

Felietony na długie, zimowe wieczory – odcinek 13

Nie każdy król jest szachem

Od wielu lat wśród badaczy tematyki średniowiecznych gier rozważany jest związek wikińskiej gry *henfatafl* czyli rozgrywek, których dotyczył poprzedni felieton, a szachami. A jest to problem zagmatwany i wciąż mocno dyskutowany ponieważ Wikingowie mieli ogromny wpływ na rozpowszechnienie szachów. Najpierw spróbujemy rozpoznać temat w kwestii źródeł literacki. Niestety słowa używane w średniowieczu na określenie obu gier były stosowane bardzo elastycznie i terminologia ta wyprowadza często badaczy na manowce. Problem polega bowiem na zrozumieniu dwóch kluczowych terminów: staro nordyckiego *tafl*, i nowego *skáktafl* (co wyraźnie wskazywałoby na szachy). Rzeczownik *tafl* pochodzi od łacińskiego *tabula* oznaczającego „stół” lub „planszę do gry”. Oznacza zarówno deskę do gry, jak i samą grę. Można to porównać do dwóch znaczeń słowa „kości”, a mianowicie mogą to być pojedyncze, małe sześcienne kostki (np. z kości słoniowej, kości lub poroża) oraz, w abstrakcyjnym sensie, stosuje się ten termin do każdej gry w kości. Szachowy historyk Harold Murray zauważył, że słowo *tafl* oznaczało także „starą” grę planszową *hnefatafl*, w którą Skandynawowie grali prawdopodobnie już przed 400 rokiem. Krytykuje się również bezpośrednie zrównanie pojawiającego się w źródłach słowa „tafl” z szachami. Ale diabeł tkwi w szczegółach, bowiem autorzy średniowieczni nie mieli jak się wydaje podobnych dylematów i termin *tafl* odnosili do różnych gier w różnych okresach. Po pierwsze nazywali tak *hnefatafl*, mniej więcej do końca ery Wikingów, a po drugie, *skáktafl*, w erze chrześcijańskiej. Tak jak byśmy dziś zamiast powiedzieć że ktoś z kimś gra w szachy powiedzieli, że grają w planszówkę. Można rzec, że tym samym zrobili dużo zamieszania bo teraz nie zawsze wiadomo w co tak naprawdę grają na tych deskach bohaterowie średniowiecznych eposów.

Ale badacze idą dalej i filozof Wittgenstein, jak i strukturalista de Saussure znaleźli bliskie podobieństwa między systemem reguł gier takich jak szachy, a samą strukturą języka, o czym świadczy następująca uwaga: „jeśli mnie zapytasz: gdzie leży różnica między szachami a składnią językową odpowiem: wyłącznie w ich zastosowaniu ”.

Tak rozumując mielibyśmy duży kłopot żeby określić np. początki szachów na północy Europy. Pozostawmy uczonym spory semantyczne i przejdźmy do reguł gry. Podstawowa różnica pomiędzy obiema grami polega na tym że w szachach siły graczy czyli liczebność zbioru bierok

jest identyczna dla obu przeciwników. Mamy zatem dwa króle. W henfatafl król jest jeden – tzn. tylko jeden gracz posiada w swojej drużynie króla. Murray w *Historii gier planszowych innych niż szachy* nakreśla wyraźną granicę między tym, co określa jako „gry wojenne” i „gry pościgowe”. Te dwa typy gier są definiowane w opozycji do siebie: gry pościgowe to gry, w których jeden gracz stara się okopać i unieruchomić ponki przeciwnika (np. gra w lisa i gęsi), podczas gdy gry wojenne usiłują schwytać lub unieruchomić wszystkie przeciwne bierki. Typowymi europejskimi grami tego typu są szachy i warcaby. Z *hnefatafl* nie jest tak prosto bo jedni chcą w niej widzieć gry analogiczne do szachów, a inni pościgowe. Najobszerniejszym opisem jakiegoś odległego potomka gry *hnefatafl* jest relacja w dzienniku Carla Linneusza. A więc podstawą jest to, że w każda strona ma inny cel w tej grze. Król zaczynał na centralnym polu i wygrywa wchodząc w jeden z czterech narożników. Dalsze zasady i użycie kości mogą wpłynąć na złożoność tej gry. Zauważa się też, że aby wygrać w *hnefatafl*, „król musi dokonać sprytnych poświęceń, aby stworzyć ścieżki na otwartą przestrzeń, ale bez zbytniego osłabiania własnych sił”. Gra bardziej przypomina oblężenie niż bitwę. Hnefatafl, w przeciwieństwie do szachów, jest grą asymetryczną z jednym królem. Król lub hnefi (dosłownie „pięć”) wygrywa strategią, a nie siłą. Istnieje kilka znalezisk archeologicznych z planszami do gry z centralnym otworem i czterema narożnymi otworami, które mogą reprezentować warianty hnefatafl, jak np. słynna plansza z Ballinderry.

Warto jeszcze dodać, że gra *hnefatafl*, stanowiła aktywność strzeżoną dla „swoich”. Natomiast szachy były najnowszą modą XI – XII wieku rozpowszechnianą wśród ówczesnych mister’ów elegancji i były zdecydowanie czymś czego znajomością należało błyszczeć na salonach, a przynajmniej udawać, że jest się biegłym w tej sztuce. Zastąpienie gry wikingów, czyli *hnefatafl* nowoczesną grą w szachy zasługuje na szczególne zainteresowanie i jako takie wymaga dalszych badań.

W poematach norweskich wychwalających wysoki poziom wykształcenia w XII wieku recytowano:

*Chętnie gram w szachy,
opanowałem dziewięć umiejętności,
prawie nie zapominam run,
interesuję się książką i stolarstwem,
wiem jak jeździć na nartach,
moje umiejętności strzeleckie i żeglarskie są kompetentne,
potrafię zarówno grać na harfie, jak i konstruować wersety.*

Petrus Alfonsi, XII-wieczny hiszpański duchowny, uważał szachy za część edukacji szlacheckiej, zarówno świeckiej, jak i duchownej. W dziele *Disciplina Clericalis*, będącym swego rodzaju programem nauczania dla duchowieństwa, dał jako wzór cnót, siedem następujących umiejętności: jazda konna, pływanie, łucznictwo, klasyczny boks, sokolnictwo, gra w szachy i tworzenie wersetów czyli umiejętność konstruowania poezji. Wraz z nimi (*septem industriae*) przedstawia także system siedmiu nauk i siedmiu cnót moralnych, które razem dają doskonale symetryczny system trzech grup, po siedem cech. Liczba siedem funkcjonuje zatem jako ogólna zasada strukturyzująca. Cały utwór jest dialogiem mistrza i ucznia. Jednak nie wszyscy podzielali entuzjazm do szachów i jak sam Petrus Alfonsi zauważa 20 lat po skończeniu swojego dzieła, że szachy, wraz z handlem i polowaniem, były surowo zabronione krzyżowcom z zakonu templariuszy. Biorąc pod uwagę fakt, że Templariusze byli elitarną siłą bojową swoich czasów, dobrze wyszkolonymi i przebiegłymi, zakaz wydaje się raczej wynikać z indywidualnych awersji dostojników kościelnych niż szanowanym i przestrzegany prawem. Z drugiej strony istnienie kościelnej krytyki szachów i innych gier, nie przeszkadzało duchownym w używaniu szachów, między innymi, jako narzędzi nauczania w swoich kazaniach. Następował często dysonans, w którym szachy wydają się być zarówno zakazane, jak i rozpowszechniane przez tę samą klasę społeczną – duchownych, a jak stwierdza wspomniany już angielski badacz szachów i wielki erudyta Henry Murray: „[większość] wczesnej europejskiej literatury szachowej była dziełem członków zakonów monastycznych lub kaznodziejskich”. Sądząc ze źródeł, promocja szachów i chrześcijaństwa była z grubsza współczesna i są one w pewnym sensie ze sobą powiązane.

Wracając do rozróżniania szachów i innych gier z cyklu *tabula*, warto zauważyć, że już bardzo wcześnie zaczęto wytwarzać „oszczędne” deski do gry, na których umieszczano dwie plansze. Z jednej strony do szachów, a z drugiej do innych rozgrywek.

Jeżeli w grze *hnefatafl* uczestniczyli bogowie skandynawscy to można się zapytać czy nie przeszkadzało im wprowadzanie nowej gry? Czy ta nowa forma – szachy mogła sprostać tym wszystkim zadaniom jakie, niezależnie od rywalizacji, przypisane były znaczeniu gry i jej relacji z sacrum? Tradycja i tożsamość dawnych społeczeństw oparta była na pamięci kulturowej. Klasycznym przykładem takiej pamięci jest *edda* poetycka, datowana na około 1000 rok, pt. *Vǫlospá*. Gra w którą toczą bogowie występuje tam jako bardzo istotny i złożony element opowieści. Złote pionki do gry symbolizują złoty wiek i wyrażają bogactwo, zgodność i harmonię pierwotnego państwa. Elementy do gry kierują się do przodu i do tyłu, co jest pewnego rodzaju podróżą w czasie. Ten podwójny kierunek wiersza, wskazuje na cykliczną odnowę świata po niszczących go wydarzeniach. Jeśli chodzi o kulturę pamięci, gra jednoczy

trzy aspekty czasu, a mianowicie: przeszłość, teraźniejszość i przyszłość, czyli pamięć jest w trzech wymiarach: pamięć kulturowa – przeszła, następnie pamięć żywa – konstruktywna ostatnia perspektywiczna. Gra jest poszukiwaniem doskonałości, obejmuje swoich graczy i stawia ich w centrum świata doskonale harmonijnego i symetrycznego, a więc skupionego na planszy i kierującego się regułami. Na koniec warto wspomnieć słynne wyobrażenie gry bogów której rysunek znajduje się na kamieniu runicznym z Ockelbo w Szwecji. Pochodzi on prawdopodobnie z XI wieku, i choć nie wzbudził większego zainteresowania w literaturze naukowej poświęconej grom planszowym to jednak jest ważnym przedstawieniem. Kamień został zniszczony wraz z kościołem ockelbo w pożarze w 1904 r. Obecny kamień runiczny jest kopią wykonaną w 1932 r. według rysunków Karla Hjalmara Kempffa i Brynolfa Máhléna. Kamień ockelbo należy do grupy kamieni runicznych, które przedstawiają obrazy z legendy o Sigurðr Fáfnisbani, czyli Sigurdzie Zabójcy Smoków. Jeden z obrazów wyrytych na kamieniu przedstawia dwóch mężczyzn przy planszy do gry, i najprawdopodobniej obaj trzymają rogi do picia (choć zatarcie tej sceny pozwala na stwierdzenie bezsprzecznie tylko jednego). Scena ta może ukazywać ważny rytuał skandynawski – przysięgę picia. Tu warto przejść do bardzo znanych, również we współczesnej nam kulturze, figur w które grał Harry Potter. Były one wykonane na wzór tzw. szachów wyspy Lewis. Odkrycia tego dokonano przypadkowo w 1831 roku na plaży w Uig, na wyspie Lewis w zachodniej Szkocji. Wieloletnie badania dowiodły, że wyprodukowano je najprawdopodobniej w Trondheim w Norwegii. pod koniec XII lub na początku XIII wieku. Wykonano je w większości z kości słoniowej morsa, choć kilka sztuk (5) wyrzeźbiono w zębach kaszalota. Ten cenny surowiec pozyskiwano na Grenlandii. Ich wysokość to ok. 60-100 mm. Z jednego kła morsa można było wyciąć maksymalnie cztery figury szachowe. Zbiór zawiera 93 figury do gry z czego 11 znajduje się w Muzeum Szkockim w Edynburgu a pozostałe w British Museum. Szczegółowe badania wykazały, że figury te mogły być używane zarówno do skandynawskiej gry *hnefatafl* jak również szachów. Figury te są wciąż tajemnicze, nie wiadomo czyją mogły być własnością. Być może kupca, który żeglował ze Skandynawii do Szkocji, Irlandii lub Wyspy Man, albo mogły stanowić cenną lokatę kapitału lokalnej elity świeckiej bądź biskupiej. Tym co wiąże obie omawiane tu gry, są szczególne figury, które w szachach obrazują wieże, a w zestawach szkockich są berserkerami – wojownikami wpadającymi w szal bitewny, którzy siali strach w całej Europie. Na szkockich figurkach gryzą ze złości tarcze!

Tak więc choć w obu grach używano figury króla, to tylko w jednej był on szachem, a gry przenikały się, niemniej jednak to szachy pozostały na arenie dziejów ostatecznie wypierając dawne rozgrywki.