
SPACJA — SIEĆ SKACZE



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



Dofinansowano ze środków
Narodowego Centrum Kultury
w ramach programu
„Kultura w sieci”

SPÓŁDZIELNIA SOCJALNA HONOLULU
KATOWICE 2020

Tomasz Z. Majkowski

Jak rozumie gry planszowe

Słowa kluczowe

gra planszowa, metafizyka, los, moralność, wojna, szachy, symbol, metafora, przestrzeń, czas, starożytność, nowożytność, plansza, pion, senet, królewska gra z Ur, węże i drabiny, *gyan chaupar*, gra w gęś, *pachisi*, chińczyk, *backgammon*, tryktrak, *polis*, *pente grammai*, *latrunculi*, młynek, *tafl*, czaturanga, *Kriegsspiel*, *xiangqi*

O autorze

Pracuje na Uniwersytecie Jagiellońskim. Autor m.in. monografii *Języki gromowiesci* oraz podręcznika *Savage Worlds. Edycja Przygodowa*.

Redakcja: Jacek Wandzel

Korekta: Emilia Makówka

Layout: Bartek Sołtysik

Współpraca: zespół Drzwi Zwane Koniem

Na początku były wyścigi

Gry planszowe są wyrazem przeświadczenia, że światem rządzą powtarzalne i jednoznaczne reguły, a to, co się człowiekowi przydarza, jest tylko wyrazem działania tych reguł. W tym sensie wydają się przeciwne literaturze, zwłaszcza dawnej, która koncentruje się na tym, co niepowtarzalne, jednostkowe i niezwykle. Dawne eposy przedstawiają wielkie czyny bogów i bohaterów - dokonania, jakich próżno dzisiaj szukać. Gry, szczególnie planszowe, przedstawiają losy ludzi zwyczajnych, pozbawionych szczególnych właściwości i żyjących przeciętnym życiem – są tak pospolici, że pozbawieni szczególnych właściwości, przeobrażeni w identyczne pionki.



Ilustracja 1. *Senet*

Najstarsze znane nam gry planszowe mają charakter wyścigowy: dwóch lub więcej graczy rywalizuje w nich o to, kto pierwszy zdoła doprowadzić pionki pozostające pod jego kontrolą do mety. Plansza wyobraża zatem świat, umieszczając w centrum uwagi jego parametr czasowy – pionki rodzą się, wchodząc na nią, i umierają schodząc. Nie należy się jednak smucić, gdyż poza granicami świata materialnego, zakreślonego za pomocą szeregu pól, czeka życie wieczne.

To oczywiście brzmi jak śmieszna nadinterpretacja, znajduje ona jednak poparcie w źródłach, zwłaszcza egipskich. Ulubiony przez dawnych Egipcjan **senet** [↑], gra planszowa sprzed co najmniej pięciu tysięcy lat, służył z równym powodzeniem jako rozrywka i metoda komunikacji ze zmarłymi – wystarczyło zabrać zestaw do grobowca i rozegrać partię, w czasie której umarły poruszał jednym kompletem pionów, rzecz jasna rękami żywego. Co więcej, ostatnia piątka z trzydziestu pól planszy nosi specjalne oznaczenia, opisujące kolejne stadia sądu nad duszą, wyraźnie wskazując, że nim doświadczy wieczności, umarły pion musi stanąć przed obliczem Ozyrysa.

Podobnie metafizyczne zastosowania posiadała z pewnością tzw. **królewska gra z Ur** [↓], popularna w starożytnej Mezopotamii. Do naszych czasów nie dotrwał ani jeden opis zasad tej gry, zachowały się natomiast reguły wróżenia z jej pomocą.



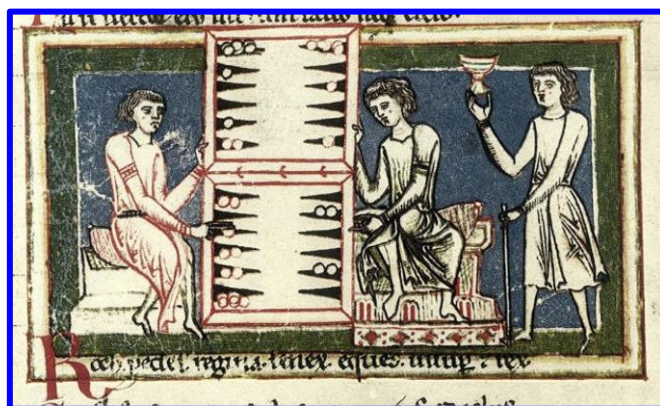
Ilustracja 2. Królewska gra z Ur

Młodsza od dwóch poprzednich o dwa i pół tysiąca lat hinduska gra gyan chaupar, protoplasta brytyjskich węży i drabin, służyła natomiast do nauki podstaw moralności, nakazując graczom błądzić po planszy w stanie zawieszenia pomiędzy kierującą w stronę niebios cnotą, a występkiem, który skazać może na potępienie. Metafora ta nie była zresztą obca i chrześcijańskiej Europie – pośród licznych wariantów gry w gęś znajdujemy i opisujący drogę człowieka przez życie. W „The

New Game of Virtue Rewarded and Vice Punished” niektóre pola reprezentują dobre uczynki, dzięki którym pionek szybciej przemieszcza się w stronę mety, inne natomiast oznaczają niegodziwości, zmuszające gracza do cofania się w poszukiwaniu odkupienia.

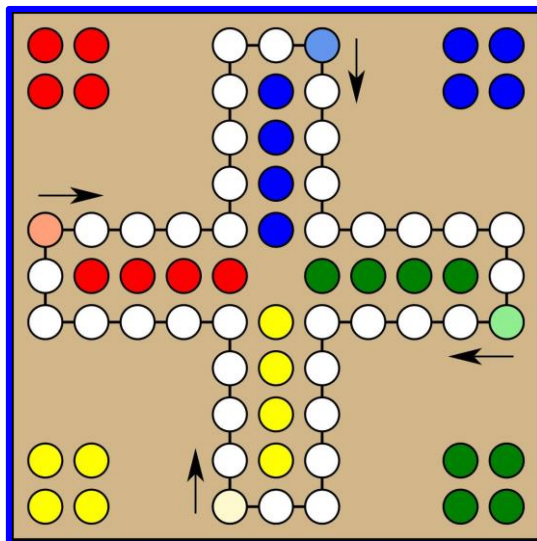
Szukając sensu

Taki jest zatem sens najstarszych znanych ludzkości gier: opowiadają o tym, że człowiek przechodzi przez życie podatny na kaprysy losu (reprezentowane przez rzut kością), nim zazna wiecznego ukojenia. Niektóre opisują przy tym świat jako neutralną scenę, po której ów los człowiekiem miota. Inne natomiast nadają mu sens moralny, łącząc postępy w grze nie tylko z wynikiem na kostce, ale i z charakterem pola, na którym się stanęło.



Ilustracja 3. Backgammon

Część owych gier, jak senet czy królewska gra z Ur, popadła w zapomnienie. Inne cieszą się popularnością, jak wywodzący się ze starożytnej Persji **backgammon** [↑] (czyli tryktrak), albo **chińczyk** [↓], europejska adaptacja średniowiecznego hinduskiego pachisi. Wszystkie łączy jednak przekonanie o niewielkiej sprawczości pojedynczego człowieka, który musi mierzyć się z kaprysami losu i w najlepszym wypadku wybrać spośród tego, co świat mu oferuje, w najgorszym natomiast – poddać się bez oporu.

Ilustracja 4. *Chińczyk*

Inaczej opisują miejsce człowieka w świecie gry planszowe należące do drugiej wielkiej rodziny – gier wojennych. Nie wiemy, jaką grą zabawiają się **Achilles i Ajas** [↓], gdy pochylają się nad planszą na jednej z najbardziej znanych greckich waz, ale ich pozycja wyraźnie wskazuje, że walczą przeciw sobie. Być może grają w polis, albo w pente grammai – każda z nich daje graczowi pod kontrolę pewną liczbę pionów, które zamiast ścigać się w drodze do mety, walczą między sobą o panowanie w ograniczonej przestrzeni.

W grach takich lubowali się zarówno Grecy, jak i starożytni Rzymianie, ceniący latrunculi – grę o dwóch zmagających się armiach najemników, lub, w innej nieco wersji, legionistach walczących z rozbójnikami.

Podobne mechanizmy rządziły grami Europy północnej, takimi jak młynek, którego początki giną w pomroce dziejów, czy tafl (co znaczy po prostu „plansza”). Ta ostatnia, to cała rodzina gier celtycko-nordyckich, oparta o zupełnie niespotykany koncept: oto gracze nie dysponują równymi siłami, a ich cele są różne! Grający czarnymi bierkami prowadzi najazd, którego celem jest ukatrupienie wrogiego króla, biały natomiast ma monarchę obronić.

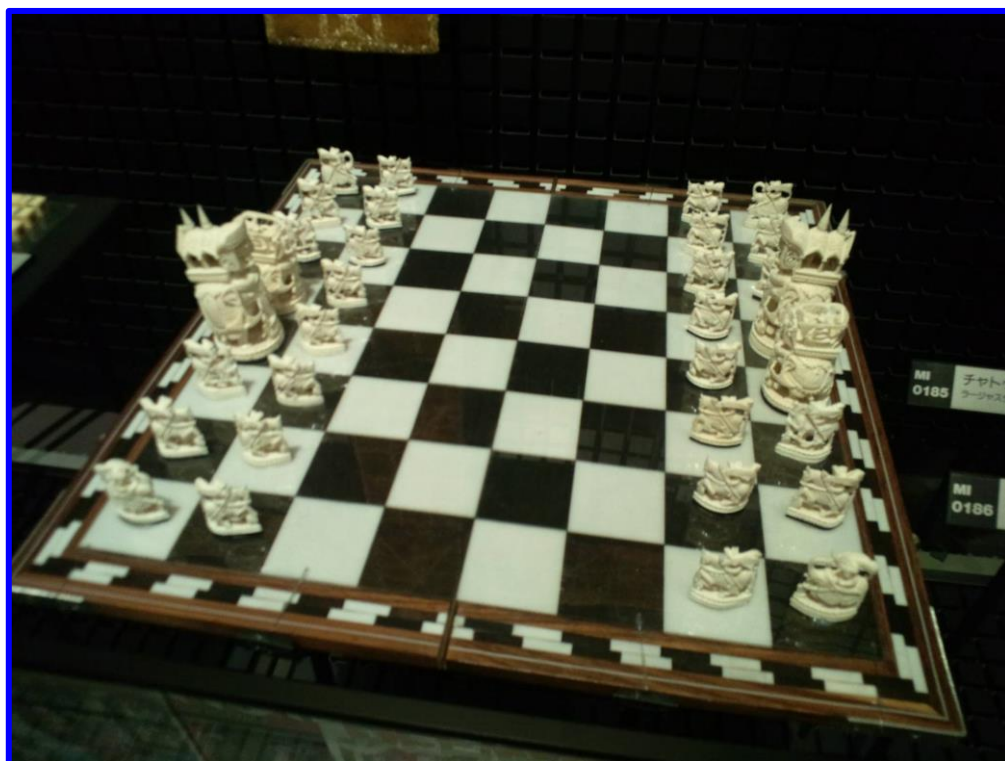
Podobny koncept leży u podstaw pewnie najbardziej znanej pośród wszystkich tradycyjnych gier planszowych. Pierwsza jej wersja, zwana **chaturanga** [↓], to gra

hinduska z czasów imperium Guptów, w której walczą ze sobą cztery armie. Każda z nich dysponuje kilkoma rodzajami wojsk: czterema piechurami, okrętem, słońcem bojowym, rydwanem oraz najważniejszym z nich wszystkich – generałem. Z czasem gra zmieniła się w dwuosobową: połączono armie, w efekcie tworząc siły złożone z ośmiu piechurów, dwóch słoń, dwóch okrętów, dwóch rydwanów – i dwóch głównodowodzących, z których jeden stał się dowódcą polowym, a drugi wodzem naczelnym. W takiej postaci gra trafiła do Persji, gdzie po persku nazwano naczelnego wodza szachem, wprowadzając obwieszczenie „Shah mat!”, czyli „król jest skończony”, gdy najwyższy generał nie mógł dłużej uciekać przed niechybną klęską.



Ilustracja 5. Ajas i Achiller przedstawieni przez Eksekiasa na wazie

Stamtąd ruszyła Jedwabnym Szlakiem, by w Chinach zmienić się w xiangqi – grę, w której pole bitwy przecina rzeka, a Złoty Generał nie może opuszczać zamku. W Europie natomiast przekształciła się w szachy, gdzie naczelnego wodza zastąpiła nader bojowa królowa, by upamiętnić triumfy hiszpańskiej pary królewskiej – wojowniczej Izabeli Kastylijskiej i szczwanego Ferdynanda Aragońskiego – nad tymi samymi Maurami, którzy nauczyli Europejczyków grania w królewską grę.



Ilustracja 6. Czaturanga

Gra w wojnę

Gry wojenne inaczej opisują los człowieka – jego powołaniem jest z jednej strony walka, z drugiej wierność. Pion nie może zmienić stron i musi wypełnić swoje przeznaczenie, zwalczając przeciwników aż do chwili, gdy obcy zostają starci z powierzchni ziemi. Świat jest bowiem za mały dla wszystkich, a doczesne nad nim panowanie to najważniejszy sens egzystencji. W grach wyścigowych opuszczenie planszy jest pożądanym celem, tylko poza nią człowiek może bowiem zaznać spokoju. W rozgrywce wojennej zejście z planszy jest skutkiem gwałtu zadanego przez wroga, a kto nie zostanie zabity – przeżyje, by zakosztować triumfu tu i teraz.

Zmienia się też stopniowo charakter pionów. Od samego początku mogą więcej, niż w grach drugiego rodzaju – nie tylko przesuwają się zgodnie z kaprysem losu, ale aktywnie zmieniają sytuację na planszy, zbijając inne bierki. Stopniowo nabierają też osobistego charakteru i pozycji: do anonimowych żołnierzy dołączają wodzowie, siły zbrojne dzielą się na rodzaje o różnych możliwościach. Nic dziwnego, że wraz z

wyłanianiem się nowego modelu społecznego, w Europie późnego średniowiecza szachy stały się ważną i poręczną metodą, by przypominać wszystkim, że w państwie stanowym każdy ma swoje miejsce i swoje zadania. Zwykły ciura, biskup i rycerz pospołu zmagają się z wrogiem, każdy na swój sposób – wszystko po to, by król mógł panować, jego śmierć oznacza bowiem katastrofę dla wszystkich poddanych.

Nic dziwnego, że świat mieszczańskiej demokracji, powstały w XIX wieku, rzucił temu znaczeniu wyzwanie i współcześnie szachy nie służą do opisu wzajemnych zobowiązań społecznych. Zyskały inny zgoła sens, stając się symbolem wyrafinowanej, intelektualnej rozrywki, którą zabawiają się geniusze. A także uniwersalnym symbolem konfliktu pomiędzy dwiema potęgami, daleko przerastającymi zwyczajnych ludzi – taki charakter ma pojedynek bezwzględnego Kronsteena z Jamesem Bondem w *Pozdrowieniach z Moskwy*, oraz zagadki szachowe pozostawiane przez fikcyjnych morderców, by rozwiązywali je zmyśleni detektywi w licznych kryminałach z wątkiem szachowym. Takiemu myśleniu o szachach sprzyja równość, którą obiecuje szachownica: starcie dwóch równorzędnych sił w całkowicie neutralnych warunkach, gdy na przeszkodzie nie stoją wzgórze, lasy i umocnienia.

To ostatnie jest szczególnie ważne i wskazuje, dlaczego szachy z taką łatwością przesunęły się w dziedzinę abstrakcji. Europejskie gry nowożytne zwracają bowiem coraz większą uwagę na przestrzeń – oto człowiek już nie zмага się z losem ani z wrogiem, toczy przede wszystkim wojnę ze światem. Pierwsza ważna gra, powstała w nowożytnej Europie, czyli królewska gra w gęś, stworzona na florenckim dworze Franciszka Medyceusza pod koniec XVI stulecia, jest wprawdzie tytułem wyścigowym, ale zmienia realia gry. Plansza nie jest już pustą przestrzenią, reprezentującą czas życia, a klasztornym ogrodem, przez który próbuje przejść bezbronny mnich, obawiając się, że napadną go gęsi – co zdarza się na niektórych polach, skąd, ku powszechnej uciechu, należy zawrócić. Gra doczekała się nieskończonej liczby wariantów, od pochodzącej z dworu Ludwika XIV gry o

schadzce kochanków, przez wspomniane już umoralniające gry brytyjskiego mieszczaństwa, po tytuły edukacyjne, dzięki którym holenderskie dzieci uczyły się o koloniach swojej ojczyzny, a polskie – poznawały historię swojej. Część trwa przy starej metaforze planszy jako czasu, jednak mnich otwierający drzwi ogrodu u zarania historii gry zwiastuje już wielki przewrót.

Nowe czasy

Przewrót ten dokonał się na dobre tuż po wojnach napoleońskich, wraz z powstaniem Kriegsspiel – nowoczesnej gry wojennej wymyślonej przez pruskiego oficera Georga von Reisswitza i opracowanej przez jego syna, również o imieniu Georg. To nowoczesna opowieść o współczesnej im wojnie, rozgrywana na planszy reprezentującej fenomeny terenu – piechota może tu skryć się w lesie przed ostrzałem nieprzyjacielskiej artylerii, a głęboki potok powstrzymać impet kawaleryjskiej szarży. Pole walki zyskuje konkretność i realizm, traci jednak wymiar uniwersalny. Szachy to opowieść o zmaganiach całych cywilizacji, Kriegsspiel pozwala odtwarzać bitwy i potyczki epoki napoleońskiej.

Zwrot ku zainteresowaniu przestrzenią ma szereg konsekwencji. Po pierwsze, pozwala – zwłaszcza w wieku XX – na ogromne rozmnożenie gier, które starają się uchwycić nie tyle uniwersalne reguły, które rządzą ludzkim życiem, ale opisać konkretne sytuacje, rozgrywające się w konkretnych realiach z udziałem określonych aktorów. Dla starożytnych wyścigowych gier metafizycznych nie ma żadnego znaczenia, czy śmierć następuje z przyczyn naturalnych, wskutek ataku zwierząt czy ludzkiej nienawiści. Ale jeżeli w przestrzeni – dajmy na to, biblioteki – w skutek śmierci pozostaje trup, ze skandalem tym może się zmierzyć grupa detektywów, która wędruje po pokojach rezydencji by ustalić, czy winny jest kamerdyner, czy pułkownik. Wystarczy przesunąć tego trupa do klasztoru, który rządzi się swoimi specjalnymi regułami, albo na pokład Orient Expressu, aby

całkowicie zmienić grę, z konieczności wyposażając ją w reguły uczestnictwa w liturgii godzin albo postojów na kolejnych stacjach pociągu.

Nadto, gdy przestrzeń jest konkretna, znakomicie nadaje się do eksploatacji. Na torze, po którym krążą pionki chińczyka, nie sposób postawić umocnień; goban, czyli plansza do japońskiej gry w go, nie tworzy mniej lub bardziej atrakcyjnych inwestycji. Wystarczy jednak nadać polom nazwy ulic, by było wiadomo, gdzie czynsz będzie wyższy i lepiej inwestować w nieruchomości. Na wzgórzu można zbudować twierdzę albo wydrążyć w nim kopalnię, rzeką spławiać towary lub stawiać na niej wieńczerze. Tak oto, wskutek drobnego – lecz jakże znaczącego! – przesunięcia w sposobie rozumowania o relacji między człowiekiem i światem, wyłoni się współczesna metoda robienia gier. Z jednej strony bliższych literaturze, niż kiedykolwiek wcześniej – skoro zasady nie mają już oddawać prawd uniwersalnych, a opisywać jedyne w swoim rodzaju, często skandaliczne sytuacje z udziałem szczególnych bohaterów. Z drugiej, zakochane w dominacji nad światem, w pozyskiwaniu surowców naturalnych, z których wytwarzać można dobra i budować budowle, w zarabianiu rozmaitych walut, dzięki którym można umacniać swoje panowanie nad przestrzenią. Do tego nie potrzeba często partnera: wiele współczesnych gier planszowych dzieli ze swoimi starożytnymi protoplastami aspekt wyścigowy, gdyż grający nie tyle walczą, co rywalizują w gromadzeniu dóbr i sprawowaniu kontroli.

Postrzeganie świata w kategoriach zasobu i zagrożenia pozwala wreszcie na stworzenie zasad, w których gracze jednoczą się w walce z zewnętrznymi przeciwnościami. Na przykład zmagają z globalną pandemią, niewidzialnym i wszechpotężnym wrogiem przenikającym całą rzeczywistość i wyrrywającą ją spod człowieczej kontroli. Tylko wspólnie grający mogą przezwyciężyć niebezpieczeństwo i przywrócić światu stan pożądany. Czyli złożyć go na czworo i spakować do pudełka, by czekał cierpliwie na kolejną zarazę.

Francuski socjolog kultury, Roger Caillois, zwracał uwagę, że obserwując zasady gier produkowanych przez daną społeczność, wiele można powiedzieć o jej

systemie wartości i sposobie postrzegania świata. Obserwując ewolucję gier planszowych w kulturze Europejskiej, zwłaszcza w ostatnim półwieczu, łatwo dostrzec można rozmaite prawidłowości. Pierwsza konstatacja jest oczywista – znikło niemal zupełnie zainteresowanie metafizyką, życie pozagrobowe nikogo już nie inspiruje. Towarzyszą temu dwie jeszcze tendencje: wiara w możliwość zapanowania nad rzeczywistością, która nie jest już obojętnym świadkiem człowieczej szarpaniny, ale przedmiotem racjonalnych działań które przynoszą jakiegoś rodzaju zysk. Oraz utrata przekonania w istnienie bezwzględnych reguł, którym każde ludzkie życie musi się podporządkować. Oczywiście, człowiek na planszy wciąż zмага się o zwycięstwo – teraz jednak zawdzięcza je nie tyle mocy bóstw i losu, co swojej własnej niezwykłości.

spacjasieskacze.pl