

Gra jako wróżba Nowego Roku...

We współczesnym świecie gra planszowa jest po prostu formą spędzania wolnego czasu. Dla większości z nas kojarzy się z wypoczynkiem i oderwaniem od codzienności. Nieliczni, jak na przykład profesjonalni szachiści, łączą grę z życiem zawodowym. To ich skłonni jesteśmy podziwiać w fascynujących pojedynkach zapisujących się nie tylko w historii samej gry ale też w znacznie szerszych kontekstach historycznych (jak choćby słynny mecz Bobby’ego Fischera z Borysem Spasskim). W okresie wczesnego średniowiecza plansza i bierki, które jej towarzyszyły, nasycone były tak wielkim ładunkiem różnych znaczeń, że sama rozgrywka zdawała się często jedynie skromnym dodatkiem do całego spektrum treści symbolicznych i mitologicznych. Zatem ten średniowieczny obraz gier był bardzo złożony i nacechowany potężną mieszanką metafor, odniesień etycznych a nawet wyrokowania i przewidywania przyszłości. Ale dzięki temu były bardzo rozpoznawalne, stanowiły bowiem ważny komponent pięknych opowieści przekazywanych z pokolenia na pokolenie i utrwalanych w pamięci społecznej oraz literaturze.

Dziś odpoczniemy od szachów i wypłyniemy na szersze wody różnych gier, starając się poszukać odpowiedzi na pytanie jak się to wszystko zaczęło?

Za najstarszą grę planszową świata uznaje się tzw. *grę królewską z Ur* (znaną także pod egipską nazwą jako *gra dwudziestu pól*). Powstała w Mezopotamii już ok. 4500 lat temu. Podczas wieloletnich wykopalisk, w tym sumeryjskim mieście w południowym Iraku, odkryto kilka ekskluzywnych kompletów. Przypuszczenia co do jej pościgowego charakteru potwierdziło nieco później, odczytanie tekstów tabliczek z pismem klinowym datowanych na 177-176 r. p.n.e. Wyjaśniały one zasady samej gry oraz znaczenie poszczególnych pól, na których stawiano pionki. Niektóre z kwadracików były wyjątkowo szczęśliwe, dzięki czemu gracz mógł stać się „potężny jak lew” lub wzbogacić o „doskonałe piwo”. Z transkrypcji klinowej wiemy też, że grały dwie osoby ścigając się z jednego końca planszy na drugi oraz, że gra traktowana była jako dobra lub zła wróżba. Istotną informacją było stwierdzenie, że kolejność i dystans na tej ścieżce wyznaczały rzuty kośćmi. I ten aspekt pozwala nam cofnąć się dużo głębiej w dziejach gier - do takich form, w których nie było jeszcze planszy.

W tym celu odwiedzić musimy ludy pasterskie i sięgnąć do czasów kiedy hodowla zwierząt stawała się podstawą bytu poszczególnych społeczności, czyli ok. 5000-4500 lat temu. Zwierzę

bowiem i jego pozycja w dawnych społecznościach stało się kluczem do określenia używanego w grach do dziś – *kości*. Jako pierwsze do rozgrywek zastosowano bardzo specyficzne kości zwierząt tzw. astragale, czyli kości skokowe ssaków: owiec, kóz, świń, bydła i jeleniowatych. Ich nazwa pochodzi od greckiego słowa *astragalos* (*éstrāgaloi*) (l.mn. *astragaloi*). Zdaniem badaczy fenomenu astragali, to cechy ich budowy stały się motywacją społeczeństw starożytnych aby uczynić zeń przedmiot obdarzony specjalnym zainteresowaniem. Sam kształt astragala, co sugeruje w *Historii Animalium* Arystoteles, kojarzy się ze zwierzęciem, zatem dla jemu współczesnych był swoistą mini-rzeźbą, miniaturką danego stworzenia znajdującą się w nim samym, czyli znalezioną w jego wnętrzu. Początek użytkowania astragali wiązać należy z okresem neolitu, a więc czasem pierwszych rolników ale przede wszystkim hodowców dla których egzystencja społeczności zależała od stanu pogłowia zwierząt. Rozwinęły się wówczas różne formy kultu dotyczące bogatej sfery animalistycznej. Ubój zwierząt miał w tych społecznościach wymiar sakralny, podobnie jak podział i spożywanie mięsa, a rozparcelowanie tego co pozostało, czyli kości należało do sfery magii. Pierwszą dotkniętą przez człowieka kostką (podczas procesu oprawiania martwego zwierzęcia) był właśnie astragal gdzie dokonywano nacięcia (w wielu krajach śródziemnomorskich do dziś ta praktyka jest identyczna). Dlatego też bardzo szybko ta niepozorna kosteczka przekształciła się w przedmiot ofiarny i tą drogą weszła w system religijny. Czytano z tych szczątków doszukując się wróżby przyszłego powodzenia. Dodatkowo warto podkreślić związek astragala z tylną częścią korpusu zwierzęcia, która dla wielu społeczności miała szczególny, ofiarny charakter, na co wskazać można np. w przypadku tekstu biblijnego Księgi Kapłańskiej. W takim obrzędowym kontekście astragale znajdowane są już ok 4500 lat temu w całym basenie Morza Śródziemnego, na Bliskim Wschodzie czy w Egipcie. Funkcjonują tam nie tylko w formie oryginalnych kości ale również w postaci wytworów rzemieślniczych produkowanych z różnych, również szlachetnych surowców czyli w formie ekskluzywnych substytutów. Można zatem uznać, że pierwotnie kości skokowe zostały włączone w system kultu opierającego się na szczególnej relacji człowieka ze zwierzęciem i wróżbie obfitości jaką to zwierzę miało przynieść całej społeczności. Wróżenie przy pomocy astragali potwierdza Pausaniasz w *Przewodniku po Grecji*, wspominając astrogalomancję w sanktuarium poświęconym Heraklesowi. W przypadku starożytnej Grecji, dysponujemy przede wszystkim bogatą ikonografią, która w połączeniu z odkrytymi egzemplarzami stwarza wiele możliwości interpretacji. Poszczególne płaszczyzny astragali miały bardzo istotne znaczenie – podczas gry każda z nich była inaczej punktowana. Cały system zliczania opierał się na dopełnianiu do siódemki przeciwległych ścianek. Dwa najszersze boki (jeden wypukły, drugi wklęsły) wyposażono w notacje 4 i 3, zaś

wąskie i płaskie odpowiednio 6 i 1. Najmniejsze powierzchnie, na które upadek był praktycznie niemożliwy, nie miały swoich numerów – dziś w tych miejscach na kostkach widnieją oznaczenia 5 i 2. Siódemka miała bardzo istotne znaczenie w wielu systemach kulturowych, w których obserwacje kosmosu (7 widzianych gołym okiem planet) były podstawą budowania wierzeń i wyobrażeń o otaczającym świecie, a tradycję tego przechowały do dziś kostki sześciennie gdzie nadal funkcjonuje ten sam system numeryczny.

Ale to nie jedyna zaskakująca i powiązana z grami rola kości zwierzęcych. Spełniały one, szczególnie na terenach bliskowschodnich w I w n.e., również funkcję tzw. „prymitywnych pieniędzy”. Badaczom wciąż trudno zdefiniować jednoznaczną granicę pomiędzy tym co rozumiemy poprzez wymianę, a tym co przez historyków gospodarki określane jest mianem: *pieniądza naturalnego*. Z perspektywy badań wczesnośredniowiecznych środkowo i wschodnioeuropejskiej problematyki wczesnych form rozprzestrzeniania się tu wymiany pieniężnej, zjawisko tzw. „płacidel” czyli pieniądza pozakruszcowego jest dobrze znane i może służyć jako doskonała analogia. Stanowiąc go mogły w miarę ujednoczone rodzaje przedmiotów, którymi obracano na rynku określonej społeczności i dokonywano rozmaitych transakcji bądź je teauaryzowano (czyli tworzone z nich cenne depozyty). Wpisują się one tym samym w inne, znane również z terenu Słowiańszczyzny produkty odzwierzęce, takie jak skórki kun, bobrów czy wiewiórek, albo równie nieużyteczne jak kości skokowe zwierząt, płócienne chusteczki. Na Bliskim Wschodzie zaś rolę taką odgrywały także muszle kauri, na Wyspach Solomo zęby psów, a w Meksyku ziarna kakao. W większości przypadków - podobnie jak astragale - formy „prymitywnych pieniędzy” wywodziły się z systemu obrzędów religijnych, a aspekt ten łączy się ze wspomnianymi już wcześniej grami rytualnymi. Polegały one na gromadzeniu dużych ilości „wygrywanych” kości, a więc „bogaceniu się” w przedmioty o symbolicznym – nobilitującym dla gracza znaczeniu. Takie zasady gier obserwowane są do dziś wśród społeczności, w których gra astragalami jest nadal praktykowana (w Turcji, Mongolii czy Brazylii). Uważa się, że reguła oparta na uzyskiwaniu przez zwycięzcę astragali przeciwnika, stała się z czasem podstawą wykształcenia hazardu, czyli „świeckiej” i nastawionej na czystą rywalizację oraz zysk transformacji gier. Hipoteza ta oparta jest na wynikach badań społeczności przed islamskich, gdzie słowo *hazard* (al-hazar) było równoznaczne z „wymianą” i dopiero w czasie arabskiej ekspansji stało się synonimem gry w kości.

Ceremoniały religijne, z czasem przekształcały się w charakterystyczne, powtarzalne zachowania organizowane w określonym porządku i poddane skodyfikowanym regułom. Stąd granica pomiędzy wczesnymi „grami”, a tym co uznajemy za elementy obrzędowe jest trudna

do uchwycenia, szczególnie w społecznościach, w których przekaz kulturowy i religijny oparty był na tradycji ustnej. Rolę gier jako ważnego składnika obrzędowości w społeczeństwie mongolskich nomadów, opisała szczegółowo etnograf – profesor Iwona Kabzińska-Stawarz . Jak wskazuje badaczka astragale do początku XX wieku, były tam symbolem życia, płodności i bogactwa, którego miarą była liczba zwierząt w stadzie. W trakcie obchodów Nowego Roku, przez kilka pierwszych dni (w dzień i w nocy) trwała nieustanna gra nimi przez jak największą grupę mieszkańców (zarówno mężczyzn jak i kobiet, dzieci, starców), co zapewnić miało przejście od chaosu do równowagi i ochronę, najważniejszych wśród Mongołów, „sił życiowych”. Gra była darem dla przyrody gwarantującym jej radość, a w efekcie dawała nadzieję na obdarowanie ludzi (uczestników gier) pomyślnością w postaci potomstwa i liczego stada.

‘Gry, w których używano astragali, polegały np. na tym, by – postępując zgodnie z określonymi regułami – zebrać jak najwięcej kości rozrzuconych na podłodze jurty, na ziemi lub stoliku. Im więcej kości zgromadził gracz, tym większej liczby zwierząt hodowlanych mogła spodziewać się wspólnota, którą reprezentował. Tym większa pomyślność miała być jej udziałem.

Podsumowując należy stwierdzić, że funkcja astragala jako przedmiotu używanego w grach – czyli jako kości do gry – jest prawdopodobnie wtórna i wywodzi się bezpośrednio z systemów wierzeń. Jest to istotne spostrzeżenie, gdyż kości skokowe są uważane nie tylko za pierwowzory dla znanych dziś powszechnie kości sześciennych, ale także za najstarsze stworzone przez człowieka gry.