

Gry przechytrzające śmierć

Stare rosyjskie przysłowie mówi, że człowieka poznaje się najlepiej w podróży i grając z nim w szachy. Warto zatem zastanowić się czy istotnie badanie gier i całej problematyki jaka im towarzyszy, może pomóc nam zrozumieć ludzi z przeszłości?

Dziś gry kojarzą się głównie z rozrywką lub źródłem dochodów, co nie sprzyja traktowaniu ich jako poważnego źródła badań historycznych. Geneza wielu z nich zakorzeniona jest jednak w czasach starożytnych i początkach średniowiecza, a to powinno skłaniać do przyjrzenia się przyczynom ich powstawania. Bogata literatura średniowieczna, w której są one tłem lub stanowią główną fabułę, dowodzi, że gry w tym okresie wpisują się w całą gamę ludzkich zachowań, zmierzających do wyjaśniania egzystencjalnych problemów z jakimi od tysiącleci boryka się człowiek. Poprzez zrozumienie ich istoty, zasad według których zostały skonstruowane, symboliki używanych w nich przyborów, a także czasu i miejsca powstania, możemy podjąć próbę bliższego poznania ówczesnego postrzegania roli człowieka w otaczającej rzeczywistości.

Obecne rozważania pragnę poświęcić jednemu z aspektów, który wydał mi się szczególnie ciekawy spojrzenia na śmierć, a tym samym pozycję człowieka w walce z losem, przez pryzmat skandynawskich tafl, konkretnie zaś gry *hnefatafl* (Królewski Stół).

Historia władcy Herulów – Rodulfa i stoczonej przez niego bitwy z Longobardami w 508 r., pokazuje dobitnie na jakie trudności natrafiamy chcąc interpretować ludzkie zachowania z odległej przeszłości. Jeżeli dowódca w trakcie prowadzenia wojny, zamiast kierować jej przebiegiem oddaje się jakiegokolwiek rozrywce – jak choćby grze planszowej – z pewnością nie świadczy to dziś o jego solennym traktowaniu obowiązków, sam zaś naraża się na śmieszność. Taką scenę odnajdujemy w relacji Pawła Diakona opisującego wspomniane wydarzenie i - jak można przypuszczać - nie rozumiejącego tak dziwnej postawy, nie poświęcając jej zbyt wiele uwagi. Długo też wśród historyków, samego przywódcę Herulów traktowano z przymrużeniem oka wychodząc z założenia, że sam sobie winien tak haniebnej porażki. Profesor Jacek Banaszekiewicz – idąc tropem sugestii J. Huizingi, zaproponował zupełnie odmienną odpowiedź na pytanie dlaczego król postępuje – zdawałoby się - tak lekceważąco? Okazuje się, że gra w owych czasach, jest najzupełniej poważnym zajęciem, a uprawianie jej w krytycznym momencie nie jest rozrywką, a odwołaniem do wyższych mocy oraz chęcią wpływania na bieg wypadków w realnym świecie. Król Rodulf nie bawi się i nie

marnotrawi czasu, on steruje losami bitwy poprzez zaangażowanie w grę, która na planszy odwzorowuje rzeczywisty przebieg strac. Nie wszystko jednak zależy od niego. Terminem *tabula* (użytym w przytoczonym tekście) określano wszelkie gry rozgrywane na planszy (dziś powiedzielibyśmy planszówki), a więc tak naprawdę nie wiemy, w jaką konkretnie grał Rodulf. Większość z nich w swych założeniach miała charakter losowy i posługiwano się w nich różnego rodzaju kośćmi¹. Stroną w tych rozgrywkach są bogowie – najczęściej manifestujący swą obecność poprzez wynik rzutu, a tym samym ostatecznie przesądzając ich rezultat. Dla Germanów, gra była więc rodzajem weryfikacji swoich relacji z bóstwem. Sami bogowie, w tradycji ludów skandynawskich, grę traktują jako niezbędny element codzienności, który pozwala im na kontrolowanie ale też i kreowanie wydarzeń na ziemi oraz ludzkich losów.

Wspomnienie dużej roli jaką przywiązywano w społecznościach germańskich, do gier oraz tradycji ustnej przekazywanej w pieśniach, zawdzięczamy już Tacytowi (*Germania*²). Mitologię i historię swego ludu poznawano przy okazji codziennych zajęć i uroczystych wydarzeń, a znajomość zawitych losów bohaterów i bogów była zapewne chlubą. W *Przepowiedni Wieszczy (Völuspá* - koniec pierwszego tysiąclecia) – pieśni ze zbioru *Eddy poetyckiej* czytamy: „*Grali w tafli na błoniu i byli szczęśliwi*”. Strofa odnosi się do Asów, którzy w trakcie budowania podstaw świata, jeszcze zanim pojawi się człowiek, tworzą grę. Skoro tak, to jest ona niezbędna do prawidłowego funkcjonowania nowo wykreowanej rzeczywistości. Złote figury na złotej planszy stają się jednocześnie narzędziem kierowania, komunikowania jak również narzucania woli twórców. Jednocześnie dają wytchnienie i błogość po ciężkiej pracy. Ludzie dzięki grom, przekazanym im świadomie przez bogów, stają się ich partnerami. Królowie będący przodkami wszystkich skandynawskich władców, otrzymują *tafli* od Asa Heimdalla (*Pieśń o Rigu - Ríghstula* XI-XII/XIII). Biegłość w rozgrywkach i ich znajomość nobilituje człowieka i podnosi do rangi ziemskiego partnera stwórców.

Tak wyglądała rola gry w życiu człowieka z perspektywy dawnych Germanów, ale czy ma ona również znaczenie po śmierci, czy zdobyte umiejętności przydają się ludziom w innym świecie, a jeśli tak to do czego?

Przybory do gier odkrywane są w Skandynawii na wielu stanowiskach zarówno osadniczych jak i w grobach. Możemy zapytać czy na podstawie znalezisk możemy wnioskować na temat

¹ *Kości* są terminem, który wymaga uściślenia, gdyż początkowo w ich rolę wcielały się kolorowe bądź odmiennie nacinane patyczki lub też gałązki różnej długości. Kształt, ilości ścianek i oczek jak również hierarchia wyrzucanych wartości, zmieniały się, co z pewnością również odzwierciedla preferencje określonych społeczności.

tego jaki cel miało kontynuowanie rozgrywek po śmierci? Najprostszym wytłumaczeniem obecności pionków do gry jako daru grobowego jest oczywiście chęć zapewnienia zmarłemu rozrywki i wniosek, że za życia był miłośnikiem tego typu spędzania czasu. Jednocześnie należy pamiętać, że wśród starożytnych Greków, Etrusków i Rzymian, oddających się namiętnie grom hazardowym, jedynie sporadycznie trafiają się w wyposażeniach grobów przybory do gier, a tym samym proste i oczywiste wytłumaczenie nie musi być wcale słuszne. Biorąc pod uwagę cały bagaż mitologiczny towarzyszący grze wśród ludów germańskich, przypisywanie ich obecności w kontekście funeralnym, jedynie uprzyjemnieniu wolnych chwil w przyszłym życiu, jest niewystarczające. Warto przypatrzeć się bliżej samym grom oraz temu jakie pionki – rozpatrując je pod różnym kątem, znajdują się w grobach.

Deski do gier i odpowiadające im przybory, często stanowiły dary składane w pochówkach lokalizowanych w łodziach, zawsze jednak łączą się z lokalnymi elitami. Począwszy od późnego okresu rzymskiego (150-375 n.e.) wszelkie przybory do gier współistnieją wyłącznie z bogatym wyposażeniem w broń i naczynia do ucztowania, wyznaczając jednoznacznie wysoki status społeczny pochowanych tam dorosłych mężczyzn. Podobna sytuacja dotyczy również pochówków skandynawskich z okresu Wędrówek Ludów czy Vendel, nie pozostawiając wątpliwości co do pozycji społecznej zmarłego. Ogólnie ta tendencja utrzymuje się także w okresie Wikingów na terenie całej Skandynawii, chociaż z czasem od X/XI w. spotyka się przybory związane z grą również w grobach kobiecych (np. słynny bardzo bogaty grób 523 z Birki). Sporadyczne przypadki podobnych żeńskich grobów są zawsze wyjątkowo ekskluzywnie wyposażone. Przybory do gier stają się też one niezbędnym elementem pośmiertnego ekwipunku. Reprezentacja grobów z zarejestrowanymi elementami związanymi z taflą, nie jest z pewnością całkowita, gdyż większość pochówków z okresu wikingów była ciałopalna, a w związku z tym istnieje duże prawdopodobieństwo nie zachowania się tych bierok, które wykonane zostały z surowców nietrwałych – wśród nich również bursztynu, czy też drewnianych desek. Czasami kwestia ich zachowania była sprawą przypadkową, jak np. w grobie ze Skamby, gdzie prawdopodobnie ustawione zostały nad całością konstrukcji grobu i dzięki temu zachowały się w rumowisku kamiennym przykrywającym pochówek. Surowiec, z którego wykonywano przybory do gry taflą, (odnajdywane jako dary grobowe), a szczególnie *hnefatafl*, to przede wszystkim poroże, kość, kieł morsa lub kręgi wielorybie, szkło i bursztyn, przy czym te ostatnie występują najrzadziej i zdają się być najbardziej ekskluzywne. Gra *Hnefatafl* posiada wiele wariantów w zależności od formy zastosowanej planszy i ilości rozgrywanych pól i z pewnością jeszcze do

ego tematu wrócimy, tu powiemy tylko że tendencje przedstawiają się mniej więcej tak, że im starszy okres tym preferowano większą ilość pionów i pokaźniejsze gabaryty tablic.

Gra, o której mowa – *tafli* a konkretnie *hnefataftl*, jest przedstawieniem bitwy pomiędzy dwoma wrogimi obozami, gdzie jeden (posiadający figurę króla i mniej liczne wojska) broni się, drugi zaś dysponujący większym zestawem pionów atakuje. Paradoksalnie – dzięki rozstawieniu początkowemu pionów i doborowi ruchów na planszy (piony chodzą w sposób analogiczny do ruchów wieży szachowej) – zespół atakujących posiada mniejsze możliwości taktyczne pomimo większej liczebności.

Sprawą dyskusyjną pozostaje nadal sposób rozróżniania zestawów pomiędzy graczami, szczególnie jeśli za podstawę rozważań przyjmujemy znaleziska grobowe. Tylko sporadyczne przypadki zawierają wyraźnie rozróżnione dwa zestawy z jednym królem (czyli pełen komplet dla obu graczy). Jeżeli przyjmuje się, że pochówek zawiera pełen komplet potrzebny do rozgrywek, to w znakomitej większości przypadków, poszczególne piony (atakujących i broniących się) zupełnie się pomiędzy sobą nie różnią. Pojawiały się sugestie, że musiały być kolorowane. Byłoby to możliwe w przypadku surowca kościanego lub poroża ale nie bursztynu czy szkła. Jeżeli natomiast prześledzimy reguły gry, bardzo prawdopodobną wydaje się hipoteza mówiąca o tym, że być może odkrywamy tylko jeden zestaw do gry. Zmienna ilość odnalezionych bierek związana będzie wówczas z konkretną wersją rozgrywek. Bez względu natomiast na opcję, z którą mamy do czynienia, nigdy nie zmienia się schemat podstawowy: atakujący są zespołem identycznych pionów, niczym się pomiędzy sobą nie różniących i zawsze dwa razy liczniejszym. Zestaw, którego celem jest obrona króla, każdorazowo posiada, oprócz pionków jedną, wyraźnie odmienną bierkę (najczęściej różni się ona rozmiarami bądź użytym surowcem oraz charakterem ruchów).

Jeżeli istotnie, jako wyposażenie w zaświaty, najczęściej składano zmarłemu mężczyźnie jeden zestaw do gry (a czasami również planszę - jak wynika z kilku zachowanych fragmentarycznie okazów), można przypuszczać, że w przekonaniu ówczesnych Skandynawów, partnerem w tych specyficznych rozgrywkach, była śmierć lub bogowie odpowiedzialni za dalsze losy pochowanego. W grobach (szczególnie tych, które pochodzą już z okresu Wikińskiego, być może spotyka się je sporadycznie wcześniej) nie zarejestrowano przypadków współwystępowania kości z pionkami *hnefi*. Obaj gracze zatem, muszą podjąć decyzję o zastosowaniu odpowiedniej taktyki i konsekwentnie jej przestrzegać by myśleć o sukcesie. Gra w kontekście funeralnym jawi się wyraźnie jako wyznacznik wojownika o wysokim statusie społecznym. O co zatem toczył się bój po śmierci? Czy była to intelektualna, bardzo poważna rozgrywka o udowodnienie swoich przywódczych zdolności?

Jeden zestaw do gry, który zabierał ze sobą arystokrata skandynawski mógł być tym, w którym podczas partii *tafli* czuł się mocniejszy, np. najczęściej wygrywał jako atakujący, bądź dużo lepiej dawał sobie radę podczas obrony. Na krewnych, odpowiedzialnych za pochówek spoczywałby wówczas obowiązek odpowiedniego doboru takiego zestawu, który zapewniał szansę zwycięstwa z bardzo wymagającym przeciwnikiem. Czy był to sposób na przechytrzenie losu?

Analiza takich odkryć jest o tyle kłopotliwa że gdyby gra nie posiadała tak wielu odmian, ustalenie ilości pionów pojedynczego zestawu w grobie, mogłoby dać odpowiedź na pytanie czy partnera rozgrywek w zaświatach należało atakować czy bronić się przed nim. Tym samym jaką postawę zajmowano wobec bogów i śmierci. Zestawienia, którymi dysponujemy pozwalają jedynie na bardzo ostrożne zwrócenie uwagi na rysujące się możliwości interpretacyjne. Każda gra niesie ze sobą historyczne doświadczenia jej twórców i wizję świata danej społeczności, w której powstała – warto więc je rozróżniać. Szachy ostatecznie zdominowały w Europie *hnefatafl*. Stało się to nie bez udziału samych Skandynawów, którzy w nową grę wplekli wiele własnych kulturowych elementów. Motywy rozrywek ze śmiercią zostały przeniesione do nowej gry i stały się niezwykle popularne w okresie średniowiecza. Jest to już jednak temat do podjęcia przy okazji innych rozważań.

Polecana literatura:

J. Banaszkiewicz, *Rodulf, król Herulów, który grał. (Paweł Diakon, Historia Longobardów, I, 20)* [w:] *E scientia et amicitia*, red. M. Drzewiecki, Warszawa 1999, s. 23-31

R. Bubczyk, *Gry na szachownicy w kulturze dworskiej i rycerskiej średniowiecznej Anglii na tle Europejskim*, Lublin 2009

A. Stempin, *Czy pogańscy Skandynawowie próbowali przechytrzyć śmierć? Kilka uwag o tym, co o człowieku z przeszłości mówią uprawiane przez niego gry.* [w:] *Funeralia Lednickie*, spotkanie 11, pt. Kim jesteś człowieku? Poznań 2010, s.345-35