warszawa 1983.
- Czajka B., *Działalność korporacji akademickich na Katolickim Uniwersytecie Lubelskim w latach 1922–1939*, Lublin 2019.
- Czarnecki W., *Tak kiedyś w Poznaniu projektowano i budowano*, *Kronika Miasta Poznania* 3–4 (1993), s. 131–152.
- Czubiński A., *Poznań w latach 1918–1939*, Poznań 2004.

- Czubiński A., *Ruch młodzieżowy na Uniwersytecie Poznańskim 1919–1939*, [w:] *Działalność postępowych organizacji poznańskiego środowiska akademickiego (1919–1969)*, red. C. Łuczak, Poznań 1971, s. 25–92.
- Czwojdrak B., *Zofia Holszańska. Studium o dworze i roli królowej w późnośredniowiecznej Polsce*, Warszawa 2012.
- Dalley S., *Mari and Karana, Two Old Babylonian Cities*, London 2002.
- Daryaei T., *Mind, Body, and the Cosmos: Chess and Backgammon in Ancient Persia*, *Iranian Studies* 35 (2002), s. 281–312.
- Dasen V., *Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques*, *Kentron* 34 (2018), s. 23–50.
- Dasen V., Mathieu N., *Geminia Agathè. Dum uixi lusi, Pallas* 114 (2020), s. 127–147.
- Dawidowska-Lupa M., *Gry i zabawy w terapii*, <http://www.sp1.laziska.pl/mr-szkola/ppp/pedagog-i-psycholog/2841-gry-i-zabawy-w-terapii>, [dostęp: 25.10.2023].
- Dąbrowska J. E., *Klementyna. Rzecz o Klementynie z Tańskich Hoffmanowej*, Białystok 2008.
- Depaulis Th., *Board Games before Ur?*, *Board Games Studies Journal* 14 (2020), s. 127–144.
- Dobroczyński B., *Gry i zabawy człowieka dorosłego w świecie popkultury. Poglądy Rogera Caillou – pół wieku później*, [w:] *Psychologiczne i egzystencjalne problemy człowieka dorosłego*, red. A. Gałdowa, Kraków 2005, s. 145–169.
- Dolansky F., *Roman Boys and Girls at Play. Realities and Representations*, [in:] *Children and Everyday Life in the Roman and Late Antique World*, ed. C. Laes, V. Vuolanto, London-New York 2017, s. 116–136.
- Dominik P., Chmiel A., *Od kuchni mazowieckiej do gastronomii warszawskiej w połowie XIX wieku*, *Zeszyty Naukowe Uczelni Vistula* 45 (7) 2015, s. 37–59.
- Duczmal M., *Jagiellonowie. Leksykon biograficzny*, Poznań 1996.
- Dudek D., *Pojęcie rekreacji w polskiej tradycji terminologicznej*, *Folia Turistica* 17 (2006), s. 27–49.
- Duggan E., *A Game on the Edge*, *Board Game Studies Journal* 15 (1) 2021, s. 99–132.
- Duggan E., *Chasing Geese: on the Trail of Fourteen British-Published Copies of The Royal Pastime of Cupid, or Entertaining Game of the Snake*, *Board Game Studies Journal* 13 (2019), s. 111–158.
- Duran D., *Historia de las Indias de Nueva España e islas de la tierra firme, t. II, Mexico* 1880.
- Dzieje literatur europejskich, t. 2, cz. 2: Literatura staroskandynawska, literatura islandzka, literatura norweska, literatura duńska, literatura szwedzka, literatura fińska, literatura estońska, literatura łotewska, literatura litewska*, red. W. Floryan, Warszawa 1983.
- Efthymiadis S., *A Game of Dice and a Game of Chess: a Byzantine vs. a Scandinavian Allegory*, [in:] *ΔΩΡΟΝ ΡΟΔΟΠΟΙΚΙΛΟΝ. Studies in Honour of Jan Olof Rosenqvist*, Uppsala 2011, s. 163–169.
- Elliott A.B.R., *Simulations and Simulacra: History in Video Games*, *Práticas da História* 5 (2017), s. 11–41.
- Erbse H., *Untersuchungen zu den attizistischen Lexika*, Berlin 1950.
- Ferenc M., *Czasy nowożytne*, [w:] *Obyczaje w Polsce od średniowiecza do czasów współczesnych*, red. A. Chwalba, Warszawa 2008, s. 117–217.
- Filloy Nadal L., *Rubber and Rubber Balls in Mesoamerica*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E.M. Whittington, London 2001, s. 20–31.
- Finkel I.L., *On the Rules for the Royal Game of Ur*, [in:] *Ancient Board Games in Perspective*, ed. Finkel I.L., London 2007, s. 16–32.
- Fittà M., *Spiele und Spielzeug in der Antike. Unterhaltung und Vergnügen im Altertum*, Stuttgart 1998.
- Flamma A., *Zapożyczenie, easter egg i centonizacja – casus serii Wiedźmin*, *Homo Ludens* 1 (14) 2021, s. 45–63.
- Florio J., *A Worlde of Wordes, or Most Copious, and Exact Dictionarie in Italian and English*, London 1598.
- Floryan W., *Dzieje literatur europejskich, t. 2*, Warszawa 1977–1991.
- Folga-Januszewska D., Kowal P., *Definicja muzeum narracyjnego*, [w:] *Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, red. P. Kowal, K. Wolska-Pabian, Warszawa–Kraków 2019, s. 49–50.
- Folga-Januszewska D., *Muzeum. Fenomeny i Problemy*, Kraków 2015.

- Forecki P., „Żydom wytaczamy bezwzględna walkę”. Studenci Uniwersytetu Poznańskiego w służbie antysemityzmu, [w:] *Wyparte Historie. Antysemityzm na Uniwersytecie Poznańskim w latach 1919–1939*, red. M. Michalski, K. Podemski, Poznań 2022, s. 303–355.
- Foote B.R., *Before the Muses. An Anthology of Akkadian Literature*, Bethesda 2005.
- Gajewski M., *Urządzenia komunalne Warszawy. Zarys historyczny*, Warszawa 1979.
- Gardner I., *Backgammon and Cosmology at the Sasanian Court*, *Bulletin of SOAS* (2020), s. 1–9.
- Gawlik S., *Dziedzictwo pedagogiczne Klementyny z Tańskich Hoffmanowej*, Opole 1995.
- George J.A., *Hnefatafl. The Sacred Game of Britain, Ireland and Scandinavia*, [bmw] 2015.
- George J.A., *A Kingly Pattern. The Art and Science of Playing Hnefatafl*, [bmw] 2019.
- Glönnegger E., *Leksykon gier planszowych. Geneza, zasady i historia*, przeł. J.A. Jerry, Warszawa 1997.
- Głowacka-Sobiech E., *Twórcy polskiego skautingu – Olga i Andrzej Małkowsky*, Poznań 2003.
- Głowacka-Sobiech E., *Dzieje oświaty i myśli edukacyjnej w systemie nauk historycznych (wstęp do dyskusji)*, *Łużyckie Zeszyty Naukowe* 1 (2005), s. 22–26.
- Głowacka-Sobiech E., *Johan Huizinga – „włóczęga intelektualny” (1872–1945). Wspomnienie o holenderskim dziejopisie w 65. rocznicę śmierci*, *Biuletyn Historii Wychowania* 26 (2010), s. 131–133.
- Głowacka-Sobiech E., *Wartości emancypacyjne i obywatelsko-narodowe w wychowaniu skautowym dziewcząt na ziemiach polskich do 1921 roku*, *Saeculum Christianum* 2 (2021), s. 210–221.
- Goldblatt D., *The Ball is Round. A Global History of Soccer*, New York 2008, (ebook).
- Gołębiak D.B., *Zmiany edukacji nauczycieli. Wiedza – Biegłość – Refleksyjność*, Toruń-Poznań 1998.
- Goll M., *Iron Documents. Interdisciplinary Studies on the Technology of Late Medieval European Plate Armour Production Between 1350 and 1500*, Heidelberg 2013.
- Goncalves V., *Aleae aut tesserae? The Meanings of Gaming Opponents in the Rome of Ammianus Marcellinus*, *Antiquité Tardive* 21 (2013), s. 257–264.
- Gordon S.M., Yates W., Gordon A., *Wargaming Development Series Developing Impactful Wargame Narratives through Storytelling*, *Journal of Advanced Military Studies*, 12 (2) 2021, s. 182–198.
- Gourevitch D., *La matrone romaine poussée à la procréation*, [w:] *Femmes cultures et sociétés dans les civilisations méditerranéennes et proche-orientales de l'Antiquité*, ed. F. Briquel-Chatonnet, S. Farès, B. Michel, „Topoi”, Supplement 10, Lyon 2009, s. 120–122.
- Grant M., *Miasta Wezuwiusza. Pompeje i Herkulanum*, przeł. H. Rowińska, Warszawa 1986.
- Grempler W., *Der II und III Fund von Sackrau*, Brandenburg a.d.H.-Berlin C. 1888.
- Groote J. F., Wiedijk F., Zantema H., *A Probabilistic Analysis of the Game of the Goose*, *SIAM Review*, t. 58, 2016, nr 1, s. 143–155.
- Gryboś M., *Imperatyw zabawy? Realizacja strategii ludycznej na lekcjach języka polskiego w szkole podstawowej na przykładzie aplikacji Kahoot!*, *Kwartalnik Edukacyjny* 104 (2021), s. 25–36.
- Grzymkowski A., *Grobowiec „książęcy” ze Zgliczyna Pobodzego, gmina Bieżeń, powiat żuromiński*, [w:] *Pogranicze trzech światów. Kontakty kultur przeworskiej, wielbarskiej i bogaczewskiej w świetle materiałów z badań i poszukiwań archeologicznych*, ŚWIATOWIT, Supplement Series P: Prehistory and Middle Ages XIV, red. W. Nowakowski, A. Szela, Warszawa 2006, s. 61–78.
- Guderian-Czaplińska E., *„Teatralna Arkadia”. Poznańskie teatry dramatyczne 1918–1939*, wyd. drugie, Poznań 2021.
- Hadley J., Singmaster D., *Problems to Sharpen the Young*, *The Mathematical Gazette* 76/475 (1992), s. 102–126.
- Hall M.A., *Boat Games in Boat Burials: Play in the Performance of Migration and a Viking Mortuary Practice*, *European Journal of Archaeology* 19/3 (2016), s. 439–455.
- Hallebeek J., *On the Origin of the Constitution Aleorum Lusum (C.3.43.1) and its Insertion into the Codex Justinianus*, *Tijdschrift voor Rechtsgeschiedenis* 81 (2013), s. 129–143.
- Harden D., *Roman Glass from Karanis Found by the University of Michigan Archaeological Expedition in Egypt, 1924–29*, University of Michigan Studies. Humanistic Series XLI, Ann Arbor 1936.
- Heffer A., *How Algebra Spoiled Recreational Problems: A Case Study in the Cross-Cultural Dissemination of Mathematics*, *Historia Mathematica* 41/4 (2014), s. 400–437.

- Helmets from the Vendel Period*, Early Medieval Archaeology, <http://early-med.archeurope.com/iron-age-scandinavia/the-late-iron-age-in-scandinavia/helmets-from-the-vendel-period/>, [dostęp: 19.02.2024].
- Hendrykowska M., Hendrykowski M., *Film w Poznaniu 1896–1945*, Poznań 1990.
- Hersch K.K., *The Roman Wedding*, Cambridge 2010.
- Hinc A., *Obraz dziejów ojczystych w pozaszkolnej edukacji historycznej społeczeństwa polskiego w Wielkim Księstwie Poznańskim w pierwszej połowie XIX wieku*, Poznań 2007.
- Houghton R., Alvestad K.C., *Introduction: Accuracy and Authenticity – Interactions in Contemporary Medievalism*, [in:] *The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, ed. K.C. Alvestad, R. Houghton, London 2021, s. 1–12.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967, 1985, 2007.
- Huizinga J., *Jesień średniowiecza*, przeł. T. Brzostowski, Warszawa 2005.
- Hirschmann R., *Latruncolorum ludus*, [w:] *Der neue Pauly Enzyklopädie der Antike*, Bd. VI, Stuttgart-Weimar 1999, col. 1181–1182.
- Hyde T., *Historia Nerdiludii, hoc est dicere, Truncolorum*, Oxonii 1694.
- Iwańczak W., *Tomasza Śvitnego traktat o szachach*, [w:] *Scriptura custos memoriae*, red. D. Zydorek, Poznań 2001, s. 623–634.
- Jacko J.F., *Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna*, *Homo Ludens* 1(19), 2016, s. 65–83.
- Jakubiak K., Nawrot-Borowska M., *Rodzina polska w XIX wieku jako środowisko wychowawcze i jej funkcja edukacyjna*, *Studia Paedagogica Ignatianiana* 2 (2016), s. 15–46.
- Jakubowicz J., *Gry jako wsparcie w edukacji*, *Języki Obce w Szkole* 1 (2023), s. 81–85.
- Janiszewski M., *World Building of Witcher 3*, <https://80.lv/articles/world-building-of-witcher-3/>, [dostęp: 04.02.2024].
- Jankowski Z., *Zastanawialiście się kiedyś, czy Andrzej Sapkowski grał w Wiedźminia?*, <https://www.eurogamer.pl/zastanawialiście-się-kiedyś-czy-andrzej-sapkowski-gra-w-wiedźminia/>, [dostęp: 02.02.2024].
- Jański K., *Creation of the Fictional World in The Witcher 3: Wild Hunt*, *Homo Ludens* 1 (11) (2018), s. 117–133.
- Jaskanis J., *Cecele. Ein Gräberfeld der Wielbark-Kultur in Ostpolen*, *Monumenta Archaeologica Barbarica* II, Kraków 1996.
- Jastrzębska M., *Historia pięknej kobiety. Opowieść o Teofili z Morawskich Radziwiłłowej*, Poznań 2000.
- Jastrzębski J., *Państwowe szkolnictwo akademickie II Rzeczypospolitej. Zagadnienia systemowe*, Kraków 2013.
- Jaworski P., *Budynek kuchni w Warszawskiej Królikarni w formie grobowca Cecylii Metelli. Polska kariera antycznego pierwowzoru*, *Studia i Materiały Archeologiczne* 10 (2000), s. 33–53.
- Jaworski R., *Łowy Władysława Jagiełły*, [w:] *Z biografistyki polskiego późnego średniowiecza*. *Studia*, red. M. Koczarska, Warszawa 2001, s. 7–86.
- Judzińska N., *Po lewej stronie sali. Getto ławkowe w międzywojennym Wilnie*, Warszawa 2023.
- Jundziłł J., *Rodzina rzymska w czasach prosperity i przemian ideowych w II wieku. Apulejusz, Fronton, Marek Aureliusz z Tertullian*, Bydgoszcz 1996.
- Jundziłł J., *Wzorce i modele wychowania w rodzinie rzymskiej okresu III wiek p.n.e.–III wiek n.e.*, Bydgoszcz 2001.
- Kabacińska-Łuczak K., *Gry patriotyczne w II połowie XIX i na początku XX wieku na przykładzie gry „Piast”*, *Studia Edukacyjne* 51 (2018), s. 99–126.
- Kabacińska-Łuczak K., *Ślepa babka/ciuciubabka – historia pewnej gry. Zabawy i Zabawki* [w druku].
- Kałwa D., *Polska doby rozbiorów i międzywojenna*, [w:] *Obyczaje w Polsce od średniowiecza do czasów współczesnych*, red. A. Chwalba, Warszawa 2008, s. 221–336.
- Kaniowska-Lewańska I., *Twórczość dla dzieci i młodzieży Klementyny z Tańskich Hoffmanowej*, Opole 1964.
- Karłowska-Kamzowa A., *Społeczeństwo średniowieczne na szachownicy życia. Jakuba de Cessolis, „Traktat o obyczajach i powinnościach szlachty na podstawie gry w szachy”*, Poznań 2000.
- Karwacki W.L., *Zabawy na Bielanach*, Warszawa 1978.

- Kazimierski Z., Mielnik M., *Polish Radio on the Background of Systemic Changes in Poland in the Years 1945–1956*, International Journal of New Economics and Social Sciences 1(9) (2019), s. 419–420.
- Każmierczak P., *Zdystansowana zabawa, czyli o adaptacji narzędzi ludycznych w kształceniu na odległość*, Homo Ludens 14 (2021), s. 103–116.
- Kędzierski J.Z., *Historia Anglii*, t. 1, Londyn 1965.
- Keller D., *Social and Economic Aspects of Glass Recycling*, [in:] *TRAC 2004: Proceedings of the Fourteenth Annual Theoretical Roman Archaeology*, Durham 2004, ed. J. Bruhn, B. Croxford, D. Grigoropoulos, Oxford 2005, s. 65–78.
- Kiec I., *Historia polskiego kabaretu*, Poznań 2014.
- Kimball J.J.L., *From Dróttin to King. The Role of Hnefatafl as a Descriptor of Late Iron Age Scandinavian Culture*, Lund Archaeological Review 19 (2013), s. 61–76.
- Kirk G.E., *Nine Men's Morris – Morelles – Mühlespiel in Palestine*, Journal of the Palestine Oriental Society 18 (1938), s. 229–232.
- Kłosiewicz O., *W chowanego z rozumem. Gry i zabawy, które zmieniły filozofię*, Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu 13–14 (2012), s. 8–41.
- Kłóskowska A., *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa 1964.
- Kobelska A., *Miasto. Uniwersytet. Literaturoznawstwo. Poznań lat dwudziestych i trzydziestych XX wieku jako przestrzeń działania Koła Polonistów*, Warszawa 2016.
- Kocorowski S. P., *Biernacka Konstancja z Małachowskich*, [w:] *Polski słownik biograficzny*, t. 2, Kraków 1936, s. 76.
- Konarska-Zimnicka S., *Taniec w Polsce średniowiecznej. Świadectwo źródeł pisanych*, Kraków-Kielce 2009.
- Kopoczek R., *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Katowice 2013.
- Kosowski K., *Rozwój zachodnioeuropejskiego uzbrojenia ochronnego płytowego w latach 1350–1450*, Poznań 2023 [niepublikowana praca licencjacka, obroniona na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu].
- Koss-Jewsiewicki B., *Doświadczenie, pamięć, wyobrażenia społeczne*, przeł. M. Bugajewski [w:] *Inscenizacje pamięci*, red. I. Skórzyńska, C. Lavrence, C. Pépin, Poznań 2007, s. 7–15.
- Kossak J., *Dylematy kultury masowej*, Warszawa 1966.
- Kośmider T., *Toruński Inspektorat Armii w systemie obronnym państwa polskiego w latach 1921–1939*, Warszawa 2009.
- Костюхина М., *Детский оракул. По страницам настольно-печатных игр*, Москва 2013.
- Kot S., *Historia wychowania*, t. 1, Warszawa, 1996.
- Kowalczykowa A., *Programy i spory literackie w dwudziestoleciu międzywojennym 1918–1939*, Warszawa 1981.
- Kowaluk P., *Centrum Wyszkołenia Kawalerii. Czy zostały tylko ślady podków*, http://infowsparcie.net/wria/o_autorze/cwk_grudziadz.html, [dostęp:15.02.2024].
- Kramarkowa I., *Groby książęce z III/IV w. n.e. we Wrocławiu-Zakrzowie w stulecie odkryć*, Silesia Antiqua 32 (1990), s. 61–174.
- Kramer R., *'Ecce fabula!' Problem-Solving by Numbers in the Carolingian World: The Case of the Propositiones ad Acuendos Iuvenes*, MEMSA Journal, 2016, s. 15–40.
- Kraushar A., *Warszawa historyczna i dzisiejsza. Zarysy kulturalno-obyczajowe*, Lwów-Warszawa-Kraków 1925.
- Kręt H., *Życie codzienne Jadwigi i Jagiełły*, Kraków 2005.
- Krispijn T., *Musical Ensembles in Ancient Mesopotamia*, [in:] *Proceedings of the International Conference of Near Eastern Archaeomusicology Held at the British Museum, December 4, 5 and 6, 2008*, ed. I.L.Finkel, R.J.Dumbril, London 2010, s. 125–150.
- Krüger T., *Das Brett- und Würfelspiel der Spätlatenzeit und der römischen Kaiserzeit im freien Germanien*, Neue Ausgrabungen und Forschungen in Niedersachsen 15 (1982), s. 135–324.
- Kruszewski K., *Gry dydaktyczne*, [w:] *Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela*, red. K. Kruszewski, Warszawa 1994, s. 164–181.
- Krzyżanowska M., *Drobne przedmioty szklane – analiza archeologiczna żetonów do gry z okresu wpływów rzymskich z terenu Polski*, Wiadomości Archeologiczne 71 (2020), s. 251–268.

- Kuczyński S.K., *Gra w herby, czyli przyczynek do popularyzacji heraldyki w XVIII w.*, [w:] *Drogą historii. Studia ofiarowane profesorowi Józefowi Szymańskiemu w siedemdziesiąt rocznicę urodzin*, red. P. Dymmel, K. Skupiński, B. Trelińska, Lublin 2001, s. 325–333.
- Kuczyński S.K., *Turnieje rycerskie w średniowiecznej Polsce*, [w:] *Biedni i bogaci. Studia z dziejów społeczeństwa i kultury ofiarowane Bronisławowi Geremkowi w sześćdziesiąt rocznicę urodzin*, red. M. Aymard i in., Warszawa 1992, s. 295–306.
- Kulturotwórcza funkcja gier, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007.
- Kurke L., *Ancient Greek Board Games and How to Play Them*, *Classical Philology* 94 (1999), s. 247–267.
- Lacan J., *La relazione d'oggetto e le strutture freudiane. Seminario, Libro IV*, Torino 2007.
- Łaguna A., *Gotycka skrzyneczka z kości słoniowej w skarbcu katedralnym na Wawelu*, *Studia Waweliana*, t. VI–VII (1997–1998), s. 5–28.
- Landsberger B., *Einige unerkannt gebliebene oder verkannte Nomina des Akkadischen*, *Wiener Zeitschrift für die Kunde des Morgenlandes* 56 (1960), s. 109–129.
- Lasocki W.A., *Polska i Polacy: gra konkursowa historyczno-geograficzna*, Londyn 1967.
- Lasocki W.A., *Wojtek spod Monte Cassino. Opowieść o niezwykłym niedźwiedziu*, Londyn 1968.
- Lau N., *Pilgramsdorf/Pielgrzymowo. Ein Fundplatz der römischen Kaiserzeit in Nordmasowien. Eine Studie zu Archivalien, Grabsitten und Fundbestand*, *Studien zur Siedlungsgeschichte und Archäologie der Ostseegebiete* 11, Neumünster 2012.
- Le Goff J., *Kultura średniowiecznej Europy*, przeł. H. Szumańska-Grossowa, Warszawa 1970.
- Lee G.H., Talib A.Z., Zainon W.M.N.W., Lim C.K., *Learning History Using Role-Playing Game (RPG) on Mobile Platform*, [in:] *Advances in Computer Science and Its Applications*, ed. H. Y. Jeong, Berlin-Heidelberg 2014, s. 729–734.
- Leśniewska G., *Gra jako narzędzie wspierające proces edukacji*, *Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania* 49 (1), 2017, s. 65–75.
- Leśniewski Antoni, [w:] *Słownik artystów polskich (zmarłych przed 1966 r.). Malarze, rzeźbiarze, graficy*, t. 5, Warszawa 1993, s. 71.
- Leyenaar T.J.J., *Ulama: The Survival of the Pre-Columbian Ball Game in Mexico*, *KIVA. Journal of Southwestern Anthropology and History* 2 (58), 1992, s. 115–153.
- Lipoński W., *Recepcja „Homo Ludens” Johana Huizingi w Polsce*, *Homo Ludens* 1 (7), 2015, s. 9–42.
- List of Best-Selling Video Games*, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games, [dostęp: 02.02.2024].
- Litwyszyn-Tatarkiewicz A., *O roli ludyzmu w kulturze*, *Zeszyty Naukowe Akademii Górniczo-Hutniczej im. S. Staszica. Zagadnienia Społeczno-Filozoficzne* 46 (1993), s. 23–33.
- Ljungkvist J., *Valsgårde – Development and Change of Burial Ground for 1300 Years*, [in:] *Valsgårde Studies: the Place and its People, Past and Present*, ed. S. Norr, Uppsala 2008, s. 13–55.
- Lubierska J., Gucia D., *O Hotelu Saskim w latach 1797–1939*, *Kronika Miasta Poznania* 2 (2018), s. 227–243.
- Łuczak M., *Osieczna i jej właściciele*, [w:] *Ziemiaństwo wielkopolskie. W kręgu arystokracji*, red. A. Kwilecki, Poznań 2004, s. 207–229.
- Łuczak M., *Tassilo von Heydebrand und der Lasa and his chess collection. Międzynarodowe seminarium historyków szachów 16–18 IX 2002*, *Pamiętnik Biblioteki Kórnickiej* 26 (2003), s. 277–283.
- Łuczak M., *Z badań nad historią i literaturą szachów. II. Międzynarodowe Seminarium Historyków Szachów 22–24 X 2007*, *Pamiętnik Biblioteki Kórnickiej* 28 (2007), s. 312–314.
- Lutomierski M., *Wiesław Antoni Lasocki jako pisarz emigracyjny dla młodzieży*, *Pamiętnik Literacki* 56 (2018), s. 141–144.
- Macalister R.A.S., Garrow D. J., *Excavations on the Hill of Ophel, Jerusalem*, *Palestine Exploration Found. Annual*, 1923–1925, London 1926.
- Madyda-Legutko R., Zagórska-Telega J., *Einige Bemerkungen über die Spielsteine aus dem Gebiet der Przeworsk-Kultur am Beispiel des Fundmaterials aus dem Gräberfeld von Opatów, Wojw. Śląskie*, [in:] *Romanam amicitiam*

- praetulisse* – Sborník Vladimíru Sakařovi k 70. narozeninám, Sborník Národního Muzea v Praze – Acta Musei Nationalis Pragae, ed. E. Droberjar, Řada A – Historie, LIV/1–4 (2000), 107–122.
- Magier A., *Estetyka miasta stołecznego Warszawy*, Wrocław-Warszawa-Kraków 1963.
- Magowska A., *Prasa studencka w II RP*, Poznań 1994.
- Maj K., *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, Teksty Drugie 3 (2015), s. 368–394.
- Malamud M., *Double, Double: Two African Medeas*, *Ramus* 41 (2012), s. 161–189.
- Malinowski M., *Ciuciubabka*, *Obcy język polski*, <https://obcyjezykpolski.pl/ciuciubabka/>, [dostęp: 15.01.1024].
- Mann J.G., *Notes on the Evolution of Plate Armour in Germany in the Fourteenth and Fifteenth Century*, *Archaeologia* 84 (1935), s. 69–97.
- Marchwińska A., *Królewskie dwory żon Zygmunta Augusta. Organizacja i skład osobowy*, Toruń 2008.
- Margueron J.-Cl., *Mari: A Portrait in Art of a Mesopotamian City-State*, [in:] *Civilisations of the Ancient Near East*, red. J. Jasson, t. II, London 1995, s. 885–900.
- Margulis L., *Gry w wirtualnym środowisku nauczania*, *E-mentor* 1(8) (2005), s. 83–85.
- Matusik P., *Historia Poznania*, t. III, 1918–1945, Poznań 2021.
- Matuszak Z., *Obrona operacyjna w wojskowości polskiej w latach 1918–1939*, Piotrków Trybunalski 2004.
- Mau A., s.v. *Duodecim scripta*, [w:] *Paulys Realenzyklopädie der Klassischen Altertumswissenschaft*, Bd. V.1, Stuttgart 1905, col. 1794–1796.
- McIntosh J.R., *Ancient Mesopotamia. New Perspectives*, Oxford 2005.
- Melosik Z., *Piłka nożna. Tożsamość, kultura i władza*, Poznań 2017.
- Michalski M., *Dawni Słowianie w tradycji polskiej pierwszej połowy XIX wieku. W poszukiwaniu tożsamości wspólnotowej*, Poznań 2013.
- Michalski M., Skutecki J., *Collegium Minus w Poznaniu*, Poznań 2021.
- Michalski M., *Wokół definicji mediewalizmu*, *Śląski Kwartalnik Historyczny*. Sobótka 66(3) (2011), s. 109–128.
- Michalski S., *Działalność pedagogiczna Aleksandra Kamińskiego*, Poznań 1997.
- Miller M., *The Maya Ballgame: Rebirth in the Court of Life and Death*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E. M. Whittington, London 2001, s. 78–87.
- Misztal J., *Związek Akademicki Młodzież Wszechpolska 1922–1939*, Krzeszowice 2012.
- Modern Innovations: the Shield Wall Capture*, *Hnefatafl – The Game of the Vikings*, <http://tafl.cyningstan.com/post/1215/modern-innovations-the-shield-wall-capture>, [dostęp 16.02.2024].
- Możdżeń S. I., *Historia wychowania. 1795–1918*, Sandomierz 2006.
- Mroczkowski P., *Historia literatury angielskiej*, Wrocław 1986.
- Mulvin L., Sidebotham S.E., *Roman Game Boards from Abu Sha'ar (Red Sea Cost, Egypt)*, *Antiquity* 78 (2004), s. 602–617.
- Murphy P. J., *Unriddling the Exteter Riddles*, State College, 2011.
- Murray H.J.R., *A History of Board-Games Other than Chess*, Oxford 1951.
- Murray S.R., *Boxing Gloves of the Ancient World*, *Journal of Combative Sport*, July 2010, <https://ejmas.com/jcs/jcsframe.htm>, [dostęp: marzec 2024].
- Murray T., *Milestones in Archaeology. A Chronological Encyclopedia*, Oxford 2007.
- Muszyński W., Persa J., *II Rzeczpospolita korporancka*, *Glaukopis*. Pismo Społeczno-Historyczne 1 (2003), s. 7–60.
- Muzeum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, http://muzeum.amu.edu.pl/?page_id=212, [dostęp: 17.03.2024].
- Nadolski A., Grabarczykowa E., *Militaria z grodziska w Plemiętach. Uzbrojenie ochronne*, [w:] *Plemięta: średnio-wieczny gródek w Ziemi Chełmińskiej*, red. A. Nadolski, Poznań 1985, s. 85–98.
- Napierała A., *Higiena prywatna w polskich publikacjach popularnych i popularnonaukowych w drugiej połowie XIX i na początku XX wieku. Koncepcje i porady*, Poznań 2018.
- Napierała M.P., *Zabawy i gry ruchowe – wybrane zagadnienia*, Bydgoszcz 1997.

- Nawrot-Borowska M., *Zabawy dzieci na wsi polskiej w II połowie XIX i na początku XX wieku w świetle literatury pamiętnikarskiej*, Przegląd Pedagogiczny 2 (2011), s. 39–64.
- Nemet-Nejat K.R., *Daily Life in Ancient Mesopotamia*, London 1995.
- Newby Z., *The Grottarossa Doll and Her Mistress: Hope and Consolation in a Roman Tomb*, [w:] *The Materiality of Mourning. Cross-disciplinary Perspectives*, ed. Z. Newby, R. Tulson, Oxford 2018, s. 125–159.
- Niebuhr C., *Voyage en Arabie et autres Pays circumvoisins*, t. 1, Amsterdam-Utrecht 1776.
- Niedźwiedź A., *Z czego się śmiano w średniowieczu*, epub 2018.
- Noone K., Kavetsky J., *Sir Thomas Malory and the Death Knights of New Avalon: Imagining Medieval Identities in World of Warcraft*, [in:] *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, ed. D. T. Kline, New York 2014, s. 93–106.
- Nowakowski A., *Uzbrojenie ochronne*, [w:] *Uzbrojenie w Polsce średniowiecznej 1350–1450*, red. A. Nadolski, Łódź 1990, s. 31–110.
- Oakeshott R.E., *The Archaeology of Weapons. Arms and Armour from Prehistory to the Age of Chivalry*, Mineola–New York 1994.
- Oblicza medievalizmu*, red. A. Dąbrowka, M. Michalski, Poznań 2013.
- Okoń W., *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa 1987.
- Olko-Bajer J., *In tlachtli in ollamalitzli. Mezoamerykańska gra w piłkę*, Czas Kultury 2(22) (2006), s. 39–46.
- Orzeł J., *Historia – tradycja – mit w pamięci kulturowej szlachty Rzeczypospolitej XVI–XVIII wieku*, Warszawa 2016.
- Our Mythical Childhood... The Reception of Classical Antiquity in Children's and Young Adults' Culture in Response to Regional and Global Challenges*: <http://omc.obta.al.uw.edu.pl/>, [dostęp: marzec 2024].
- Pace A., *Looking Through the Glass Discussing the So-Called Glass "Counters" from Pompeii*, *Mélanges de l'École française de Rome – Antiquité* 134–2 (2022), s. 463–500.
- Pachocka A., *Dzieciństwo we dworze szlacheckim w I połowie XIX wieku*, Kraków 2009.
- Pakuła Z., *Chawerim. Poznańscy Żydzi*, Poznań 2018.
- Patterson S.J., *The View from Across the Euphrates*, *Harvard Theological Review* 104 (2011), s. 411–431.
- Pawłowski R., *Podstawy organizacyjne sportu akademickiego w okresie międzywojennym*, *Studia Prawnoustrojowe* 59 (2023), s. 311–330.
- Peć A., Peć M., *O grach i grywalizacji w edukacji*, *Biuletyn Metodyczno-Dydaktyczny. Twórcza Edukacja-Twórczy Nauczyciel* 1 (2020), s. 7–11.
- Penn T., Courts S., *Lost and Found. The Object Biographies of Roman Gaming Sets from the Western Provinces*, *Pallas* 119 (2022), s. 241–262.
- Perczyńska G., *Kobiety Iszkołci, czyli dzieje zarządzania majątnością*, [w:] *Administracja i życie codzienne w dobrach Radziwiłłów XVI–XVIII wieku*, red. U. Augustyniak, Warszawa 2009, s. 7–110.
- Petrie F., *Gerar*, London 1928.
- Piechnik L., *Jezuickie Collegium Nobilium w Warszawie (1752–1777)*, *Nasza Przeszłość* 35 (1971), s. 115–152.
- Pietrzak J., *Karły na polskich dworach królewskich i magnackich od XVI do XVIII wieku*, [w:] *Silva Rerum*, Pasaż Wiedzy, Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie, dostęp online: https://www.wilanow-palac.pl/karly_na_polskich_dworach_krolewskich_i_magnackich_od_xvi_do_xviii_wieku.html, [dostęp: 02.01.2024].
- Pigulak J., *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022.
- Pijanowscy L. i W., *Gry świata. Encyklopedia*, Warszawa 2006.
- Pijanowski L., *Podróże w krainie gier*, Warszawa 1969.
- Pilch A., *Rzeczpospolita akademicka. Studenci i polityka 1918–1933*, Kraków 1997.
- Piowarczyk D., *Obyczaj rycerski w Polsce późnośredniowiecznej (XIV–XV wiek)*, Warszawa 2005.
- Piowarczyk D., *Słynni rycerze Europy. Rycerze w służbie dam i dworu*, Warszawa 2009.
- Plessner H., *Śmiech i płacz. Badania nad granicami ludzkiego zachowania*, Kęty 2004.
- Płygawko D., Serwański M., *Le rôle du sport dans le renforcement de l'identité nationale des Polonais aux XIXe et XXe siècles à l'exemple de la Société de gymnastique «Sokół»*, [w:] *Jeux et sports de la Renaissance à nos jours*, dir. M. Forycki, A. Jakuboszczak, M. Serwański, Poznań 2013, p. 237–260.

- Podhorecka A., *Polska Macierz Szkolna w Wielkiej Brytanii (1953–1983)*, *Studia Polonijne* 9 (1985), s. 147–155.
- Поляковская М.А., Чекалова А.А., *Византия: быт и нравы*, Свердловск 1989.
- Popol Vuh. *Księga rady narodu Quiché*, przeł. H. Czarnocka, C. Marrodán Casas, Warszawa 1980.
- Prinzing G., *Status prawny dzieci w Bizancjum*, Poznań 2008.
- Prochaska A., *Król Władysław Jagiełło*, t. I, Kraków 1908.
- Pulteram – żywa tradycja w Wielkopolsce, red. A. Jełowicki, Szreniawa 2017.
- Putkiewicz E., Ruszczyńska-Schiler M., *Gry symulacyjne w szkole*, Warszawa 1983.
- Pyrkon, <https://pyrkon.pl/tematyka/strefa-gier-planszowych-i-bitewnych/>, [dostęp: 16.02.2024].
- Radoch M., *Turniej dam jako przykład rozważań nad udziałem kobiet w potyczkach*, [w:] *Homo ludens. Zabawy i rozrywki na co dzień i od święta w dziejach krajów Europy Środkowej i ich sąsiadów*, red. A. Teterycz-Puzio, W. Bejda, we współpracy z L. Kościelakiem, Słupsk 2017, s. 125–136.
- Rakowski T., *Głos tradycji. Cmentarzysko z okresu wpływów rzymskich w Wyszomierzu Wielkim, pow. zambrowski*, *Wiadomości Archeologiczne* 71 (2020), s. 319–353.
- Rediscovered Lewis Carroll Puzzles*, oprac. E. Wakeling, Dover 1996.
- Regiewicz A., *Średniowieczność w literaturze i kulturze popularnej*, Warszawa 2019.
- Rejman Z., *Jan Paweł Woronicz. Poeta i kapłan*, Chotomów 1992.
- Richmond J., *The Ludus Latrunculorum and Laus Pisonis 190–208*, *Museum Helveticum* 51(3) 1994, s. 164–179.
- Rieche A., *Römische Kinder- und Gesellschaftsspiele*, Aalen 1984.
- Rieche A., *Römische Spiele in Schrift- und Sachquelle*, *Der Altsprachliche Unterricht* 29(3) 1986, s. 40–55.
- Roaf M., *Cultural Atlas of Mesopotamia, and the Ancient Near East*, Oxford 1996.
- Rollinger R., *Sport und Spiel*, [in:] *Reallexikon der Assyriologie*, t. 13. Spinnen-Tiergarten (2011–2013), s. 6–16.
- Roueché C., *Late Roman and Byzantine Game Boards at Aphrodisias*, [in:] *Ancient Board Game in Perspective*, ed. I. Finkel, London 2007, s. 100–105.
- Roueché C., *Performers and Partisans at Aphrodisias in the Roman and Late Roman Periods*, London 1993.
- Rundkvist M., Williams H., *A Viking Boat Grave with Amber Gaming Pieces Excavated at Skamby, Östergötland, Sweden*, *Medieval Archaeology*, 52 (2008), s. 69–102.
- Rusin K., *Sprawozdanie z badań kurhanów 1–4 w Grochach Starych, gm. Poświętne, stan. I*, *Biuletyn Konserwatorski Województwa Podlaskiego* 5 (1999), s. 221–233.
- Rutkowski S., *Zarys dziejów polskiego szkolnictwa wojskowego*, Warszawa 1970.
- Rymkiewicz J.M., *Ciuciubabka i koty*, *Twórczość* 7(74) 2018, <https://tworczość.com.pl/artykul/ciuciubabka-i-koty/>, [dostęp: marzec 2024].
- Rywikowā D., *Mors ludens. Zabawa, rozrywka, groteska i personifikacje Śmierci w sztuce i dyskursie moralistycznym późnego średniowiecza*, [w:] *Homo ludens. Zabawy i rozrywki na co dzień i od święta w dziejach krajów Europy Środkowej i ich sąsiadów*, red. A. Teterycz-Puzio, W. Bejda, we współpracy z L. Kościelakiem, Słupsk 2017, s. 405–426.
- Saggs H.W.F., *Wielkość i upadek Babilonii*, przeł. J. Nowacki, Warszawa 1973.
- Saint Aldhelm's Riddles*, przeł. A.M. Juster, Toronto 2015.
- Samsonowicz A., *Łowiectwo w Polsce Piastów i Jagiellonów*, Wrocław 1991.
- Santley R.S., Berman M.J., Alexander R.T., *The Politicization of the Mesoamerican Ballgame and Its Implications for Interpretation for the Distribution of Ball Courts in Central Mexico*, [in:] *The Mesoamerican Ballgame*, ed. V.L. Scarborough, D.R. Wiclox, Tuscon 1991, s. 3–24.
- Sävborg D., *Búi the Dragon: Some Intertexts of Jónsvíkinga Saga*, *Scripta Islandica* 65 (2014), s. 101–117.
- Scalini M., *The Armoury of the Castle of Churburg*, Udine 1996.
- Schädler U., *Games, Greek and Roman*, [in:] *The Encyclopedia of Ancient History*, ed. R.S. Bagnall, K. Brodersen, C.B. Champion, A. Erskine, S.R. Huebner, Malden MA 2013, s. 2841–2844.
- Schädler U., Calvo R., *Alfons der X. „der Weise“, Das Buch der Spiele*, Münster/Wien 2009.

- Schädler U., *Encore sur la «marelle ronde»: cent ans après Carl Blümlein*, Kentron 34 (2018), s. 87–98.
- Schädler U., Heimann F., *The Loop Within Round Three Men's Morris*, Board Game Studies Journal Online 1 (2014), <http://bgjs.ludus-opuscula.org/Home/ArticleDetails/99>, [dostęp: marzec 2024].
- Schädler U., *Latrunculi. A Forgotten Roman Game of Strategy Reconstructed*, Abstract Games 7 (2001), s. 10–11.
- Schädler U., *Latrunculi. Ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer*, Homo Ludens. Der spielende Mensch 4 (1994), s. 47–67.
- Schädler U., *Pente grammai – the Ancient Greek Board Game Five Lines*, [in:] *Proceedings of Board Game Studies Colloquium*, ed. J. Nuna Silva, Lisboa 2009, s. 173–196.
- Schädler U., *The Doctor's Game – New Light on the History of Ancient Board Games*, [in:] *Stanway: an élite burial site at Camulodunum. Britannia Monograph Series 24*, ed. P. Crummy, S. Benfield, N. Crummy, V. Rigby, D. Shimmmin, London 2007, s. 359–375.
- Schädler U., *XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of "Backgammon"*, [in:] *New Approaches to Board Games Research*, ed. A. de Voogt, Leiden 1995, s. 73–98.
- Schärf Kluger R., *Gilgamesh, a Modern Ancient Hero*, Einsiedeln 1991.
- Schärfling A., *Rechnen ganz einfach. Der Römische Abacus – sein griechischer Vorfahre und seine Nachkommenschaft bis nach Japan*, Antike Welt 34/5 (2003), s. 517–529.
- Schneider K., *Latrunculorum*, [w:] *Paulys Realenzyklopädie der Klassischen Altertumswissenschaft*, Bd. XII.1 (1924), s. 979–984.
- Schuster J., „Ubogi książę” z okazalego grobu ze Zgliczyna Pobodzego, [w:] *Pogranicze trzech światów – Mazowsze u schyłku starożytności*, ŚWIATOWIT Suppl. Series P: Prehistory and Middle Ages XVII, ed. A. Jarzec, W. Nowakowski, A. Szela, Warszawa 2016, s. 135–164.
- Schuster J., *Czarnówko, stan. 5. Osiem grobów okazałych – narodziny nowych elit w II wieku po Chr. w basenie Morza Bałtyckiego, Czarnówko, stan. 5. Starożytne cmentarzyska na Pomorzu. Część 2*, Monumenta Archaeologica Barbarica. Series Gemina VIII, Łębork-Warszawa 2018.
- Scott J.F., *Dressed to Kill: Stone Regalia of the Mesoamerican Ballgame*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E.M. Whittington, London 2001, s. 5–63.
- Sebbane M., *Board Games from the Eastern Cardo*, [in:] *Western Wall Plaza Excavations I*, red. S. Weksler-Bdolah, A. Onn, Jerusalem 2019, s. 147–164.
- Sebbane M., *Two Board-Games*, [in:] *Ramat Hanadiv Excavations. Final Report of the 1984–1998 Seasons*, ed. Y. Hirschfeld, Jerusalem 2000, s. 226–231.
- Seville A., *The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose. 400 years of Printed Board Games*, Amsterdam 2019.
- Singer S.W., *Researches Into the History of Playing Cards; with Illustrations of the Origin of Printing and Engraving on Wood*, London 1816.
- Skibińska E., *Dydaktyka biograficzna. Nowy obszar poznawczy andragogiki czy nowa utopia?*, Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja 2 (2009), s. 51–70.
- Skibiński F., *Rozważania o sztuce wojennej*, Warszawa 1972.
- Skiendziul S., *Postrzeganie kobiety tańczącej (w świetle rozmaitych średniowiecznych źródeł pisanych)*, [w:] *Homo ludens. Zabawy i rozrywki na co dzień i od święta w dziejach krajów Europy Środkowej i ich sąsiadów*, red. A. Teterycz-Puzio, W. Bejda, we współpracy z L. Kościelakiem, Słupsk 2017, s. 147–156.
- SKROL, *Historia ciuciubabki*, <https://x-lander.com/blog/poradnik/historia-ciuciubabki/>, [dostęp: 28.11.2023].
- Śliwowski B., *Wyjątkowość fenomenu harcerskiego wychowania, Interdyscyplinarne Konteksty Pedagogiki Specjalnej* 21 (2018), s. 13–30.
- Sobczak J., „Nowe wychowanie” w polskiej pedagogice okresu Drugiej Rzeczypospolitej (1918–1939), Bydgoszcz 1998.
- Sołtysiak M., *Gry planszowe Wikingów – rekonstrukcja gier planszowych na przykładzie Hnefatafl*, Homo Ludens 1(5) 2013, s. 253–266.
- Spingou F., *ΠΙΩΣ ΔΕΙΝ ΕΥΠΙΣΚΕΙΝ ΤΟ ΔΑΚΤΥΛΙΟΝ: Byzantine Game or a Problem from Fibonacci's Liber Abaci? Unpublished Notes from Codex Atheniensis EBE 2429*, Byzantion 84 (2014), s. 357–369.
- Stanek K., *Gry planszowe i typu alea w życiu codziennym starożytnych Rzymian w okresie cesarstwa. Terminologia i próba rekonstrukcji zasad gry*, SAMAI 1 (2016), s. 78–101.

- Stawecki P., *Oficerowie dyplomowani wojska Drugiej Rzeczypospolitej*, Warszawa 1997.
- Steinitz H. C., „Przed katastrofą”. Wspomnienia żydowskiego dziecka z Poznania, wstęp i tłumaczenie J. Kubiak, [w:] *Kronika Miasta Poznania „Poznańscy Żydzi II” 1* (2009), s. 248–262.
- Stevenson Day J., *Performing on the Court*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E.M. Whittington, London 2001, s. 64–77.
- Stoll M.M., Anderson D.S., *Sport and Ritual as Social Bonding. The Communal Nature of Mesoamerican Ballgames*, [in:] *Prehistoric Games of North American Indians Subarctic to Mesoamerica*, ed. B. Voorhies, Salt Lake City 2017, s. 219–234.
- Sung H-M., *Tiger with Cubs: A Rediscovered Ming Court Painting*, *Artibus Asiae*, 64/2 (2004), s. 281–293.
- Swahn C., Eriksson N., *Does the Devil Wear Prada? A Content Analysis of Costume Design in Video Games as a Tool for Conveying Narrative and Functionality. A Study Concerning Costume Design and its Current Use in Games*, Stockholm 2020.
- Świątnicki Z., Podgórný P., Gry wojenne jako narzędzie kształtowania bezpieczeństwa państwa. Analiza gier wojennych I i II generacji, *Rocznik Bezpieczeństwa Morskiego*, r. 15 (2021), <https://doi.org/10.5604/01.3001.0015.6797>; [dostęp: 15.02.2024].
- Święcicki T., *Historyczne pamiątki znamienitych rodzin i osób dawnej Polski, przejrzał w rękopiśmie, objaśnił i uzupełnił przypisami J. Bartoszewicz*, Warszawa 1858.
- Szkołnictwo wyższe w roku akademickim 2022/2023 (wyniki wstępne), Główny Urząd Statystyczny, <https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/edukacja/edukacja/szkołnictwo-wysze-w-roku-akademickim-20222023-wyniki-wstepne,8,9.html>, [dostęp: 28.02.2024].
- Szymczak J., *Pojedynki i harce, turnieje i gonitwy. Walki o życie, cześć, sławę i pieniądze w Polsce Piastów i Jagiellonów*, Warszawa 2008.
- Taladoire E., Colsenet B., „Bois Ton Song, Beaumanoir”: *The Political and Conflictual Aspects of the Ballgame in the Northern Chiapas Area*, [in:] *The Mesoamerican Ballgame*, ed. V. L. Scarborough, D.R. Wiclox, Tuscon 1991, s. 161–174.
- Taladoire E., *The Architectural Background of the Pre-Hispanic Ballgame: An Evolutionary Perspective*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E.M. Whittington, London 2001, s. 96–115.
- Talloon P., *Rolling the Dice: Public Game Boards from Sagalassos*, *Herom* 7 (2018), s. 97–132.
- Tassilo von Heydebrand und der Lasa and his Chess Collection. *International Conference of Chess Historians Organised by Kórnik Library of the Polish Academy of Sciences, September 16–18, 2002*, ed V. Fiala, S. Sierpowski, Kórnik 2003.
- Teterycz-Puzio A., *Codzienne przyjemności piastowskich księżnych (X–XIV w.)*, [w:] *Homo ludens. Zabawy i rozrywki na co dzień i od święta w dziejach krajów Europy Środkowej i ich sąsiadów*, red. A. Teterycz-Puzio, W. Bejda, we współpracy z L. Kościelakiem, Słupsk 2017, s. 109–124.
- The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*, <https://locusludi.ch>, [dostęp: marzec 2024].
- The Old English Riddles of the Exeter Book*, red. C. Williamson, Chapel Hill 1977.
- Tigay J., *The Evolution of the Gilgamesh Epic*, Wauconda 2002.
- Tilley A., *Ludus latrunculorum*, *Classical Review* 6 (1892), s. 335–336.
- Toeplitz K.T., *Mieszkańcy masowej wyobraźni*, Warszawa 1970.
- Tomaszewski P., *Polskie korporacje akademickie w latach 1918–1939. Struktury, myśl polityczna, działalność*, Toruń 2011.
- Tomaszewski P., *Studenci przedwojennej Polski*, Łódź 2022.
- Томов Т., *Игра на „дама“ в храма „Св. София“, Константинопол*, [w:] *Българско средновековие – общество, власт, история. Сборник в чест на проф. д-р Милияна Каймакова*, София 2013, s. 437–452.
- Trzeźniowski R., *Zabawy i gry ruchowe*, Warszawa 1995.
- Tygielski W., *Bona na Wawelu. Czy można było zmienić bieg historii?*, *Przegląd Polityczny* 151(2) 2018, s. 58–65.
- Uebel K., Buri P., *Römische Spiel. So spielten die alten Römer*, Daun 2020.
- Uriarte M.T., *Unity in Duality the Practice and Symbols of the Mesoamerican Ballgame*, [in:] *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, ed. E.M. Whittington, London 2001, s. 40–49.
- Utas B., Dabirsiāqi M., *Chess*, *Encyclopaedia Iranica* 5(4) (1991), s. 393–397.

- Väterlein J., *Roma ludens. Kinder und Erwachsenen beim Spiel im antiken Rom*, Amsterdam 1976.
- Vignola M., Lamerie, Coraze, Corazine: Coats of Plates in Italian Archival Sources and Excavations (13th–15th Centuries), *Acta Militaria Mediaevalia XIV* (2008), s. 131–152.
- Vogel K., *Die Practica des Algorismus Ratisbonensis. Ein Rechenbuch des Benediktinerklosters St. Emmeram aus der Mitte des 15. Jahrhunderts nach den Handschriften der Münchner Staatsbibliothek und der Stiftsbibliothek St. Florian*, Munich 1954.
- Voogt A. de, *Mancala Players at Palmyra*, *Antiquity* 84 (2010), s. 1055–1066.
- Voogt A. de, Nilsson M., Ward J., *The Role of Graffiti Game Boards in the Understanding of an Archaeological Site: The Gebel el-Silsila Quarries*, *The Journal of Egyptian Archaeology* 106 (2020), s. 123–132.
- Vroom J., *Playing Games in the Valley of the Muses. A Medieval Board Game Found in Boeotia, Greece*, *Pharos* 7 (1999), s. 93–110.
- Waingertner B., *Polowania w Polsce Jagiellonów: z dziejów łowieckiego i dworskiego obyczaju*, *Przegląd Nauk Historycznych* 3/2 (2004), s. 177–183.
- Walas T., *Dlaczego RPG?*, *Dekada Literacka* 7–8 (2013), s. 3.
- Walker D., *An Introduction to Hnefatafl*, [bmw] 2015.
- Walker D., *Reconstructing Hnefatafl*, [bmw] 2014.
- Wawer W., *Komunikowanie o wiedzy w teleturnieju telewizyjnym „Who wants to be a Millionaire?”*. Na przykładzie polskiej wersji formatu, [w:] *Komunikowanie interdyscyplinarne*, red. M. Nowina Konopka, W. Świerczyńska-Głównia, A. Hess, Kraków 2020, s. 163–180.
- Wegiel M., *The Importance of Body Modifications and Accessories in Character Design for Videogames*, Aalto University 2021.
- Weidner E., *Ein Losbuch in Keilschrift aus der Seleukidenzeit*, *Syria* 33 (1956), s. 174–183.
- Whittaker H., *Game-Boards and Gaming-Pieces in Funerary Contexts*, *Nordlit* (20) 2006, s. 103–112.
- Whitehouse D., *Glass in the Epigrams of Martial*, *Journal of Glass Studies* 41 (1999), s. 73–81.
- Wiatr M., *Przegląd badań nad zdalną edukacją prowadzoną w polskiej szkole podczas pierwszej fali pandemii COVID-19 – o prymacie techniki i technologii nad refleksją pedagogiczną*, *Colloquium Pedagogika, Nauki o Polityce i Administracji Kwartalnik* 1(45) (2022), s. 135–165.
- Wielgus S., *Uczelnie wyższe i instytuty naukowe w II Rzeczypospolitej*. *Polskie Towarzystwa Naukowe*, Notatki Płockie 192 (2002), nr 3, s. 6–11.
- Wierzbicka M., *Początki syntezy historycznej w Polsce*, *Studia Źródłoznawcze*, 18 (1973), s. 97–112.
- Wierzbicki A., *Historiografia polska doby romantyzmu*, Wrocław 1999.
- Wiesiołowski J., *Jak Reszczykowie z Żegrza niedopitą szlachtę z karczmy wygnali*, *Kronika Miasta Poznania* 2001, nr 3, s. 77–85.
- Wild L., *Gaming with Odin: Myth, Context and Reconstruction of Hnefa-tafl, an Old Norse Board Game*, [in:] *NEO-MEDIEVALISM IN THE MEDIA: Essays on Film, Television, and Electronic Games*, ed. C.L. Robinson, Lewiston 2012, s. 189–220.
- Wilska M., *Błazen na dworze Jagiellonów*, Warszawa 1998.
- Wilska M., *Edukacja dworska – sposoby i instrumenty nauczania na dworze jagiellońskim*, [w:] *Nauczanie w dawnych wiekach. Edukacja w średniowieczu i u progu ery nowożytnej. Polska na tle Europy*, red. W. Iwańczak, K. Bracha, Kielce 1997, s. 187–198.
- Wilska M., *Strój błazna dworskiego u schyłku średniowiecza*, [w:] *Biedni i bogaci. Studia z dziejów społeczeństwa i kultury ofiarowane Bronisławowi Geremekowi w sześćdziesiątą rocznicę urodzin*, red. M. Aymard i in., Warszawa 1992, s. 295–306.
- Winiarz A., *Świat zabawek i zabaw dzieci polskich w dobie niewoli narodowej (1795–1918)*, [w:] *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, red. D. Żołędź-Strzelczyk, K. Kabacińska, Poznań 2010, s. 103–116.
- Winniczuk L., *Ludzie, zwyczaje i obyczaje starożytnej Grecji i Rzymu*, Warszawa 2006.
- Wnuk M., Purandare B., Marcinkowski J. T., *Struktura spożycia alkoholu w Polsce w ujęciu historycznym*, *Problemy Higieny i Epidemiologii* 94(3) 2013, s. 446–450.

- Wood K., *Chancing It. Print, Play, and Gambling Games at the End of the Sixteenth Century*, *Art History*, 42 (2019), nr 3, s. 450–581.
- World Tafl Federation, http://aagenielsen.dk/world_tafl_federation.php#, [dostęp: 16.02.2024].
- Woźnicka E., *Dydaktyka biograficzna w ujęciu Profesor Olgi Czerniawskiej*, *Edukacja Dorosłych*, 1 (2021), s. 41–52.
- Wprowadzenie do metodologii historii*, red. E. Domańska, J. Pomorski, Warszawa 2022.
- Wryk R., *Akademicki Związek Sportowy 1908–1939*, Poznań 1990.
- Wryk R., *Narodziny i rozwój Akademickiego Związku Sportowego do roku 1949*, Poznań 2014.
- Wyszczelski L., *Historia myśli wojskowej*, Warszawa 2000.
- Wyszczelski L., *Polska sztuka wojenna w okresie narastania zagrożenia wojennego (1935–1939)*, *Bellona* 44 (2012), nr 1, s. 89–128.
- Wyszowska I., *Turystyka biograficzna – istota, znaczenie, perspektywy*, *Turystyka Kulturowa*, 2008, nr 1, s. 22–33.
- Wywiad z Jakubem Szamałkiem – pisarzem i scenarzystą *CD Projekt Red*, VIP multimedia, <https://vipmultimedia.pl/jakub-szamalek-wywiad-cd-projekt-red-wiedzmin-3/>, [dostęp: 04.02.2024].
- Yang G., *The Witcher 3 Sales Officially Cross 50 Million*, <https://www.ign.com/articles/the-witcher-3-sales-officially-cross-50-million>, [dostęp: 02.02.2024].
- Zabawka – przedmiot ludyczny i obiekt kolekcjonerski*, red. K. Kabacińska-Luczak, D. Żołędź-Strzelczyk, Poznań 2016.
- Żałuski Z., *7 polskich grzechów głównych*, Warszawa 1968.
- Ziegler N., *Music, the Work of Professionals*, [in:] *The Oxford Handbook of Cuneiform Culture*, red. K. Radner, E. Robson, Oxford 2011, s. 288–312.
- Zielińska-Nowak K., „Znaleźliśmy wskrzesiciela w osobie błogosławionej pamięci Aleksandra I”, czyli o perswazji w edukacyjnych grach planszowych, [w:] *Językoznawcza strona popkultury*, red. A. Hryceniak, K. Zielińska-Nowak, Wrocław 2020, s. 37–50.
- Żołędź-Strzelczyk D., „A cacek też było dużo”. *Zabawki dziecięce na ziemiach polskich w średniowieczu i epoce nowożytnej*, *Kwartalnik Historyczny* 2013 nr 1, s. 5–30.
- Żołędź-Strzelczyk D., *Dzieciństwo w mieście na ziemiach polskich w XVI–XVIII wieku – możliwości źródłowe i perspektywy badawcze*, *Biuletyn Historii Wychowania* 27 (2011), s. 7–17.
- Żołędź-Strzelczyk D., Gomułka I., Kabacińska-Luczak K., Nawrot-Borowska M., *Dzieje zabawek dziecięcych na ziemiach polskich do początku XX wieku*, Wrocław 2016.
- Żołędź-Strzelczyk D., Kowalczyk M.E., *Nauki młodego szlachcica w Warszawie stanisławowskiej – edukacja Wacława Chodkiewicza, starościca żmudzkiego*, [w druku].
- Żółkiewski S., *O kulturze Polski Ludowej*, Warszawa 1964.
- Zrobek J., Ratalewska M., *Wykorzystanie narzędzi Web 2.0 w procesie edukacji – na przykładzie nauki o zarządzaniu, Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy* 13 (2013), s. 578–590.
- Źródła do dziejów wychowania i myśli pedagogicznej*, t. 1, oprac. S. Wołoszyn, Warszawa 1965.
- Żygulski K., *Drogi rozwoju kultury masowej*, Warszawa 1966.
- Żygulski Z., *Broń wschodnia: Turcja, Persja, Indie, Japonia*, Warszawa 1986.



NOTY O AUTORKACH I AUTORACH

Julia Andruszkiewicz, studentka studiów II stopnia interdyscyplinarnego kierunku „Humanistyka w szkole – polonistyczno-historyczne studia nauczycielskie” na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Jej zainteresowania obejmują między innymi historię kobiet oraz obyczajowości staropolskiej, dydaktykę historii i języka polskiego ze szczególnym uwzględnieniem zastosowania gier dydaktycznych. Członkini zespołu w projekcie „UAM MAŁA OJCZYŻNA, WIELKA PRZYSZŁOŚĆ (ścieżki edukacyjne w Muzeum UAM)”, finansowanym w ramach konkursu Study@research.

Katarzyna Balbuza, historyczka, prof. UAM na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zajmuje się historią wczesnego cesarstwa rzymskiego (I-III w.), religią, kulturą i sztuką starożytnego Rzymu. Interesuje się także ideologią władzy i autoprezentacją cesarzy w okresie pryncypatu, historią idei w starożytności grecko-rzymskiej oraz numizmatyką. Najważniejsze prace: *Triumfator. Triumf i ideologia zwycięstwa w starożytnym Rzymie epoki cesarstwa* (2005); *Aeternitas Augusti. Kształtowanie się i rozwój koncepcji wieczności w (auto)prezentacji cesarza rzymskiego (od Augusta do Sewera Aleksandra)* (2014). Redaktorka i współredaktorka monografii zbiorowych, autorka tekstów naukowych i popularnonaukowych. Członkini stowarzyszeń i towarzystw naukowych, m.in.: Stowarzyszenia Historyków Starożytności (członkini zarządu), Polskiego Towarzystwa Historycznego Oddział w Poznaniu (prezesa).

Renata Bednarz-Grzybek, pedagożka, prof. UMCS na Wydziale Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Zajmuje się edukacją oraz wychowaniem dzieci i młodzieży w polskiej myśli pedagogicznej. Wśród jej zainteresowań znajdują się również edukacja zdrowotna na przestrzeni dziejów oraz zagadnienia z zakresu pedagogiki w polskojęzycznych czasopismach uzdrowiskowych (1844–1914). Najważniejsze prace: *Emancypantka i patriotka. Wizerunek kobiety przełomu XIX i XX wieku w czasopismach Królestwa Polskiego* (2010); *Wychowanie zdrowotne na łamach polskojęzycznych czasopism uzdrowiskowych (1844–1914)* (2018). Redaktorka i współredaktorka monografii zbiorowych, autorka tekstów naukowych i popularnonaukowych.

Justyna Białek, studentka studiów II stopnia na kierunku historia specjalność nauczycielska na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Nauczycielka historii w Liceum TEB Edukacja w Poznaniu. Zajmuje się badaniami nad kulturą popularną, ze szczególnym uwzględnieniem kinematografii i literatury gatunku science-fiction. W pracy naukowej bada wpływ historii na dzieła kultury. Jest jedną z realizatorek grantu *Gry fabularne jako alternatywna metoda nauczania historii*.

Magdalena Biniś-Szkopek, historyczka, archiwistka, bibliotekarka, prof. UAM na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, dyrektorka Biblioteki Kórnickiej Polskiej Akademii Nauk. Interesuje się przede wszystkim historią późnego średniowiecza, dziejami kancelarii, rodzinami Działyńskich i Zamoyskich w XIX i XX wieku oraz problemami współczesnej archiwistyki i bibliotekarstwa. Najważniejsze prace: *Bolesław Kędzierzawy – książę Mazowsza i princeps* (2009); *Małżonkowie przed sądem biskupiego oficjała poznańskiego w pierwszej ćwierci XV wieku* (2019); *Marriage in Medieval Poland: A Study of Evidence from the Poznań Consistory Court, 1404–1428* (2024). Współautorka edycji *Wspomnień Jadwigi z Działyńskich Zamoyskiej (1831–1923)* i jej córki Marii (1861–1937). Redaktorka i współredaktorka monografii zbiorowych, autorka tekstów naukowych i popularnonaukowych.

Piotr Derkacz, absolwent Wydziału Zarządzania i Marketingu Akademii Ekonomicznej w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Ekonomiczny). Zarządca nieruchomości prowadzący własną działalność gospodarczą w zakresie obsługi wspólnot mieszkaniowych. Prezes organizacji studenckiej Klub Fantastyki Druga Era w latach 1998–2001, Prezes Stowarzyszenia Klub Fantastyki Druga Era od 2004 roku. Zaangażowany w organizację wszystkich edycji Pyrkonu.

Mateusz Frankiewicz, archeolog, doktor, pracownik Biblioteki Collegium Historicum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Absolwent Instytutu Prahistorii reie Universität w Berlinie. Zajmuje się tematyką wytwórczości ceramicznej w okresie przedrzymskim i rzymskim oraz aplikacją analiz statystycznych. W badaniach eksperymentalnych skupia się nad zagadnieniem wytwórczości paciorków szklanych we wczesnośredniowiecznej Skandynawii. Do swoich badań wykorzystuje również analizy traseologiczne i archeometryczne. Stypendysta Einstein Center Chronoi (Berlin) oraz Exzellenzclusters Topoi Scholarship (Berlin). Autor tekstów naukowych i popularnonaukowych. Współpomysłodawca i współtwórca „Fantastycznego UAM” na Pyrkonie.

Kacper Gaca, student studiów I stopnia na kierunku historia specjalność nauczycielska na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Wśród jego zainteresowań znajdują się groźnawstwo, ludologia, gender studies, historia powstania warszawskiego oraz dydaktyka. Jest jednym z realizatorów grantu *Gry fabularne jako alternatywna metoda nauczania historii*.

Edyta Głowacka-Sobiech, historyczka, romanistka i pedagoga, prof. UAM na Wydziale Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Członkini Rady Naukowej Interdyscyplinarnego Centrum Badań nad Płcią i Tożsamością Kulturową UAM, Polskiego Towarzystwa Pedagogicznego, Zespołu „Gdy Nauka jest Kobietą”, Rady Naukowej „Harcerstwa. Rocznika Naukowego Muzeum Harcerstwa”. Najważniejsze prace: *Twórcy polskiego skautingu – Olga i Andrzej*

Małkowsky (2003), *Harcerstwo w Polsce w latach 1944 – 1990* (2013), „*Niegodne historii*”? *O nieobecności i stereotypowych wizerunkach kobiet w świetle podręcznikowej narracji historycznej w gimnazjum* (razem z I. Chmurą-Rutkowską, I. Skórzyńską, 2015). Współzałożycielka i fundatorka Muzeum Historii Kobiet. Redaktorka i współredaktorka monografii zbiorowych, autorka tekstów naukowych i popularnonaukowych.

Anna Idzikowska-Czubaj, historyczka, prof. UAM na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Specjalizuje się w dwudziestowiecznej historii Polski, ze szczególnym uwzględnieniem dziejów społeczeństwa i kultury w okresie PRL. Najważniejsze prace: *Funkcje kulturowe i historyczne znaczenie polskiego rocka* (2006); *Rock w PRL: O paradoksach współistnienia* (2011); *Wolność można odzyskać, młodości nigdy. Sytuacja młodzieży w okresie powojennych przemian cywilizacyjnych w Polsce 1945–1956* (2018) oraz publikacji w czasopismach naukowych i pracach zbiorowych.

Katarzyna Kabacińska-Łuczak, polonistka, pedagogka, prof. UAM na Wydziale Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zajmuje się historią zabaw i zabawek dziecięcych, dzieckiem i dzieciństwem w dawnej Polsce, a szczególnie w dziewiętnastowiecznej Wielkopolsce. Wśród jej zainteresowań znajdują się również wielkopolskie pensje w XIX w. Najważniejsze prace: *Zabawy i zabawki dziecięce w osiemnastowiecznej Polsce* (2007); *Dzieje zabawek dziecięcych na ziemiach polskich do początku XX wieku* (razem z: D. Żołędź-Strzelczyk, I. Gomułka, M. Nawrot-Borowską, 2016); *O zwykłych przedmiotach w niezwykłej codzienności. Bożonarodzeniowe zabawki dla dzieci na ziemiach polskich w II połowie XIX i na początku XX wieku* (razem z M. Nawrot-Borowską, 2018). Redaktorka i współredaktorka monografii zbiorowych, autorka tekstów naukowych i popularnonaukowych. Sekretarz punktowanego czasopisma „*Studia Edukacyjne*” oraz członkini Zarządu Towarzystwa Historii Edukacji.

Klaudia Kimel, doktorantka w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Wśród jej zainteresowań naukowych znajdują się przede wszystkim historia kultury, sztuki i publicystyki polskiej w okresie międzywojennym, a także międzywojenne uniwersytety i studenci. Zajmuje się odkrywaniem zapomnianych elementów funkcjonowania Uniwersytetu Poznańskiego, a wyniki prezentuje na konferencjach i w artykułach.

Krzysztof Kosowski, student studiów II stopnia na kierunku historia specjalność mediewistyka na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Jego zainteresowania naukowe obracają się wokół epoki średniowiecza, a w szczególności rycerstwa i późnośredniowiecznego uzbrojenia ochronnego. Zainteresowania badawcze przekłada na praktykę: w zrekonstruowanej

piętnastowiecznej zbroi płytowej uczestniczy w grach Live Action Role-Playing, a także szkoli się w historycznej szermierce mieczem długim.

Anna Kotłowska, historyczka, prof. UAM na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Członkini Komitetu Nauk o Kulturze Antycznej PAN, wiceprzewodnicząca polskiego komitetu Association Internationale des Études Byzantines. Głównym przedmiotem jej zainteresowań badawczych jest historia historiografii i kultury bizantyjskiej. Najważniejsze prace: *Zwierzęta w kulturze literackiej Bizantyńczyków* (2013); *Testimonia najdawniejszych dziejów Słowian: seria grecka*, z. 6: *Pisarze wieku XI* (2013); *Teofilakt Simokatta. Historia powszechna* (razem z: Ł. Różyckim, 2016). Autorka książek i artykułów naukowych, w tym polskich przekładów literatury bizantyjskiej.

Marta Krzyżanowska, archeolożka, doktor na Wydziale Archeologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Kierowniczka Centrum Archeologii Eksperymentalnej na Wydziale Archeologii UAM. Zajmuje się archeologią okresu wpływów rzymskich oraz szklarstwem starożytnym w szczególności szklarstwem rzymskim. Wśród jej zainteresowań znajdują się również archeometria i archeologia eksperymentalna. Autorka tekstów naukowych i popularnonaukowych.

Joanna Lubierska, doktorantka w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Właścicielka firmy genealogicznej „ORIGO”. Zajmuje się genealogią, demografią historyczną, historią przedwojennego Poznania i Wielkopolski, architekturą ziemiańską i sakralną, szlachtą wielkopolską, osadnictwem ewangelickim w zaborze pruskim i jego pozostałościami, ceremoniałem pogrzebowym w czasach nowożytnych oraz procesami o czary. Współzałożycielka Wielkopolskiego Towarzystwa Genealogicznego „Gniazdo” oraz stowarzyszenia „Polscy Profesjonalni Genealodzy”, członkini Kaliskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk, a także społeczna opiekunka zabytków. Autorka monografii oraz tekstów naukowych i popularnonaukowych.

Maciej Michalski, historyk, prof. UAM na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zajmuje się szeroko rozumianymi kwestiami mediewalizmu w kulturze polskiej, ze szczególnym uwzględnieniem budowania tożsamości wspólnotowej w wieku XIX i XX. Interesuje się także dziejami uniwersytetu w Poznaniu oraz historią Poznania i Wielkopolski. Najważniejsze prace: *Dawni Słowianie w tradycji polskiej pierwszej połowy XIX wieku. W poszukiwaniu tożsamości wspólnotowej* (2013); *Miejsce Uniwersytetu. Infrastruktura uniwersytecka w przestrzeni miejskiej Poznania i okolic (1919–2019)* (2019); *Wyparte historie. Antysemityzm na Uniwersytecie Poznańskim w latach 1919–1939* (red. razem z: K. Podemskim, 2022). Redaktor lub współredaktor monografii zbiorowych, autor tekstów naukowych i popularnonaukowych.

Milo Ostalski, student studiów II stopnia interdyscyplinarnego kierunku „Humanistyka w szkole – polonistyczno-historyczne studia nauczycielskie” na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zainteresowania naukowe obejmują między innymi: historię edukacji, historię w przestrzeni publicznej, dydaktykę historii i języka polskiego ze szczególnym uwzględnieniem zastosowania gier dydaktycznych. Redaktor studenckiego czasopisma naukowego „Nasze Historie”. Członek zespołu w projekcie „UAM MAŁA OJCZYŻNA, WIELKA PRZYSZŁOŚĆ (ścieżki edukacyjne w Muzeum UAM)”, finansowanym w ramach konkursu Study@research.

Małgorzata Potocka, starsza kustoszka, filolożka klasyczna i bibliotekarka. Specjalistka ds. promocji i edukacji w Bibliotece Kórnickiej Polskiej Akademii Nauk. W swojej pracy zajmuje się opracowywaniem rękopisów oraz spuścizn, a także opieką nad kolekcją szachową Tassilo von Heydebranda und der Lasa. Realizuje granty oraz prowadzi zajęcia edukacyjne związane z popularyzacją działań biblioteki. Ważniejsze prace: *Biała Dama w gorsecie mitów i legend. Rzecz o Teofili z Działyńskich Szoldrskiej-Potulickiej (1715-1790)* (razem z: A. Falk, M. Potockim, 2020); *Opowieść o Zamku w Kórniku. Przewodnik* (razem z: E. Bątkiewicz-Szymanowską, M. Potockim, 2023).

Marek Przybylski, historyk, dr nauk humanistycznych, edukator. Zaangażowany w działania antydyskryminacyjne i włączające. Najważniejsze prace: *Model zintegrowanego pakietu usług w zakresie wsparcia rodzin wychowujących dziecko (dzieci) z niepełnosprawnością* (razem z: M. Buchnat), który wdrożony został przez szereg gmin województwa wielkopolskiego; *Odpowiedzialność karna dyrektora i nauczyciela w zakresie naruszenia przepisów BHP w szkole*, (2012); *Praca organiczna na Kurpiowszczyźnie na tle innych regionów zamieszkałych przez Polaków*, (razem z: J. Gołotą, 2020).

Romuald Rydz, historyk, doktor na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zajmuje się historią myśli politycznej, ekspansją europejską i dziejami imperiów europejskich w epoce nowożytnej. Jego zainteresowania badawcze obejmują również historię rewolucji i ruchów rewolucyjnych oraz przemiany polityczno-społeczne na ziemiach polskich w II połowie XIX w. Najważniejsze prace: *Edmund Burke na ścieżkach wolności* (2005); *Ku metamorfozie. Geneza rewolucji niepodległościowych w amerykańskim imperium Hiszpanii* (2017). Autor tekstów naukowych i popularnonaukowych.

Anna Tatarkiewicz, historyczka, prof. UAM na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Jej zainteresowania naukowe obejmują życie codzienne oraz macierzyństwo i dzieciństwo w starożytnym Rzymie. Zajmuje się również antyczną Ostią. Najważniejsze prace: *Życie religijne w Ostii antycznej* (2009); *Mater in statu nascendi. Społeczne i medyczne aspekty zdrowia reprodukcyjnego kobiet w starożytnym Rzymie* (2018); *The „cursus laborum” of Roman Women. Social and Medical Aspects*

of the transition from Puberty to Motherhood (2023). Redaktorka lub współredaktorka monografii zbiorowych, autorka tekstów naukowych i popularnonaukowych.

Robert Tomczak, historyk, adiunkt-stażysta podoktorski na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz pracownik Instytutu Historii Czeskiej Akademii Nauk. W swoich badaniach zajmuje się historią Polski i Czech, dziejami uniwersytetów i dziejami Szwajcarii. Jego zainteresowania obejmują również historię stosunków polsko-irlandzkich, biografistykę, genealogię i heraldykę. Najważniejsze prace: *Kontakty edukacyjne Polaków z uniwersytetami praskimi w okresie średniowiecza. Studium prozopograficzne* (2020); *Kontakty edukacyjne Polaków z uniwersytetami praskim w XVI–XVIII wieku. Studium prozopograficzne* (2021); *Powstanie i rozwój Konfederacji Szwajcarskiej w średniowieczu* (2023); *East Central Europe and Ireland. Political, Economic, and Social Interconnections, 1000–1850* (razem z: A. Kucharskim, 2024). Sekretarz redakcji czasopisma naukowego „Historia Slavorum Occidentis”, sekretarz Centrum Historii Edukacji przy Czeskiej Akademii Nauk. Autor tekstów naukowych i popularnonaukowych.

Witold Tyborowski, historyk, prof. UAM na Wydziale Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zajmuje się szeroko pojętą historią (dzieje polityczne, gospodarka, społeczeństwo, prawo) starożytnej Mezopotamii w 1. poł. II tys. p.n.e. Swoje badania w znacznej mierze opiera na niepublikowanych tabliczkach klinowych w zachodnioeuropejskich muzeach (British Museum). Oprócz Mezopotamii zainteresowania naukowe obejmują także Biblię i starożytny Izrael czasów 1. i 2. świątyni. Najważniejsze prace: *Złoto Mezopotamii. Najem siły roboczej w Babilonii okresu starobabilońskiego (XIX–XVII w. przed Chrystusem)* (2016); *Prawa Hammurabiego, dīnāt mišarim* (2019). Autor tekstów naukowych i popularnonaukowych.

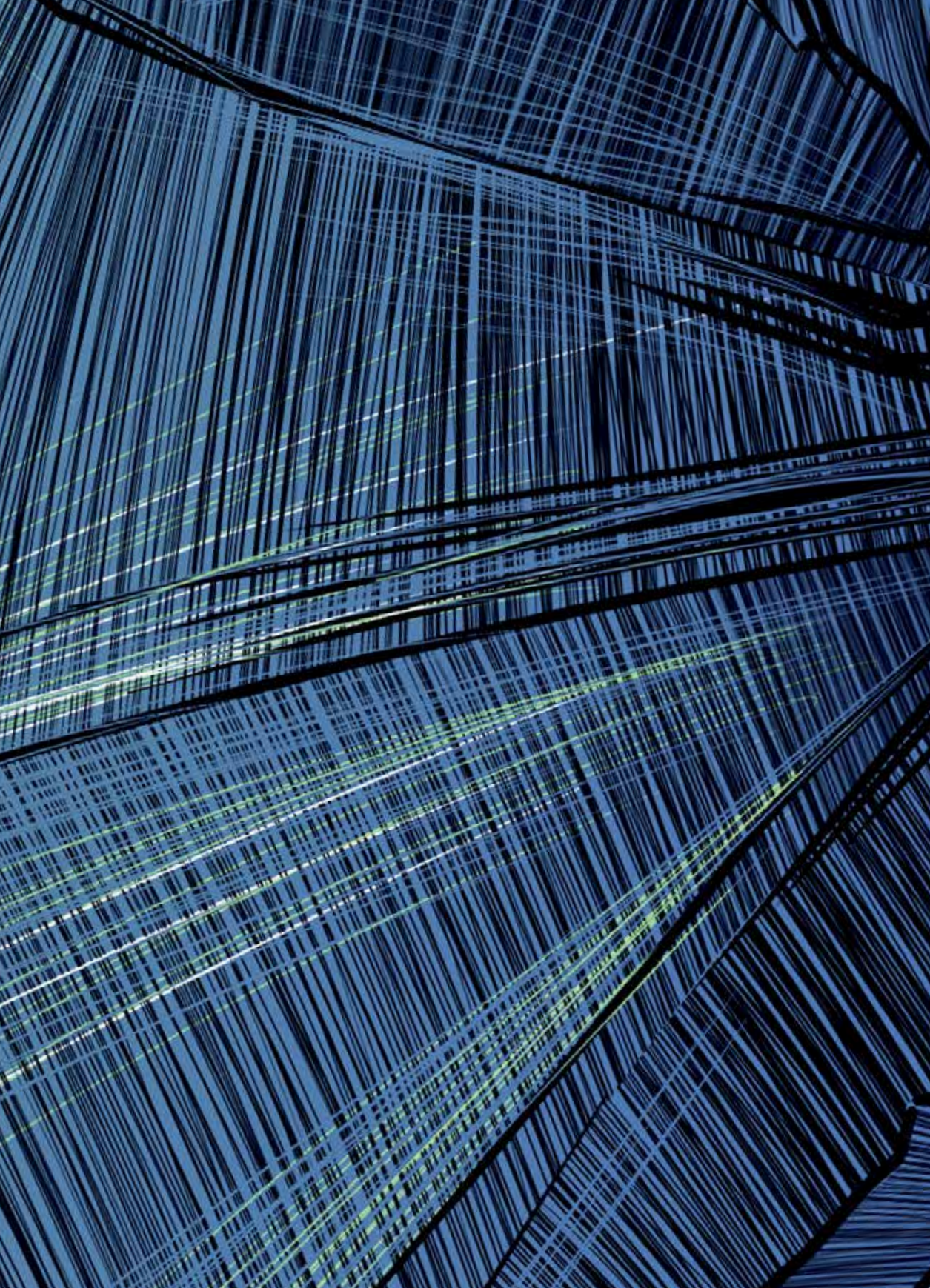
Katarzyna Witek-Dryjańska, doktorantka w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Obszar jej zainteresowań naukowych obejmuje pamięć historyczną, edukację historyczną, dydaktykę historii, historię cmentarzy oraz materialność szkoły w okresie kryzysu. Laureatka konkursu im. Kazimierza Tymienieckiego na najlepszą pracę magisterską w roku akademickim 2019/2020. Autorka tekstów naukowych i popularnonaukowych.

Jakub Wojtczak, historyk, doktorant, pracownik Wydziału Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zajmuje się genealogią, historią Wielkopolski, historią i kulturą Czech. Wśród jego zainteresowań znajdują się również badania nad polityką dynastyczną środkowoeuropejskich rodzin panujących. Członek Polskiego Towarzystwa Historycznego Oddział w Poznaniu, Polsko-Czeskiego Towarzystwa Naukowego oraz Kaliskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk. Sekretarz redakcji czasopisma

naukowego „Historia Slavorum Occidentis”. Autor tekstów naukowych i popularnonaukowych. Współpomysłodawca i współtwórca „Fantastycznego UAM” na Pyrkonie.

Dorota Żołądz–Strzelczyk, historyczka wychowania, profesor na Wydziale Studiów Edukacyjnych UAM.

Zajmuje się dziejami wychowania w epoce staropolskiej, historią kobiet w dawnej Polsce, dziejami szkolnictwa wielkopolskiego, edukacyjnymi podróżami XVI–XVII w. Jej zainteresowania badawcze obejmują również staropolskie instrukcje wychowawcze, dzieje zabaw i zabawek dziecięcych oraz dzieje dzieciństwa i opieki nad dzieckiem. Najważniejsze prace: *Dziecko w dawnej Polsce* (2002); *Szkoły w Wielkopolsce – od średniowiecznych początków do reform Komisji Edukacji Narodowej* (2010); „Pod każdym względem szlachetne ci dają wychowanie”. *Studia z dziejów wychowania szlachty w epoce staropolskiej* (2017); „O przedsięwzięciu peregrynacyjnej” – edukacyjne wojaże szlachty z Rzeczypospolitej w świetle instrukcji podróżnych (2020) oraz edycje źródeł staropolskich. Stypendystka DAAD, Fundacji Lanckorońskich. Redaktorka i współredaktorka monografii zbiorowych, autorka tekstów naukowych i popularnonaukowych. Redaktorka naczelna „Biuletynu Historii Wychowania”.



INDEKS OSÓB

Kursywą zaznaczono postacie mityczne, legendarne, biblijne oraz te występujące w literaturze i w filmach. W indeksie pominięto autorów publikacji wymienionych w przypisach i w bibliografii.

Wykaz skrótów użytych w indeksie:

bibl. – postać biblijna

ces. – cesarz

ces. RNN – cesarz rzymski narodu niemieckiego

film. – postać filmowa

legend. – postać legendarna

lit. – postać literacka

kr. – król

kra – królowa

ks. – księżna / książę

mit. – postać mitologiczna

sag. – postać występująca w nordyckich sagach

św. – święta / święty

Achmet 80

Adam, bibl. 239

Adamczyk Piotr 118

Adamski Jerzy 358

Agata, św. 76

Aldhelm 122

Aldona Anna, kra Polski 146, 148

Aleksander I, ces. Rosji 249

Aleksander Jagiellończyk, kr. Polski 155, 247

al-Karkhi 130

Alkuin z Yorku 16, 121, 123-128, 130, 131, 134-136

Allen Wade 374, 389

Amenhotep III, faraon 44

Amin Osama Shukir Muhammed 28, 34, 36, 37

Anders Władysław 359

Anderssen Adolf 279

Andruszkiewicz Julia 20, 471, 473

Anguissola Europa 153

Anguissola Lucia 153

Anguissola Minewra 153

Anguissola Sofonisba 153

Anka Paul 352

Anna Cylejska, kra Polski 144

Anna Jagiellonka, kra Czech, Węgier i Niemiec 153

Anna Jagiellonka, kra Polski 145, 248, 252

Anna, ks. mazowiecka 146, 149

Argentine John de 375

Artemida, mit. 77

Artemidor 61

Artôt Marguerite-Joséphine-Désirée 211

Aryston 66

Assarmot, bibl. 18, 233, 234, 240, 241, 246

Aszurbanipal, kr. Asyrii 35, 36, 42

Atena, mit. 77

Athelstan, kr. Anglii 101

August II, kr. Polski 194, 248, 279

August III, kr. Polski 194, 248

August, ces. rzymski 62

Augustyn, św. 65-69

Augustyniak Adam 22

Axayacatl, kr. Azteków 176, 177

Bacewicz Grażyna 352

Baczyński Stefan 318

Baden-Powell Agnes 299

Baden-Powell Robert 291, 293, 294, 299

Bagiński Tomasz 394

Balbuza Katarzyna 15, 49, 54, 56, 57

Balukiewicz Józef Tadeusz 223

Barbara Radziwiłłówna, kra Polski 149, 150

Barbara Zapolya, kra Polski 144

Barczak Andrzej 330

Barczyk Tomasz 392, 393

Bardeleben Curt von 284

Baręta Stanisław 345

Barlett Gabriele de 255

Bazyli, św. 76

Bąk Wojciech 319, 320

Bednarz-Grzybek Renata 18, 259

Below Amelie Charlotte z Kaas 212

Below Christoph 213, 214

Below Ernst 212-214, 230

Below Georg 213

Below Heinrich August 212, 230

Below Sophie 212-214, 230

Bentkowski Władysław 218

Berbecki Leon 332

Bergadis 85

Bergman Ingmar 88

Bernoulli Jan 189

Bether Liliana 41

Białek Justyna 19, 451, 460

Białołęcka Ewa 407

Bielczyńska Teresa 351

Bielecki Tadeusz 312

Bielski Henryk Sariusz 206

Bielski Marcin, kronikarz 155

Biernacka Konstancja 234, 235

Bilbo Baggins, lit. 114, 123

Biniaś-Szkopek Magdalena 17, 139

Bizet Georges 352

Bjorn, sag. 112, 113

Bledow Ludwik 279

Blümlein Carl 55, 56

Bogusław X, ks. szczeciński 145

Bolesław Chrobry, kr. Polski 246

Bolesław II Śmiały, kr. Polski 246

- Bolesław IV Kędzierzawy, ks. Polski 247, 250
 Bolesław Krzywousty, ks. Polski 246, 249
 Bolesław Rogatka, ks. śląski 141
 Bolesław Wstydlivy, ks. Polski 247
 Bona Sforza, kra Polski 145, 146, 150, 155, 252
 Boreyko Wacław 204
 Bortnowski Władysław 332, 333
 Bottero Jean 40
 Bór-Komorowski Tadeusz 461
 Bracki Władysław 318
 Brand Johan 441
 Brandys Kazimierz 349
 Branicy, rodzina 209, 210
 Branicka Izabela Elżbieta z Poniatowskich 210, 229
 Branicki Jan Klemens 210, 229, 230
 Brochocki Antoni 194
 Bronhard Marcin 392
 Broniewski Władysław 349
 Bronisz Jadwiga 209
 Brooker Jamie 441
 Brühl Alojzy Fryderyk 189
 Brunclowa Anna 211
 Brzezińska Anna 407
 Buchholtz Ludwig Heinrich von 204, 229
 Bujnicki Teodor 321
 Bukar Seweryn 188, 189
Bumblebee, film. 427
 Burano Michał 350
 Burn Amos 284
 Bychowski Andrzej 351
 Bystroń Jan Stanisław 224, 239
- Caillois Roger 472, 473
 Campe Joachim Henrich 254
 Card Orson Scott 412
 Carrion Emmanuel 211
 Carroll Lewis 128
 Carsten Niebuhr 81
 Cat-Mackiewicz Stanisław 321
 Cecot Wiktoria 22
 Cegielska Paulina z Mottych 218
 Cegielski Stefan 218
 Cenar Edward 260
 Cherezińska Elżbieta 407
 Cheshire Horacy F. 284
 Chłapowski Feliks (Felicjan) 204
 Chodkiewicz Aleksander 182
 Chodkiewicz Jan Mikołaj 186
 Chodkiewicz Karol 248, 252
 Chodkiewicz Ludwika Maria z Rzewuskich 186, 195
 Chodkiewicz Wacław 182, 186-188, 192, 195
 Chodowiecki Daniel 184, 185, 190, 193, 260, 265
 Chojęta Przemysław 318
 Chopin Fryderyk 352
 Christoffersen Jens 52
 Cierznia Izabela 22
 Cieślowski Jerzy 260, 265, 266
 Clausewitz Carl von 330
 Cobham Reginald 389
 Colsenet Benoit 178
 Conan Doyle Artur 349
 Conti Witold 318
 Corona Mariel 165
 Cortés Hernán 172, 175, 177
 Curie-Skłodowska Maria 355
 Cyceon Marek 65
 Cydzik Grzegorz 332
 Cywoniuk Piotr 22
 Czajkowski Piotr 319
 Czaplicki Tadeusz 312
 Czarniecki Stefan 248, 252
 Czartoryska Izabela z Flemmingów 234, 235
 Czartoryski Adam 199, 249, 252
 Czartoryski Roman 219
 Czartoryski Zdzisław 199
 Czechowicz Mieczysław 342
 Czerniawska Olga 474
 Czubiński Antoni 308
- Ćwiek Jakub 407, 412
- d'Oisy Hugon 141
 Damiano Pedro 279
 Dasen Veronique 73
Dawid, bibl. 34
 Dawidowska-Lupa Monika 274, 275
 Day Felicia 412
 Dąbrowski Juliusz 297, 298
 Dąbrówka, ks. polska 252
 De Cessolis Jakub 152, 279
 Dean Bashford 376
 Decjusz Ludwik 146
 Dembiński Henryk 321
 Demetriusz Kudones 81
 DePetrillo Thomas 427
 Derkacz Piotr 19, 391, 398, 402, 404, 406, 408-411, 415-419, 422, 426
 Dębski Eugeniusz 394
 Diofantos 130
 Długosz Jan 144, 145, 147, 148, 152, 154
 Dobosz Józef 21
 Dobrzycki Stanisław 324
- Dominikowska Celina z Treterów 207, 241, 245
 Dowbor-Muśnicki Józef 313
 Drygas Maciej 356
 Dukaj Jacek 394
 Duran Diego 166, 168, 171, 173, 175, 177
 Dürr Gisela 273
 Durski-Trzaska Antoni 335
 Działyński Tytus 289
- Einhard 124
 Eliaz, św. 84
 Elżbieta Granowska, ż. Władysława Jagiełły 154
 Elżbieta Habsburżanka, kra Polski 150
 Elżbieta Łokietkówna, kra Węgier 148
 Elżbieta Rakuszanica, kra Polski 144, 145, 148, 152-154
 Engeström Lars von 204
Enkidu, legend. 36, 37
 Ennodius 84
 Éowina, lit. 421
 Epiktet 64, 65
Eros, mit. 61
 Eryk XIV Waza, kr. Szwecji 150
 Estreicher Karol 235, 252
 Euklides 130
Ewa, bibl. 239
- Falkener Edward 284
 Falkenstein Johannes von 375
 Fałat Julian 218, 219
 Fienleż William 368
 Figas Kacper 22
 Filip II, kr. Hiszpanii 169, 255
 Filip IV, kr. Hiszpanii 463
 Fiszer Wojciech 22
 Flawiusze, dynastia 96
 Fleischer Fips 349
 Foch Ferdynand 330
 Focjusz 77
 Folga-Januszewska Dorota 471
 Franciszek II, ks. Lotaryngii 374
 Franciszek Medyceusz, ks. Toskanii 255
 Franck Cesar 319
 Franke Rene 347
 Frankiewicz Mateusz 9, 11, 16, 22, 93, 96, 99, 102, 110
 Frąc Cezary 13
 Freinet Celestyn 293
 Frinkl Irving 38
Frithjof Dzielnny, sag. 112, 113
 Fryderyk August I Wettyn, ks. warszawski 249

- Fryderyk Wilhelm II, kr. Prus 229
 Frykacz Piotr 145
- Gabryel Sebastian 411
 Gaca Kacper 19, 451
 Gacki Józef 235
 Gajdar Arkadij 349
 Gajdzińska Kay 405
 Gajewski Franciszek 203
 Gajos Wojciech „Lagnar” 410
 Gandelman Ricardo Tulio 35
 Gantkowski Romuald W. 309, 318, 324
 Gardner Iain 86
 Gargano Licchino 237
 Geminia Agathe, rzymska dziewczynka 71
 Georgescu George 319
Geralt z Rivii, lit. 361-364, 372, 377, 385
 Germanos 80
 Germanówna Maria 260
 Geta, ces. rzymski 67
 Gilewicz Zygmunt 261
Gilgamesz, legend. 32-34, 36, 37
 Gillner Ewa 400, 401
 Giżycki Jerzy 288
 Gliński Michał 243, 247, 252
 Gliński Wierczyśław 342
 Gloger Zygmunt 239, 261, 272
 Głowacka-Sobiech Edyta 18, 291
 Golik Jakub 22
Gollum, lit. 114, 123
 Gołębiowski Łukasz 188, 239, 260, 261, 264, 267, 272
 Gorfryd z Preuilly 141
 Górnicki Łukasz 295
 Grabarczykowa Emilia 378
 Grabiński Stefan 413
 Grabowska, generałowa 195
 Grabowski Stefan 195
 Grodecka Ewa 299
 Grunwald Marta 22
 Grzędowicz Jarosław 398, 407, 412
 Grzmot-Skotnicki Stanisław 334
 Gulczyński Andrzej 480
Gunnar, sag. 113
- Hallr, sag. 114*
 Han, dynastia 163
 Harald III Srogi, kr. Norwegii 113
 Harald Pięknowiąty, kr. Norwegii 112
 Hateriusz 63
 Hateriuszowie, rodzina 63, 64
Heidrek Mądry, sag. 114
 Helena, kra Polski 155
- Helgeland Kirsten 103
 Helmschmid Lorenz 376, 382, 387
 Henryk Walezy, kr. Polski i Francji 248
 Henryk, ks. polski 142
 Hensley Shan Lacy 407
Herakles, mit. 34
 Hernández Francisco 169
 Heydebrand und der Lasa Heinrich 280
 Heydebrand und der Lasa Heinz 281
 Heydebrand und der Lasa Tassilo 18, 279-281, 283-285, 288
 Hezychiusz 76, 79
 Hieronim, św. 70
 Hirschlik Cezary 322
 Hirschlik Isaak 322
 Hoccleve Tomasz 152
 Hoffman Karol 357
 Hoffmanowa Klementyna z Tańskich 17, 233-236, 239, 241, 249-252, 255
 Horacy 62
 Horbiński Tymoteusz 22
 Huberath Marek S. 402
 Huizinga Johan 13, 14, 112, 146, 157, 292-294, 306, 307, 329, 472
 Hulewicz Helena z Kaczekowskich 209, 211
 Hulewicz Leon 209
Hunahpu, mit. 175
Hunawa, legend. 36, 37
 Hyde Thomas 86
- Idzikowska-Czubaj Anna 18, 341
Iron Man, film. 410
 Itti-Marduk-balātu, skryba 38, 39
 Iwaszkiewicz Jarosław 321, 349
Ixbalanque, mit. 175
 Izabella Jagiellonka, ż. Jana Zapolyi 145
- Jabłonowski Józef Aleksander 239
 Jadwiga Andegaweńska, kra Polski 143, 144, 146, 148, 154, 247, 252
 Jadwiga Jagiellonka, królowa polska 145
 Jadwiga żagańska, kra Polski 146
 Jagiellonowie, dynastia 17, 139, 140, 145, 146, 148, 151-155, 157
 Jakubowski kadet 193, 194
 Jan Albert – zob. Jan Olbracht, kr. Polski
 Jan Chryzostom, św. 82
 Jan Chumnos 82
 Jan III Sobieski, kr. Polski 237, 248
- Jan III Waza, kr. Szwecji 150
 Jan Kazimierz Waza, kr. Polski 248
 Jan Malalas 77
 Jan Olbracht, kr. Polski 149, 247
 Jan Ostroń 142
 Jan XXII, papież 143
 Janiszewski Michał 362
 Janta-Półczyński Aleksander 319, 320
 Jasięcka Marianna z Malinowskich 220, 222, 226
 Jasmah-Adad, władca Północnej Mezopotamii 31
 Jefremow Iwan 349
Jektan, bibl. 240
 Jezus z Nazaretu 77, 368, 386
 Jęczynek Lech 394, 407
 Jędrzychowski Stefan 321
 Jędrzejak Karolina 414
 Jordan Henryk 261
 Judge Christopher 412
 Jundziłł Juliusz 65
 Juraszczyk Agnieszka 21
 Justynian Wielki, ces. bizantyjski 82
 Juwenalis 96
- Kabacińska-Łuczak Katarzyna 18, 240, 254, 259, 275
 Kaczy Edward 260
 Kałużynski Zygmunt 358
 Kamila, kra Wielkiej Brytanii 140
 Kamiński Aleksander 291, 295-297, 455
 Kaniewska Bogumiła 11
 Kański Władysław 359
 Karakalla, ces. rzymski 67
 Karłowicz Jan 263
 Karol III, kr. Wielkiej Brytanii 140
 Karol Linneusz 16, 100, 101, 106, 108, 118
 Karol V Habsburg, ces. RNN 150, 171, 172
 Karol Wielki, kr. Franków 16, 121, 124-126, 134
 Karolingowie, dynastia 135
 Karpiński Antoni 209
 Kasperek Anna 22
 Kasproicz Jan 320
 Kasprzycki Tadeusz 332
 Kasprzycki Wincenty 217
 Katarzyna Habsburżanka, kra Polski 145, 146, 149, 150
 Katarzyna Jagiellonka, kra Szwecji 150
 Katon Młodszy 67
 Katullus 62

- Kazimierz III Wielki, kr. Polski 148, 247
 Kazimierz Jagiellończyk, kr. Polski 143-146, 148, 152-154, 247
 Kazimierz Jagiellończyk, św. 144
 Kazimierz Odnowiciel, ks. polski 246
 Kazimierz Sprawiedliwy, ks. polski 152, 247
 Kazimierz, margrabia brandenburski 146
 Kiepora Jan 319
 Kimel Klaudia 18, 305
King Kong, film. 445
 Kinsky von Wchinitz und Tettau Theresa 229
 Kirchenberg Eberhard V von 372
 Kisielewski Józef 320
 Kitowicz Jędrzej 182, 183, 191, 194, 202, 203, 206, 260, 266, 295
 Kłoskowska Antonina 358
 Kobelska Adela 316
 Kobierski Filip 22
 Kochanowski Jan 286-288
 Kochanowski, podbrygadier 194
 Kociniak Marian 9
 Kolankowski Wiktor 351
 Kolberg Oskar 221, 295
 Kolumb Krzysztof 165, 169
 Komuda Jacek 412
 Konarski Stanisław 248, 252
 Konopnicka Maria 269, 349
 Kopernik Mikołaj 355
 Korda Wojciech 350
 Kosik Rafał 402, 407, 412
 Kosowski Krzysztof 19, 361
 Kossak Jerzy 358
 Kossak Wojciech 207, 211
 Kossakowska Maja Lidia 411
 Kossakowski Jan Nepomucen 184, 185, 189
 Kostić Stanislava 12
 Kościuszko Tadeusz 249, 252
 Kotłowska Anna 15, 75
 Kotowska Karolina 22
 Kowal Paweł 471
 Kozakiewicz Antoni 226
 Kozikowski Witold 318
 Kozłowski Bartosz 22
 Kozłowski Karol 199, 268-270, 272
 Kozłowski Mieczysław 321
 Koźmian Kajetan 192
 Krakowska – zob. Branicka Izabela
 Elżbieta z Branickich
 Krakowski – zob. Branicki Jan
 Klemens
Krakus, legend. 246
 Kregielska Julia 22
 Kruger Thomas 92
 Kruszewski Krzysztof 473
 Kryński Adam 263
 Kryski-Karski Tadeusz 354
 Krzyżanowska Marta 16, 22, 91
 Księżna de Ligne – zob. Liechtenstein Maria Franziska von und zu
 Księżna de Nassau – zob. Nassau-Siegen Karolina z Gozdzkich
 Kuca-Szpytko Anna 21, 22
 Kunicka Halina 351
 Kurecka Maria 14
 Kurpiński Karol 352
 Kutrzeba Tadeusz 332
 Kwiatkowska Irena 342
 Kwintylian 69
 Labinger Jakub 238
 Lacan Jacques 73
 Landsberger Benno 40
 Lasocki Wiesław 352, 354, 356, 359
 Laveaux Ludwik de 203
Lech, legend. 235, 246
 Lechoń Jan 321
 Leitgeber Sławomir 208
 Lelewel Jan Henryk 249
 Lelewel Joachim 18, 119, 249
 Lelewel Tadeusz Hugon 249
 Lerska Dana 351
 Leszek Biały, ks. polski 247
 Leszek Czarny, ks. polski 247
 Leśniewski Antoni 241, 244
 Leśniewski Michał 13
 Leta 70
 Lewicki Józef 195
 Liechtenstein Emanuel 229
 Liechtenstein Maria Franziska von und zu 229
 Liedekerke-Beaufort Aymar de 40
 Liewer, kadet 187
 Lięża Zygmunt 145
 Limanowski Bolesław 234, 243
 Limburg, bracia 156
 Linde Samuel 239, 263
 Linden Johann von 386
 Linneusz – zob. Karol Linneusz
 Lipiński Eryk 343
 Lipoński Wojciech 14
 Lisowski Wacław 351
 Lopez Ruy 279
Lord Vader, film. 408, 418
 Lovcraft Howard Phillips 452
 Lubierska Joanna 17, 199
 Lubomirscy, rodzina 209
 Lubomirski Stanisław 192
 Luck Steve 273
 Ludwik Jagiellończyk, kr. Czech i Węgier 153
 Ludwik Węgierski, kr. Polski i Węgier 148, 247
 Lukian 66
 Łakomy Michał 22
 Łazuka Piotr 351
 Łuczak Maria 281, 288
Macuilxochitl, mit. 176
 Maczek Stanisław 335
 Magier Antoni 194
 Mahomet 248
 Maissonneuve Joseph de 204, 229
 Majdaniec Helena 350
 Majewski Paweł 85
 Majka Paweł 402, 412
 Maksymilian I Habsburg, ces. RNN 154, 376, 382, 387
 Malczewski Jacek 216
 Malinowska Monika 22
 Malinowski Maciej 263
 Małachowski Stanisław 249, 252
 Małkowski Andrzej 293, 295
 Mani 86
 Maniecki Jan 225
 Manuel II, ces. bizantyjski 81
 Mańkowska-Woźniak Monika 22
 Marcin z Tours 141
 Marciniak Katarzyna 73
 Maria Habsburżanka, kra Czech i Węgier 154
 Markowski Tadeusz 320
 Martialis 96
 Martyka Stefan 342
 Martyr d'Anghera Peter 169
 Masłoń Krzysztof 342
 Masterton Graham 412
 Maszyński Julian 191
 Matejko Jan 477, 478
 Matusik Przemysław 21
 Medyceusze, dynastia 80
 Mennel Jacob 279
 Meskalamdug, władca sumeryjski 26
 Michalik Jan 319
 Michalski Maciej 9, 11, 17, 233
 Michał Korybut Wiśniowiecki, kr. Polski 248
 Mickiewicz Adam 349, 355
 Micowski Karol 204, 205
 Mieczysław II – zob. Mieszko II
 Mieszko I, ks. polski 246, 249, 252
 Mieszko II, kr. polski 246
 Mieszko III Stary, ks. polski 247

- Miki Waltari 84
 Mikołaj z Radomia 146
 Mikołaj, autor pieśni 146
 Mikołaj, kantor 146
 Mikołaj, klawicymbalista 146
 Mikołajczyk Wanda Kazimiera 213
 Miller Stanisław 332
 Miłosz Czesław 309, 321
Minerwa, mit. 248
 Minucjusz Feliks 63
 Mirosz Henryk 342
 Mizera Stefan 316
 Mleczko Anna 22
 Mniszek Jan 193, 194
 Mokronowski Andrzej 229
 Montessori Maria 293
 Morh Jens 116
 Morris William 111
 Mortka Marcin 412
 Motecuhzoma, kr. Azteków 177
 Motolinia Toribio de 166, 171, 173, 175, 179
 Motty Jan 218
 Motty Marceli 201, 214, 218
 Motty Władysław 218
 Mukannišum, dostojnik dworski 32

Naddziekan Magicznego Uniwersytetu, lit. 410
 Nadolski Andrzej 378
 Napierała Anita 21
 Napoleon Bonaparte, cesarz Francuzów 18, 203, 206, 250, 284
 Nassau-Siegen Karol Henryk de 229
 Nassau-Siegen Karolina z Gozdzkich 229
 Nejbortowa, właścicielka kawiarni 188
 Neron, ces. rzymski 92
 Nexo Martin Andersen 349
 Nezahualpilli, władca Tetzcuco 177
 Nguyen Marie-Lan 25, 29, 31, 32
 Niedźwiedzki Władysław 263
 Niemcewicz Julian Ursyn 234, 241, 252
 Niemen Czesław 275, 350
 Nikuta Marcin 182, 186, 192
Ninurta, mit. 31
 Nitecki Wojciech 320
Noe, bibl. 240, 241
 Noga Ewa 273
 Norblin Jan Piotr 217
 Norwid-Neugebauer Mieczysław 332
 Noskowski Witold 319
 Nowicki Feliks 193, 194
 Nowowiejski Feliks 313

 Odolska Wanda 342
 Odrowąż-Pieniążek Zofia 200
Odyn, mit. 115
 Ofierski Jerzy 351
 Oleśnicki Zbigniew 247, 252
 Olmos Edward 413
 Oramus Marek 393, 394, 402
 Orbitowski Łukasz 398, 407
 Orejbazjusz z Pergamonu 76
 Orlicz-Dreszer Gustaw 332
 Ostalski Milo 20, 471, 473
 Osterwa Juliusz 318
 Ostrowski, kadet 193, 194
 Otto Miranda 420
 Oviedo y Valdes Gonzalo Fernández 165
 Owidiusz 49, 51, 54, 55, 61, 97

 Paderewski Ignacy 313
 Paleologowie, dynastia 81
 Parowski Maciej 392, 393, 398, 407
 Pauzaniusz 84
 Pawłowski Rafał 317
 Perla Peter 330
 Pero Tafur 79
 Pesenti Alessandro 148
 Petersen Siri 412
 Pflanz Marcin 427
 Piasecki Eugeniusz 260, 261, 263, 269, 295
Piast, legend. 234, 241, 246
 Pietrasiewicz Stanisław 341
 Piętko Katarzyna 273
 Pigoń Stanisław 220, 222, 224
 Pigulak Joanna 454
 Pilch Andrzej 307
 Pilipiuk Andrzej 392, 412
 Piłsudski Józef 310, 311, 332, 355
 Pliniusz Starszy 70
 Plutarch 67, 68
 Płócienniczakówna Frania 222
 Poliklet 70
 Pondsmit Mike 413
 Poniatowska Konstancja z Czartoryskich 229
 Poniatowski Andrzej 229
 Poniatowski Józef 229, 249, 252
 Poniatowski Stanisław 229
Popiel II, legend. 246, 252
 Popowska Jadwiga 320
 Potoccy, rodzina 209
 Potocka Anna z Tyszkiewiczów 210
 Potocka Małgorzata 18, 229, 279
 Pratchett Terry 410
 Presley Elvis 352
 Protasiuk Michał 392, 402
 Provana Giacotto 375

 Prusimska Katarzyna z Chłapowskich 203, 204
 Prutkowski Józef 351
 Przemysł II, kr. Polski 247
 Przybylski Marek 18, 329
 Przybylski Wacław 342, 343, 345, 347, 348, 350-352
 Puget Ludwik 319
 Puppel Wojciech 10

 Raban Maur 122, 124
 Raczyński Roger Adam 313, 316
 Raddato Carole 35
 Radziwiłł Antoni Henryk 228
 Radziwiłł Augusta z Czartoryskich 228
 Radziwiłł Franciszka Urszula z Wiśniowieckich 209
 Radziwiłł Janusz Tadeusz 185
 Radziwiłł Karol „Panie Kochanku” 210
 Radziwiłł Karol Stanisław 185
 Radziwiłł Ludwika z Hohenzollernów 228
 Radziwiłł Michał Kazimierz „Rybeńko” 185, 209
 Radziwiłłowie, rodzina 209
 Radziwiłłówna Eliza 208
 Radziwiłłówna Teofila Konstancja 209
 Radziwiłłówna Wanda 201
 Rakalska Małgorzata 396, 397
 Ransonetti, właściciel łaźni 192
 Ratajski Cyryl 313, 316
 Raven John 375
 Rączkowski Włodzimierz 479
Ref Steinsson, sag. 113
 Rein-Hagen Mark 412
 Rej Mikołaj 295
 Rembrandt 463
 Reymont Władysław 320
Robinson Crusoe, lit. 296
 Rognvald Kali Kolsson 112
 Roguski Władysław 319
 Rokita Andrzej 342, 343, 345, 347, 348, 350-352
 Rosiński Grzegorz 407
 Rościszewski Mieczysław 254
 Rowid Henryk 293
 Rómmel Juliusz 332
 Rubinstein Artur 319
 Rudzki Kazimierz 342
 Rulikowski Józef 189
 Rybczyńska Marta 22
 Rybka Jakub 22
 Rycheza, kra Polski 252
 Rydz Romuald 17, 163

- Rymkiewicz Jarosław 263
 Ryxa – zob. Rycheza, kra Polski
- Sachlikes 82, 85
 Sakai Stan 412
 Salwiusz, właściciel tawerny w Pompejach 54
 Samostrzelnik Stanisław 149
 Samozwaniec Magdalena 207, 215
Samson, bibl. 34
 Sapieha Aleksander 239
 Sapieha Kazimierz Nestor 195
 Sapieha Michał 239
 Sapielowie, rodzina 209
 Sapielżyna Elżbieta z Branickich 195
 Sapkowski Andrzej 361, 383, 385, 394
 Sargon, władca Imperium Akadyjskiego 31
 Schädler Ulrich 56, 57, 86
 Schiller Leon 321
 Schlechter Emanuel 319
 Schmitt Carl 13
 Schnetz Jean-Victor 125
 Schreiber Mieczysław 295
 Schulz Fryderyk 189
 Szczaniecki Kazimierz Bolesław 210, 211
 Seleucydzi, dynastia 38
Sem, bibl. 240
 Semba Julia 22
 Seneka 61, 66
 Sieciech 246, 252
 Siefenhofer Martin 273
 Siemiaszko W., kadet 193, 194
 Sikorski Walerian 260
 Simmler Józef 201
 Skarżanka Hanna 318, 342
 Skibiński Franciszek 336
Skirafos, legend. 77
 Skórzewska Emilia z Goetzendorf-Grabowskich 211, 230
 Skórzewski Heliodor 230
 Skwara Ewa 49, 51, 54, 55
 Słonimski Antoni 321
 Słowacki Juliusz 318
 Służące i służący na dworze Jagiellonów:
 Agnieszka 150
 Baśka 150
 Bieniasz 149
 Długa Zofia 145
 Dorota zw. Doską 150
 Elżbieta 150
 Estanislao 150
 Esteban 150
 Hanusz Ritter 149
- Hendzlik 146
 Jaśko 143
 Kaśka 150
 Maryna 150
 Mazurek 149
 Mikołaj Twara 149
 Murzynka 150
 Okuliński 149, 150
 Olesko 149
 Sebastian Guzman 150
 Stańczyk 149
 Świeszko 143
 Ułryk 146
 Wawrzyniec 143
 Zośka 150
- Smuszkiewicz Antoni 392, 393
 Sokołowski, ordynans 194
 Sokrates 81
 Solski Ludwik 318
 Sołtyś Michał 118
 Stachura Maciej 22
 Stacjusz 96
 Stackelberg Otto Magnus 229
 Stadion Hans von 372
 Staemmler Johannes 215
 Staniewska Katarzyna 13
 Stanisław August Poniatowski, kr. Polski 186, 204, 210, 229, 248, 250
 Stanisław Leszczyński, kr. Polski 248
 Stanula Przemysław 11, 22, 428
 Starzeński Michał 192, 193, 195
 Stauton Howard 279, 282
 Stefan Batory, kr. Polski 150, 248, 250, 264
 Stefan Sachlikes 77
 Stefański Antoni 264, 267
 Steinitz Cwi Helmut 322
 Stempniewicz Stanisław 316
 Stoltz von Gaubickelheim Eberhard 386
 Strugliński Filip 22
 Sturla Þórðarson 114
 Swetoniusz 62, 72
 Swinarski Artur Maria 319
 Sylwanowicz Agnieszka 13
 Symeon, św. 82
 Szac Antonina Wanda 213
 Szalbierz Gracjan 22
 Szamszi-Adad, władca Północnej Mezopotamii 31
 Szapur 86
 Szczepanik Piotr 351
 Szczygieł Jacek 351
 Szczypiorski Andrzej 342
 Szyda Wojciech 393
- Szymanowska Zofia 222
 Szymanowski Karol 223, 319
 Szymański Tomasz 22
 Szymczak Zuzanna 22
 Śtinty Tomasz 152
- Taladoire Eric 164, 178
 Talloen Peter 88
 Tarasiewicz Michał 318
 Tarnowski Jan 248, 252
 Tarnowski Wojciech „Mechaniczny Kot” 410
 Tatarkiewicz Anna 15, 61
 Tchaikovsky Adrian 407
 Teodor Balsamon 82
 Teodozjusz I, ces. bizantyjski 77
 Teodozjusz II, ces. bizantyjski 78
Thorgal, lit. 407
 Þórir Oddson, sag. 113, 114
 Timoksena, córka Plutarcha 68
 Timur, wódz mongolski 80
 Toeplitz Krzysztof T. 358
 Tognion, właściciel traktierni 188
 Tolkien Christopher 13
 Tolkien John Ronald Reul 13, 114, 123
 Tomasik Bogusław 350
 Tomaszewski Patryk 308, 310
 Tomczak Robert T. 16, 121
 Torquemada Juan de 176
 Treter Celina – zob. Dominikowska Celina z Treterów
 Trimail Ludwik de 214
 Troczyński Konstanty 320
 Trznadel Kamila 274
 Tuszratka, kr. Mitanni 44
 Tuwim Julian 321
 Twardoch Szczepan 398
 Tyborowski Witold 15, 25
 Tyl, właściciel kawiarni 188
 Tyszkiewicz Maria z Poniatowskich 229
 Tyszkiewicz Wincenty 229
 Tyszkiewiczowa Wincentowa – zob. Tyszkiewicz Maria z Poniatowskich
- Ulatowski Jan 319, 320
 Ulrich von Lichtenstein 142
 Urban VIII, papież 463
 Ur-Pabilsag, władca Ur 26
 Ustrzycki, wychowanek teatynów 192
- Versvik Morten 441
 Vida Marco Girolamo 286
 Visconti Bernabò 375
 Vogel von Falckenstein Eduard 330

- Wacław II, kr. Czech i Polski 247
Wagner Wilhelm 85
Wajroch Agnieszka 480
Walker Damian 102, 110
Walker Georg 283
Wanda, legend. 246, 252
Wang Alf Inge 441
Warmiński Przemysław 317
Warren 55
Wasilak Anna 273
Watts Peter 411
Wayden Rogier van der 368
Wegner Robert M. 411
Weiditz Christoph 171, 172
Weidner Ernst 40
Wenus, mit. 68
Weryho Maria 270-272
Węsierski Jan 195
Wierzyński Kazimierz 321
Wildenbruch Blanche von 208
Williams Tad 409
Wincenty Kadłubek 152
Windisch Karl Gottlieb von 284
Wirpsza Witold 14
Witek-Dryjańska Katarzyna 19, 431
Withworth Charles 204, 229
Witkiewicz Stanisław 224
Witkowski Rafał 21
Witkowski, kadet 187, 193, 194
Władysław Herman, ks. polski 246
Władysław II Wygnaniec, ks. polski 247, 249
Władysław IV Waza, kr. Polski 186, 248
Władysław Jagiellończyk, kr. Czech i Węgier 153
Władysław Jagiełło, kr. Polski 143, 145, 146, 149, 152, 154, 247
Władysław Laskonogi, ks. polski 247
Władysław Łokietek, kr. Polski 247, 250
Władysław Warneńczyk, kr. Polski i Węgier 154, 247
Wnuk Walentyna 345
Wodzinowski Wincenty 218
Wojtczak Jakub 9, 11, 16, 22, 96, 99
Woolley Leonardo 46
Woronicz Jan Paweł 240, 241
Woźniakowski Tadeusz 351
Xihuitlemoc, władca miasta Xochimilco 176
Ximenez Francisco 179
Zagata Krzysztof 22
Zagórski Jerzy 321
Zajac Józef 332
Zakrzewski Zbigniew 316, 319, 232
Żałuska-Strömberg Apolonia 112, 119
Zamoyski Jan 248, 252
Zawadzki Jakub 22
Zawisza Agnieszka 21
Zawisza Czarny 247, 252
Zdanowicz Aleksander 263
Zegadłowicz Emil 319
Zenon, ces. bizantyjski 79, 86
Ziegler Nele 30
Ziemiański Andrzej 411
Zimniak Andrzej 392, 394
Znaniecki Florian 479
Zofia Holszańska, kra Polski 144, 146, 148, 149
Zofia Jagiellonka, ks. brunszwicka 144, 150
Zółkiewski Stanisław 248, 252
Zug Szymon 186
Zwolakowska Jadwiga 295, 299
Zygmunt I Stary, kr. Polski 145, 146, 149, 150, 153, 248, 252
Zygmunt II August, kr. Polski 145, 147, 149, 150, 155, 248
Zygmunt III Waza, kr. Szwecji i Polski 150, 248, 250
Zygmunt Luksemburski, ces. RNN 143
Zygmunt Wielki – zob. Zygmunt I Stary, kr. Polski
Žamboch Miroslav 399
Żeromski Stefan 320, 321
Żołądz-Strzelczyk Dorota 17, 181
Żołnierowicz Andrzej 350
Żółkiewski Stanisław 354
Żółkiewski Stefan 358
Żulczyk Jakub 407
Żygulski Kazimierz 358

Na książkę składają się 23 teksty napisane przez 27 autorek i autorów w różny sposób podejmujących problematykę rozrywki oraz związanych z nią zabaw. Zaprezentowane artykuły obejmują szerokie spektrum chronologiczne – około 5000 lat historii ludzkich społeczności.

Powtórka z historii rozrywki oznacza przywołanie kulturowych wymiarów zabawy i rozrywki w konkretnej epoce historycznej. [...] Mamy przekonanie, że zebrana grupa artykułów stanowi interesującą mozaikę ilustrującą tezę, trywialną w swojej prostocie, ale też onieśmielającą swoim rozmachem – zabawa i gra towarzyszyła nam od zarania ludzkości i nigdy nie przestała być dla człowieka istotnym elementem jego aktywności.

z Wprowadzenia

Historia gier i zabaw dowodzi, że linie rozwoju różnych form kultury nie zawsze układają się w regularny, niezmienny się postęp, przeciwnie pokazują „kręte ścieżki rozwoju”. Znaczenie gier i zabaw w przeszłości, ich form rekreacyjno-rozrywkowych, ale też bardziej praktycznych, rozumianych dosłownie, ale i metaforycznie, niesie ze sobą ogromny potencjał poznawczy, a prezentowany zbiór tekstów, dzięki szerokiemu spektrum ujęcia tej problematyki, jest dobrą inspiracją dla czytelniczek i czytelników. „Powtórka z historii rozrywki...” to książka dla szerokiego grona odbiorców, nie tylko pasjonatów historii, ale wszystkich, którzy dostrzegają, że z punktu widzenia nauki, ale też życia codziennego i społecznego, kwestia rozrywki – była i wciąż jest – sprawą poważną.

z recenzji prof. Anity Napierały

www.amu.edu.pl/fantastyczny

ISBN 978-83-67284-41-7

ISBN 978-83-68074-46-8



Publikacje naukowe
i beletrystyka
www.fnce.info



Wydział
Historii