

IWONA KABZIŃSKA-STAWARZ

NOWOROCZNE GRY MONGOLSKIE.
ICH SYMBOLIKA I ZWIĄZKI Z MAGIĄ *

Część I

Badacze kultury od dawna zwracali uwagę na związek zachowań ludycznych — przede wszystkim gier — z obrzędami. Charakter tego związku określali jako ewolucyjno-genetyczny — w grach widziano bowiem świadectwo odległych zwyczajów i obrzędów, które z czasem utraciły swe pierwotne znaczenie i przeszły w zachowania o charakterze zabawowym (ewolucjoniści z E. B. Tylorem i lady A. B. Gomme na czele i inni badacze II połowy XIX w.). Interesowano się też genezą gier w ujęciu historyczno-porównawczym (S. Culin, P. B. Brewster). Próbowano określić miejsce i czas ich powstania i drogi, jakimi upowszechniały się w różnych kulturach. Właściwie każdy kierunek w etnologii odciskał swe piętno na badaniach zachowań ludycznych. Trzeba jednak powiedzieć, że badania te nigdy nie należały do tzw. „wielkich tematów w nauce” i znajdowały się niejako na marginesie zainteresowań badaczy. Równolegle z pracami etnologicznymi powstawały dzieła psychologów (przede wszystkim J. Piageta, S. Halla, G. Batesona, a także S. Freuda). Wiek XIX w etnologii to przede wszystkim okres zbierania materiałów, porządkowania ich według rozmaitych zasad klasyfikacji, powstawania wielkich monografii opisowych i prób wyjaśnienia zachowań ludycznych przede wszystkim z punktu widzenia ich genezy. Nową falę zainteresowań tymi zachowaniami przynoszą lata 30-te

* Artykuł ten stanowi fragment przygotowywanej obecnie przeze mnie rozprawy n.t. zachowań ludycznych pasterzy mongolskich (praca powstaje w Zakładzie Etnografii IHKM PAN w Warszawie). Został on w znacznej mierze oparty na wynikach badań, jakie przeprowadziłam latem 1978 i 1980 r. w Mongolii. Z braku miejsca zrezygnowałam z omawiania literatury dotyczącej interesującego mnie zagadnienia. Nie jest ona zresztą szczególnie bogata, brak też na ogół interpretacji opisywanych zachowań ludycznych, toteż w pracy cytuję przede wszystkim materiały, jakie udało mi się zebrać w terenie. Materiały, na których się opieram, znajdują się w Zakładzie Etnografii IHKM PAN.

naszego stulecia, kiedy to pojawiają się dzieła J. Huizingi, R. Caillois, M. Eliade dotyczące teorii kultury i miejsca, jakie zajmują w niej zachowania ludyczne. Powstają też pierwsze prace z zakresu komunikacji wewnątrz kulturowej nawiązujące do osiągnięć cybernetyki (G. Bateson, C. Geertz, S. Miller, E. Goffman i in.). Lata 50-te to początek badań strukturalnych (B. Sutton-Smith, R. E. Herron i in.). Brak miejsca nie pozwala na przedstawienie choćby najważniejszych koncepcji, inny jest zresztą cel tego artykułu. Skrótowy przegląd kierunków i osiągnięć poszczególnych badaczy zawiera praca H. B. Schwartzmann¹, a także popularna książka S. Miller². Do tych prac odsyłam więc zainteresowane tym tematem osoby.

Spośród polskich badaczy zachowań ludycznych na czoło wysuwa się zdecydowanie E. Piasecki, który nie tylko zebrał ogromny materiał opisowodokumentalny z różnych stron świata, lecz także podjął próbę określenia genezy niektórych zachowań i funkcji, jakie pełnią one w kulturze³.

Żadna z koncepcji badań zachowań ludycznych, jakie powstały w etnologii od połowy XIX w., nie została ostatecznie odrzucona przez późniejszych badaczy, żadna też nie doczekała się miana uniwersalnej. Może tylko z mniejszym zainteresowaniem skłaniamy się dziś ku ewolucjonistycznym próbom wywodzenia genezy niektórych zachowań z obrzędów, większym zaś darzymy badania nad symboliką tych zachowań, ich związkami z magią (przede wszystkim płodności) i funkcją komunikacyjną. Przy obecnym stanie wiedzy próba całościowego spojrzenia na zachowania ludyczne, odtworzenia ich genezy i ewolucji, dróg wędrówek i funkcji, jakie pełnią w kulturach, przypomina wykuwanie łańcucha, w którym stale brakuje jakiegoś ogniwa, aby można było uznać dzieło za skończone. Toteż wciąż jeszcze więcej jest prac o charakterze opisowym niż prób interpretacji materiałów i śmiałego dowodzenia stawianych hipotez.

W swoich badaniach nad zachowaniami ludycznymi (z egzemplifikacją na materiale mongolskim) skupiałam przede wszystkim uwagę na pozaludycznych funkcjach tych zachowań. Szczególnie zaś interesowała mnie ich funkcja komunikacyjna, połączona z funkcją symboliczną i magiczną.

Badania nad zachowaniami ludycznymi (rozpatrywanymi jako komunikat) rozpoczęte w latach 40-tych przez G. Batesona⁴ dotyczyły

¹ H. B. Schwartzman, *Transformations. The Anthropology of Children's Play*, New York 1978.

² S. Millar, *The Psychology of Play*, London 1968.

³ E. Piasecki, *Badania nad genezą ćwiczeń cielesnych*, Poznań 1922; tenże, *Dalsze badania nad genezą ćwiczeń cielesnych*, Warszawa 1938; tenże, *Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży*, Kijów 1916.

⁴ G. Bateson, *Naven*, Stanford, Calif., 1936; tenże, *A Theory of Play and Fantasy*, [w:] *Steps to an Ecology of Mind*, New York 1972, s. 177-193.

przede wszystkim zabaw (przy czym objęto nimi nie tylko grupy ludzkie, ale i zwierzęta). W dużo mniejszym stopniu interesowano się grami, a więc tymi formami zachowań ludycznych, w których działania uczestników wyznaczone są przez ściśle określone reguły i których zasadą naczelną jest współzawodnictwo. Traktując zabawę jako komunikat, przekaz informacji, próbowano przede wszystkim określić charakter kontaktów integrupowych stwarzanych przy jej pomocy, środki służące do nawiązywania tego kontaktu, i porozumiewania się niezbędnego do udziału w zabawie. Próbowano odpowiedzieć na pytanie, w jaki sposób zabawa staje się komunikatem, który mówi: "to jest zabawa". Samą zabawę traktowano przy tym jako komunikat o stosunkach społecznych, jako reinterpretację rzeczywistości. Badając zachowania ludyczne jako komunikat więcej powiedziano dotychczas o samym mechanizmie tworzenia się tego komunikatu, o sposobie przekazywania informacji między nadawcą a odbiorcą, niż o interpretacji samych zachowań.

Niewielkie są też osiągnięcia badaczy w zakresie interpretacji zachowań ludycznych i ukazania ich jako soczewki skupiającej ważniejsze cechy kultury, w której zachowania te występują⁵.

Aby mówić o grach jako komunikacie o pewnych rysach kultury, trzeba przede wszystkim zrozumieć zachowania ich uczestników, poznać reguły kierujące ich postępowaniem. W swoich badaniach założyłam, że komunikat zawarty w grze przekazywany jest właśnie przy pomocy zachowań zgodnych z regułami. Dla nadania tego komunikatu gracz posługuje się językiem symboli zachowań i przedmiotów obowiązującym w ich kulturze (w działaniach pozaludycznych także). Funkcja komunikacyjna gier współwystępuje więc najczęściej z ich funkcją symboliczną.

Gry — prawdopodobnie od początku swego istnienia — pełniły też w kulturach funkcje magiczne. Badacze są na ogół zgodni, że źródła wielu gier tkwią przede wszystkim w magii. Na magiczne przeznaczenie gier wskazują zresztą często same reguły gier, jak i ich powiązania funkcjonalne z obrzędami. Gry związane są przede wszystkim ze zmianami pór roku i towarzyszącymi im obrzędami dorocznymi. Występują wówczas najczęściej w charakterze bodźca dla życiodajnych sił natury toczących w tym czasie symboliczną walkę ze śmiercią, złem⁶.

Dlaczego dla ilustracji tezy o komunikacyjno-symbolicznej funkcji

⁵ Badania tego typu zapoczątkował C. Geertz (w latach 40-tych XX w.), podejmując m. in. próbę wyjaśnienia zachowań ludycznych popularnych wśród Balijszczyków. W walkach kogutów dostrzegał on np. odbicie pewnych cech systemu społecznego charakterystycznych dla tego społeczeństwa. C. Geertz, *The Interpretation of Cultures*, Nowy York 1973.

⁶ Takiego zdania są np. J. Auboyer, *Some Games of Ancient India*, "East and West", vol. 6: 1955, s. 132-134, oraz S. Culin, *Games of the North American Indians*, Washington 1907 (przedmowa do tej książki napisana przez autora).

gier i ich powiązań z magią wybrałam właśnie gry noworoczne? Nowy Rok (mong. *Cagaan Sar*) to jedno z najważniejszych świąt we wszystkich kulturach. Jeszcze w końcu XIX w. i na początku XX obchody *Cagaan Sar* trwały w Mongolii 16 dni, będąc jednocześnie świętem początku wiosny, a wcześniej dochodziły do miesiąca. Dni te przeznaczano na modły, odwiedzanie się, biesiady, składanie życzeń. Intensywnie poświęcano się też grom i zabawom. Żadne z pozostałych świąt mongolskich (dorocznych i rodzinnych) nie było tak nasycone gram, jak *Cagaan Sar*. Grano we dnie i nocą. Grali mężczyźni i kobiety, starzy i młodzi. Nawet dzieciom zezwalano na nocne granie. Ta intensywność gier była nie tylko przejawem radości z powodu święta związanego z tak ważnym przełomem w cyklu kalendarzowym, odradzaniem się czasu i wszelkich podstaw życia, lecz miała także znaczenie pozaludyczne. Stała się ona zrozumiała wówczas, gdy weźmiemy pod uwagę magiczne przeznaczenie tych gier. Większość z nich była przy tym związana wyłącznie z okresem noworocznym. Grę w innych okresach (w gry, które należały do noworocznego repertuaru) uważano za wykroczenie przeciw tradycji. Jeszcze w początkach naszego stulecia starcy straszili dzieci i młodzież nie przestrzegającą istniejących pierwotnie ścisłych związków między rodzajem gier a ich czasowoobrzędowym kontekstem surowymi karami, które miało zesłać Niebo.

Grano nie tylko ku ucieście ludzi. Gry — jak większość zachowań ludycznych — miały cieszyć gospodarzy przyrody, ją samą, dobre siły opiekujące się człowiekiem. Były też jednocześnie bronią przeciw złu i niebezpieczeństwu czyhającemu na człowieka i jego stada. Z wdzięczności za tę radość — według wierzeń Mongołów — duchy opiekuńcze (gospodarze przyrody) zsyłały na człowieka wszelką pomyślność, której miernikiem dla pasterza były przede wszystkim liczne stada i rozrastająca się, zdrowa rodzina. Gry miały ponadto wspomagać przyrodę w jej rozwoju, w walce ze złem (śmiercią). Były też znakami zwycięstwa nad siłami zagrażającymi podstawom egzystencji pasterza. Z wyników gier wrócono sobie ponadto o przyszłości w nadchodzącym roku. Zwycięstwo zwiastowało rok szczęśliwy, bogaty w zwierzęta, pomyślny dla ludzi.

Gry noworoczne — poza funkcjami magicznymi i ludycznymi — pełniły też funkcje komunikacyjne. Odtwarzały one bowiem najbardziej charakterystyczne wierzenia związane z momentami przejścia, powtarzały ich idee. Przemawiały przy tym właściwym sobie językiem symboli i znaczeń. Gry noworoczne były więc swoistym komunikatem o wydarzeniach, w których kontekście występowały. I jako komunikat o konkretnym kontekście czasowym pojawiały się tylko i wyłącznie w tym kontekście.

W wierzeniach noworocznych przewijają się przede wszystkim wątki dotyczące odtwarzania czasu, kosmosu i podstaw ludzkiej egzysten-

cji. Wyraźny jest też wątek walki między życiem i śmiercią, dobrem i złem. Wszystkie te idee były wyrażane w grach noworocznych. W artykule tym przedstawiam niektóre z nich. Oddzielnie omówione zostanie zagadnienie symbolicznej walki między życiem a śmiercią, która znajduje odbicie przede wszystkim w grach planszowych, a także gry informujące o re-kreacji świata (lub niektórych jego elementów) skonstruowane na bazie schematu zgubić/ukryć — znaleźć. Gry te znajdują się w przygotowywanej do druku II części artykułu.

MAGICZNA ROLA ASTRAGALI

Wierzenia noworoczne znajdowały wyraźne potwierdzenie przede wszystkim w mongolskich grach, do których używano astragali (po mong. zwanych *szagał*), tj. kości śródstopia tylnych nóg owcy (rzadziej były to kości krowie). W grach tego typu ujawniał się też zdecydowanie ich charakter magiczny, bazujący m. in. na symbolice nadawanej samym astragalom, jak również na symbolice niektórych zachowań wymaganych przez reguły gier.

Gry, w których używano astragali, znane były już w starożytności. Potwierdzają to liczne znaleziska archeologiczne m. in. z terenu Europy, Afryki i Azji. Znaleziono je m. in. na terenach współczesnej Mongolii, a także na obszarach południowej Syberii (w grobowcach pozostawionych przez ludy tureckie w kotlinie Chakasko-Minusieńskiej z II i I tys. p.n.e.)⁷. Na wielu kościach odkrytych na terenie Mongolii i Syberii południowej znajdowały się tajemnicze znaczki. Większość uczonych jest zdania, że były to *tamgi* — rodowe znaki własności. Badacze dostrzegają w nich także figury, które mogły leć u podłoża uproszczonych znaków literowych. Istnieją też koncepcje, że *tamgi* były pierwotnymi wyobrażeniami bóstw i duchów opiekuńczych⁸.

Występowanie astragali w pochówkach nasuwa przypuszczenie, że miały one służyć zmarłemu „po tamtej stronie” jako przedmiot rozrywki. Wszystkie bowiem akcesoria wkładane do grobu miały umożliwić zmarłemu kontynuację trybu życia, jakie wiódł „tutaj”. Jednakże kości te nie spełniały wyłącznie funkcji ludycznych. Z moich badań oraz badań S. Szynkiewicza przeprowadzonych na terenie Mongolii

⁷ Z. Bukowski, K. Dąbrowski, *Śladami kultur azjatyckich*, Część I, Warszawa 1978, s. 354; *Driewniemongolskie goroda*, S. Kisielew [red.], Moskwa 1965, s. 294; L. Jewtjuchowa, *Jużniaja Sibir w driewnosti*, [w:] *Ot Wołgi do Tichogo Okeana. Po sledam driewnich kultur*, Moskwa 1954, s. 201; S. W. Kisielew, *Driewnaja istorija jużnoj Sibiri*, Moskwa 1951, s. 461-463; A. P. Okładnikow, *Pietroglify Mongolii*, Leningrad 1981.

⁸ P. P. Choroszych, *Znaki sobstwiennosti u burjat*, „Sibirskaia Żiwaja Starina”, nr 8-9: 1922, s. 199-212; Jewtjuchowa, *op. cit.*; Kisielew, *op. cit.*; Okładnikow, *op. cit.*, s. 71.

wynika, że astragale używane były jako przedmioty magiczne, mające zapewnić kontynuację życia, płodność, mnożenie się. Wskazuje na to zastosowanie tych kości w sytuacjach związanych ze zmianą, przejściem, przy czym zabiegi te dotyczyły zarówno ludzi jak zwierząt.

Najbardziej znanym chyba przykładem zastosowania w magii płodności astragala, mającego zapewnić kontynuację rodziny, było zakopywanie tej kości wraz z łóżyskiem nowo narodzonego dziecka pod progiem jurty. Czasem kość tę malowano na czerwono (kolor krwi, płodności)⁹. W niektórych jurtach astragale z prawej nogi barana wieszano na złotych lub srebrnych nitkach nad ołtarzykiem. Co roku do zawieszonych już kości dodawano nową. Czyniono to wówczas, gdy składano ofiary ogniewi, najczęściej w okresie noworocznym, choć nie było wspólnych dat dla wszystkich pasterzy. Kości wieszano tak, by między nimi nie było wolnego miejsca. Astragale dawano też małym dzieciom w charakterze amuletu, aby zapewnić im ochronę w okresie, gdy dziecko szczególnie było narażone na działanie złych mocy. Według niektórych informatorów, z którymi miałam okazję rozmawiać podczas swoich badań, wieszano też astragal nad słabym, chorym zwierzęciem, które przynoszono do jurty. Zastosowanie astragala widzimy też w innych momentach przejścia. Np. przy przechodzeniu na jesienne koczowiska pasterze wkładali kilka astragali do otworu powstałego w ziemi po wyjęciu palików od sznura, do którego przywiązywano konie. Przykłady można by mnożyć. Wiele z dawnych zwyczajów uległo już dziś zapomnieniu, inne budzą nawet zdziwienie. Współcześni nam Mongołowie nie pozostawiają już np. astragali w miejscu pochówku i prawdopodobnie nie czynili tego już w końcu XIX w. Dziwią się nawet, gdy słyszą pytanie badacza, że można było zostawiać tak cenny przedmiot z czymś tak dla nich bezwartościowym, jak trup (co nie przeszkadza, że w XIX w. kładziono wraz z trupem kość goleniową, której częścią jest właśnie astragal). Zdziwienie budzi też pytanie o przyczyny pozostawiania astragali na opuszczanych koczowiskach. Jak mi mówiono, obowiązkiem pasterzy przechodzących na nowe miejsca wypasów było bowiem zabranie wszystkich cennych przedmiotów, a do tych należał m. in. astragal. Wierzono, że kość ta porzucona na koczowisku będzie spoglądała za gospodarzem, dopóki ten nie zniknie za przełęczą, że będzie trzy razy się podnosić, by spojrzeć na odchodzącego gospodarza, wreszcie, że dostanie się we władanie złych mocy¹⁰.

⁹ Zwyczaj ten znany był nie tylko ludom mongolskim. Występował on też powszechnie u innych mieszkańców Azji Środkowej. Patrz np. B. A. Litwinskij, *O drevnosti odnogo sriednieazjatskogo obyčaja*, *Kratkije Soobszczenija Instituta Etnografii*, nr 30, Moskwa 1958, s. 31-34.

¹⁰ W bajkach mongolskich spotykamy np. motyw bohatera, który zostawia na pastwisku złoty i srebrny astragal, a następnie stacza o nie walkę z wiedźmą. *Mongolskie skazki*, Moskwa 1967, s. 167-170.

Wiedza o dawnych zwyczajach zachowała się dziś w większym stopniu u mieszkańców zachodniej części Mongolii. W części centralnej i wschodniej niejednokrotnie obserwowałam brak znajomości zachowań, o których wspomniano w części zachodniej i które prawdopodobnie były w jakimś okresie wspólne wszystkim Mongołom.

We wszystkich przypadkach, w których występował astragal, używano go z myślą o zapewnieniu i kontynuacji życia ludzi i zwierząt. Wiara w związek astragali z płodnością, jak i udział tej kości w magii płodności, wydaje się powszechna, nie ogranicza się tylko do Mongolii i — szerzej — Azji Środkowej. Związki astragali z magią płodności potwierdzają badania kultur starożytnej Europy i Azji Przedniej. W starożytnym Rzymie i Grecji np. do częstych motywów ikonograficznych należały sceny przedstawiające dzieci grające astragalami przed posągami bogiń (motywy te pojawiały się np. na monetach). Przedstawiano też same boginie (np. Artemidę, Herę i Atenę) bawiące się astragalami¹¹. Trudno chyba o lepszą ilustrację idei płodności i mnogości niż ikonograficzny zapis związku między boginiami-kobietami i matkami (symbolizującymi element żeński w przyrodzie, Matkę — Ziemię) a dziećmi, monetami i astragalami.

W kulturze mongolskiej brak przykładów tak wyraźnego ikonograficznego wyrażenia idei płodności, związku astragala z magią płodności, kontynuacji życia. Wskazują jednak na jego istnienie nie tylko przykłady zastosowania tej kości, lecz także niektóre wypowiedzi dzisiejszych mieszkańców Mongolii, w których asocjacja astragal — dziecko jest bardzo wyraźna. Np. na pytanie o przyczyny popularności gier w szagaj niejednokrotnie odpowiadano mi, że gry te są tak popularne, gdyż grają w nie dzieci, te z kolei są lubiane przez dorosłych i uczucia, jakie żywią dorośli dla dzieci, przenoszą się na grę. W rzeczy samej dorośli grali w kości również i to z o wiele większym zaangażowaniem czasowym i emocjonalnym. Wiemy też, że dzieci były zachęcane przez rodziców do gry w kości, co widać wyraźnie przede wszystkim w okresie noworocznym. Rodzice patrzyli też z sympatią na codzienne, nieceremonialne zabawy dzieci astragalami. Przykładów występowania astragala jako atrybutu dziecka dostarcza też literatura mongolska. W bajkach i legendach astragal występuje często jako ulubiona zabawka dziecka — ich bohatera. Dziecko to bawi się przy tym najczęściej nad wodą lub wychodzi z wody, co wskazuje na związek opisywanej sytuacji z życiem, narodzeniem (woda jako symbol życia, dziecko jako widomy znak jego kontynuacji, narodzin, wreszcie astragal jako symbol

¹¹ Becq de Fouquieres, *Les jeux des anciens*, Paris 1869, s. 65; E. Ródziewicz, *Starożytni grają w kości*, "Meander", nr 4: 1960, s. 233-242. Dzieci bawiące się astragalami przedstawia także relief pochodzący z VIII w. p.n.e., znaleziony na terenie obecnej Turcji. Pisze o tym M. Baran, *Children's Games*, "Expedition", vol. 17: 1974, nr 1, s. 21.

kontynuacji i magiczny środek jej zapewnienia)¹². W mongolskim obrzędzie weselnym młodym małżonkom podawano natomiast w trakcie uczty kość goleniową owcy. Mężczyzna chwycił za goleń, kobieta zaś trzymała w dłoniach astragal, podkreślając w ten sposób swą zdolność do rodzenia dzieci, udział w kontynuacji męzowskiego rodu.

Magiczne działanie przypisywano nie tylko pojedynczym astragalom. Ich moc magiczno-symboliczna była też wykorzystywana dla wzmocnienia symboliki innych przedmiotów. Przykładem może być wspomniana tu kość goleniowa owcy, której częścią jest astragal. Kość ta występowała w wielu obrzędach przejścia towarzyszących cyklowi życia człowieka. Badania S. Szynkiewicza wykazały, że kość ta symbolizowała pokrewieństwo agnacyjne, a jej pojawienie się w obrzędach miało podkreślać trwałość kontynuacji międzypokoleniowej. Astragal zaś przez swą symbolikę kontynuacji i płodności nadawał temu trawni akcent bardziej wymowny¹³.

Magiczne (wspomagająco-ochronne) działanie astragali ujawnia się też wyraźnie w zwyczaju budowania z nich figury żaby (mong. *melchij*) lub żółwia (mong. *jast melchij*) w szczególnych sytuacjach, przede wszystkim zagrożenia (np. chorobą, stratą bydła, suszą, na przełomie roku kalendarzowego). Figurę tę stawiano nad wodami, w górach, koło zagród dla bydła, w jurcie. Budowano ją — jak mówili niektórzy z moich informatorów — z 1000 kości *szagaj* dla władcy przyrody *Lus sabdaga* (lub jego dzieci), aby patrząc na nią (figura ta miała przypominać *Lusowi* jego konia) ucieszył się, a w konsekwencji był przychylny pasterzom i ich stadom.

Dla uspokojenia złych mocy i zwalczenia choroby nękającej któregoś z członków rodziny zakopywano też figurę żaby (żółwia) głęboko pod ziemią, zasypując ją ziarnem i mąką oraz polewając topionym masłem. Na ziemi, nad miejscem, gdzie zakopano figurę zwierzęcia, palono ognisko. Zabieg ten miał odstraszyć zło, zniszczyć chorobę, a także zapewnić spokój obecnym i przyszłym pokoleniom. Wierzano bowiem, że zakopana "żaba" ("żółw") zejdzie głęboko pod ziemię i zniszczy zło u jego korzeni.

Profilaktycznie, aby ustrzec się przed stratami, chorobą bydła, atakiem zła, stawiano też figurę żaby (żółwia) przed zagrodami dla bydła w okresie noworocznym. Budowano ją też nad wodami w drugim dniu lata, gdy — według wierzeń pasterzy — pojawiał się na ziemi jej gospodarz *Lus sabdag* i w 16-tym dniu środkowego miesiąca jesieni, kiedy *Lus* opuszczał naszą planetę. Budowano też wspomnianą figurę przy zagrodach i w wodzie, gdy odchodzono na wiosenne koczowiska (po

¹² Patrz np. G. N. Potanin, *Oczerki Siewiero-Zapadnoj Mongolii*, S.-Pietierburg 1883, s. 609.

¹³ Informacja ustna uzyskana od S. Szynkiewicza.

Cagaan Sar), a gdy jeden z astragali zaczynał płynąć pod prąd (podobno to się zdarzało) — a więc ku źródłom — zabierano go do jurty i chroniono jak największy skarb (*erdene*).

Stawianie figury żaby (żółwia) w celach ochronnomagicznych dziś jeszcze jest praktykowane przez niektórych mieszkańców Mongolii (przede wszystkim w jej zachodniej części). Czynność ta ma (i miała) wyraźny charakter magiczny. Mongołowie wierzą bowiem, że człowiek, który buduje tę figurę, będzie bogaty, że bydło będzie mu się mnożyć i stanie się on niejako posiadaczem części bogactw Lusa. Jeszcze w końcu XIX w. budowanie figury żaby (żółwia) z astragali w określonych sytuacjach było zabiegiem powszechnym w części zachodniej i centralnej. Z badań terenowych, jakie przeprowadziłam w Mongolii, wynika natomiast, że zwyczaj ten nie był szeroko praktykowany w tym czasie w południowo-wschodniej (gobijskiej i przygobijskiej) części kraju. Niektórzy z moich informatorów twierdzili wręcz, że w strefie tej nigdy nie stawiano figury żaby (żółwia), ani żadnej innej, w celach magicznoochronnych.

Wiara w magiczną moc żaby i żółwia, przede wszystkim w ich funkcje ochronne, możliwość zniszczenia zła, mnożenia dobytku, była powszechna wśród wielu ludów Azji jeszcze w starożytności ¹⁴.

Jeszcze w początkach XX w. pasterze mongolscy (przede wszystkim w zachodniej i centralnej części kraju) budowali też dla celów magiczno-ludycznych figurę zwaną *atag melchij*. Określenie to można przetłumaczyć jako pstra żaba, różnorodna żaba, żaba złożona z różnych części. Wiara, iż *atag melchij* przedstawia żabę, była powszechna przede wszystkim wśród mieszkańców zachodniej Mongolii (Ojratów). Chałchasi natomiast widzą w niej żółwia (*jast melchij*). Mongolski badacz gier, N. Namdžildordż, twierdzi także, że *atag melchij* wyobrażała wyłącznie żółwia ¹⁵.

Pisząc o budowaniu figury żaby z astragali nieprzypadkowo umieszczałam w nawiasie "żółwia". Pragnęłam w ten sposób podkreślić symboliczną, wierzeniową i magiczną tożsamość tych zwierząt.

Informacje o magiczno-symbolicznej roli żaby w kulturze mongolskiej budziły zdziwienie nawet u niektórych orientalistów, którym prezentowałam wyniki swoich badań. Z kulturą mongolską przywykliśmy bowiem łączyć wyraźnie żółwia, a nie żabę. Wykopaliska archeologiczne dają nam wiele dowodów obecności tego właśnie zwierzęcia w kulturze mongolskiej, a wcześniej jeszcze w kulturze ludów tureckich, które za-

¹⁴ Patrz np. N. G. Borozna, *Niektóre materiały ob amuletach — ukraszaniach nasilenia Sriedniej Azii*, [w:] *Domusultmanskie wierowanija i obrjady w Sriedniej Azii*, Moskwa 1975, s. 281-297.

¹⁵ N. Namdžildordż, *Mongolyn (chölögt) togloom*, Ulan Bator 1963, s. 49-51.

mieszkiwały tereny obecnej Mongolii. Kamienne figury żółwi pojawiają się w tureckich petroglifach i pochówkach. Występowały też one w charakterze podstaw pod stelle, na których wyryte były dekrety władców. W takim charakterze możemy je spotkać np. w pomnikach wzniesionych ku czci Kül Tegina lub Bilge Kagana przez Turków Orchońskich¹⁶. E. Tryjarski uważa, że zwyczaj ten został przejęty z Chin. Chińscy rzemieślnicy pomagali też prawdopodobnie przy wznoszeniu tych charakterystycznych pomników. Dziełem chińskiego artysty jest też prawdopodobnie słynny żółw z Karakorum¹⁷. Żółw podpierający pionowe stelle z historycznymi inskrypcjami był jednocześnie wyrazem koncepcji stworzenia ziemi na grzbiecie tego zwierzęcia, które spotykamy także w wierzeniach innych ludów Azji.

W Mongolii żółw związany jest wyraźnie z lamaizmem. Jego kamienne figury pojawiają się na terenach świątyń. Najslawniejszą i najlepiej zachowaną kamienną figurą żółwia jest niewątpliwie żółw z klasztoru Erdene Dzuu¹⁸.

W wierzeniach mongolskich, podobnie jak w wierzeniach ludów chińskich czy indyjskich, żółw występuje przede wszystkim jako podstawa ziemi, aczkolwiek w pierwotnych koncepcjach buddystów, a także w przedbuddyjskich kosmogoniach Hindusów, jako podstawa ziemi pojawia się nie tyle żółw, co żaba w towarzystwie 2 wielorybów. Zwierzęta te jako jedyne miały przetrwać okres chaosu i utworzyć podstawy ziemi po jego zakończeniu¹⁹. Mongołowie przypisywali też żółwiowi funkcje magiczne. Żeliwne figurki tego zwierzęcia były m. in. wykorzystywane w czynnościach wyznaczania miejsca pod budowę klasztoru oraz określania miejsca pochówku zmarłego²⁰. Żółw był też symbolem długowieczności.

¹⁶ Patrz np. E. A. Nowgorodowa, *Die Alte Kunst der Mongolei*, Leipzig 1980, s. 240, oraz E. Tryjarski, *On the Archaeological Traces of Old Turks in Mongolia*, "East and West", vol. 21: 1971, s. 130, nr 1-2.

¹⁷ Tryjarski, *op. cit.*, s. 130. O żółwiu z Karakorum, dawnej stolicy Ujgurów, założonej ok. 750 r., której świetność przypada na czasy panowania Czyn-giz-chana, patrz też S. W. Kisielow, *Kamiennaja czeriepacha "bieżawszaja" iz Karakoruma*, [w:] *Mongolskij archieologičeskij sbornik*, Moskwa 1962, s. 65-67; N. Ser-Odżaw, *Archieologičeskije issledowanija w Mongolskoj Narodnoj Riespublikie*, tamże, s. 5-10; K. W. Wjatkina, *Archieologičeskije pamjatniki w Mongolskoj Narodnoj Riespublikie*, "Sowietkaja Etnografija", vol. 1: 1959, s. 93-106.

¹⁸ Patrz np. D. Majdar, *Architektura i gradostroitelstwo Mongolii*, Moskwa 1971, s. 91, oraz W. Radloff, *Atlas der Alterthümer der Mongolei*, S.-Pietierburg 1892, pl. 40, fig. 1, 2. Por. także przypis 17.

¹⁹ S. Godziński, *W kręgu lamajskich legend i mitów*, Warszawa 1981, s. 125-126.

²⁰ O wykorzystywaniu żeliwnej figurki żółwia do oznaczenia miejsca, gdzie miał stać klasztor, pisze np. A. Pozdnieew, *Oczerki byta buddijskich monastyrię i buddijskago duchowienstwa w Mongolii w swjazi s odnoszenijami sego posledniago k narodu*, S.-Pietierburg 1887, s. 23. O oznaczaniu figurką żółwia miej-

Żaba w wierzeniach mongolskich, przynajmniej jeśli chodzi o wiek XIX, pełniła funkcję podobną do tych, jakie przypisywano żółwiowi. Występuje w nich przede wszystkim jako podstawa ziemi. Świadectwem jej udziału w akcie kreacji są przede wszystkim mity²¹. Mongołowie łączyli też żabę symbolicznie z płodnością, re-kreacją świata, przejściem z pierwotnego chaosu do stanu życia. Wskazują na to chociażby wspomniane przykłady budowania figury tego zwierzęcia w sytuacjach szczególnych, będących momentami faktycznego lub pożądanego przejścia. Tak szeroko pojętą symbolikę żaby spotykamy też w innych kulturach świata, nie tylko w Mongolii²².

Symbolika żaby wykazuje wiele cech wspólnych z symboliką nadawaną przez wiele ludów świata żółwiowi²³. Taką symboliczną tożsamość żaby i żółwia obserwujemy także w Mongolii, w mitach, wierzeniach i magicznych zabiegach mieszkańców tego kraju. Czy żaba w wierzeniach mongolskich zastąpiła częściowo żółwia, czy też od początku występowała z nim równocześnie, a może poprzedziła go w tych wierzeniach (por. chociażby kosmogoniczne koncepcje wczesnych buddystów i prebuddyjskie), trudno powiedzieć. Odpowiedzi na te pytania nie znajdziemy prawdopodobnie w literaturze.

Dowodem na to, iż możliwe było zastąpienie w wierzeniach żółwia przez żabę, jest choćby gra zwana *alag melchij öröch*, w której na przełomie roku budowano, a następnie dzielono figurę *melchij*. Korzenie tej gry sięgają, jak się wydaje, gruntu chińskiego, gdzie bez wątpienia budowana figura przedstawiała żółwia²⁴. A jednak część Mongołów (przede wszystkim Ojratów) jest przekonana, że w grze chodzi o żabę. O symbolice tej gry i jej funkcjach magicznych będzie mowa w dalszej części artykułu.

Symbolika żółwia i żaby, ich związki z re-kreacją i kontynuacją życia, była wzmacniana przez symbolikę samych astragali, których używano do budowy tych figur. I odwrotnie: występowanie astragali w połączeniu ze zwierzętami, którym przypisywano symbolikę płodności

sca pochówku mówiono mi w centralnej i zachodniej części Mongolii, gdy prowadziłam badania.

²¹ Potanin, op. cit., s. 221, 224-225; Niekljudow, *Zamietki o mifologii czeskiej i folkloro-epicznej symbolice u mongolskich narodów: symbolika żółwia*, "Etnografia Polska", t. 24: 1980, s. 76; tenże, *Mongolskich narodów mifologia*, [w:] *Mify narodow mira*, Moskwa 1982, s. 173.

²² Patrz: *Dictionary of Symbols and Imagery*, Ad de Vries [ed.], Amsterdam 1974, s. 204-205.

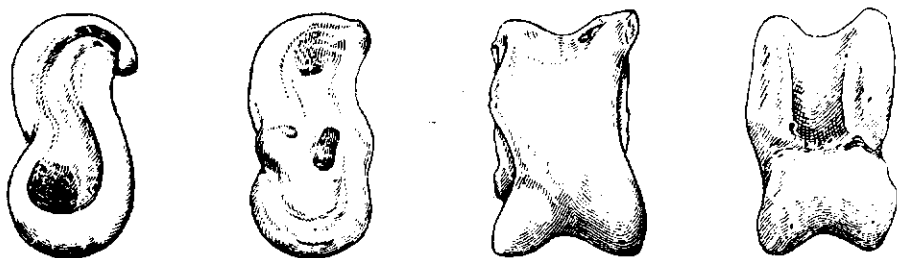
²³ *Dictionary of Symbols...*, s. 471.

²⁴ Chińczycy i Koreańczycy używali do budowy figury żółwia płytek domino. Gre, w której występował żółw, zwano w Chinach *kwai p'ai*, a w Korei *ke-puok-hpai*, tj. żółwiowe tabliczki. Informacje te podaje S. Culin, *Games of the Orient*, Rutland 1958, s. 113. Autor nie podaje jednak bliższych informacji o regułach tej gry.

i udział w akcie stworzenia ziemi, potwierdzało symboliczne związki samych astragali z płodnością, kontynuacją życia, mnogością.

Jak już wspomniałam, zarówno żółw jak i żaba są wyraźnie związane z sytuacjami przejścia. Ich figury pojawiają się wówczas, gdy pożądana jest zamiana śmierci w życie (np. w czasie choroby będącej symbolicznym synonimem śmierci), na przełomie roku. W takich przełomowych sytuacjach pojawia się także astragal. I on spełnia funkcje magiczne w czasie choroby, wesela, podczas którego panna młoda traktowana jest jako przedstawicielka "tamtego świata", pochówku, narodzin, zakończenia roku itp. Astragal występuje również tam, gdzie niezbędne jest wzmocnienie życia, tj. wówczas, gdy stanowi zabawkę (amulet) niemowlęcia.

Dla współczesnych nam Mongołów *szagaj* to nie tylko symbol kontynuacji życia, płodności i mnogości, lecz także symbol pasterskiej gospodarki (przy czym symbolika ta nie jest powszechnie znana mieszkańcom Mongolii). Łączeniu symboliki astragali z gospodarką pasterską towarzyszy nadawanie poszczególnym stronom kości nazw zwierząt hodowanych przez pasterzy: strona węższa to "koń" (mong. *mor*), a jej przeciwstawna — "wielbłąd" (mong. *temee*), strony szersze to "owca" (mong. *choń*) i "koza" (mong. *jamaa*). Strona zwana *temee* nosiła czasem nazwę *ücher* (krowa), (ryc. 1). Podobne nazwy nosiły też poszczególne strony kości u Buriatów i Kałmuków²⁵. Ch. Da-



Ryc. 1. Kości do gry (*szagaj*). Od lewej: kość w położeniu "koń", "wielbłąd", "owca" "koza" za: E. Taube, *Einige Mongolische Unterhaltungsspiele*

„Jahrbuch des Museum für Völkerkunde zu Leipzig”,
B. 24: 1967, s. 56

rambadzar i D. Tangad sądzą, że nazwy te zostały wprowadzone wówczas, gdy Mongołowie stali się ludem pasterskim. W czasach myśliwskich używali astragali jeleni, a poszczególne strony kości nazywali odpowiednio *bök*, *czik ta* i *alcz*. *Bök* odpowiadał stronie *choń*, *czik-jamaa*,

²⁵ Patrż: K. D. Łoginowski, *Igry burjat wostocznego Zabajkalia*, "Zapiski Czitinskogo Otdielenija Priamurskogo Otdiela RGO", nr 2: 1897. s. 51; U. E. Erdnew, *Kałmyki*, Elista 1970, s. 260.

ta — *temee*, alcz *mór'*²⁶. Na jakich źródłach oparli się cytowani autorzy, nie wiadomo. Podane przez nich nazwy odpowiadają nazwom stosowanym jeszcze w XIX w. przez Buriatów i Kałmuków, a więc trudno je uznać za dowód ich przedpasterskiej przeszłości.

Upatrywanie w astragalu symboliki gospodarki, jak czyni to część współczesnych nam pasterzy mongolskich, jest z pewnością zawężeniem jego pierwotnej symboliki płodności i kontynuacji życia, potwierdzonej dla wielu ludów świata, jej uszczegółowieniem. Gdyby astragal był wyłącznie symbolem pasterskiej gospodarki, nie używano by go zapewne w zabiegach odnoszących się do życia i zdrowia człowieka, w obrzędach i sytuacjach przejścia, wykraczających daleko poza ramy pasterstwa. Możemy też przypuszczać, że ludyczne znaczenie astragali, w których istotne stają się nazwy poszczególnych stron kości i ich wartości, zostało nadane tym kościom później niż ich znaczenie magiczne, dla którego, być może, nazwy nie miały znaczenia, nie mówiąc już o znaczeniu symbolicznym. U wielu ludów świata oznaczenia poszczególnych stron kości używanych do gry nie miały nic wspólnego z symboliką płodności i magicznym znaczeniem astragali. Nazwy te odwoływały się do podziałów społecznych, profesji (np. w Grecji i Persji), używano też oznaczeń cyfrowych (np. Indie)²⁷. Zapewne i w tych kulturach magiczne funkcje astragali wyprzedziły w czasie ich funkcje ludyczne.

W nazwach poszczególnych stron kości na uwagę zasługuje nie tylko samo nazewnictwo, lecz także, a może przede wszystkim, stosunek tych nazw i odpowiadających im stron wobec siebie. Poszczególne strony kości, stanowiące naturalne opozycje jako boki przeciwległe, były także opozycjami z uwagi na nazwy. U ludów mongolskich "koń" był przeciwstawiany "wielbłądowi" lub "krowie", "owca" zaś — "kozie". Potwierdzenie wspomnianych opozycji spotykamy także w wierzeniach tych ludów. Koza, wielbłąd i krowa, to zwierzęta o zimnym oddechu (*chujten choszuu mal*). Koń i owca należą natomiast do zwierząt o gorącym oddechu (*chaluun choszuu mal*). Zwierzęta zimne łączą się zawsze w wierzeniach z "tamtym światem", z kierunkiem dolnym, złem. Zwierzęta gorące łączone są natomiast z dobrem, górą. Koniom przypisuje się pochodzenie niebiańskie. Konie i owce należały też niegdyś do zwierząt składanych Niebu w ofierze. W astragalach mongolskich zachowana została reguła, jakiej przestrzegano i w innych kulturach świata, oznaczając strony kości (także sześciennych), opozycyjności stron. Opozycja ta była podkreślana przez oznaczenia cyfrowe, literowe, rysunki. Powtarzała ona z kolei symboliczną opozycyjność kierunków, stron świata, pór roku itp.

²⁶ Ch. Darambadzar, D. Tangad, *Cagaan sard naaddag mongol ardyn dzarim togloom*, "Szindźlech Uchaan Amrdal", nr 1: 1980, s. 75.

²⁷ T. A. Sebeok, P. G. Brewster, *Studies in Cheremis: Games* vol. 6, Indiana University Publications, Folklore Series, nr 11, Bloomington 1958, s. 43.

Wykorzystanie kości, których strony wyrażają element opozycji, w grach, przede wszystkim noworocznych, jest jak najbardziej zrozumiałe. Cały okres noworoczny jest bowiem w wierzeniach czasem, w którym toczy się w naturze walka między opozycjami życia i śmierci i ich pochodnymi (dobrem — złem, bielą — czernią itp.), Opozycyjność wyrażana przez poszczególne strony astragali koresponduje także z zabiegami magicznymi, mającymi zapewnić przejście od stanu śmierci do stanu życia, wzmocnić życie i zapewnić jego ciągłość, w których używany był astragal.

GRY NOWOROCZNE. SYMBOLICZNO-MAGICZNY PODZIAŁ SZCZĘŚCIA

Przyjrzyjmy się teraz grom, w którym używano astragali. Zanim jednak przejdę do ich opisu, chciałabym dodać, że gier z użyciem tych kości było niegdyś znacznie więcej, niż możemy to odtworzyć dziś na podstawie dostępnych źródeł²⁸. Po niektórych grach pozostały już tylko nazwy, podczas gdy same reguły uległy zapomnieniu. Po wielu grach zaginął wszelki ślad.

Wśród gier noworocznych bardzo rozpowszechnione były takie, które polegały na tym, by zgarnąć dłonią jak największą ilość astragali rozrzuconych na podłodze, stoliku lub na ziemi przy jednoczesnym schwytaniu podrzuconej uprzednio jednej kości lub innego przedmiotu (*szagaj awach*). Liczba uczestników i kości w grze była dowolna. Czasem gra dzieliła się na trzy fazy. W pierwszej gracze zbierali kości rzucone tak, by znajdowały się blisko siebie (rzut taki nazywano *bandžaa szagaj* albo *szagaj awach*). W drugiej kolejce pozostałe kości rozrzucono tak, by odległości między nimi były większe niż w pierwszym rzucie (rzut zwany *chajaa*). Na koniec pozostałe kości układano w szeregu (*duudžuu szagaj*). Zebranie kości leżących w jednej linii było najtrudniejsze, dlatego zezwalano graczom na pozostawienie 1-2 sztuk. Kości pozostawione przez gracza zwano *süül* (ogon).

Podobny charakter miała też gra zwana *aduu chumich*, w której gracze podrzucali 3-5 kości, łapiąc je najpierw na zewnętrzną stronę dłoni noszącą w grze nazwę *uul* (góry), a następnie na stronę wewnętrzną, zwaną tu *stepem* (*tal*).

Uczestnikami gier typu *szagaj awach* i *aduu chumich* byli przeważnie młodzi mężczyźni w wieku 16-40 lat. Typowo dziecięcą grą była natomiast *dolnuur*. Każde dziecko miało 5 astragali, które układano kółkiem na ziemi. Dzieci podrzucały do góry 1 astragal, zwany *strzałą* (*sum*), a łapiąc go musiały wziąć jednocześnie jedną z kości leżących w kręgu bez dotykania pozostałych. Wygrywało to dziecko, które pierwsze zebrało swoje astragale według określonych reguł.

²⁸ D. Amarsana w artykule *Mongolskije nacionalnyje igrы*, "Mongolia", nr 8: 1980, s. 25 pisze np., że dawniej Mongołowie znali 108 gier w kości.

Grą najbardziej rozpowszechnioną wśród ludów mongolskich, występującą także wśród innych mieszkańców Azji Środkowej, polegającą również na zebraniu rozrzuconych kości przy jednoczesnym chwytaniu podrzuconego przedmiotu, jest *szagaj szüürech*, zwany też lokalnie *szagaj atgach* albo *szagaj cochich* (w zachodniej części kraju), a także *szagaj andraa* lub *andraa awach* (w części centralnej). Podrzucony kawałek metalowej plecionki, przypominający fragment kolczugi wojownika, nosił najczęściej nazwę *szüür* albo *sum*. Gra dzieliła się przeważnie na trzy fazy (identyczne jak w *szagaj awach*). Jeden z moich informatorów przed ok. 40 laty obserwował grę *szagaj szüürech* w ajmaku archangajskim. Grano przez 2-3 dni (w okresie noworocznym), przy czym jeden z grających rzucił *szüür* tak wysoko, że niemal dotykał nim tono (okienno-dymnikowego otworu jurty). Informator ten uznał rzucanie plecionki tak wysoko za niewłaściwe, gdyż zanim *szüür* upadł z tej wysokości na ziemię, gracz zdążył zebrać wiele kości. Grający nie reagowali jednak na te zarzuty. Rzucanie *szüür* w kierunku tono mogło, jak sądzę, symbolicznie wyrażać ideę przejścia, charakterystyczną dla wierzeń noworocznych, a także symbolikę samego tono (jak twierdzi M. Eliade, symbolika górnego otworu odprowadzającego dym w siedzibach ludzkich jest bezpośrednią transformacją uwiecznionego w mitach wyobrażenia osi kosmicznej, miejsca łączności między ziemią a pozaziemskimi sferami wszechświata²⁹). Być może ów gracz pragnął też zapewnić sobie wygraną, nawiązując symboliczno-magiczny kontakt z dobrymi mocami "tamtego świata"). W kulturze ludów mongolskich znajdujemy wiele przykładów udziału tono w magii zapewniania pomyślności, przywoływania na pomoc — za jego pośrednictwem — dobrych sił związanych z "górami"³⁰.

Rzucanie *szüür* w kierunku tono jest również godne uwagi ze względu na symboliczne znaczenie tego otworu. W wierzeniach mongolskich tono jest symbolem Nieba i zarazem miejscem, gdzie przebywają dusze nienarodzonych dzieci. *Szüür* lecąc ku tono i zetknąwszy się z miejscem skumulowanej płodności przynosił ją następnie na ziemię. Magiczne właściwości miał też sam *szüür* jako przedmiot metalowy. Przedmioty z żelaza i ołowiu były powszechnie używane nie tylko przez Mongołów do walki ze złem, przypisywano im jednocześnie znaczenie ochronne. Do walki ze złem i ochrony przed nim używano też strzał. W grach reprezentują je kości noszące nazwę *sum*. Nazwą tą określano też czasem sam *szüür*. Występowanie metalowej plecionki i "strzał" w grach wskazuje na związek tych gier z magią zwalczania zła. Świadczą o tym

²⁹ M. Eliade, *Sacrum, mit, historia*, Warszawa 1974, s. 75-79.

³⁰ Przykłady patrz np.: *Kultura i byt Kałmyków*, A. G. Mitrow [red.], Elista 1977; L. L. Wiktorowa, *Mongolty. Proischożdenie naroda i istoki kultury*, Moskwa 1980, s. 27.

ponadto wspomniane rzuty kości i *szüür* ku tono, czy w ogóle do góry. Gest wyrzucania przedmiotów ku górze wskazywał też kierunek, z jakim Mongołowie łączyli pomyślność. "Góra" — stąd pochodzi szczęście człowieka, tam ważą się jego losy. Tam też przebywają dobre bóstwa opiekuńcze.

W geście zbierania kości możemy natomiast widzieć symboliczny podział darów, jakie bóstwa opiekuńcze rozdzielają między ludzi. Kości symbolizujące gospodarkę pasterską reprezentowały tu ów dar, stada stanowiące podstawę bytu pasterzy. Im więcej kości udało się zebrać podczas gry, tym znaczniejsze miały być korzyści pasterza i jego rodziny, tym większa liczba hodowanych zwierząt. Tak wierzone i w tym magiczno-wróżebnym celu grano podczas nowego roku.

W grze *aduu chumich* gracz zbierał symbolicznie stada koni (*aduu* — tabuny) przenosząc je z "gór" będących odpowiednikiem Nieba, osią łączącą ziemię z Niebem, na step (wewnętrzna strona dłoni), a więc do swojego środowiska, w swój świat. W grze *dolnuur* grający zbierał kolejno 5 kości, symbolizujących (jak można się domyślać) 5 podstawowych rodzajów zwierząt, hodowanych przez mongolskich pasterzy. Patrząc szerzej można widzieć w tych kościach 5 elementów, z których zbudowany jest cały świat, symboliczny wyraz pewnej całości, jaką była piątka.

Magiczny charakter przyciągania pomyślności z góry miała też gra znana w całej Mongolii i zwana *ünee saach* lub *güü saach*. Gra ta występowała na terenie Mongolii jeszcze w początkach naszego wieku, o czym świadczą wypowiedzi współczesnych mieszkańców tego kraju. Informacji o tej grze nie spotkałem natomiast w literaturze. W *ünee saach* (*güü saach*) grały przede wszystkim dzieci. Każde z dzieci podrzuciło kolejno 4 astragale (w *güü saach* — 3), łapiąc je szybko, by żaden z nich nie upadł na ziemię. Przypomina to cyrkową zonglerkę przedmiotami. Ten, komu nie udało się sztuka, oddawał 2 astragale przeciwnikowi. Kości zdobyte od innych zawodników gracz składał na kupkę, podrzucając zawsze tylko 3 lub 4 astragale. Rodzice zachęcali dzieci do tej gry szczególnie w okresie noworocznym. Dzięki niej nadchodzący rok miał być obfity w zwierzęta. Wierzone bowiem w jej znaczenie magiczne. Podrzucane kości były jakby symbolem wymion dojonych zwierząt. Gdy podrzucano je szybko i sprawnie, obserwujący miał wrażenie, że tworzą jedną białą linię, którą moi informatorzy przyrównywali do strugi mleka, do białego sznura. O tym, że czynność tę traktowano jak najbardziej serio (z uwagi na jej charakter magiczny), świadczy ogromna troska o szczegóły. Dzieci przedstawiające czynność dojenia zwierząt przybierały takie pozy, jakie przyjmują dojarki. Pozy te są zróżnicowane w zależności od rodzaju dojonego zwierzęcia. Gdy dzieci naśladowały dojenie krów, siadały z lewym kolaniem podniesionym, a prawym opartym na ziemi. Gdy ich czynność wyrażała do-

jenie kobył, to prawe kolano było uniesione, a lewe oparte. Przy dojeździe owiec dzieci siadały na piętach trzymając nogi szeroko rozstawione w kolanach, a gdy doły wielbłądźce, to stały, trzymając prawą nogę opartą o kolano lewej (wyprostowanej). Jednocześnie kości zdobyte od przeciwnika i odkładane na kupkę leżały zawsze stroną noszącą nazwę "dojonego" zwierzęcia ku górze. Przy położeniu kości brana też była pod uwagę ich pozycja wobec gracza. Każda strona kości ma bowiem lewy i prawy bok, różniące się wyraźnie kształtem. Lewy bok odpowiadał samcowi, prawy zaś samicy — lewa strona jest bowiem dla Mongołów stroną męską, prawa zaś kobiecą. Gracz układał więc zdobyte kości bokiem odpowiadającym samicy zwierzęcia ku górze. W ten sposób zapewniał sobie mnogość stad, mnogość mlecznych produktów i kontynuację stada (symbolika astragalu i udział samicy w prokreacji stada). Gra *ūnee saach* (*güü saach*) w końcu XIX w. towarzyszyła nie tylko obrzędowi noworocznemu, choć z tymi była najbardziej związana i pierwotnie prawdopodobnie nie pojawiała się w innym kontekście. Jej magiczno-wpomagający charakter zaczęto wykorzystywać także m. in. w świętach związanych ze składaniem ofiar przodkom, Niebu i duchom przyrody (tzw. *owoo tachich*), w związku z wykonywaniem ważniejszych prac pasterskich. Moi informatorzy nie potrafili jednak wytłumaczyć, jak było to możliwe latem, a właśnie wówczas organizowano *owoo tachich* i większość prac związanych np. ze strzyżą owiec i produkcją wołjoku, w okresie, gdy obowiązywał zakaz gry w kości. W początku naszego wieku dzieci grywały we wspomnianą grę także w dni powszednie przy aprobacie rodziców.

Z innych gier, w których możemy doszukiwać się symbolicznego przyciągania pomyślności oraz podziału bogactwa danego przez Niebo (przez gospodarza przyrody Lusa) i zapewniających mnożenie się stad (symbolika astragala) należałoby wymienić np. *chumpraj*. Grano 3 astragalami. Każdej stronie kości odpowiadała pewna liczba punktów. Np. za rzut wszystkich trzech kości na stronę "kozy" gracz otrzymywał 1 punkt. Podobnie, jeżeli rzucił wszystkie kości na stronę "owcy" albo jeśli rzucił dwie "owce" i jedną "kozę" lub dwie "kozy" i jednego "wielbłąda", dwa "wielbłądy" i "kozę", dwa "konie" i "owce". Dwa punkty otrzymywał gracz za wyrzucenie dwóch "wielbłądów" i jednego "konia" lub dwóch "koni" i jednego "wielbłąda". Wreszcie za wyrzucenie trzech "koni" otrzymywał trzy punkty. Grano do osiągnięcia ustalonej przed grą sumy punktów. Grę tę zapisałem w ajmaku centralnym i w zachodnim ajmaku kobdoskim. W części wschodniej występowała podobna gra o nazwie *umbraa*. Grano tam czterema astragalami do osiągnięcia ustalonej sumy punktów. Za wyrzucenie czterech jednakowych kości gracz otrzymywał 4 punkty, za dwie jednakowe i dwie jednakowe (np. dwie "owce" i dwie "kozy") — 2 punkty, za cztery różne kości dostawał 8 punktów. Gdy wyrzucił trzy jednakowe kości lub trzy różne — nie

otrzymywał punktów w ogóle. Na podobnej zasadzie polegała gra zwana w ajmaku centralnym *dörwön berch orchoch*, której uczestnicy rzucali także czterema astragalami. Suma punktów, jaką otrzymywał gracz za wyrzucenie poszczególnych stron, odpowiadała pozycji, jaką zajmowały zwierzęta domowe w kulturze mongolskiej. Największym szacunkiem w tej kulturze cieszył się koń, a więc za jego wyrzucenie w grze gracz otrzymywał najwięcej punktów.

Wartość zwierząt w grach była mierzona nie tylko punktami, lecz także wyrażana umownie w pieniądzu. Np. w grze zwanej *tawan lan bodoch*, w którą grano we wschodniej Mongolii, za wyrzucenie "owcy" gracz otrzymywał 30 lan³¹, za "kozę" — 20, za "wielbłąda" 40 i za "konia" — 50 lan. Rzucano 5 astragalami po 5 razy (znów powtarza się liczba 5!). Wygrywał ten, kto uzyskał 1000 lan (1000 też symbolizowało pewną całość, pełnię, dostatek). I tej grze przypisywano znaczenie magiczne. Grano w nią podczas Cagaan Sar i na jej podstawie wrócono o nadchodzącym roku.

Symboliczny podział bogactwa wyrażała także gra zwana *möngö-cech* (zapisalem ją w ajmaku centralnym). Gracze układali cztery rzędy poziome, kładąc w jednym z nich astragale stroną "konia" ku górze, w drugim astragale odwrócone na stronę "wielbłąda", w trzecim — "owcy", a w czwartym "kozy". Uczestnicy rzucali kolejno kostką. W zależności od tego, na którą stronę upadła kostka, grający zabierał takie samo "zwierzę" z jednego z rzędów. Jeżeli ktoś wyrzucił kostkę na stronę, która nie miała już swego odpowiednika w żadnym rzędzie, musiał oddać takie "zwierzę", jakie wyrzucił. Wygrywał ten, kto zebrał najwięcej kości. Podobną grę opisuje N. Namdžildordż³². Nosi ona nazwę *chuszuu małyn dzajaa bodoch* i została zapisana przez autora w ajmaku öwörchangajskim. Gracze rzucali tam czterema astragalami jednocześnie i na podstawie uzyskanych wyników zabierali "zwierzęta" z poszczególnych rzędów. W grze zapisanej przez Namdžildordża nie było astragali stawianych na stronie "kozy" do góry. Zamiast niej występowała "krowa".

Symboliczny podział bogactwa, którego miernikiem były dla pasterza stada zwierząt, następował nie tylko przez symboliczne przyciąganie pomyślności (gry polegające na łapaniu jak największej liczby kości przy jednoczesnym podrzucaniu astragalu lub metalowej plecionki ku górze) czy też dzielenia "zwierząt" w zależności od wyrzuconych astragali i ilości zdobytych punktów. O podziale tym mówiły także gry, w których uczestnicy pstrykali palcami w kości leżące jednakowymi

³¹ Lan — jednostka wagowa srebra. W Mongolii miała ona wartość stałą równą ok. 37 g. W Chinach natomiast każda prowincja posługiwała się innym lanem. W grze, oczywiście, lan stosowany jest umownie jako "cena" poszczególnych płytek.

³² Namdžildordż, *op. cit.*, s. 110.

stronami ku górze, by kości te zetknęły się nie poruszając przy tym innych. Gdy czynność ta udała się, gracz zabierał kości, które zetknęły się w wyniku pstryknięcia. Jeżeli nie — czynność pstrykania wykonywał następny grający. Gry te nosiły różne nazwy. Np. w ajmaku centralnym zwano je *szagaj charwach* (w odróżnieniu od innej popularnej gry noszącej w Mongolii to właśnie miano, tu zwanej *jesön tochoj*) i grano 7-12 astragalami przypadającymi na jednego gracza. Inna gra oparta na tych samych zasadach nosiła nazwę *džaran szagajny tag*. Grano tu 60 astragalami (łącznie). Ciekawym przypadkiem tej gry jest *duuguj doloococh*. Grano w nią również podczas Cagaan Sar i uczestniczyły w niej przede wszystkim dzieci. Grało na ogół 2-3 dzieci, z których każde miało 7 kości. Kości rzucono na podłogę. Gdy dwie z nich upadły na jednakową stronę, to gracz, który wykonywał rzut, pstrykał palcami tak, aby jedna kość uderzyła o drugą. Gdy pozostała tylko jedna kość, to rzucono ją kolejno, aż upadła na stronę "konia". Jeżeli gracz wyrzucił "konia", to siedzący obok oddawał mu jedną ze zdobytych uprzednio kości. Pierwszy gracz rzucał obie kości. Jeżeli upadły na tą samą stronę, to pstrykał znów itd. Grających obowiązywał jeden warunek: zachowanie milczenia podczas całej gry. Z warunkiem tym nie spotkałam się w odniesieniu do innych gier, poza wspomnianą tutaj. Dlaczego gracze musieli milczeć? Moi informatorzy mówili, że gra była przez to bardziej interesująca lub że chodziło o to, by nikt nie odpadł z gry; aby przez złamanie zakazu mówienia zawodnik nie został wyeliminowany z walki. Dlaczego jednak w walce miało mu przeszkodzić słowo? Nasuwa się analogia z bajkami, w których bohaterowie pragnący zdobyć jakiś przedmiot, uratować kogoś z niewoli itp. zobowiązywali się zachować milczenie. W przeciwnym razie nie mogli wykonać swego zadania, a nawet groziła im śmierć. Milczenie miało też chronić przed atakiem zła np. podczas polowań. Zakaz mówienia na polowaniach występował u większości ludów Azji. Chodziło o to, aby nie zwracać uwagi zwierząt i gospodarzy lasów, aby ukryć przed nimi zamiary myśliwych. Czy ten sam zakaz występujący w grze możemy tłumaczyć w taki sam sposób? Czy w grze chodziło również o ukrycie zamiarów człowieka (dzielenie bogactwa)? Być może tak właśnie było, skoro wypowiedzenie słowa eliminowało zawodnika z gry, pozbawiając go tym samym szansy udziału w tym symbolicznym podziale bogactwa. Być może zakaz mówienia obowiązywał także w innych grach lub w grach opartych, jak ta, na pstrykaniu w kości leżące jednakowymi stronami do góry.

Darambadzar i Tangad uważają, że na rozrzuceniu kości i strzelaniu palcami, by kości te zetknęły się, polegały najstarsze gry mongolskie. Pierwotnie miano przy tym strzelać do kości leżących stronami przeciwnymi do góry, np. próbowano zetknąć kość leżącą stroną "owcy" ku górze z kością leżącą stroną "kozy" (również ku górze). Gra ta nosiła

nazwę *bök czig niasłach* lub też *bogcog niasłach*. Później — dokładnie nie wiadomo kiedy — zaczęto strzelać do jednakowych kości³³.

Czy stykanie kości leżących na przeciwstawnych stronach miało oznaczać pierwotną walkę między dwoma opozycjami, jaka toczyła się zawsze w momentach przejścia i która rozpoczęła się już w momencie stworzenia życia na ziemi? Czy dlatego, że walka ta była niebezpieczna dla życia, obowiązywał zakaz mówienia podczas gry przedstawiającej te zmagania? Nieprzypadkowa wydaje się też liczba kości używanych w grach — 7, 12, 60. Suma 60 i 12 powtarza się też w innych grach noworocznych. Miało to zapewne związek z kalendarzem mierzącym czas 60-letnimi cyklami (dużymi), z których każdy był podzielony na 5 cykli 12-letnich (małych)? Cyfrą "kosmiczną" była także 7, oraz — występujące w większości gier — 3 i 5 (liczba kości używanych w grach).

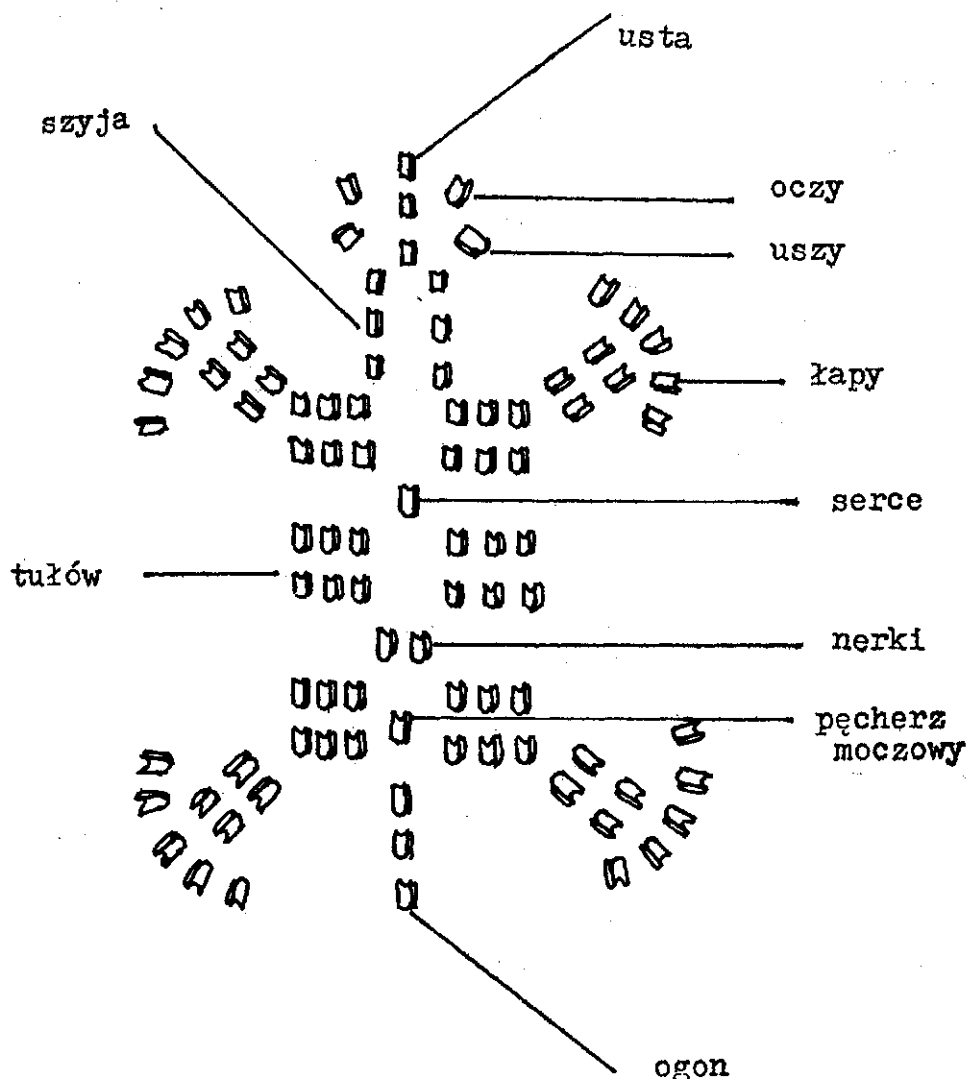
Idea podziału szczęścia, bogactwa, znajduje najpełniejszy wyraz w noworocznej grze zwanej *atag melchij öröch*. Łączy się ona przy tym z ideą stworzenia ziemi (symbolika żółwia i zaby) oraz z ideą długowieczności (symbolika żółwia).

W przeddzień nowego roku w jurtach zamieszkanym przez głowy rodzin budowano z astragali figurę *melchij*. Budowano ją w następujący sposób: z 36 kości tworzone plecy (6 rzędów po 6 kości), z 16 nogi (4 po 4 kości), z 6 szyję, z 1 serce, z 2 nerki (2 razy po 1 kości), z 3 ogon, z 5 głowę, z 20 paznokcie (4 łapy po 5 paznokci — ryc. 2). W literaturze znalazłam informacje o możliwościach rozbudowywania figury o dodatkowe elementy. Np. przy głowie z astragali pomalowanych na czerwono budowano ognisko domowe, zamiennik ognia — jednego z pięciu elementów, koło ogona kładziono 3 kości pomalowane na czarno (reprezentujące żywioł wodny), z lewej strony figury kładziono 5 kości pomalowanych na niebiesko (drzewo), z prawej strony pleców kładziono 3 białe kości (żelazo) i na 4 łapy kładziono po 1 kości żółtej (ziemia)³⁴. Nigdzie w terenie nie znalazłam jednak potwierdzenia tej informacji, autorzy zaś nie podają źródeł jej pochodzenia.

Kości kładziono najczęściej stroną "owcy" do góry. Nieliczni informatorzy mówili o różnicowaniu kości, wskazując na obecny w nazwie przymiotnik *atag* — pstry, różnorodny, złożony z różnych części. Według nich głowę *melchij* budowano z kości leżących stroną "owcy" ku górze, podobnie jak ogon. Nogi z kości leżących stroną "wielbłąda" ("krowy") ku górze, a plecy — stroną "konia". Albo też głowę budowano z kości leżących stroną "konia" ku górze, łapy — "kozy", plecy "owcy", nogi "krowy", a szyję z kości leżących stroną "wielbłąda" ku górze. Całość miała przypominać o tym, że podstawą egzystencji pasterza jest hodowla pięciu rodzajów zwierząt. Czasem stosowano kości pomalowane na białą i czarno. Głowę i łapy budowano z kości pomalowanych na

³³ Darambadzar, Tangad, *op. cit.*, s. 76.

³⁴ Darambadzar, Tangad, *op. cit.*, s. 75.



Ryc. 2. Ułożona z kości (szagaj) figura żółwia występująca m. in. w grze *alag melchij öröch*

Rys. J. Kabzińska-Stawarz

biało układanych stroną "owcy" ku górze, pozostałe części *melchij* budowano natomiast z kości pomalowanych na czarno, które kładziono stroną "kozy" do góry. Taki układ kości wyrażał najpełniej ideę pierwotnej walki dwóch opozycyjnych elementów życia i śmierci, z którymi asocjują się odpowiednio biel i czern oraz "owca" i "koza". O pierwocinach życia przypominała też sama figura.

Figura ta zajmowała honorowe miejsce w jurcie. Stawiano ją w części północnej, przeznaczonej dla burchanów i szanowanych gości oraz

dla głowy rodziny — gospodarza jurty. Większość z moich informatorów twierdziła, że głowa *melchij* zwrócona była w kierunku burchanów, według innych miała ona spoglądać w kierunku drzwi (na południe, tj. w kierunku Słońca). Figura ta stała na wojłokowym dywaniku lub na poduszce uszytej z owczej skóry. Podściółki te zasługują na baczniejszą uwagę. Wełna (skóra owcza, wojłok) jest bowiem typowym dla Mongolii znakiem przejścia. Czasem przejścia jest też cały okres noworoczny.

Podczas odchodów Cagaan Sar (według innych w wigilię tego święta) przystępowano do podziału figury. Gracze, poczynawszy od najstarszego — jeżeli grano w wigilię święta — lub od najmłodszego — gry grano w nowy rok, a jeszcze według innych wersji od tego, kto urodził się w roku noszącym nazwę tego samego zwierzęcia co rok zapoczątkowany przez Cagaan Sar — rzucali kostką sześcienną i w zależności od liczby wyrzuconych oczek brali odpowiadającą jej część figury. Wyrzuciwszy jedno oczko gracz mógł np. wziąć serce, dwa — usta, oczy, nerki, trzy — głowę, ogon, cztery — szyję, jedną z nóg, pięć — paznokcie, sześć — jeden z rzędów tułowia. Gdy uczestnik wyrzucił taką ilość punktów, za którą nie mógł wziąć niczego, czekał na następną kolejkę lub — według innych informacji — otrzymywał coś w zamian albo oddawał to, co wziął wcześniej, mające tę samą wartość. Na podstawie wyników gry wrócono o przyszłości w nadchodzącym roku. Im więcej gracz zebrał kości, tym większego mógł się spodziewać bogactwa, szczęścia. Liczono pojedyncze kości lub stosowano sposób, jakim najczęściej posługiwali się pasterze dla określenia wielkości stad, stosując tzw. bodo, czyli ogólną miarę dużych sztuk (wielbłądów, krów i koni) w stadzie. Np. w tej grze 10 kóz odpowiadało 1 bodo, 7 baranów także, podobnie jak 1 koń i 1 wielbłąd. Kto miał najwięcej bodo ten wygrywał. Od ilości bodo obliczano dawniej w Mongolii wysokość podatków. Jeden z moich informatorów twierdził nawet, że gra była wcześniejsza i że przyjęty w niej sposób liczenia i określania zwycięzcy stał się pierwowzorem dla systemu podatkowego.

Sporadyczne informacje pozwalają przypuszczać, że istniała gra będąca niejako odwróceniem *alag melchij öröch*. Polegało to na budowaniu figury *melchij* w trakcie gry. Taką informację uzyskałam w zachodniej części Mongolii u przedstawicieli mongolskiej mniejszości etnicznej Eletów i Miangatów. U Miangatów np. jeszcze w początku XX w. urządzano zawody, kto szybciej zbuduje tę figurę (nie było tam gry polegającej na dzieleniu zółwia, lecz tylko zawody szybkiego budowania jego figury). Wierzano, że zwycięzca będzie miał powodzenie w życiu, że będzie bogaty. Grano w początkach roku, co było zgodne z wierzeniami o odradzaniu się w tym czasie podstaw ludzkiego bytu (astragal) i światła (zółw).

Większość moich rozmówców była przekonana, że *alag melchij* to

jedna z najstarszych gier mongolskich. Wierzyli też, że gra ta została wynaleziona przez Mongołów. Badania historii niektórych gier nie potwierdzają jednak tych przypuszczeń. Figurę podobną do tej, jaką stawiali Mongołowie, budowali bowiem także Chińczycy i Koreańczycy, używając w tym celu płytek stosowanych również w grze w domino³⁵. Stąd gra ta została zapewne przejęta przez Mongołów, podobnie jak wiele innych gier. Możliwe jest natomiast, że Mongołowie przejęli od Chińczyków samą ideę gry, wprowadzając istotną zmianę, polegającą na wykorzystywaniu astragali do budowania *melchij*, chyba bliższym tradycji pasterzy mongolskich niż domino. Dzieląc *melchij* Mongołowie wierzyli, że dokonują nie tylko podziału bogactwa, zyskując część z niezmiernych zasobów *Lus sabdaga*, ale także, że zapewniają sobie długowieczność. Cieszono się przede wszystkim, gdy w *atag melchij* grały dzieci. Gra miała je bowiem ustrzec przed chorobami i zapewnić długie życie. Wierzenia te przemawiają również za tym, że budowana w okresie noworocznym figura była figurą zółwia. Jemu bowiem przypisywano symbolikę długowieczności, trwałości życia.

Większość gier z użyciem astragali była grami losowymi. Wiele zależało od tego, w jaki sposób upadną rzucone kości, czy gracz zdoła je zebrać, czy też nie, czy będzie umiał schwycić rozrzucone astragale wraz z metalową plecionką lub kością zwaną *sum*. Zależność od losu nie była jednak całkowita. Gracz mógł bowiem wpływać na przebieg gry i zapewnić sobie zwycięstwo dzięki zręczności swoich palców i dłoni, refleksowi.

Gracz, który chwycił kości w garść powinien zrobić to tak, aby jedna z kości wystawała spomiędzy palców i by na nią właśnie upadł *szüür* (jeżeli grano w *szagaj szüürech*). Miało to sprawiać wrażenie pełnej ręki, obfitości, symbolizować dostatek.

KARTY

Motyw podziału bogactwa, który powtarzał się w wielu grach noworocznych, wyrażany był nie tylko za pomocą gier w kości. O podziale dóbr danych człowiekowi przez gospodarzy przyrody (czynnik losu) mówiły też np. gry, do których używano płytek przypominających karty. Stara mongolska gra, do której używano drewnianych lub papierowych płytek z wizerunkami zwierząt i ptaków, nosiła nazwę *üüczüür*. W Mongolii znalazłam właściwie tylko fragmentaryczne informacje o tej grze. Została ona niemal całkowicie zapomniana, ocalały tylko fragmenty, z których trudno złożyć całość, odtworzyć jakąś powszechną wersję. Opis tej gry, aczkolwiek niezbyt dokładny, znalazłam u F. Kona³⁶ oraz

³⁵ Culin, *Games of the Orient...*, s. 113 (por. przyp. 24).

³⁶ F. Kon, *Za 50 let. Sobranije soczinienj, t. 3, Ekspedicija w Sojotiju*, Moskwa 1934, s. 115-116.

u K. Łoginowskiego³⁷. Obydwa opisy, choć jeden dotyczy Urianchajów, drugi zaś Buriatów, potwierdzają ogólne zasady gry, jakie udało mi się odtworzyć na podstawie informacji współczesnych mieszkańców Mongolii. Moi informatorzy byli na ogół zgodni co do tego, że w grze występowały płytki z wizerunkami następujących ptaków i zwierząt: *szuwu* (dziki ptak, bez bliższego określenia jakiego rodzaju) — 64 płytki, *tuulaj* (zając) — 32, *buga* (jeleń) — 16, *chüder* (piżmowiec) — 8, *irbes* (pantera) — 4, *bar* (tygrys) — 2 i *arslan* (lew) — 1. Każda płytka miała swą wartość wyrażoną w lanach. Najwyższą wartość miał lew (64 lan), następnie tygrys (32), pantera (16), piżmowiec (8), jeleń (4), zając (2) i ptak (1). Wszyscy byli też zgodni, że do gry używano sześciu kostek sześciennych, przy czym każdy z grających rzucał od razu wszystkimi kostkami. Nie było natomiast pełnej zgodności co do samych reguł. Jedni z informatorów twierdzili, że gracz mógł zabrać tę płytkę spośród leżących, której wartość była równa ilości uzyskanych punktów (wyrzuczonych oczek). Aby wziąć „lwa”, który „kosztował” 64 lan, trzeba było rzucać dwukrotnie i sumować oczka. Można to było uczynić tylko wówczas, jeżeli na stole znajdowały się karty od „pantery” wzwyż. Konpisze, że aby wziąć „lwa”, trzeba było wyrzucić 6 razy po 6 oczek. Według innych moich rozmówców, na poszczególnych stronach kości były oznaczane kolory. Lecz i tu informacje nie były zgodne. Jedni mówili, że każda z 4 stron kości była malowana na inny kolor, a 2 strony były czerwone, przy czym na tych stronach miały znajdować się 1 i 4 (oczka). Wśród kości znajdowała się jedna z oznaczeniami od 0 do 5, przy czym jeżeli kość upadła na 0, to cały rzut unieważniano. Jeszcze inni twierdzili, że stosowano tylko 2 kolory dla oznakowania kości — czerwony i czarny, a wynik zależał od liczby kości, które upadły na określoną stronę. Gdy gracz wyrzucił jedną kość na stronę czerwoną, a pozostałe na czarną, mógł wziąć „ptaka”, gdy dwie kości upadły na stronę czerwoną, a cztery na czarną — „zajaca”, gdy trzy kości były czarne i trzy czerwone — „jelenia”, za cztery czerwone i dwie czarne — „piżmowca”, za pięć czerwonych i jedną czarną — „tygrysa”, a za sześć kości czerwonych — „lwa”. Grano dopóty, dopóki na stole pozostawał „lew”. Komu udało się wziąć „lwa”, ten wygrywał. Mongołowie wierzyli, że ten, kto często wygrywa w *üüczüür*, będzie miał powodzenie w życiu, będzie żył w dostatku. Dobrze też było grać na Cagaan Sar w karty, by nadchodzący rok był pomyślny. Dlaczego łączono pomyślność właśnie z tymi zwierzętami, których wizerunki znajdowały się na płytkach stosowanych w grze? Pasterze mówili, że zwierzęta te były szanowane przez ludzi, bowiem miejscem ich pobytu są góry. Mówiono mi też, że dopóki zwierzęta te są w górach, człowiekowi będzie się dobrze żyło. Ponadto, jeśli przyroda jest bogata, obfituje w zwierzęta i ptaki,

³⁷ Łoginowskij, op. cit., s. 48-49.

to bogatym staje się i człowiek. Jak można sądzić, wypowiedzi te mają charakter bardziej ogólny, symboliczny. Góry to nie tylko miejsce pobytu zwierząt i ptaków, lecz także miejsce łączące się w wierzeniach z dobrem, sacrum. Góra to kierunek, z którego pochodzi dobro, gdzie decyduje się pomyślność człowieka. Lew, tygrys jeleń, których wizerunki występowały na płytkach używanych w grze, były szczególnie szanowane przez Mongołów, zaliczane do zwierząt solarnych. Od nich zależała także pomyślność człowieka, dostatek, płodność przyrody. Rozdzielając płytki z wizerunkami zwierząt wyrażających ideę płodności, kontynuacji podstaw ludzkiej egzystencji (i egzystencji całej natury), człowiek brał również część tego dobra dla siebie, zapewniając pomyślność sobie i swej rodzinie w nadchodzącym roku.

Ułożenie płytek w grze — przed przystąpieniem do gry układano je kółkiem na stoliku lub podłodze jurty — nawiązywało symbolicznie do koncepcji wiecznego odradzania się czasu i całej przyrody, symbolizowanej tutaj przez ptaki i zwierzęta, których wizerunki znajdowały się na płytkach. Także gracze siadali kółem wokół rozłożonych kart.

W buriackim wariacie gry najcenniejszą kartą była płytka z wizerunkiem myśliwego na koniu, trzymającego w ręku naciągnięty łuk. Ta płytka "kosztowała" 64 "ruble". W grze rzucano 3 czerwonymi i 3 niebieskimi kośćmi sześciennymi z oczkami. Gdy na jednej z rzuconych kości znalazło się 1 oczko, gracz zabierał "ptaka", gdy na jednej z kości były 2 oczka — brał "zajaca", gdy na jednej z kości były 3 oczka — brał "pawia" itp. Aby wziąć "tygrysa", gracz musiał rzucić 5 jednakowych kości, a "lwa" — wszystkie różne. Aby wziąć "jeźdźca" rzucał najpierw jedną kostką, potem sześcioma, następnie dwa razy ciskał 6 kości. Jeżeli w tych czterech rzutach sześciokrotnie została powtórzona cyfra, jaką wyrzucił przy pierwszym rzucie jedną kostką, to gracz mógł wziąć "jeźdźca". Na zakończenie gry liczone sumę "rubli", jaką uzyskali poszczególni gracze ponad ustaloną dolną granicę³⁸.

Według S. W. Iwanowa gra ta wyrażała epizody z praktyki myśliwskiej Buriatów i była swego rodzaju wróżbą o pomyślności polowania³⁹. Niewykluczone, że gra ta, mająca związki z magią i wróżbami, mogła być stosowana przez myśliwych, jak również w zabiegach noworocznych zmierzających do określenia najbliższej przyszłości (*adz üdzech* — zobaczenia swego losu).

RE-KREACJA ŚWIATA I CZASU

W okresie noworocznym wszystko zaczynało się od początku, odradzał się czas i podstawowe elementy życia. Do idei stworzenia nawiązywała gra *alag melchij öröch*, informująca jednocześnie o symbolicznym

³⁸ Łoginowski, op. cit., s. 49.

³⁹ S. W. Iwanow, *Materialy po izobrazitielnomu iskusstvu narodow Sibiri XIX — naczala XX ww.*, Moskwa 1954, s. 692.

podziale dóbr między ludzi. O akcie re-kreacji świata i czasu komunikowała też gra zwana najczęściej *chorlo* (w zachodniej i centralnej części Mongolii), *dzendmene* lub *arwan chojer dżil* (u Chalchasów w części centralnej) i *norow* lub *bajasgalan* (na wschodzie). Grano w nią powszechnie podczas Cagaan Sar całymi rodzinami, łącznie z dziećmi. Czasem zaczynało grać już w wigilię święta. Grano w dzień i w nocy, zezwalając na nocną grę również dzieciom.

Grający dysponowali 60 płytkami, okrągłymi lub kwadratowymi, wykonanymi z drzewa. Na 48 płytkach znajdowały się wizerunki zwierząt, których nazwy noszą kolejne lata dwunastoletniego cyklu kalendarzowego ($12 \text{ zwierząt} \times 4 \text{ płytki}$). Płytki te nosiły nazwę *gadżryn mod*. W grze kładziono je na podłodze jurty. *Gadżryn mod* były w całej Mongolii jednakowe. Natomiast wizerunki, jakie znajdowały się na pozostałych 12 płytkach, zwanych *garyn mod*, były różne. Płytki te trzymano w ręku na znak ich wyższości nad *gadżryn mod*. W grze miały one większą wartość niż *gadżryn mod*. W centralnej części Mongolii jako *garyn mod* występowały najczęściej: *chorlo* (koło), *dzendmene* (tybetański znak 7 drogocенności), *chas* (swastyka), *arslan* (lew) albo mityczny ptak Chan Gard. W zachodniej Mongolii występowały: *chorlo*, *öldzij* (znak szczęścia i długowieczności), Chan Gard i lew, we wschodniej zaś — *chorlo*, *dzendmene*, zwany tu z tybet. *norow*, *öldzij* i Chan Gard. Czasem zamiast *dzendmene* pojawiał się *bajasgalan* (wieczny ogień), a zamiast Chan Gard swastyka. Z 60 płytek, które przed przystąpieniem do gry układano kółkiem w 12 kupkach (po 5 płytek w każdej), budowano tzw. "jurty" (*ger barich*).

Budowanie "jurt" polegało na tym, że na spodzie każdej kupki kładziono płytki o najniższej wartości (z wizerunkami zwierząt otwierających cykl kalendarzowy), kolejni gracze dokładali zaś płytki o wartościach wyższych. Najwyższą wartość miała płytka ze znakiem *chorlo*. Kiedy kładziono płytkę z wizerunkiem jakiegoś zwierzęcia, mówiono przy tym słowa określające to zwierzę i jego związki z kalendarzem. Mówiono np. tak:

"Jeden rok, to rok myszy, która z białego brzucha pluje drogocennymi rzeczami. Jeden rok, to rok krowy — dużej, rogatej, którą lubi jej gospodarz. Jeden rok, to rok tygrysa, który troszczy się tylko o swe wygodę i cały czas mieszka w lasach za górami. Jeden rok, to rok szybkiego pstrego smoka, który daje ludziom deszcz. Jeden rok, to rok zająca z długimi uszami, który biega po naszej planecie. Jeden rok, to rok brązowej pstrej żmii, która chodzi tam, gdzie nie ma ludzi. Jeden rok, to rok konia z okrągłymi kopytami, którego bardzo lubi jego gospodarz i który jest bardzo potrzebny człowiekowi. Jeden rok, to rok barana, który nierówne miejsca wypełnia swym pomiotem. Jeden rok, to rok małpy, która cały czas naśladuje człowieka na naszej planecie. Jeden rok, to rok kury, która bardzo lubi swe dzieci i rano wszystkich budzi. Jeden rok, to rok psa, który szczeka chon, chon na znak, że ktoś przyjedzie. Jeden rok, to rok świni, która pięknymi kłami wznusza ziemię."

Przytoczyłam wypowiedź jednego z mieszkańców somonu Erdenebüren w ajmaku kobdoskim, w zachodniej części kraju. Inne określenia były bardzo podobne, tak że przytoczony tu tekst można uznać za pewien wzór, od którego odstępstwa były doprawdy nieznaczne. Czasem nie notowałam żadnych zmian tekstu, czasem były one niewielkie. W innym tekście, zanotowanym przeze mnie także w ajmaku kobdoskim, znajdujemy np. takie określenia:

"Jeden rok, to rok myszy z białymi ustami. Jeden rok, to rok dobrego konia, który pomaga gospodarzowi, kiedy chce on wyruszyć w drogę. Jeden rok, to rok szybkiego, pstrego smoka, który bywa zawsze w niebie. Jeden rok, to rok kury, która zwiastuje świt. Jeden rok, to rok świni, która niszczy czorta".

Pozostałe określenia były niezmiennione w stosunku do najczęściej powtarzającego się tekstu, który przytoczyłam na początku.

Prawdopodobnie jeszcze w końcu XIX w. grze towarzyszyła melodia. Słowa wymawiane przy poszczególnych płytkach były śpiewane przez graczy na odpowiednią nutę. Informacje o śpiewaniu słów nie są jednak powszechne. Mówiono mi np., że pieśń o 12 zwierzętach śpiewano na pastwiskach (bez gry), pragnąc przypomnieć o ich istnieniu i wyrazić im szacunek. Wśród Eletów z somonu Erdenebüren spotkałam też informację, że melodia towarzyszyła słowom wymawianym podczas gry tylko u Urianchajów. Moi rozmówcy dodawali przy tym, że Urianchajowie różnicowali charakter melodii dostosowując go do charakteru zwierzęcia, o którym śpiewano. Niestety, nie udało mi się sprawdzić tej informacji wśród Urianchajów.

Niektórzy z moich informatorów określali *chorlo* jako zapis historii Mongołów. Historii rozumianej oczywiście nie jako zbiór faktów, mających miejsce w przeszłości, lecz jako ciąg czasu odmierzającego dzieje, a więc jako swoisty kalendarz. A oto legenda, jaką zapisałam w somonie Erdenebüren:

"Burchan-baksz pragnął, by ludzie dobrze zapamiętali sobie, w jakiej kolejności następują po sobie zwierzęta dwunastoletniego cyklu, miesiące, dni i godziny. Stworzył więc grę zwaną *chorlo*. Występowanie każdego zwierzęcia na 4 płytkach miało oznaczać 4 sezony w każdym roku. Celem tej gry jest przypomnienie ludziom o istnieniu dwunastoletniego cyklu".

Związek gry z czasem, a także — szerzej — z kosmosem jest bardzo wyraźny. Znamienne są choćby cyfry: 60 płytek to 60 lat dużego cyklu, 12 kupek — to lata cyklu małego i 5 płytek tworzących jedną jurtę, to jeden cykl mały — obowiązkiem graczy było ponadto rozegranie 12 partii w każdym chotonie. Jeżeli w chotonie było wiele jurt, to starano się, by cały choton grał 60 razy (np. w 15 jurtach po 4 razy).

Znamienna jest też symbolika poszczególnych zwierząt, których wizerunki znajdowały się na płytkach i symbolika *garyn mod*. Najwyższą wartość w grze miał *chorlo*, będący symbolem wiecznego Nieba, kosmo-

su, czasu, odpowiadający jednocześnie tonowi w jurcie. Zauważmy, że płytki używane w grze były również okrągłe, a jeśli używano płytek kwadratowych, to znajdujące się na nich wizerunki były ujęte w kolistą otoczkę. Rozkładano je ponadto kółkiem przed przystąpieniem do gry. Lew należał do tzw. silnych zwierząt, a jednocześnie przypisywano mu symboliczny związek ze Słońcem. Jego skóra miała symbolizować ściany jurty. Ze Słońcem był też związany Chan Gard, posiadający przy tym właściwość leczenia chorób, zwalczania zła. Jego skrzydła miały symbolizować dach jurty. Wieczny ogień — *bajasgalan* — to także zamiennik Słońca na ziemi. W jurcie odpowiadało mu palenisko. Pojawiający się na niektórych terenach symbol swastyki to pradawny symbol kosmicznego centrum, prapoczątku. Ornament *öldzi* oznaczał wieczną nieśmiertelność, a w jurcie odpowiadały mu symbolicznie drzwi i sznury. Znak *dzendmene* zaczerpnięty z ikonografii lamajskiej, przedstawiał 7 drogocenności. Symbolika *garyn mod* jest wyraźnie związana z tym, co dzieje się niejako poza człowiekiem, co wpływa na jego życie, stąd też wysoka wartość płytek w grze.

Budowanie "jurt" miało w grze charakter symboliczny. Nawiązywało do idei re-kreacji świata, kosmosu, którego symbolem jest właśnie dla Mongołów jurta⁴⁰. Budując "jurty" w okresie Cagaan Sar gracze uczestniczyli niejako indywidualnie w ogromnym dziele odtwarzania kosmosu, odradzania się podstaw ludzkiej egzystencji.

Według wierzeń pasterzy, na egzystencję człowieka mogły wpływać m. in. zwierzęta, których wizerunki znajdowały się na płytkach *chorlo*. Mysz, otwierająca cykl, miała dbać o spokój na ziemi. Była jednocześnie symbolem gospodarności i skrzętności. Krowa dawała ludziom mięso i mleko, a byk był mitycznym przodkiem ludów mongolskich i symbolem siły. Tygrys należał do tzw. silnych zwierząt, a jego wizerunek rysowany na skrzyniach miał chronić dobytek pasterza. Zając to dobra dusza, chroniąca dzieci przed złem. Smok to władca deszczu i burzy. Zmija — pomocnik władcy podziemi, ale jednocześnie zwierzę przyjazne człowiekowi, mogące uratować go od śmierci, a kobietę obdarzyć płodnością. Koń to pomocnik i przyjaciel człowieka. Baran — żywiciel i podstawa gospodarki pasterza. Małpa to ludzki przodek. Kura to także żywiciel człowieka, kogut zaś to zwiastun dnia. Pies — przyjaciel i pomocnik człowieka, obrońca jego dobytku. Obrońcą człowieka miała też być świnia, kończąca cykl.

Zwierzęta należące do dwunastoletniego cyklu były także związane z kosmosem i jurta jako jego symbolem. Każdemu z tych zwierząt przypisywano stałe miejsce w jurcie, ściśle określoną część owalu zarysowanego przez jej ściany. Wewnętrzne rozplanowanie jurty dzieliło

⁴⁰ Patrz: J. S. Wasilewski, *Symboliczne uniwersum jurty mongolskiej*, "Etnografia Polska", t. 21: 1977, z. 1, s. 98-116.

ę na 12 części, które nosiły nazwy poszczególnych zwierząt cyklu. Sana jurta jest okrągła jak Słońce — a jej 60 żerdzi jest podporządkowanych "ruchowi" Słońca. Ich wewnętrzne rozplanowanie odpowiadało temu cyklowi. Według nich pasterze orientowali się też dawniej w czasie dobowym. Miara tego czasu był promień słońca prześlizgujący się o tony i końcach żerdzi ⁴¹.

Tak więc zwierzęta cyklu przedstawione na *gadzyn mod* i znaki przedstawione na *garyn mod* łączyły się we wspólnej symbolice universum, którego odpowiednikiem jest jurta.

Mongolowie darzą *chorlo* ogromną sympatią. Symbolika tej gry jest przecież tak bliska ich wierzeniom, tak dobitnie je wyraża. Sądzą też, że są sami twórcami tej gry. Jaka jest geneza *chorlo*, trudno mi powiedzieć. Nie prowadziłam bowiem tak dokładnych badań porównawczych, aby móc stwierdzić bezsprzecznie, jakimi drogami przenikały poszczególne gry do Mongolii i jakim uległy przekształceniom. Nie spotkałam jednak danych o grze podobnej do *chorlo* w literaturze dotyczącej innych ludów Azji. Wiadomo natomiast, że grę tę przejęli od Mongołów Tuwińczycy ⁴².

Niektórzy z moich informatorów przypisywali grze moc magiczną. Miała ona, jak większość gier noworocznych, wspomagać przyrodę w akcie re-kreacji. Ponadto, zwycięzca, który zbudował najwięcej "jurt", mógł liczyć na pomyślność w nadchodzącym roku. Ci, którym przypadły w udziale płytki o najwyższej wartości, mogli spodziewać się bogactwa i szczęścia.

Jeżeli grano w *chorlo* podczas Cagaan Sar, to zaczynały dzieci, następnie młodzież i starcy. Reguła ta jest zgodna z charakterem wierzeniowego kontekstu. W nowy rok rozpoczyna się bowiem liczenie czasu od początku, jego stopniowe starzenie się, toteż grę kończą starcy. Jeżeli zaczynało grać w przeddzień święta, to grę inicjowali starcy, a kończyły dzieci, zwiastując nadchodzące odrodzenie czasu, zmianę.

Nazwę *ger barich* (budowanie jurt) nosiła też jedna z gier w domino. Jednakże zdania co do tego, czy domino było grą noworoczną, są podzielone. Gra *ger barich* oparta na zasadach podobnych do *chorlo* wskazywałaby jednak na możliwość istnienia takiego związku. Budowanie "jurt" odbywało się w tej grze przez dokładanie płytek o wartościach wyższych (o największej liczbie oczek) na płytki o wartościach niższych. Grano 60 płytkami, które układano kółkiem w 12 kupek po płytek w każdej. Zwycięzał ten, kto zbudował więcej "jurt".

W końcu XIX w. i w początkach naszego stulecia jeśli grano w domino podczas Cagaan Sar, to raczej nie czyniono tego powszechnie. Za-

⁴¹ D. Pjurwiejew, *Dizajn jurty*, "Diekoratiwnoje iskusstwo SSSR", nr 5: 1979, s. 27-30.

⁴² I. Sambuu, *Tuwinskije narodnyje igrы*, Kyzyl 1978, s. 59.

decydował o tym obserwowany wówczas negatywny stosunek Mongołów do tej gry (co nie przeszkadzało wielu osobom grać hazardowo. Nie czyniono jednak tego na ogół w okresie noworocznym). Kształtowanie się do domina negatywnego stosunku, który był wyraźnie obecny przede wszystkim w postawach starszego pokolenia pasterzy, miało złożone podłoże. Decydowała o tym prawdopodobnie świadomość, że gra ta wyrosła z obcego — chińskiego — gruntu, skąd została przeniesiona do Mongolii. Negatywne odczucia kształtowały się także pod wpływem legend o genezie gry. Legendy te opowiadały najczęściej o tym, że płytki domina powstały w okolicznościach związanych ze śmiercią, że zostały wykonane przez starego Chińczyka z kości jego zmarłego syna, który zginął tragicznie (utonął, został zabity przez ojca, który nie mógł patrzeć, jak syn ginie w nędzy itp.). Trzymając w dłoniach owe płytki Chińczyk miał wrażenie, że jego syn jest blisko, że są razem. Czasem w legendzie człowieka zastępuje wierny przyjaciel pies. W innej wersji jest mowa o Chińczyku, który straciwszy wszystko zabił swego syna i zrobiwszy z jego kości domino, zaczął grać hazardowo, by się wzbogacić.

Grze w domino przypisywano też nierzadko związki ze złem, przede wszystkim z chorobami, co było kolejnym motywem negatywnej oceny samej gry, a co za tym idzie unikania jej w okresie noworocznym. Moi informatorzy mówili, że starcy zabraniali gry w domino twierdząc, że ten kto gra, stanie się biednym, że nie będzie miał szczęścia w życiu. Czy chodziło tu wyłącznie o przestrożę przed skutkami hazardu? Łączono też domino z ospą (*ceceg öwgön*), chorobą, która nieraz dziesiątkowała ludzi i stada zwierząt. Białe i czerwone kropki rysowane na płytkach miały być przypomnieniem wysypki, występującej podczas choroby. Wierzono, że gra sprowadza tę chorobę. Według niektórych informatorów w okresie epidemii obowiązywał ścisły zakaz grania (dotyczyło to zarówno zachorowań bydła, jak ludzi). W legendzie o genezie domina pojawia się zresztą motyw śmierci chłopca o imieniu Daaluu (stąd nazwa gry *daaluu*) właśnie w wyniku ospy. Umierający chłopiec miał 12 lat, stąd najwyższa wartość w grze wynosi 12. Mowa jest też o ojcu, który zrobił płytki z kości syna i nazначzył je znakami choroby.

Wierzono w negatywny wpływ gry na człowieka i zwierzęta. Mówiono, że przeszkadza w mnożeniu się bydła. Zakaz gry w domino podczas ospy, jak i w Cagaan Sar, obowiązywał w zachodniej części Mongolii. W części wschodniej natomiast, choć nie grano podczas nowego roku, to w przypadku epidemii używano gry jako środka magicznego służącego do walki z chorobą. Wierzono, że choroba, której nadawano postać starego człowieka (stąd nazwa *ceceg öwgön* — kwiecisty starzec), kiedy zobaczy grających w domino, pomyśli, iż ludzie się jej nie boją, że z niej szyczą i wyśmiana odejdzie.

Podczas Cagaan Sar grali natomiast w domino Chałchasi w central-

nej części kraju. Wróżyli oni nawet z wyników gry o nadchodzącym roku. Kto zbudował najwięcej "jurt" — tego los miał być pomyślny. Informacje te uzyskałam jednak nie od Chałchasów, a od mieszkańców zachodnich rejonów kraju. Chałchasi pytani przeze mnie o domino twierdzili, że w ogóle nie grali w tę grę, albo też nie przyznawali się do gry podczas Cagaan Sar. Czyżby z obawy przed przyznaniem się do hazardu zabronionej przez władze tak obecnie, jak i w przeszłości?

Wydaje mi się, że negatywne skojarzenia związane z domino, jakie obserwujemy dla przełomu XIX i XX w., są wywołane konkretną sytuacją historyczną (utrata niepodległości i wielowiekowa niewola w ramach państwa chińskiego) i nie mogły towarzyszyć grze od początku, tj. od momentu, w którym Mongołowie przejęli tę grę od Chińczyków. Kiedy to się stało, trudno powiedzieć. Współcześni nam Mongołowie twierdzą, że w końcu XIX w., ale możliwe są daty wcześniejsze. W Chinach i Korei domino należało do najstarszych gier, związanych wyraźnie z magią i wróżbiarstwem⁴³. W tych krajach grano w domino podczas obchodów nowego roku bez żadnych negatywnych skojarzeń, zachowując zapewne wierność pierwotnej tradycji. Magiczno-wróżebne przeznaczenie domina, jego związki z ciągnięciem losów i przepowiedniami tłumaczyłoby jak najbardziej grę w tym właśnie czasie. Do okresu przejścia nawiązywała też symbolika domina, na opisywanie której nie ma tu, niestety, miejsca.

Podobnie jak w grze *chorlo*, mongolski gracz kładący płytkę na stół opisywał ją odpowiednimi słowami. O ile w *chorlo* słowa te były wyraźnie adresowane do zwierząt i przedmiotów mających symboliczny charakter, to w domino związek ten jest mniej wyraźny, mniej jawny. Na płytkach znajdowały się przecież "tylko" kropki (białe i czerwone, lub — w innych kompletach — czerwone i czarne). A jednak wyobrażenia Mongołów nadała tym kropkom ułożonym symetrycznie lub asymetrycznie na poszczególnych płytkach charakter obrazów, ilustrujących jakąś sytuację. Np. płytkę, na której znajdowało się 5 czerwonych kropek (ułożonych tak jak na kościach sześciennych) i jedna duża biała kropka, zwaną *townag*, określano słowami *taban buluu neg joluu* (5 guzów i jeden puciołowaty, grubas). Figurę złożoną z 4 kropek czerwonych i 3 białych określano *guja doloo*, *szanag doloo* i kładąc ją mówiono: *gujayn chiüü doloo*, *gurilny chiüü szalsaj*, *gutlyn chiüü szaachaj* (siódemka syn zadniej nogi, szalsaj⁴⁴ syn maki, podeszwa syn obuwia) itd. Każda z 60 płytek miała swoją nazwę i była odpowiednio określana. W opisach płytek występowały często poetyckie porównania. Dziś sami Mongołowie nie zawsze rozumieją ich sens. Czasem były to tłu-

⁴³ Culin, *Games of the Orient...*, s. 114-116.

⁴⁴ Szalsaj — figura z ciasta używana przez lamów podczas obrzędu oczyszczania.

maczenia chińskich oryginałów, czasem rodzima twórczość pasterzy. Rozszyfrowanie nazw i opisów odnoszących się do poszczególnych płytek, symboliki poszczególnych oznaczeń wymaga jeszcze badań, których nie byłam w stanie podjąć z braku odpowiednich źródeł. Pasterze niewiele mogą tutaj pomóc.

Mimo że Mongołowie zapożyczyli domino od Chińczyków, nie zaakceptowali tej gry "żywcem", lecz odcisnęli na niej własne piętno. Powiększyli przede wszystkim ilość płytek z 32 do 60, co wskazuje być może na związek gry z czasem i kosmosem, wyraźniej widoczny w podobnej do domino grze *chorlo*. Być może *chorlo* stała się wzorem dla jednej z gier w domino zwanej *ger barich*? Oznaczenia stosowane przez Mongołów różnią się także od oznaczeń chińskich. Wreszcie określenia poszczególnych płytek wskazują raczej na kulturę pasterską niż na filozoficzno-magiczny pierwowzór, jakim było chińskie domino. Chińskie płytki dzieliły się na 2 grupy: cywilów (*man*) i wojskowych (*mo*). Płytki w grupie *man* nosiły nazwy wskazujące na związki z kosmosem. Np. płytkę z 12 oczkami nazywano *t'in* (niebo). "Niebo" powtarzało się ponadto w nazwach samych gier. Płytką z 2 oczkami była nazywana *ti* (ziemia). Inne płytki nosiły nazwę *yang* (element męski), *wo* (ład, harmonia) itd. W grupie *mo* znajdowały się płytki o nazwach: *chi tsiin* (supremacja) albo *tsap kau* (heterogeniczna dziewiątka) itp. Różnice między domino chińskim i mongolskim wyrażały się też w niektórych grach⁴⁵.

Oprócz gry zwanej *ger barich* popularną w Mongolii grą w domino była także *dan dza* i *dawchar dza* (prosta i złożona odmiana gry zwanej ogólnie *dzałach*). W *dan dza* układano domino szeregiem (12 "jurt" po 5 płytek w każdej). Każdy gracz brał 5 płytek. Jedną z płytek, jakie pozostały na stole, wykładano stroną z oznaczeniem do góry. Gracz mógł wziąć tę płytkę lub zostawić innym, którym mogła się ona przydać do skompletowania pary. W grze tej chodziło bowiem o skompletowanie dwóch dowolnych par i jednej pary z liczb "bijących", tj. 10, 11 i 12. Grano indywidualnie lub parami, tak jak w większość gier w kości i *chorlo*. W grze *dawchar dza* brały natomiast udział tylko 3 osoby. Grający brali po 10 płytek (po 2 "jurty"). 5 płytek trzymali w ręku, 5 pozostawiali na stole. Tych płytek nie wolno było mieszać. W trakcie gry każdy zachowywał się tak, jakby grał za dwie osoby — oddzielnie płytkami z ręki, oddzielnie ze stołu. Wygrywał ten, kto pierwszy skompletował 3 pary, przy czym liczono pary łącznie — z ręki i ze stołu. Grano też w *tawan chodźgor*, ale reguły tej gry nie były dokładnie znane moim informatorom (w ajmaku kobdoskim i centralnym). Miała to być gra podobna do *ger barich*. Wiadomo tylko, że ci, którzy przegrali, byli

⁴⁵ Culin, *Games of the Orient...*, s. 116-122 podaje kilka przykładów chińskich gier w domino.

poddawani karom, np. musieli biegać wokół jurty albo nosić na głowie jakieś ciężkie przedmioty. W pozostałych grach w domino nie stosowano kar. W końcu XIX w. i początkach naszego stulecia stosowanie kar w grze nie było zresztą częstym zjawiskiem.

ODSTRASZANIE ZŁA

O odstraszaniu zła za pomocą gier wspominałam już omawiając *szagaj szüürech* i inne gry, w których podrzucano astragal zwany strzałą (*sum*), by następnie złapać rzucony przedmiot i zebrać kości rozrzucone na podłodze jurty, na ziemi lub stoliku. Ponieważ gry te miały jeszcze inne znaczenie magiczno-symboliczne, nie tylko odstraszaające, wyodrębniłam je i omówiłam w rozdziale o symboliczno-magicznym podziale szczęścia. Podział zastosowany przeze mnie w tym artykule jest oczywiście rzeczą umowną, gdyż większość gier nie mieści się po prostu w jakimś jednym schemacie, komunikuje o więcej niż jednym zjawisku, wierzeniu itp. Ważne wydaje się natomiast to, która z informacji przekazywanych przez grę jest najważniejsza, do czego możemy sprowadzić grę mówiąc o jej symbolice i powiązaniach z magią. W grach omówionych na początku podział szczęścia wydawał się najważniejszą sprawą, co zresztą podkreślały nie tylko reguły gier, ale i wypowiedzi pasterzy łączących określone gry właśnie z bogactwem, szczęśliwą przyszłością, której miernikiem są stada itp. Odstraszanie zła było też jedną z funkcji figury *melchij*, budowanej w jurtach na przełomie roku, a jednak funkcja ta nie wydaje się najważniejsza nawet dla samych pasterzy. Dlatego też gra ta została omówiona w innym miejscu.

Istniały jednak gry, którym pasterze przypisywali zupełnie jednoznacznie funkcję odstraszania złych mocy, magicznego środka stosowanego do walki ze złem zagrażającym człowiekowi i podstawom jego egzystencji właśnie w okresach przełomowych, do których przede wszystkim należy nowy rok. Grą, w którą niemal obowiązkowo grano w Cagaan Sar, była tzw. *szagaj charwach*, przez Chałchasów zwana też *jesön tochoj*. Gra ta przyciągała przede wszystkim młodych mężczyzn w wieku 20-40 lat, wymagała bowiem zręczności i siły. Uczestniczyli w niej mieszkańcy kilku jurt, brygady, a w niektórych rejonach Mongolii organizowano zawody na większą skalę, gromadzące mieszkańców z całego choszunu. Jak pisze mongolski badacz R. Dzorig — było w zwyczaju tworzenie zespołów złożonych z wybranych mieszkańców choszunu, które współzawodniczyły z mieszkańcami innego choszunu. W okresie autonomii Mongolii były wyznaczone miejscowości, w których odbywały się zawody w *szagaj charwach*. Były to m. in. "Naran Chögctij" (terytorium dzisiejszego ajmaku środkowogobijskiego), "Badyn Böör" (ajmak öwörchangajski), "Tuulyn cagaan chöchlij szagaj" (w Ułan Bator nad brzegiem Toły), "Bajan bulgijn szagaj", "Jamaatyn szagaj", "Changi-

nachyn szagaj" (ajmak bułgański), "Chonchor nuurn szagaj" "Duraalyn szagaj" (między dwoma Czojrami) — zawody odbywały się co roku w jednej z tych miejscowości. Były one znane na terenie całej Chałchy, skąd mieli pochodzić najlepsi gracze. Zawody miały charakter ogólnokrajowy, przyciągały nie tylko najlepszych strzelców, ale również tłumy kibiców. Był taki zwyczaj, że dla zawodników przygotowywano specjalne potrawy i napoje na okres dwóch miesięcy. Każdy bag przybywający na zawody miał swego achłageza (kapitana). W skład jednego bagu wchodziło 4, 6 lub 8 osób. W tym okresie nie było instytucji, która centralnie zajmowałaby się organizacją zawodów. Zawody przebiegały w oparciu o ustalenia dokonane między achłagezami, przeważnie odbywały się między lutym a majem (tj. w okresie wiosny licząc od Cagaan Sar — IKS). Zawodnicy i kibice zbierali się wtedy, kiedy chcieli doraźnie nie było ustalonego terminu. Jedynie w miejscowości "Badyn böör" termin zawodów był stały (brali w nich udział sławni zawodnicy z całego kraju). W 1918 r. w zawodach organizowanych w maju w choszunie Dzorigt wanga w miejscowości "Naran chögctij" wzięło udział 101 bagów (drużyn). Jeden bag liczył przeciętnie 6-8 osób. W sumie w zawodach brało więc udział 606-808 osób. Liczba ta obejmowała tylko zawodników. Oprócz nich uczestniczyło w zawodach wiele osób towarzyszących, sędziowie, organizatorzy oraz kibice. Miejscowością, która w okresie autonomii przyciągała wielu zawodników, była "Badyn szaa". Znajdowała się ona na terenie dzisiejszego ajmaku centralnego. Wiele bagów walczących w tej miejscowości słynęło na całą Chałchę. Były to m. in. bagi Gonczigdzawa z somonu Erdene-sant, choszunu Dzorigt wanga, bagi Sambuu i szar Lchagwy z somonu Delerchangaj, choszunu Tuszetu wanga (dzisiejszy ajmak środkowogobijski), bag *solgoi* Dżamiangina z choszunu Dajczin-bejsa (obecnie ajmak środkowogobijski), bag Sunduja z choszunu Baruun-gunga (obecnie ajmak bułgański), bag *chöch duganczina* Dordżpalama z Baruun-chüree. Wielką sławę cieszył się bag szar Lchagwy, zwany "kapryśna szóstka". Sława jego przetrwała do dziś. Bag ten przed 1921 r. 12 razy uczestniczył w zawodach w "Badyn szaa" i 10 razy odniósł tam zwycięstwo, a tylko 2 razy został pokonany. W latach rewolucji odbywały się zawody głównie w Ulan Bator i ajmaku bułgańskim, wschodniogobijskim i selengijskim⁴⁶.

O organizowaniu zawodów, w których brali udział mieszkańcy choszunu, słyszałam też od współczesnych nam mieszkańców Mongolii. Nie potrafili oni jednak powiedzieć niczego konkretnego, nawet zlokalizować dokładnie miejsca, w którym zawody takie były organizowane. Po rewolucji 1921 r. tradycja takich zawodów została przerwana.

Zadaniem grających w szagaj charwach było zestrzelenie kości leżących na podłodze jurty, na deseczce lub skrzyni, czasem na progu

⁴⁶ R. Dzorigt, *Mongol ardyn sport*, Ulan Bator 1960, s. 93, 97-98.

w pewnej odległości od zawodników. Odległość ta była najczęściej wyznaczana przestrzenią jurty (jej średnicą), czasem odmierzano ją dokładniej, by wynosiła np. 9 łokci (stąd inna nazwa gry *jesön tochoj*). Liczba kości stanowiących cel nie była jednakowa dla całej Mongolii. Mogła wynosić np. 12 (centralna część kraju) lub 4-6 (zachodnia), a zdarzały się też pewnie różnice lokalne. Wjatkina pisze (dla części wschodniej), że cel stanowiło 8 kwadratowych płytek⁴⁷. Podczas swoich badań nie zetknęłam się jednak z informacją, by strzelano do przedmiotów innych niż astragale. Kości, w które celowali zawodnicy, układano parami (jedna na drugą); w ten sposób kładziono też płytki, o których pisała Wjatkina. Połowa kości należała do jednej drużyny, połowa do drugiej. Zadaniem grających było zestrzelenie wszystkich kości przeciwnika (w grze indywidualnej zwycięstwo przypadało temu, kto zestrzelił największą liczbę kości). Na terenie Mongolii zachodniej grano też używając dwu deseczek. Na jednej z nich znajdowały się kości należące do jednej drużyny, na drugiej — znajdujące się naprzeciwko — kości należące do drużyny przeciwnej. Według moich informatorów, wariant gry z dwoma deseczkami był późniejszy w stosunku do wersji z jedną deseczką (na której połowę stanowiły kości należące do jednej drużyny, połowę zaś kości należące do przeciwników) spotykanej w części centralnej i wschodniej. Gra z dwoma deseczkami występowała w części zachodniej jeszcze przed 50-60 laty, czasem na tych samych terenach równolegle do wariantu gry z jedną deseczką. W grze z dwoma deseczkami każda drużyna miała 5 astragali. Trzeba było wcelować w astragal leżący dokładnie naprzeciw astragala należącego do własnej drużyny; strzały na skos były niedozwolone.

Strzelano przeważnie astragalami owczymi. Zdarzało się jednak, że używano astragali jelenich lub przedmiotów wykonanych z jeleniego rogu na podobieństwo astragali, zwanych *chasaa*. Za cel służyły wówczas także astragale jelenia lub wykonane z jelenich rogów.

Grający oddawali strzały wprost z dłoni, mogli też kłaść kość, którą strzelali, na podłozie. Najczęściej jednak posługiwali się deseczką (*chaszłaga*) wykonaną z cennych gatunków drzewa lub też przypominającą taką deseczkę środkową częścią kości goleniowej wielbłąda. Kość ta nosi nazwę *szilbe*, ale wykonaną z niej "deseczkę" zwano również *chaszłaga*. Taką kością posługiwano się przede wszystkim w rejonach gobijskich, gdzie było trudno o drzewo. Pośrodku deseczki (drewnianej i kościanej), równolegle do jej dłuższych brzegów, biegł rowek, czasem żłobiono też linie ukośne, tak że w całości rysunek przypominał strzałę. Nosił on zresztą nazwę *sum*. Nazwę tę nosiła też kość wystrzeliwana z deseczki (lub z dłoni albo z podłogi). Deseczka mogła być też wy-

⁴⁷ K. W. Wjatkina, *Mongoly Mongolskoj Narodnoj Riespubliki*, Moskwa 1960, s. 266.

posażona w cięciwę lub patyczek, którym wypychano kość przy strzelaniu. Długość deseczki wynosiła ok. 16-17 cm, tak że mieściła się ona w dłoni.

Szagaj charwach przypomina zawody łuczników, organizowane jeszcze w XIX w. we wszystkich rejonach Mongolii i zaliczane do tzw. *erijn gurwaan naadam*, tj. trzech gier męskich. Gry te organizowano w czasie najważniejszych świąt, przede wszystkim dorocznych. W miarę rozpowszechniania się broni palnej łuk wyszedł z użycia jako broń myśliwska i coraz rzadziej pojawiał się na lokalnych zawodach naadamowych. W XX w. tylko w Urdze (dzisiejsze Ułan Bator) i centrach ajmacznych można było spotkać łuczników, którzy stawali do zawodów.

Łucznicy, podobnie jak uczestnicy *szagaj charwach*, walczyli indywidualnie lub drużynowo. Strzelali oni do leżących na ziemi zwiniętych w kłębuszki skórzanych rzemieni. Rzadziej strzelano do owczej skóry lub piłki. Wspomniane kłębuszki (*sur*) układano parami jeden na drugim, jak astragale w *szagaj charwach*. *Szagaj charwach* i *sur charwach* (zawody łucznicze) rozpoczynał zawsze najlepszy strzelec z każdej drużyny (lub indywidualnie). I jeszcze jedno wyraźne podobieństwo między *szagaj charwach* i *sur charwach* — po każdym udanym strzale obserwatorzy głośno wołali u — cha!, przeciągając samogłoskę u i mocno akcentując końcowe — cha! Podczas zawodów łuczniczych kibice zrywali się z miejsc podnosząc ręce do góry. Ten swoisty hymn miał być pochwałą dla dobrego strzelca i jednocześnie zachętą do dalszej walki. Miał przy tym — jak mi mówiono — zatrwożyć słabych przeciwników, zazdrosnych o wyniki. Im bliżej końca, tym głośniej śpiewano u — cha! Hymn ten miał daleko szerszy zasięg. Docierał on — jak wierzone — nie tylko do ludzi, ale także do złych mocy czyhających na życie człowieka. Był swoistym orężem walki przeciw nim. Jednakże nie tylko głośne słowa były bronią stosowaną w walce ze złem (hałas był naturalnym składnikiem wszystkich gier ruchowych, dynamicznych, nie tylko *szagaj charwach* i *sur charwach* i jako taki był uważany za magiczny środek do walki ze złem). Taką bronią była też sama gra. Magiczny sens strzelania polega bowiem na odstraszeniu zła, "przebijaniu" go. Człowiek prezentował jednocześnie celność ręki, siłę, której powinno bać się zło.

Sens gry polegający na zniszczeniu zła potwierdzają też reguły i towarzyszące im wyjaśnienia samych Mongołów. Na moje pytanie dotyczące układania astragali (i *sur* w zawodach łuczniczych) wprost na ziemi lub na niewielkim podwyższeniu, a nie np. na wysokości piersi człowieka, mówiono, że chodziło o to, by nie strzelać do góry, lecz na ziemię, w kierunku ku dołowi, by zniszczyć zło związane symbolicznie z kierunkiem dolnym, niższą częścią, ziemią.

Uważając *szagaj charwach* za magiczny środek stosowany w walce

ze złem organizowano zawody najczęściej podczas Cagaan Sar, tj. w momencie przełomowym, gdy toczyła się walka między życiem a śmiercią w całej naturze. Do Cagaan Sar ograniczano się w indywidualnych przypadkach, w rodzinach, ale zawody, w których uczestniczyło więcej osób, organizowano w całym tym przełomowym okresie (wiosennym) przeciągając je do kilku tygodni, jak wynika np. z materiałów zebranych przez Dzoriga (por. przypis 46). W indywidualnych przypadkach grano też niekiedy wówczas, gdy rodzina była dotknięta chorobą lub gdy choroba zagrażała stadom. Grano wówczas nawet całymi dniami w jurtach i w pobliżu zagród dla bydła wierząc, że demonstrując siłę i celność odstraszy się zło (chorobę). Starano się przy tym czynić jak najwięcej wrzawy, co również miało cel magiczny. Nie grano jednak latem, nawet w przypadku choroby, zważając na obowiązujący w tym czasie zakaz gry w kości. Zakaz ten był przestrzegany przez pasterzy dość konsekwentnie jeszcze w początkach naszego stulecia, nie wiem więc, czy rację ma Dzorig pisząc, że grano przez cały rok, a zainteresowanie grą nasilało się latem⁴⁸. Być może były to jakieś indywidualne odstępstwa od ogólnie akceptowanej reguły.

Zastanawiać może jedno: dlaczego strzelano do astragali, które w żaden sposób nie mogą być utożsamiane ze złem w grze, która miała służyć zniszczeniu tego zła? Dlaczego używano przedmiotów tak cennych, jak rogi jelenia? W grze chodziło o to, by przedmioty te wybić poza granicę, jaką tworzyła deseczka lub niewidoczna linia tworzona przez same astragale ustawione na podłodze, lub próg, który tę granicę symbolizuje najpełniej będąc widowym znakiem przejścia, symbolem otwarcia i właśnie — granicy. W *sur charwach* rysowano linię na ziemi, by wybijać poza nią rzemienie. Jeśli astragal lub rzemień nie wypadł poza linię, strzał uważano za niecelny. Chodziło bowiem o przerzucenie astragalu (i rzemienia) poza tę granicę, otwarcie jej, umożliwienie przejścia na drugą stronę elementom wyrażającym życie, jego kontynuację (astragal) i podkreślającym samą ideę przejścia. Dobrzy strzelcy byli nagradzani okrzykiem u — cha! nie tylko za celność, lecz za to, że dzięki niej zapewniali grupie zwycięstwo nad złem, śmiercią. Każdy strzelec walczył w interesie grupy. Nie tylko własnej drużyny, lecz rodziny, którą reprezentował, rodu lub choszunu.

Zawody, w których uczestniczyli mieszkańcy różnych choszunów, były organizowane nie tylko dla zmierzenia się w *szagaj charwach* czy *erijn gurwan naadam*, ale także w innych grach. Ta prawidłowość na przełomie XIX i XX w. przedstawia się jednak w Mongolii dość niejasno. Możemy o niej wnioskować tylko z nielicznych wypowiedzi i przykładów wskazujących na to, że przed tym okresem istniała jednak częściej przestrzegana zasada mierzenia się mieszkańców dwóch choszu-

⁴⁸ D z o r i g, op. cit., s. 97.

nów przede wszystkim właśnie w okresie noworocznym. Możemy też domyślać się istnienia takiej prawidłowości przez analogię do innych ludów Azji Środkowej, które właśnie w tym przełomowym okresie staczały prawdziwe walki z udziałem mieszkańców przeciwnych dzielnic miast, wiosek, członków przeciwnych rodów itp. Walki te miały potwierdzać istniejące opozycje — nie tylko między ludźmi, lecz także w naturze, kosmosie.

Bardzo podobna do *szagaj charwach* była gra zwana *mösön szagaj charwach*. Grano w nią zimą m. in. także podczas obchodów noworocznych. Gra ta była znana jeszcze w początkach XX w. przede wszystkim w zachodniej części kraju, choć — być może — nie znały jej wszystkie zamieszkujące tę część kraju mniejszości etniczne (prawdopodobnie znali jej np. Derbeci). O grze tej wspomina się już w *Tajnej historii Mongołów*⁴⁹. W literaturze jednak na ogół milczy się na jej temat. Jedynym wyjątkiem jest niewielki artykuł M. Tatar⁵⁰.

W grze tej brały udział dwie drużyny. Za cel służyły astragale albo też kawałki rogów bydła domowego, kawałki drzewa lub lodu. Układano je w jednej linii wspólnej dla obydwu drużyn albo też w dwu liniach znajdujących się naprzeciwko siebie. Grający strzelali puszczając po lodzie kawałki lodu lub drzewa. Kawałki te nazywano *sum*. Grający kładł *sum* na dłoni i wypychał ją środkowym palcem, jakby wypuszczał strzałę, dokładnie tak samo, jak czynili to uczestnicy *szagaj charwach*. Wygrywała ta drużyna, która wykonała więcej trafnych strzałów. Czasem strzały były punktowane, np. za trafienie w przedmiot znajdujący się w centrum linii gracz otrzymywał 2 punkty, za trafienie w przedmioty boczne — 1. I w tej grze uczestnicy wystrzeliwali poza granicę, którą stanowiła linia ustawionych obok siebie przedmiotów, elementy życia, przedmioty związane z nim przez swą symbolikę i przypisywane im znaczenie. A więc przede wszystkim astragale, następnie drzewo, będące symbolem żywej przyrody i życia w ogóle, kawałki byczego rogu (byk uważany jest za jednego z przodków przez niektóre ludy mongolskie i dawcę życia) i wreszcie kostki lodu, będące nie tylko zamrożoną wodą, której przypisuje się symboliczny związek z życiem, z prapoczątkiem, lecz mające same zdolności przekazywania życia. W wierzeniach mongolskich bowiem śnieg i lód mogą mieć udział w prokreacji, zapłodnieniu kobiety.

Duże podobieństwo gry do *szagaj charwach*, wyrażone zarówno w samej nazwie jak i regułach, każe przypuszczać, że podobne były też jej

⁴⁹ W *Tajnej historii Mongołów* nie wymienia się co prawda nazwy gry, pisząc ogólnie, że Temudżyn i Dżamuka grali w kości na lodzie Ononu, ale chodzi tu zapewne właśnie o *mösön szagaj charwach*. *Tajna historia Mongołów*, Warszawa 1970.

⁵⁰ M. Tatar, *Le moson šagaj charvach, jeu d'osselets Mongol*, *Acta Orientalia Hungarica*, vol. 25: 1972, nr 1-3, s. 221-226.

magiczno-symboliczne funkcje, że i ta gra informowała o walce ze złem i miała służyć odstraszeniu mocy nieprzyjacznych człowiekowi. Współcześni Mongołowie, o ile jeszcze pamiętają tę grę, widzą w niej już tylko walkę między dwoma drużynami, nie łącząc jej tak wyraźnie, jak *szagaj charwach* czy *sur charwach* z walką o życie, z niszczeniem zła. Nie znajdziemy więc potwierdzenia tych przypuszczeń w wywiadach z pasterzami mongolskimi.

KOŃ I ASTRAGAL. CZAS PRZEJŚCIA

Dla Mongołów astragal jest nie tylko symbolem ich pasterskiej gospodarki, nie tylko magicznym środkiem stosowanym w magii płodności i zabiegach związanych z kontynuacją życia. Wielu Mongołów utożsamia go metaforycznie i symbolicznie z koniem. Jaki może istnieć związek między astragalem a tym zwierzęciem? Sami Mongołowie nie potrafili mi wskazać żadnego tropu. Asocjowanie astragala z koniem nie wynika z ich symbolicznej tożsamości, jaką mogłaby być symbolika gospodarcza. Astragal wprawdzie symbolizuje gospodarkę pasterską, nie czyni tego jednak koń. Wyjaśnienia związku należy więc szukać na innej płaszczyźnie, przede wszystkim zaś w podobieństwie funkcji pełnionych przez astragal i konia w obrzędach. Jak już wspomniałam, astragal pojawiał się zawsze w sytuacjach przejścia, gdy pożądana była zamiana śmierci w życie, wzmocnienie życia i zapewnienie jego kontynuacji. W obrzędach przejścia pojawiał się także koń. Towarzyszył on zmarłemu w wędrówce na miejsce pochówku. Jego głowę wraz ze skórą wbitą na pal pozostawiano jeszcze w średniowieczu przy grobie zmarłego⁵¹. Pamiętamy, że w pochówkach pozostawiano także astragale. U przodków Mongołów koń (a także pies) przechodził też przez miejsce, gdzie zazwyczaj siadywał zmarły za życia⁵². Koń pełnił też ważną rolę w obrzędzie weselnym przewożąc pannę młodą, traktowaną jako reprezentantkę "tamtego świata" do domu teściów, co było równoznaczne z przekroczeniem granicy między strefą niebezpieczną, obcą (obszary należące do rodziny panny młodej) i bezpieczną (przestrzeń będąca w posiadaniu rodziny młodego). Takich przykładów symbolicznego przekraczania granicy za pomocą konia znajdujemy wiele w li-

⁵¹ Literatura dotycząca roli konia w pochówkach jest bardzo obszerna. Przykłady udziału konia w obrzędzie pogrzebowym ludów mongolskich i ich przodków obficie podaje Wiktorowa, *op. cit.*, s. 29, 125, 135, 149 in. Patrz też E. E. Kuzmina, *Rasprostranienije koniewodstwa i kulta konja u iranojazycznych plemien sriedniej Azii i drugich narodow starogo swieta*, [w:] *Sriednaja Azija w diewnost i sriedniewiekowie*, Moskwa 1977, s. 28-52. Tam też znajduje się obszerna bibliografia dotycząca kultu konia i jego miejsca w kulturze narodów Azji Środkowej.

⁵² Wiktorowa, *op. cit.*, s. 125.

teraturze mongolskiej, przede wszystkim w baśniach i bohaterskich eposach. Wyścigi koni towarzyszyły też wszystkim ważniejszym świętom dorocznym i rodzinnym związanym ze zmianami w cyklu kalendarzowym i życiu jednostki w rodzinie. Koń poprzez swój udział w obrzędach przejścia staje się niejako symbolem dokonującej się zmiany, komunikuje o zachodzących przeobrażeniach. Jego pojawienie się jest już samo w sobie świadectwem rangi obrzędu, znakiem przejścia. W obrzędach i sytuacjach przejścia występuje także astragal. I on pełni rolę źródła informacji o zmianie, dokonanej lub pożądanej.

Rzadki dowód potwierdzający symboliczną tożsamość konia i astragalu znajdujemy u Sandżejewa⁵³. Opisując szamański bęben Darchatów podaje on następujące informacje: "Między skórą jelenia a drewnianą ścianą bębna znajdują się 2 końskie i 2 jelenie astragale, a także 21 astragali owiec i baranów. Te ostatnie mają wyobrażać stawy konia".

Magiczno-symboliczne związki istniejące między astragalem i koniem wyrażały też niektóre gry. Były one związane z nowym rokiem, a więc czasem zmiany, przejścia. Najbardziej znaną grą, której astragal "występuje w roli konia", są wyścigi koni zwane *mor'uralduulach*, *mor'uraldaan* albo *churdaan mor'*, będące niejako odpowiednikami wyścigów konnych organizowanych w momentach przejścia z udziałem prawdziwych koni. Na piasku, kawałku materiału lub papieru rysowano prostokąt, który dzielono wewnątrz liniami poziomymi na 9 części. Pola zwano *gadzar* (ziemia) albo *urt* (długość), a wyznaczające je linie — *dawaa* (przełęcz). Czasem w górnej części prostokąta dodawano trójkąt, którym oznaczano miejsce, gdzie przybywały konie (*mor barich gazar*). Każdy z graczy stawiał swój astragal (będący jego "koniem") u dołu prostokąta. Miejsce to zwano *mor' tawich gazar*.

W *mor'uralduulach*, *mor'uraldaan*, grało 4 uczestników, w *churdann mor'* — do 9-11 włącznie. Gracze rzucali najczęściej 4 astragalami. W zależności od tego, ile z nich upadło stroną "konia" do góry, gracz posuwał się po planszy. Jeżeli np. na stronę "konia" upadły 2 kości, posuwał się o 2 pola itp. Gracz rozpoczynający grę mówił *erged jawna!* (jazda!), jakby rzucał komendę prawdziwemu koniowi.

Jak pisze E. Taube, przed wykonaniem rzutu gracz podnosił do ust astragale i cicho (lub głośno) mówił: *mor'buu*, *mor'buu*, albo: *minij mor'döön unaaraj* (mój koniu, upadnij w jak największej liczbie)⁵⁴. W ten sposób próbował wpłynąć na los, aby zwyciężyć. Nie wiem na ile przykład podany przez Taube można uznać za powszechny. Podczas swoich badań bezskutecznie szukałam informacji o takich próbach magicznego wpływania na los przez graczy. Nawet jeśli jest to zabieg sto-

⁵³ G. D. Sandżejew, *Darchaty. Etnograficzeskij otczet o poiezdkie w Mongoliju w 1927 godu*, Leningrad 1930, s. 62.

⁵⁴ E. Taube, *Einige Mongolische Unterhaltungsspiele*, "Jahrbuch des Museum für Völkerkunde zu Leipzig", vol. 24: 1967, s. 60.

sunkowo rzadko stosowany, zasługuje z pewnością na uwagę jako przykład sposobu oddziaływania na los.

Wyścigi, w których występowały astragale — konie, były organizowane nie tylko na planszy. W ajmaku centralnym zapisałam np. grę *charajlt*, polegającą na podobnych zasadach, jak gra opisana poprzednio. Gracze układali 9 astragali w jednej linii (zawsze stroną "konia" do góry), a następnie rzucali jednym astragalem. Gdy wypadł "koń", gracz przesunął swój astragal wzdłuż linii astragali. Kto pierwszy minął 9 astragali, ten wygrywał.

Z koniem i astragalem związane też były gry ruchowe. Uczestniczyły w nich dzieci, które biegały trzymając astragal w ręku i przekazując go po drodze innym dzieciom. Była to swoista sztafeta (*morin buuchia*). Informacje o niej zapisałam w ajmaku wschodniogobijskim. Zwycięzał w tej sztafecie ten, kto pierwszy dobiegł do mety nie zgubiwszy astragala. I znów powtarza się motyw wyścigu, zmiany w przestrzeni i czasie. W przekazywaniu kości kolejnym uczestnikom sztafety można widzieć odpowiednik pokonywania przeszkód. Jest to zawsze moment ryzyka, można bowiem upuścić astragal, eliminując siebie (i drużynę) z dalszej walki. Patrząc pod kątem symboliki możemy powiedzieć, że gracz, który zgubi astragal, eliminuje się z walki o życie, nie przekracza symbolicznych granic, dzielących go od świata żywych. Konsekwencje magiczno-symboliczne łączą się przede wszystkim z upuszczeniem astragala, nośnika życia, gwarantującego jego ciągłość. Astragal powinien znaleźć się za linią mety — granicą, jako znak trwałości życia, magiczny bodziec wspomagający jego rozwój.

Wymienione tu gry miały aspekt magiczny. Zachęcano do nich przede wszystkim dzieci. Mówiono, że dobrze jest grać w *mor' uralduulach* czy *churdaan mor'*, aby było dużo wyścigów, dużo świat. Organizowanie wyścigów było pożądane nie tylko z uwagi na ich aspekt ludyczny. Wypowiedzi tego typu możemy potraktować jako przenośnię. Wyścigi, stanowiące element świat, to oznaki zmiany, zwycięstwa nad złem, śmiercią. Im więcej takich oznak, tym zwycięstwo staje się bardziej widoczne.

Użycie astragali w grze każe nam łączyć ją z magią płodności, zapewnianiem kontynuacji życia. Użycie astragali asocjowanych z koniem podkreśla ponadto związek gry z czasem przejścia, ze zmianami, co tłumaczy się także umieszczeniem gry w kontekście noworocznym. Zmianę symbolizują też ruchy "konia" na planszy (*mor' uralduulach*, *mor' uraldaan*, *churdaan mor'*) wzdłuż linii astragali (*charajlt*) lub uczestnicy sztafety (*morin buuchia*). Na planszy służącej do wspomnianych gier na uwagę zasługują m. in. poziome linie zwane *dawaa*. Przełęcz w kulturze mongolskiej symbolizuje granicę, przejście, miejsce, w którym stykają się dwa światy. Aby dotrzeć do *mor' barich gazar*, gracz musi pokonać 9 takich przełęczy. 9 jest cyfrą magiczną, szczęśliwą, 9-krotne

powtarzanie jakiegoś zabiegu gwarantuje jego skuteczność. Przełęcz miała też dla Mongołów znaczenie magiczne. Jak pisze Dzorиг⁵⁵: w starej mongolskiej tradycji było przyjęte, że jeśli ulubiony szybki koń padł ze starości albo został zabity na wojnie, to aby zachować na wielki pamięć o nim, jego głowę umieszczono na szczycie góry, na przełęczy (pódkr. — IKS), bądź po prostu w stepie w pobliżu rodzinnej miejscowości. Usypywano owoo i składano ofiary. Kobyłę, która miała się ożrebić, przyprowadzano na to miejsce, co miało zapewnić narodziny równie dobrego, szybkiego konia. Miejsce takie nosiło nazwę *morin tolgoj* (głowa konia), *morin dawaa* (przełęcz konia) itp.

Tak więc mamy w grze jeszcze jeden element mogący wskazywać na jej symboliczno-magiczne związki z płodnością, z magią życia. Jest nim obecność "przełęcz", przez które przechodzą astragale — "konie".

*

Przytoczyłam tu tylko niektóre przykłady gier noworocznych, ograniczając się do gier najbardziej popularnych bądź też z jakiegoś względu wyjątkowo interesujących. Gier tych było dużo więcej. Stanowiły one jednak najczęściej warianty gier opartych na zasadach, jakie tutaj podałam. Kolejne przykłady nie wniosłyby więc niczego nowego (poza samym materiałem) do ilustracji tezy o pozaludycznych funkcjach gier, ich symbolice i związkach z magią, wreszcie do tezy o komunikacyjnej funkcji gier, o tym, że gra występuje jako komunikat o kontekście czasowoobrzedowym, przekazujące idee wierzeniowe związane z tym kontekstem.

Ивона Кабзиньска-Ставаж

НОВОГОДНИЕ МОНГОЛЬСКИЕ ИГРЫ. ИХ СИМВОЛИКА И СВЯЗИ С МАГИЕЙ

Резюме

На избранных примерах монгольских игр автор показывает некоторые из неразвлекательных функций этих игр. Одной из них является коммуникативная функция. Игры говорят нам о чем-то с помощью правил. Сообщение, содержащееся в этих правилах, передается с употреблением языка символов и значений, обязывающих в данной культуре. Коммуникативная функция игр сочетается поэтому чаще всего с их символической функцией. Игры появляются обычно в точно определенном временном и обрядовом контексте. В этом контексте они и составляют сообщение. Они подтверждают одновременно сочетающиеся с ними верования и идеи. Связи между родом игр и временно-обрядовым контекстом, в котором они появляются, показаны здесь на примере монгольских новогодних игр. Автор рассматривает правила игр, имеющих место в новогоднее время повсюду на территории Монголии XIX-XX вв., показывает своеобразную тождественность передаваемого играми сообщения и верований, связанных с новым годом.

⁵⁵ Dzorиг, op. cit., s. 34.

Новый год — время перехода, борьбы жизни со смертью, блага со злом, победы жизни, возрождения времени и космоса, а также всяких основ человеческого существования. Это также период прорицаний и приемов по обеспечению благополучия на весь год. Такую магическую функцию исполняли также и монгольские игры. Магическая функция игр явно сочеталась с их коммуникативной и символической функцией, вытекая также из самих правил этих видов поведения.

В преобладающем большинстве новогодних игр монгольские скотоводы пользовались астрагалами (бабками). Астрагалы в монгольской культуре обладают явной символикой многочисленности и плодovitости. Вместе с тем они символизируют скотоводческое хозяйство. Они употреблялись при магических приемах по обеспечению продления жизни (людей и животных) или укреплению ее, облегчению перехода из состояния смерти (болезни) в состояние жизни (здоровья). Эта символика астрагал, применяемых с не-развлекательными целями, укрепляет символику самих игр, следующую из их правил.

Символике астрагал, а также их не-развлекательным функциям посвящена отдельная часть статьи. Далее в статье обсуждаются несколько игр, правила которых сообщают о происходящем в новогодний период символическом распределении богатств между людьми. Привлекаются примеры игр в кости и карточных игр. В свою очередь показаны игры, связанные с идеей сотворения мира, воссоздания времени и космоса, и игры сообщающие о преодолении грани между жизнью и смертью, о победе жизни, служащие вместе с тем и отпугиванию зла, угрожающего человеку особенно сильно в моменты перехода. Последняя часть статьи посвящена играм, в которых астрагал появляется якобы в роли коня. Конь и астрагал осуществляют в монгольской культуре сходные коммуникативные функции. Они появляются чаще всего в моменты перехода (похороны, свадьба, смена времен года и т. п.), сообщая о возникшей или желательной премене, преодолению рубежа между „этим” и „тем светом”. Они одновременно должны магическим образом поддерживать человека в его борьбе за переход грани между благом и злом, жизнью и смертью, „этим” и „тем светом”.

Автор не рассмотрела всех важнейших новогодних идей, подтверждающихся играми. В подготавливаемой в печать второй части статьи будут рассмотрены игры, основанные на принципе утраченное-найденное, связанные с идеей сотворения, рождения жизни, а также табличные игры, изображающие борьбу между жизнью и смертью, между двумя основными противоположностями, выделяемыми всеми народами мира.